

Políticas de Abertura na *wiki* TV Tropes:

Práticas e Negociações
entre Fãs e Plataformas

Natália Santos Dias



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

NATÁLIA SANTOS DIAS

**POLÍTICAS DE ABERTURA NA *WIKI* TV TROPES:
práticas e negociações entre fãs e plataformas**

Belo Horizonte
2023

NATÁLIA SANTOS DIAS

**POLÍTICAS DE ABERTURA NA *WIKI* TV TROPES:
práticas e negociações entre fãs e plataformas**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Área de concentração: Comunicação e Sociabilidade Contemporânea.

Linha de pesquisa: Textualidades Midiáticas.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Frederico de Brito D'Andréa

Belo Horizonte
2023

301.16 D541p 2023	Dias, Natália Santos. Políticas de abertura na Wiki TV Tropes [manuscrito] : práticas e negociações entre fãs e plataformas / Natália Santos Dias. - 2023. 177 f. : il. Orientador: Carlos Frederico de Brito d'Andréa. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Inclui bibliografia. 1. Comunicação – Teses. I. D'Andréa, Carlos Frederico de Brito. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.
-------------------------	--



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

Ata da Defesa de Dissertação de **NATÁLIA SANTOS DIAS**

Número de Registro na UFMG: 2021661720

Às quatorze horas do dia dezessete de janeiro de 2023, na Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais reuniu-se a comissão examinadora, constituída pelos professores doutores Carlos Frederico de Brito d'Andréa (Orientador - DCM/FAFICH/UFMG) e Bruno Souza Leal (DCM/FAFICH/UFMG) e pelas professoras doutoras Krystal Cortez Luz Urbano (UFF) e Sandra Portella Montardo (FEEVALE). A comissão reuniu-se para julgar o trabalho final da aluna do mestrado Natália Santos Dias, intitulado "**Políticas de Abertura na Wiki TV Tropes: Práticas e Negociações entre Fãs e Plataformas**", requisito final para obtenção do Grau de Mestre em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, área de concentração Comunicação e Sociabilidade Contemporânea, linha de pesquisa Textualidades Midiáticas. Abrindo a sessão, o orientador e presidente da comissão, professor Carlos Frederico de Brito d'Andréa apresentou a banca, e em seguida passou a palavra à candidata para apresentação de seu trabalho final. Após a apresentação, seguiu-se a arguição pelos examinadores, com a respectiva defesa de Natália Santos Dias. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença da candidata e do público, para julgamento e expedição do resultado final. A Comissão Examinadora julgou a candidata **apta a receber o grau de Mestre em Comunicação Social**. O resultado final foi comunicado publicamente à candidata pelo Presidente da Comissão que encerrou a sessão, lavrando assim, o presente documento, que será assinado por todos os membros participantes da Comissão Examinadora. Belo Horizonte, 17 de janeiro de 2023.

Prof. Dr. Carlos Frederico de Brito d'Andréa (DCM/FAFICH/UFMG)

Prof. Dr. Bruno Souza Leal (DCM/FAFICH/UFMG)

Profª. Drª. Krystal Cortez Luz Urbano (UFF)

Profª. Drª. Sandra Portella Montardo (FEEVALE)

Assinatura dos membros da banca examinadora:



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Frederico de Brito D Andrea, Professor do Magistério Superior**, em 17/01/2023, às 16:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Krystal Cortez Luz Urbano, Usuária Externa**, em 18/01/2023, às 12:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Souza Leal, Professor do Magistério Superior**, em 20/01/2023, às 11:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Sandra Portella Montardo, Usuária Externa**, em 23/01/2023, às 14:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1956884** e o código CRC **3DFD030E**.

AGRADECIMENTOS

Início agradecendo aos dedicados *Wiki Curators* (Curadores de Wiki). O termo em questão é de autoria da *wiki TV Tropes* e se refere a um tipo de usuário que aborda o site tal como um curador de arte trabalhando em um museu. Preocupados com a preservação de artefatos online, esses *Wiki Curators* registraram e organizaram muitas das histórias que integram este trabalho. Amplio essa ideia de curadoria online para além do TV Tropes e agradeço a todos aqueles que doaram parte de seu tempo para atividades de documentação e conservação das histórias que permeiam as culturas da internet.

Agradeço ao meu orientador, Carlos d'Andréa, por toda gentileza, apoio e direcionamento. Eu sabia que ingressar na UFMG durante uma pandemia não seria uma tarefa fácil, mas a distância e a insegurança se diluíram especialmente por conta da orientação acolhedora que recebi. Muito obrigada pelo incentivo, pelo tour na Lagoa da Pampulha e por não se ofender quando, inocentemente, eu perguntei: “o que é Galo?”.

Agradeço aos professores Phellipy Jácome e Bruno Martins pelas contribuições durante o Seminário de Projetos de Teses e Dissertações. A leitura generosa e o parecer que recebi foram essenciais para o avanço desta pesquisa. Agradeço também ao professor Bruno Leal e a professora Krystal Urbano pelas contribuições durante a banca de qualificação. Muitas das costuras desse trabalho são reflexo das palavras cuidadosas de vocês.

Agradeço a todos os meus colegas de turma, em especial, Nayara (pela presença, os áudios, as leituras e as frustrações compartilhadas); Débora e Victor (companheiros desde a primeira atividade); Bárbara e Valquíria (colegas da turminha da Cida e leitoras que, juntamente com a Nayara, influenciaram a minha escrita do projeto); e Sara (amiga que mesmo mudando de linha segue dividindo muitos momentos comigo).

Agradeço a todos do R-EST pelas trocas e suporte, principalmente, o Eduardo (melhor guia turístico de Belo Horizonte), Gracila (uma das principais apoiadoras que tive a honra de ter durante o processo seletivo do doutorado), Ana Cristina (autora das melhores mensagens de aniversário), Verônica (sempre com comentários que te deixam com vontade de fazer 3 pesquisas diferentes), Daniel (pelo oferecimento de fotos de cachorrinho) e Rúbia (que deve ser uma das poucas pessoas que me faz abrir o Photoshop diversas vezes sem reclamar).

Agradeço aos colegas que fiz durante a organização do Colóquio, em especial, o Ives que é igualmente dedicado à arte de provocar e ajudar as pessoas. Obrigada também aos alunos da disciplina Ciência, Plataformas e Algoritmos pela recepção durante meu estágio docente.

Agradeço ainda aos colegas que fiz na UFG. Obrigada Brunna, Emilly, Iury, Orion, Mirelly, Thayse e Isa pela amizade ao longo dos anos. Muito obrigada professor Rodrigo Cássio por me orientar nas minhas primeiras aventuras no TV Tropes. E obrigada à professora Lara Satler e ao professor Cleomar Rocha pelos comentários durante a banca de TCC que transformaram minha forma de olhar para a *wiki*.

Agradeço aos amigos de *fandom*, em especial, Joe, Bea e Flávia. Vocês foram fundamentais nesses últimos anos. Agradeço aos amigos que provam que gente velha também joga online. Foi um prazer perder com vocês.

Agradeço a toda minha família, em especial, meus pais e meus irmãos que acompanharam de perto esta pesquisa e acreditaram neste trabalho nas horas que eu mais precisava. Agradeço também à minha madrinha Claudânia pelo apoio constante e à Maria Quitéria que sempre esteve ao meu lado.

Agradeço a CAPES pela bolsa que me permitiu dedicação exclusiva a esta pesquisa.

Todo mundo afirma ser aberto, todo mundo tem algo a compartilhar, todo mundo concorda que ser aberto é a coisa óbvia a fazer [...].

(KELTY, 2008, p. 143, tradução livre)

RESUMO

O objetivo desta dissertação é analisar, a partir das negociações e disputas em momentos de controvérsia, como se constituem as políticas de abertura da *wiki* TV Tropes. Criado em 2004, o TV Tropes é uma plataforma *multifandom* na qual milhares de colaboradores se reúnem com o objetivo de identificar e catalogar tropos, termo que na *wiki* se refere a “um artifício ou convenção” (TV TROPES, 2004, s/p, tradução nossa) presente em qualquer tipo de narrativa. Governado a partir de regras e políticas acordadas entre os membros de sua comunidade, o TV Tropes é investigado neste trabalho com ênfase em seus momentos de instabilidade. Do ponto de vista teórico, partimos de uma discussão mais ampla sobre abertura (KELTY, 2008; TKACZ, 2015) e narramos histórias que nos ajudam a localizar e compreender as transformações pelas quais esse conceito passou. Construimos certa interseção entre os Estudos de Fãs (JENKINS, 1992; HILLS, 2002; BENNETT, 2014) e os Estudos de Plataforma (GILLESPIE, 2010; VAN DIJCK, 2013; D’ANDRÉA, 2020) e exploramos algumas problemáticas que geralmente emergem nas relações entre *fandoms* e plataformas, a partir da proposta de José van Dijck (2013) para desmontar essas ambiências online. Com apoio da Cartografia de Controvérsias (VENTURINI, 2010; VENTURINI; MUNK, 2022) e dos Métodos Digitais (ROGERS, 2019), desenvolvemos uma abordagem metodológica com o intuito de compreender quanti e qualitativamente, as dinâmicas de negociação do TV Tropes. De modo mais específico, utilizamos um script em *python* para coletar as discussões realizadas em um fórum da categoria “Violações de Conteúdo”. Conhecido como Fórum P5, foi idealizado como um espaço para que um conselho com cinco pessoas verifique páginas que foram denunciadas como possíveis violações da Política de Conteúdo da *wiki*. Em nossa análise, com apoio do software Voyant Tools, retomamos controvérsias que ocorreram no ano de criação do Fórum P5 (2012) e observamos como esse fórum acabou se transformando em um espaço de disputa no qual diferentes atores-rede negociaram questões mais amplas sobre as políticas de abertura do projeto, como sua relação comercial com as plataformas infraestruturais (especificamente com Google AdSense), os limites de categorias como “pornografia” e “conteúdo explícito”, o policiamento de fronteiras inter e intra-fã (BUSSE, 2013) e a ideia de conteúdos censuráveis. A partir disso, nos propomos a discutir como a noção de abertura tensiona as políticas do TV Tropes, atuando como um tipo de *frame* que parece envolver as ideias de colaboração, participação e inclusão associadas a proposta de uma *wiki multifandom*.

Palavras-chave: Abertura; Plataformas; *Wiki*; *Fandom*; TV Tropes.

ABSTRACT

The aim of this dissertation is to analyze, from the negotiations and disputes in moments of controversy, how the politics of openness from the TV Tropes wiki are constituted. Created in 2004, TV Tropes is a multifandom platform in which thousands of collaborators gather with the objective of identifying and cataloging tropes, a term that in the wiki refers to as “a device or convention” (TV TROPES, 2004, s/p) present in any type of narrative. Governed by rules and policies agreed upon by the members of its community, TV Tropes is investigated in this work with an emphasis on its moments of instability. From a theoretical point of view, we start from a broader discussion on openness (KELTY, 2008; TKACZ, 2015) and narrate stories that help us to locate and understand the transformations that this concept went through. We built an intersection between Fan Studies (JENKINS, 1992; HILLS, 2002; BENNETT, 2014) and Platform Studies (GILLESPIE, 2010; VAN DIJCK, 2013; D’ANDRÉA, 2020) and based on José van Dijck’s (2013) proposal to dismantle these online ambiances we explored some problems that usually emerge in relations between fandoms and platforms. With the support of Cartography of Controversies (VENTURINI, 2010; VENTURINI; MUNK, 2022) and Digital Methods (ROGERS, 2019), we developed a methodological approach in order to understand quanti and quali the negotiation dynamics of TV Tropes. More specifically, we used a python script to collect discussions held in a forum in the “Content Violations” category. Known as the P5 Forum, it was conceived as a space for a five-person board to review pages that were reported as possible violations of the wiki’s Content Policy. In our analysis, with the support of the Voyant Tools software, we resumed controversies that occurred in the year of creation of the P5 Forum (2012) and we observed how this forum ended up becoming a space of dispute in which different actor-networks negotiated broader questions about the project politics of openness, such as its commercial relationship with infrastructural platforms (specifically with Google AdSense), the limits of categories such as “pornography” and “explicit content”, the policing of inter and intra-fan borders (BUSSE, 2013) and the idea of objectionable content. From this, we propose to discuss how the notion of openness tensions the policies of TV Tropes, it occurred as a type of frame that seems to involve the ideas of collaboration, participation and inclusion associated with the proposal of a multifandom wiki.

Keywords: Openness; Platforms; Wiki; Fandom; TV Tropes.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Placa de Carro UNIX*	25
Figura 2 - Conjunto de Mandelbrot	35
Figura 3 - Publicações sobre Open Everything	39
Figura 4 - Everything Open and Free	39
Figura 5 - Diagrama Teoria dos conjuntos	42
Figura 6 - Decomposição de Plataformas	51
Figura 7 - Tecnologias de geolocalização a serviço do fandom	55
Figura 8 - Plataforma Fandom e a venda de espaços publicitários	56
Figura 9 - Hashtags no Tumblr	62
Figura 10 - TumblrPost+	67
Figura 11 - Recorte de captura de tela da página “Backstory Index”	74
Figura 12 - Trunk Shot na filmografia de Quentin Tarantino	76
Figura 13 - Trecho da página do tropo “Big Bad” no TV Tropes com intervenções da autora	77
Figura 14 - Main page, Wild Mass Guessing, Darth Wiki, Sugar Wiki	79
Figura 15 - Metáforas em Moderação de Comunidade	82
Figura 16 - Principais sistemas de classificação de mídias/trabalhos	83
Figura 17 - Página de perfil de usuário do TVT	84
Figura 18 - Sistema Plano X Sistema em Árvore	93
Figura 19 - Citação de mensagens e emojis no fórum do TV Tropes	95
Figura 20 - Passo a passo da pesquisa	96
Figura 21 - Distribuição das mensagens no Fórum P5 (2012 - 2022)	97
Figura 22 - Tela inicial do Voyant Tools	101
Figura 23 - Painel de termos do Voyant Tools com ênfase na palavra sex (sexo)	103
Figura 24 - Construção de amostra	104
Figura 25 - Painel de contextos em torno do termo Google no Voyant Tools	105
Figura 26 - Fóruns Content Violation Discussions	110
Figura 27 - Links Vermelhos	113
Figura 28 - Gráfico de Bolhas da Controvérsia (1)	114
Figura 29 - Entendendo a visualização	116
Figura 30 - Gráfico de Bolhas da Controvérsia (2)	122
Figura 31 - Naughty Tentacles	123
Figura 32 - Troper relaciona queda do servidor ao 4chan	124
Figura 33 - Fóruns do TV Tropes	128
Figura 34 - Gráfico de Bolhas da Controvérsia (3)	133
Figura 35 - Evolução na frequência de termos no Fórum P5	134
Figura 36 - Principais alvos das políticas Permanent Red Link Club e NSFG	135
Figura 37 - Páginas isoladas / NSFG	144
Figura 38 - Páginas isoladas pelo script do Google AdSense	145
Figura 39 - Tropers x Google AdSense	146

Figura 40 - Anúncios da Google no TV Tropes	147
Figura 41 - Estrutura bidimensional de abertura	151

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Principais namespaces do TV Tropes	78
Quadro 2 - Espaços para processos técnicos e burocráticos	80
Quadro 3 - Painéis do Voyant Tools utilizados neste trabalho	101
Quadro 4 - I know it when I see it no TV Tropes	118
Quadro 5 - Questionando as motivações da política	120
Quadro 6 - Os Trolls e o TV Tropes	124
Quadro 7 - Fãs de Anime x Censura	126
Quadro 8 - Problemáticas com o uso de organizações oficiais como guia	130

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AO3	Archive of Our Own
API	Application Programming Interface
AT&T	American Telephone and Telegraph
BC	Banco Central
BSD	Berkeley Standard Distribution
CSRG	Computer Systems Research Group
ESRB	Entertainment Software Rating Board
GNU GPL	GNU General Public License
MPAA	Motion Pictures Association of America
NSFG	Not Safe For Google
NSFW	Not Safe For Work
OSI	Open Source Initiative
OSF	Open Software Foundation
OTW	Organization for Transformative Works
P5	Posse for the Prevention of Pedophilia and Pure Porn / Panel to Purge Pornography, Paedophilia and Perversity / Panel Preventing Perversity, Pornography and Paedoshit
PLN	Processamento de linguagem natural
SJW	Social Justice Warrior
SFG	Safe for Google
SFN	Sistema Financeiro Nacional
TAR	Teoria-Ator-Rede
TLP	Trope Launch Pad
TVT	TV Tropes
X/Open	Open Group for Unix Systems

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1 - POLÍTICAS DE ABERTURA	21
1.1. Noções de abertura	22
1.2. Aplicando abertura	37
CAPÍTULO 2 - ENTRE PLATAFORMAS E CULTURA DE FÃS	45
2.1. Estudos de Fãs e Estudos de Plataforma	45
2.2. Paratextos e construtos tecnoculturais	53
2.3. Políticas e estruturas socioeconômicas	64
CAPÍTULO 3 - INVESTIGANDO O TV TROPES: APRESENTAÇÃO METODOLÓGICA	72
3.1. TV Tropes: a wiki, os tropes e os troopers	72
3.2. Regras e políticas de conteúdo	85
3.3. Inspirações metodológicas	89
3.4. Planejamento da pesquisa	91
3.4.1. Fórum P5	92
3.4.2. Coleta e limpeza de dados	96
3.4.3. Exploração dos dados	97
3.4.4. Construção de Amostra no Fórum P5	102
3.4.5. Princípios de análise	105
CAPÍTULO 4 - MAPEANDO CONTROVÉRSIAS, TENSIONANDO ABERTURA	107
4.1. Identificando antecedentes, cartografando o Fórum P5	108
4.1.1. TVT x Incidente Google	114
4.1.2. TVT x Comunidade Otaku	121
4.1.3. TVT x Tropes sobre estupro	132
4.2. Ponderando políticas de abertura	142
CONSIDERAÇÕES FINAIS	152
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	161
GLOSSÁRIO	173
APÊNDICE A	175

INTRODUÇÃO

“Em suma, nosso site é sobre justiça, abertura, mais recursos, menos censura e zero publicidade” (TROPEDIA, 2014, s/p, tradução nossa¹). Essa frase, retirada de uma *wiki* de fãs, encerra um texto publicado em 2014 que se propõe a explicar a origem do projeto hoje denominado Tropedia. O texto em questão tem como título “*Why Forking TV Tropes*” (TROPEDIA, 2014, s/p), que pode ser traduzido como: “Porque bifurcar o TV Tropes”. O *fork*, também conhecido como bifurcação, é considerado o último recurso a ser utilizado quando os integrantes de projetos colaborativos como as *wikis* não conseguem chegar em consenso sobre determinado assunto. A partir desse processo, o conteúdo da *wiki* é duplicado e, a partir dali, cada uma das cópias seguem caminhos independentes. Nesse sentido, pode-se dizer que a *wiki* Tropedia foi implementada como uma nova (e dissidente) versão da *wiki* TV Tropes.

Esta investigação **tem como foco o TV Tropes**, *wiki* de fãs que, segundo afirmação publicada há cerca de oito anos pela “rival” Tropedia, é injusta, fechada, com poucos recursos, muita censura e publicidade. Abrimos o trabalho com esse acontecimento para ressaltar não apenas as tensões em torno das práticas de fãs em ambientes *wiki* – um dos temas centrais da presente pesquisa –, mas também para evidenciar alguns tópicos que norteiam as negociações e disputas abrigadas nesses projetos. Deste episódio pontual, algumas questões iniciais emergem: o que é justiça e censura para essas comunidades? Como se chega a um acordo sobre essas noções? Qual o papel da publicidade nesse contexto? O que seria abertura para uma *wiki* de fãs? Essas perguntas são algumas das diversas inquietações que motivam esta investigação.

Criado em 2004, o TV Tropes², também identificado pela sigla TVT, consiste em um espaço *multifandom*³, ou seja, compartilhado por diferentes tipos de comunidades de fãs. Neste site, milhares de colaboradores se reúnem com o objetivo de identificar e catalogar tropes, termo que na *wiki* se refere a “um artifício ou convenção” (TV TROPES, 2004, s/p,

¹ Original: In short, our site is about fairness, openness, more features, less censorship, and zero advertising. Disponível em: <https://tropedia.fandom.com/wiki/Tropedia:Why_Fork_TV_Tropes/>. Acesso em: 26 jul de 2022

² Disponível em: <<https://tvtropes.org/>>. Acesso em: 20 mai de 2022.

³ “*Fandom*” tem origem nos termos *Fan* + *Kingdom* (Fã + Reino ou Reino de Fã). É utilizado em referência a comunidades de fãs que possuem interesse por um mesmo objeto cultural. A maior parte desses *fandoms* possuem nomes próprios, por exemplo, ARMY se refere aos fãs do grupo de pop sul-coreano BTS, Little Monsters se refere ao *fandom* da cantora Lady Gaga, etc. Já o termo “*multifandom*” se refere à uma multiplicidade de *fandoms*, pode ser usado para se referir a pessoas que pertencem a mais de um *fandom* ou espaços compartilhados por vários *fandoms*.

tradução nossa⁴) presente em qualquer tipo de narrativa. Junto com essas práticas, a *wiki* ainda propõe um modelo de governança em que seus colaboradores podem integrar os processos de negociação das normas de uso e da política de conteúdo do site. Nosso trabalho se interessa especialmente por essas dinâmicas e pelas controvérsias que as acompanham.

Vale destacar que aquilo que estamos chamando de “governança” remete à apropriação do termo pelos Estudos de Plataforma (VAN DIJCK, 2013; GILLESPIE, 2018; DE KLOET et al., 2019) e se refere às formas pelas quais as plataformas governam usuários, o estado governa plataformas e a capacidade de agência que os usuários possuem nessas dinâmicas. Cientes de que existe um amplo conjunto de mecanismos de gestão e moderação no site TV Tropes, mobilizamos a noção de governança com ênfase em seus aspectos políticos. São incluídos nessa lógica os acordos e instrumentos elaborados para definir, entre outras questões, o que é uma contribuição desejável ou indesejável para o TV Tropes, os princípios que norteiam as práticas das diversas culturas de fãs que integram o site, os fundamentos que diferentes projetos *wikis* compartilham, e a abertura como uma linguagem e um conceito chave para a ideia de participação e colaboração que circula nessas ambiências.

Partindo da ideia de que uma controvérsia abarca momentos de instabilidade e disputa (VENTURINI, 2010; VENTURINI e MUNK, 2022), reconhecemos que no TV Tropes esses momentos podem ser impulsionados por diferentes questões, como a pluralidade de *fandoms* presentes na *wiki*, as hierarquias constituídas ao longo do tempo, as diferentes visões de mundo, as questões comerciais que interferem na viabilidade financeira do site e ainda pelas políticas de outras plataformas, que de modo direto ou indireto, afetam o funcionamento da *wiki*. Além disso, notamos que em projetos colaborativos como o TV Tropes, há uma noção instável de abertura que repercute por todas as redes textuais (ABRIL, 2007) que emergem do site. Tal como discutiremos à frente em diálogo com noções como “sociedade aberta” (POPPER, 1974), “código aberto” (STALLMAN, 2009), entre outras, a noção de abertura vem sendo frequentemente utilizada para sistematizar princípios como liberdade de acesso, colaboração, cooperação e participação. Nesse cenário, entendemos que se a colaboração é “aberta” devemos nos perguntar o que é que organiza essas contribuições. Como se define o que é permitido ou não permitido nessas ambiências? Que tipo de hierarquias existem nesse contexto? Como os modos de colaboração são classificados e organizados?

Assim, tomamos como apoio a noção de políticas de abertura (TKACZ, 2015) como fruto de relações sociomateriais que tensionam práticas comunicacionais e conformações institucionais. A partir disso, consideramos que projetos que carregam, explicitamente ou

⁴ Original: a storytelling device or convention.

implicitamente, certos ideais de abertura, precisam ser abordados em uma perspectiva que leve em conta a instabilidade dessa noção (TKACZ, 2015) e as infraestruturas técnicas e morais (KELTY, 2008) articuladas a ela. Portanto, entendemos que a construção dos princípios que norteiam, por exemplo, a criação de Software Livre (STALLMAN, 2002), Código Aberto (WEBER, 2004) e *wikis* (TKACZ, 2015), envolvem tensões em torno de ideias liberais (MATTEUCCI, 1998; COLEMAN; GOLUB, 2008) e a oscilação da abertura entre meio e fim (KELTY, 2008), ou seja, não fica claro nesses projetos se a abertura é o que se quer alcançar ou se ela é um meio para alcançar outra coisa.

A partir desse entendimento, traçamos nosso trabalho em torno das seguintes questões: **como são negociadas as políticas de abertura que tensionam a governança da *wiki* TV Tropes? Quais as relações entre as políticas de abertura em negociação e as diferentes culturas de fãs que se encontram na *wiki* TV Tropes?**

Levando em conta as perguntas que norteiam este trabalho, indicamos como nosso objetivo geral: **analisar, a partir das negociações e disputas em momentos de controvérsia, como se constituem as políticas de abertura de uma plataforma *wiki* *multifandom* (TV Tropes).** A fim de percorrer esse caminho, definimos como objetivos específicos:

- Identificar e discutir os mecanismos internos que operacionalizam a governança da plataforma;
- Discutir como as diferentes culturas de fãs e as políticas da plataforma se constituem mutuamente no TV Tropes;
- Desenvolver uma abordagem metodológica que nos permita compreender, quantitativamente e qualitativamente, as controvérsias e as dinâmicas de negociação no TV Tropes.

Com isso, pode-se dizer que do ponto de vista teórico esta pesquisa surge nas intersecções entre diferentes subcampos, em especial, os Estudos de Fãs e os Estudos de Plataforma. No que se refere aos Estudos de Fãs, sabemos que se trata de uma área que engloba uma ampla base de conhecimentos com o propósito de examinar o conjunto particular de comportamentos e fenômenos que constituem um *fandom* (JACOBS, 2020). Já os Estudos de Plataforma se concentram nas infraestruturas computacionais subjacentes a novos objetos de mídia e plataformas, e buscam conectar seus detalhes técnicos às expressões culturais desenvolvidas em seus respectivos contextos (BOGOST; MONTFORT, 2009;

HELMOND, 2015). Sabemos que a abrangência dos Estudos de Plataforma cresceu tanto quanto a própria noção do que vem a ser uma plataforma, de modo que hoje os compreendemos não como “um construto teórico e metodológico rígido e autossuficiente, mas sim como uma perspectiva analítica em construção e passível de ser incorporada e recriada a partir de diferentes olhares e campos do conhecimento” (D'ANDRÉA, 2020, p.15). Já em termos metodológicos nos inspiramos na Cartografia de Controvérsias (VENTURINI, 2010; VENTURINI; MUNK, 2022) e nos Métodos Digitais (ROGERS, 2019) para construir uma abordagem adaptada ao fenômeno que observamos. Portanto, partimos das especificidades materiais e culturais do TV Tropes e incorporamos olhares que partem de campos distintos, mas que acreditamos ser capazes de construir uma investigação coesa.

Este trabalho tem sua relevância assinalada em pelo menos três níveis: (1) sociocultural; (2) em relação ao campo da comunicação; e (3) para a linha de Textualidades Midiáticas do PPGCOM/UFMG. Do ponto de vista sociocultural destacamos a importância dos estudos de fãs e suas relações com as plataformas *online*. Nas últimas décadas, acompanhamos os *fandoms* saindo das margens da cultura popular e indo para o centro das reflexões atuais sobre produção e consumo de mídia (SANDVOSS, 2005; GRAY et al, 2007; JENKINS, 2009).

Nesse contexto, agrupamentos de fãs performam não apenas como consumidores de produtos midiáticos, mas também como produtores culturais, ativistas e integrantes de diversos processos comunicativos. Essas dinâmicas envolvem afetos e atividades cujos valores são reconhecidos pelos próprios fãs e por uma série de atores que se beneficiam da interação dessas pessoas com seus conteúdos de interesse e as plataformas que os hospedam. Logo, estudar os fenômenos que emergem das atividades de fãs implica em lidar com processos multidimensionais e pertinentes para a compreensão das vivências desses indivíduos.

Para o campo da comunicação, este estudo representa uma intersecção entre tópicos ainda pouco explorados. Entendemos que há uma tendência de adoção de *fandoms* específicos como objetos empíricos trabalhados como estudos de caso, de modo que ainda são escassos os estudos cuja proposta envolve diferentes comunidades de fãs em um ambiente compartilhado. No TV Tropes, analisamos as negociações entre grupos que compartilham o interesse pela identificação de padrões narrativos, mas divergem com relação aos objetos culturais que desejam analisar. Como resultado, temos a presença de comunidades de fãs de diversos nichos (séries, bandas, animes etc) e uma demanda por análises que não isolem esses

fandoms, visto que, é a partir das negociações e dos conflitos entre fãs com interesses distintos que muitas políticas de abertura do TV Tropes são criadas.

Ademais, embora muitos Estudos de Fãs já considerem a importância das plataformas nas quais as práticas estudadas ocorrem, poucas vezes são realizadas associações mais explícitas com os chamados Estudos de Plataforma, tal como pretendemos realizar neste trabalho. Do mesmo modo, vale ressaltar que os Estudos de Plataforma também carecem de análises voltadas mais diretamente para as atividades desenvolvidas por fãs e/ou para as plataformas que costumam acolher *fandoms*. Contudo, embora esse tipo de associação ainda seja incipiente, notamos sua presença em discussões como as de Jeremy Wade Morris (2017) que examina como as plataformas transformam práticas tradicionais dos *fandoms* e como os padrões e comportamentos dos fãs são incorporados ao funcionamento de serviços de *streaming* de música; Louisa Ellen Stein (2017) que se concentra nas negociações dos fãs usuários do Tumblr para analisar as tradições estéticas que emergiram do atrito entre o fã e a interface da plataforma; e Maria Alberto (2020, 2021) que aborda como os Estudos de Plataforma podem ser mobilizados para investigar fãs. Avançando nessa perspectiva, a exploração de questões como a governança e as *affordances* das plataformas em diálogo com as culturas de fãs nos parece um caminho promissor.

Para a linha de Textualidades Midiáticas, ressaltamos a pertinência da pesquisa tanto pela escolha do fenômeno a ser investigado, como também pela abordagem que adotamos para orientar nosso estudo. Estamos lidando com um ambiente midiático que realça a diluição de noções como autoria e propomos assumir uma perspectiva que também compartilha da noção de texto como um processo híbrido, intertextual e heterogêneo (LEAL, 2018). Além disso, esta proposta está inserida na discussão sobre plataforma presente na linha de Textualidades Midiáticas (D'ANDRÉA, 2020) e dialoga com outras teses e dissertações em torno de noções como plataforma (JURNO, 2020; GUERRA, 2021) e cultura da internet (GOMES, 2021). Portanto, nosso foco de investigação e a abordagem que nos orienta não só se alinha com outras pesquisas de Textualidades Midiáticas, mas também são elementos que ganham força com o dinamismo teórico e metodológico da linha.

Após a presente introdução, iniciamos o [Capítulo 1](#) desta dissertação com uma discussão mais geral sobre a noção de abertura (KELTY, 2008; TKACZ, 2015). Tendo como apoio a revisão do termo feita por Nathaniel Tkacz (2015), apresentamos a ideia de sociedade aberta (POPPER, 2015) e avançamos rumo a popularização desse conceito entre as culturas de *software* e da internet que se desenvolveram nos últimos 50 anos (CERUZZI, 2003; RATTO, 2003; KELTY, 2008; TKACZ, 2015). A fim de introduzir os princípios convocados

na ideia de abertura, narramos um conjunto de histórias que nos ajudam a localizar e compreender as transformações pelas quais esse conceito passou. Nesse processo, destacamos os imbricamentos dessas histórias com valores do liberalismo (MATTEUCCI, 1998) e da cultura *hacker* (COLEMAN e GOLUB, 2008). Ainda nessa discussão, exploramos as noções de público recursivo (KELTY, 2008) e políticas de *frame* (TKACZ, 2015) para examinar, respectivamente, a ideia de públicos preocupados com as camadas de infraestruturas que são necessárias para que eles existam enquanto um público e infraestruturas que ajudam a classificar e ordenar coisas.

No Capítulo 2, nosso foco recai na confluência entre plataformas e as culturas de fãs. Começando com uma breve introdução aos Estudos de Fãs (JENKINS, 1992; HILLS, 2002; BENNETT, 2014) e os Estudos de Plataforma (GILLESPIE, 2010; VAN DIJCK, 2013; D'ANDRÉA, 2020), nos dedicamos à exploração de algumas problemáticas que geralmente emergem nas relações entre *fandoms* e plataformas. Tomando como referência a proposta de José van Dijck (2013) para desmontar plataformas, realizamos um exercício de decomposição que privilegia aspectos que parecem ser mais tensionados pelas culturas de fãs, incluindo questões infraestruturais (PLANTIN et al, 2019) e de governança (GORWA, 2019). Neste debate, temos um interesse especial pelo modo com que a internet reconfigura as práticas e os modos de sociabilidade dos fãs.

No Capítulo 3, propomos uma apresentação metodológica do TV Tropes. Introduzimos políticas importantes da *wiki*, relatamos nossas descobertas com a exploração do projeto e apresentamos nossas inspirações em termos de metodologia (ROGERS, 2019; VENTURINI, MUNK, 2022). Na sequência, explicitamos as ferramentas utilizadas no trabalho e os processos inclusos na abordagem que apoia a pesquisa.

No Capítulo 4 apresentamos uma análise que parte de controvérsias mapeadas no Fórum P5, uma importante ambiência do TV Tropes no contexto da implantação da Nova Política de Conteúdo da *wiki*. De modo mais específico, exploramos as divergências entre as políticas de conteúdo do TV Tropes e as políticas do Google AdSense, serviço de anúncios pelo qual a *wiki* obtêm sua subsistência econômica (TV Tropes X Google Incidente); as tensões entre a comunidade *otaku*⁵ e um conjunto heterogêneo de *fandoms* que passaram a se articular em oposição a essa cultura (TV Tropes X Otakus); e os dilemas que surgem quando os processos de moderação de conteúdo da *wiki* alcançam páginas com tropos sobre estupro (TV Tropes X Tropos sobre Estupro). Na sequência, discutimos as repercussões dessas

⁵ O termo é comumente utilizado para descrever um indivíduo com ávido interesse em animes, mangás, jogos e gêneros semelhantes de origem japonesa (ORTABASI, 2008).

controvérsias e as condições atuais no site, refletindo sobre os tensionamentos dessas questões com a noção de abertura e governança ([Ponderando políticas de abertura](#)). Nessa discussão, apresentamos os contrastes entre dois modelos de abertura vistos no TV Tropes e ponderamos o fato de que existem lógicas de fechamento em ambos os modelos.

Por fim, nossas [considerações finais](#) retomam as noções de público recursivo ([KELTY, 2008](#)) e políticas de *frame* ([TKACZ, 2015](#)), para discutir o que revelam as controvérsias analisadas e as razões pelas quais tratamos de políticas de abertura neste trabalho.

CAPÍTULO 1 - POLÍTICAS DE ABERTURA

Neste trabalho, buscamos analisar, a partir das negociações e disputas em momentos de controvérsia, como se constituem as políticas de abertura da *wiki* TV Tropes. De modo mais específico, nos interessamos tanto pelos mecanismos internos que operacionalizam a integração de certas políticas de abertura como parte da governança da plataforma, como também pelo modo com que os interesses de diferentes atores se chocam nas tentativas de conciliação entre as diferentes culturas de fãs e visões de mundo presentes nos contextos que acompanhamos. A fim de alcançar esses objetivos, iniciamos este capítulo com uma discussão sobre políticas de abertura, indo desde as noções mais gerais sobre esse conceito e avançando até a reverberação desses princípios em iniciativas que se descrevem como “abertas”.

Nesse processo, enfatizamos a instabilidade do “aberto” em meio a multiplicidade dos projetos que mobilizam essa noção. Tomamos como ponto de partida a discussão sobre sociedade aberta (POPPER, 1974), avançamos com narrativas importantes para a história das culturas de *software* e da internet que se desenvolveram nos últimos 50 anos (KELTY, 2008; TKACZ, 2015) e alcançamos exemplos contemporâneos de como a ideia de abertura segue sendo apropriada para expressar ideais de liberdade e colaboração.

1.1. Noções de abertura

Embora associada a um amplo conjunto de projetos, a noção de “abertura” é frequentemente contestada e seu significado exato permanece indefinido. O termo em inglês “*open*”, que costuma compor essa concepção, frequentemente oscila entre substantivo, verbo e adjetivo, embora possua certas consistências ao menos em seus acoplamentos com noções como transparência, colaboração, participação e ainda fundamentos do liberalismo (TKACZ, 2015). Tomando como referência o resgate do termo “*openness*” realizado por Tkacz (2015), descobrimos que, apesar de não ter sido o primeiro a escrever sobre o conceito, o filósofo Karl Popper representa um marco para a discussão sobre abertura. Em “A Sociedade Aberta e os Seus Inimigos”, obra dividida em dois volumes e publicada pela primeira vez em 1945, acompanhamos Karl Popper em uma série de críticas à filosofia da política e da história.

Tendo como ponto de partida o fim do tribalismo na sociedade grega, Karl Popper (1974) considera que a civilização ainda não se recuperou da transição da sociedade tribal ou sociedade fechada para a sociedade aberta. A partir disso, Popper (1974) afirma que o choque causado nessa transição entre sociedades é em parte o que torna possível o surgimento de movimentos reacionários que tentam retornar ao tribalismo. Nesse sentido, o autor posiciona sua obra como uma contribuição para que possamos compreender o totalitarismo e a luta

permanente contra ele. Em sua discussão, o autor articula conceitos e autores chave da filosofia política em torno de novas categorias definidas pela contraposição entre aberto e fechado.

No entanto, a ênfase de Karl Popper não está na sociedade aberta ou na abertura em si, mas nos inimigos dessa sociedade. Ao longo de suas críticas, Karl Popper situa a sociedade aberta em oposição a formas fechadas de conhecimento, introduzindo-a como uma sociedade que não considera nenhuma verdade absoluta; não tolera a tirania, o determinismo histórico ou econômico; e não está presa a um coletivismo que apaga o indivíduo. Logo, falamos de uma sociedade demarcada a partir daquilo que ela não é. Em geral, muito do que se discute sobre abertura segue uma lógica semelhante. Parte da instabilidade que encontramos no “*open*” tem como origem não só a pluralidade de sentidos que podem ser vinculados ao termo, mas também o fato de que projetos abertos frequentemente se limitam a nos dizer aquilo que eles não são.

Outro filósofo importante para a discussão em torno da noção de “sociedade aberta” é Henri Bergson (1978). Em “As Duas Fontes da Moral e da Religião”, obra publicada doze anos antes de “A Sociedade Aberta e os Seus Inimigos”, Bergson (1978) já propõe uma distinção entre uma “sociedade aberta” e uma “sociedade fechada”. Em sua discussão, Bergson (1978) relaciona a moral com as noções de “aberto” e “fechado”. Nessa conjuntura existem duas fontes de moral: as abertas (que se endereçam a todo mundo) e as fechadas (direcionadas a determinados agrupamentos de indivíduos). No entanto, como explica Zunino (2013), não se trata de uma distinção ou hierarquização entre uma moral e outra, mas uma tese de que em cada moral há uma parte de fechamento e uma parte de abertura. Para Tkacz (2015), autores como Popper (1974) e Bergson (1978) mostram uma associação que hoje se tornou lugar comum: a abertura como qualidade de um sistema, e a politização e moralização do aberto e do fechado.

Deixando um pouco de lado a discussão feita pela filosofia e nos aproximando das culturas de *software* desenvolvidas ao longo dos últimos 50 anos, é possível observar um reposicionamento da noção de abertura em oposição à ideia de propriedade intelectual. A fim de introduzir esse cenário, narramos a seguir um conjunto de histórias que nos ajudam a distinguir alguns princípios e localizar os contextos que envolvem a mobilização da abertura como uma ideia chave para movimentos importantes na história da computação. Nessa configuração, destacamos movimentos que através de transformações técnicas, legais e culturais ajudaram a construir parte das atuais lógicas de compartilhamento de código e *peer*

production (produção por pares). Para isso, começamos introduzindo alguns fatos históricos presentes no desenvolvimento do sistema UNIX.

Criado em 1969 por Ben Thompson e Dennis Ritchie, o UNIX foi inicialmente pensado para uso interno na **Bell Labs**, uma subsidiária do monopólio da **American Telephone and Telegraph (AT&T)**. Do ponto de vista técnico, é importante destacar que o UNIX foi escrito em linguagem C e podia ser executado em qualquer máquina com um compilador C (CERUZZI, 2003). Esse detalhe merece nossa atenção visto que “os sistemas de *hardware* que os fabricantes criaram a partir da década de 1950 eram tão específicos e idiossincráticos que era inconcebível escrever um programa para uma máquina e simplesmente executá-lo em outra” (KELTY, 2008, p.121, tradução nossa⁶). Entretanto, o UNIX faz parte de uma era na qual começaram a surgir práticas de compartilhamento de código.

Do ponto de vista econômico, o UNIX ocupava uma posição singular. Por se tratar de um monopólio regulado no setor de telefonia estadunidense, a **AT&T** esteve proibida de ingressar no ramo de computação e *software* até 1984. Para contornar isso, na década de 1970, o código-fonte do UNIX era oferecido a partir do pagamento de uma taxa simbólica para a **Western Electric**, uma subsidiária da **AT&T**. Para universidades, as taxas eram ainda menores, de modo que não demorou para que o sistema se espalhasse no meio acadêmico. Além disso, as condições de licenciamento permitiam que os pesquisadores fizessem modificações no UNIX, desde que a circulação de novas versões fosse limitada ao contexto universitário. Logo,

[...] todas as coisas necessárias para transformar o UNIX da AT&T em um sistema prático – por exemplo, adaptá-lo a monitores específicos, impressoras e sistemas de armazenamento – foram feitas de forma barata. Aquele trabalho foi um excelente treinamento para os alunos também. Quando esses alunos se formaram, levaram essas habilidades com eles, juntamente com uma apreciação pelo software que lhes permitiu tal liberdade. Alguns deles após a formatura e a entrada no “mundo real” descobriram que os centros de computação corporativos tinham pouco espaço para esse tipo de acesso fácil aos níveis inferiores de uma máquina. Esses programadores se transformaram em evangelistas, espalhando o modo UNIX de programação no mundo corporativo (CERUZZI, 2003, p. 80, tradução nossa⁷)

⁶ Original: The hardware systems that manufacturers created from the 1950s onward were so specific and idiosyncratic that it was inconceivable that one might write a program for one machine and then simply run it on another

⁷ Original: [...] all the things needed to turn AT&T’s UNIX into a practical system—for example, tailoring it for specific monitors, printers, and storage systems — got done cheaply. That work was excellent training for students as well. When these students graduated, they took these skills with them, along with an appreciation for the software that had allowed them such freedom. Some of them found after graduation and entry into the “real world” that corporate computer centers had little room for that kind of easy access to the lower levels of

Nosso principal objetivo a partir dessa história é delinear o início de uma cultura de *software* bem específica. Note que não falamos apenas em uso, replicação e compartilhamento, mas também em modificações e re-compartilhamentos. Em suma, são dinâmicas que não só espalham os conteúdos, mas os reconfiguram. Nesse sentido, entendemos que “o sistema operacional UNIX não é apenas uma conquista técnica; é a criação de um *conjunto de normas* para compartilhar código-fonte em um ambiente incomum: quase comercial, quase acadêmico, em rede e global” (KELTY, 2008, p. 141, tradução nossa, grifo nosso⁸). Além disso, parte importante dessa configuração envolve a promoção de certos valores e de uma filosofia comum que parecia estar incorporada ao sistema, ao menos para grande parte de seus usuários.

Figura 1 - Placa de Carro UNIX*



Fonte: Wikipédia Ucrânia (uk.wikipedia). Disponível em: <<http://bit.ly/311HmEa>>. Acesso em 27 de novembro de 2022.

Legenda: Placa criada por Armando P. Stettner. O lema “*Live Free or Die*” (Viva Livre ou Morra) foi incorporado como uma síntese minimalista da orientação libertária do UNIX. Conhecidas também como “placa geek”, essas placas se popularizaram como símbolo de liberdade e marca de algumas subculturas.

Por ora, é importante perceber que a situação técnica, legal e econômica que marca o desenvolvimento do UNIX influencia diretamente nas práticas que emergem de sua

a machine. Those programmers turned themselves into evangelists, spreading the UNIX way of programming into the corporate world.

⁸ Original: The UNIX operating system is not just a technical achievement; it is the creation of a set of norms for sharing source code in an unusual environment: quasi-commercial, quasi-academic, networked, and planetwide

proliferação. Portanto, essa cultura cheia de liberdade de acesso, modificações e re-compartilhamentos depende de condições de licenciamento específicas. É claro que o UNIX não é o único sistema que fomenta as bases dessa cultura. Esse cenário ganha novas especificidades na medida em que diversas corporações enfrentam seus próprios desafios no mercado de computadores e outros produtos eletrônicos.

Não cabe aqui um mergulho detalhado em todas essas questões, mas vale destacar que não havia sequer unanimidade sobre o que compõe esse tipo de produto. Algumas corporações entendiam o código como um componente central dos objetos comercializados, mas que deveria ser mantido em sigilo. Outras ofereciam o código-fonte como uma cortesia enviada junto com os produtos. E, havia ainda aquelas que desagregaram completamente uma coisa da outra, comercializando *hardware* e *software* separadamente⁹.

Ainda sobre o sistema UNIX, vimos também na década de 1980 o desenrolar de uma série de conflitos em meio às tentativas de padronização para a venda desse sistema. O evento, que ficou conhecido como *UNIX wars* (Guerras do UNIX), foi uma consequência da emergência de diversas variantes através dos processos de *forking* do sistema. O *forking*, chamado também de ramificação ou bifurcação, consiste no processo de criação de um novo sistema ou projeto, com base em um sistema ou projeto pré-existente, sem a descontinuidade do anterior. Segundo Kelty (2008), o fato da AT&T licenciar o *software* para diversos fabricantes e permitir modificações no sistema levou a uma proliferação de versões tão modificadas que algumas chegavam a ser incompatíveis umas com as outras. Com isso, quando o mercado começou a se interessar pelo UNIX, havia tantas versões disponíveis que a escolha de uma versão “padrão” se tornou um ponto de disputa.

Com isso, surgiram diversas associações de fornecedores interessadas em defender a adoção de certas versões do sistema UNIX. Destacamos nessa conjuntura o *X/Open*, também conhecido como **Open Group for Unix Systems**, um consórcio de fabricantes que tinham como proposta um *open standard* (padrão aberto) a partir de uma especificação única para sistemas operacionais derivados do UNIX; a **Open Software Foundation (OSF)**, um consórcio da indústria sem fins lucrativos que também defendia uma especificação única; o **Computer Systems Research Group (CSRG)** da Universidade da Califórnia que desenvolve o **Berkeley Standard Distribution (BSD)** e o promove como um sistema de código aberto a ser usado como padrão do sistema UNIX; e a **Microsoft**, interessada em emplacar o seu sistema **Xenix** como padrão.

⁹ A precursora da venda separada de *hardware* e *software* foi a IBM em 1968 (KELTY, 2008).

Para os grupos envolvidos nas *UNIX wars* a ideia de padronização era um consenso, mas havia muitos conflitos de interesse com relação ao modo com que esse padrão deveria ser estabelecido. Por exemplo, empresas como Bull, Siemens e Philips (integrantes do *X/Open*) estavam mais interessadas em negociar padrões de abertura para garantir a portabilidade entre diferentes sistemas, algo bem parecido com os anseios da Hewlett-Packard (HP) e IBM (integrantes do Open Software Foundation). Não por acaso, em 1996 esses dois grupos se fundiram para formar **The Open Group**. Indo na linha contrária, havia empresas como a Microsoft que queria a transformação de seu próprio sistema em padrão e não a negociação de parâmetros comuns para sistemas concorrentes. Em relação a esse paradigma vale ainda ressaltar que

A ideia de várias empresas formando gangues para lutar umas com as outras, no estilo Bloods-and-Crips – ou talvez mais no estilo Jets-and-Sharks, tirando a cantoria – foi sem dúvida uma metáfora atraente no auge das guerras de gangues de alto nível e bem reais de Los Angeles. Mas, como apontou um artigo do New York Times, essas gangues eram estranhas: “Como ‘abertura’ e ‘cooperação’ são as palavras-chave por trás dessas alianças, a gangue geralmente pede que seu inimigo se junte a elas. Frequentemente, o inimigo faz isso, seja para não parecer que se opõe à abertura ou para manter o controle sobre o grupo. A IBM foi convidada a ingressar na corporação para Open Systems, embora o motivo claro, mas não declarado, do grupo fosse diluir a influência da IBM no mercado. A AT&T negociou a adesão à Open Software Foundation, mas as negociações fracassaram recentemente. Algumas empresas consideram completamente consistente ser membro de gangues rivais. Cerca de 10 empresas são membros da Open Software Foundation e de sua arquirrival a Unix International.” (KELTY, 2008, p. 162, tradução nossa¹⁰)

Com o fim dessas disputas, Kelty (2008) enxerga não a definição de um vencedor, mas a reafirmação da ideia de propriedade intelectual através do êxito da Microsoft. Segundo o autor, a Microsoft triunfou, em grande parte pelas mesmas razões que o sonho dos sistemas abertos falhou. As estruturas legais de propriedade intelectual que foram se reestruturando naquela época favoreciam mais um monopólio corporativo sobre um único produto (Microsoft), do que um conjunto de componentes “abertos” e concorrentes (*X/Open* e Open Software Foundation). Além disso, montar consórcios, padronizar sistemas e construir

¹⁰ Original: The idea of a number of companies forming gangs to fight with each other, Bloods-and-Crips style—or perhaps more Jets-and-Sharks style, minus the singing —was no doubt an appealing metaphor at the height of Los Angeles’s very real and high-profile gang warfare. But as one article in the New York Times pointed out, these were strange gangs: “Since ‘openness’ and ‘cooperation’ are the buzzwords behind these alliances, the gang often asks its enemy to join. Often the enemy does so, either so that it will not seem to be opposed to openness or to keep tabs on the group. IBM was invited to join the corporation for Open Systems, even though the clear if unstated motive of the group was to dilute IBM’s influence in the market. AT&T negotiated to join the Open Software Foundation, but the talks collapsed recently. Some companies find it completely consistent to be members of rival gangs... About 10 companies are members of both the Open Software Foundation and its archrival Unix International.”

componentes compatíveis era uma tarefa muito mais complexa do que simplesmente alavancar o domínio de mercado de uma única marca.

Nesse sentido, é importante também lembrar que as bases para o que chamamos de propriedade intelectual tem origem ainda no direito de cópia, o chamado *copyright*, estabelecido nas primeiras décadas após a introdução da prensa tipográfica. Ao longo dos anos, novas tecnologias foram impondo uma série de desafios legais, políticos e culturais às lógicas de controle sobre produções tangíveis e intangíveis. De modo simplificado, a ideia de uma propriedade intelectual surge com a proposta de proteger obras intelectuais, incluindo trabalhos literários, artísticos, *softwares* de computador, etc. Esse tipo de regulamentação está presente na maior parte das nações, embora cada país tenha suas especificidades e legislação. Não pretendemos examinar detalhadamente as questões legais que dão forma à noção de propriedade intelectual. Mas, a partir das discussões de Tarleton Gillespie (2007, p. 15, tradução nossa¹¹) compreendemos que:

juntamente com as novas tecnologias vêm novas leis para apoiá-las, novos arranjos institucionais e comerciais para produzir e alinhá-las, e novas justificativas culturais para convencer legisladores e usuários a abraçá-las. Isso não é engenharia cultural por meio da tecnologia, mas um esforço mais heterogêneo de regulação através do alinhamento de elementos políticos, técnicos, jurídicos, econômicos e culturais que devem ser mantidos para que um novo paradigma de direitos autorais se estabeleça.

Desse modo, propomos que a relação entre a propriedade intelectual e a história do desenvolvimento de *softwares* não deve ser vista como uma questão puramente legal. Estamos falando de um mecanismo complexo que busca governar como uma série de coisas são produzidas, seus modos de uso, sua circulação e quem se beneficia financeiramente dessas dinâmicas. Portanto, precisamos reconhecer essa estrutura também como um campo de disputa.

De volta para nossas histórias, precisamos explicar que essas narrativas além de importantes para localizarmos o desenvolvimento de algumas noções de abertura também são parte da construção de certos códigos e princípios para muitas culturas que viriam a emergir a partir da computação. Para Matthew Ratto (2003), as histórias sobre o desenvolvimento do UNIX fazem parte de um conjunto de narrativas articuladas para defender a relevância de um

¹¹ Original: Alongside the new technologies come new laws to back them, new institutional and commercial arrangements to produce and align them, and new cultural justifications to convince legislators and users to embrace them. This is not engineering culture through technology, but a more heterogeneous effort to regulate through the alignment of political, technical, legal, economic, and cultural elements that must be held in place for a new paradigm of copyright to take hold.

conjunto de valores – de abertura, colaboração e produção por pares – que viriam a unir diversas comunidades no futuro. Nos próximos parágrafos, avançaremos com a história de movimentos que negociam e repercutem alguns dos valores em questão. Começaremos com o início dos movimentos **Software Livre** e **Código Aberto**, que em certa medida podem ser vistos como reflexos dos obstáculos encontrados quando os usuários são privados das liberdades que sistemas como o UNIX ofereciam.

Ainda na década de 1980, Richard M. Stallman, programador de *software* do **AI Lab** do **MIT**, se deparou com um problema com a impressora do laboratório. A nova Xerox 9700, enviada como um presente para o AI Lab, embora fosse um protótipo com tecnologia de ponta da época, era muito suscetível a atolamentos de papel. Apesar da inconveniência, essa era uma questão que o laboratório já sabia como contornar. Anos antes, Stallman havia resolvido um problema semelhante a partir de uma pequena modificação na impressora antiga do laboratório. A solução consistia na inserção de um comando no *software* da impressora ordenando verificações periódicas e avisos para o computador central do AI Lab. Desse modo, todos os usuários que estavam aguardando impressões eram notificados caso a impressora estivesse atolada.

No entanto, essa solução era irrealizável no caso da Xerox 9700 devido a uma contingência bem simples: Stallman não possuía o código-fonte da máquina. Diferente da fabricante da impressora anterior, a Xerox não havia enviado o código-fonte junto com o produto. Apesar disso, Stallman ainda tentou obter o código de diversas formas, inclusive por contato direto com o programador responsável. No entanto, as tentativas falharam e ainda descobriu-se que os envolvidos na criação da impressora haviam assinado um acordo de confidencialidade, algo que na época era uma novidade na área de *software* (WILLIAMS, 2002). É a partir dessa problemática que Richard Stallman dá início ao movimento **Software Livre** (*Free Software*). Em síntese, o movimento defende liberdade para “executar, copiar, distribuir, estudar, alterar e melhorar o software” (STALLMAN, 2002, p. 43, tradução nossa¹²).

Stallman (2002) explica que para compreendermos o conceito devemos pensar em “*free*” como em “*free speech*” (discurso livre), não em “*free beer*” (cerveja grátis). Para ser mais exato, a noção envolve quatro liberdades essenciais:

Liberdade 0: A liberdade de executar o programa, para qualquer finalidade.

¹² Original: to run, copy, distribute, study, change, and improve the software

Liberdade 1: A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades. (O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para isso).

Liberdade 2: A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar seu próximo.

Liberdade 3: A liberdade de melhorar o programa e liberar suas melhorias para o público, para que toda a comunidade se beneficie. (O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para isso). (STALLMAN, 2002, p. 43, tradução nossa¹³)

Em 1983, Stallman começou a dar forma a esses princípios com o anúncio do **GNU Project**. O nome GNU é na verdade um acrônimo recursivo¹⁴ para “*GNU’s Not Unix*”. A ideia do projeto era criar um sistema que fosse compatível com o UNIX, mas oferecesse todas as liberdades defendidas na noção de **Free Software**. Ratto (2003), nos recorda que no *newsgroup* net.unix-wizards, um grupo de discussão online para usuários do UNIX, Stallman era um dos principais participantes demonstrando seu descontentamento com a comercialização do UNIX, especialmente na época das *UNIX wars*.

Ao longo de várias décadas de dedicação ao movimento **Software Livre**, Stallman acumulou uma série de feitos, dentre os quais vale destacar: (1) a fundação de uma corporação sem fins lucrativos com o objetivo de oferecer uma estrutura legal para o desenvolvimento de *softwares* livres; (2) a popularização do conceito de *copyleft*, um mecanismo legal para tornar um programa ou obra livre e garantir que todas as versões posteriores também sejam livres; (3) a escrita de diversos ensaios sobre os conceitos que norteiam o movimento **Software Livre**; (4) e ainda sua própria transformação em uma das figuras mais influentes de toda a cultura *hacker*.

Avançando alguns anos, temos em 1998 uma grande cisão no movimento **Free Software**. A partir daquele ano, parte da comunidade passou a defender uma nova nomenclatura: o **Open Source** (código aberto). A ideia por trás do termo era desvincular o movimento da retórica em torno do “*free*”, tendo em vista que essa terminologia poderia ser mal vista especialmente quando acoplada a um produto (STALLMAN, 2002). A questão mercadológica já trazia certas tensões ao movimento **Software Livre** desde sua concepção.

¹³ Original: Freedom 0: The freedom to run the program, for any purpose. Freedom 1: The freedom to study how the program works, and adapt it to your needs. (Access to the source code is a precondition for this.) Freedom 2: The freedom to redistribute copies so you can help your neighbor. Freedom 3: The freedom to improve the program, and release your improvements to the public, so that the whole community benefits. (Access to the source code is a precondition for this).

¹⁴ Um tipo de acrônimo que faz referência a si mesmo na expressão que simboliza. A adoção desse tipo de abreviação consiste em uma antiga tradição da comunidade *hacker*.

Em 1996, Stallman chegou a publicar um ensaio com o título “Vender Software Livre”, para tentar explicar que a noção de “*free*” defendida por ele se referia à liberdade de utilizar, estudar e adaptar um *software*, o que não impediria que o *software* em questão fosse comercializado.

O novo movimento passou a ser organizado pela **Open Source Initiative (OSI)** e logo ganhou seu próprio representante notável: Eric Raymond. Um ano antes da criação da OSI, Raymond já havia publicado o famoso ensaio “A Catedral e o Bazar”. O texto que viria a se tornar o manifesto do movimento de código aberto descreve dois modelos de desenvolvimento de *software*. No modelo Catedral, o código de cada versão do *software* é disponibilizado, mas o que há entre uma versão e outra está restrita ao grupo de desenvolvedores. No modelo Bazar, o código é desenvolvido de forma totalmente aberta e pública. A tese de Raymond é que no modelo Bazar, através dos testes e da experimentação pública, eventuais falhas podem ser identificadas rapidamente (RAYMOND, 2000). Essa análise teve como referência o desenvolvimento do sistema Linux e posteriormente viria a inspirar a abertura de código na criação do navegador Mozilla (WEBER, 2004).

Stallman explica que **Free Software** e **Open Source** representam quase a mesma gama de programas. Entretanto, o que esses movimentos defendem são coisas distintas. Para Stallman (2002), o movimento **Software Livre** é sobre ética, liberdade e justiça, ao passo que o **Código Aberto** apenas valoriza as vantagens práticas de desenvolver *softwares* com código compartilhado. Para Raymond (TKACZ, 2015), Stallman era um idealista controlador que focava demais na política, ignorando a eficiência e a qualidade técnica. Apesar das distinções, os dois movimentos se encontram em seus vínculos estreitos com a cultura *hacker* e suas posturas contrárias a qualquer ideia de propriedade intelectual que impeça alguém de melhorar determinado *software*. Kelly (2008, p. 112, tradução nossa¹⁵) entende que com o surgimento do Código Aberto

[...] nada mudou muito em termos de como as coisas realmente eram feitas. Compartilhar código-fonte, conceber abertura, escrever licenças, coordenar

¹⁵ Original: Yet nothing much changed in terms of the way things actually got done. Sharing source code, conceiving openness, writing licenses, coordinating projects—all these continued as before with no significant differences between those flashing the heroic mantle of freedom and those donning the pragmatic tunic of methodology. Now, however, stories proliferated; definitions, distinctions, details, and detractions filled the ether of the Internet, ranging from the philosophical commitments of Free Software to the parables of science as the “original open source” software. Free Software proponents refined their message concerning rights, while Open Source advocates refined their claims of political agnosticism or non ideological commitments to “fun.” All these stories served to create movements, to evangelize and advocate and, as Eugen Leitl would say, to “corrupt young minds” and convert them to the cause. The fact that there are different narratives for identical practices is an advantageous fact: regardless of why people think they are doing what they are doing, they are all nonetheless contributing to the same mysterious thing.

projetos – tudo isso continuou como antes, sem diferenças significativas entre os que exibiam o manto heróico da liberdade e os que vestiam a túnica pragmática da metodologia. Porém, agora, histórias se proliferavam; definições, distinções, detalhes e detrações encheram o éter da Internet, oscilando desde os compromissos filosóficos do Software Livre até as parábolas da ciência com o software “original de código aberto”. Os proponentes do Software Livre refinaram sua mensagem sobre direitos, enquanto os defensores do Código Aberto refinaram suas alegações de agnosticismo político ou compromissos não ideológicos com a “diversão”. Todas essas histórias serviram para criar movimentos, para evangelizar e advogar e, como diria Eugen Leitzl, para “corromper mentes jovens” e convertê-los à causa. O fato de haver diferentes narrativas para práticas idênticas é um fato vantajoso: independentemente do motivo pelo qual as pessoas pensam que estão fazendo o que estão fazendo, todas estão contribuindo para a mesma coisa misteriosa.

Prosseguindo em nossa discussão, dedicamos aqui um pequeno espaço para introduzir mais uma importante personagem de nossas reflexões: a cultura *hacker*. Publicado pela primeira vez em 1984, o clássico *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, de Steven Levy, descreve os *hackers* – baseado em conversas com diversos estudantes e pesquisadores do MIT, como adeptos de uma filosofia de compartilhamento, abertura e descentralização. Segundo o autor, esse tipo de “ética hacker” não era exatamente codificada, mas incorporada no comportamento dessas pessoas. Na obra, Steven Levy (1984) descreve os *hackers* como magos e heróis que liberaram a “magia do computador” para as pessoas. Essa narrativa atravessa boa parte do imaginário que compõe o que chamamos aqui de “cultura *hacker*” da década de 1980 e início da década de 1990. Ao longo dos anos, essas noções sobre o *hacking* foram se transformando tanto entre os próprios *hackers*, como também no imaginário popular e na literatura sobre o tema.

Gabriella Coleman e Alex Golub (2008) explicam que a literatura sobre *hackers* tende a decompor o *hacking* de uma forma binária, de modo que os praticantes são elogiados ou denunciados. Os autores expõem que essa tendência é um dos elementos responsáveis por obscurecer o significado cultural do *hacking*. A partir disso, Coleman e Golub (2008) entendem que para compreender as dinâmicas em torno da cultura *hacker* devemos analisar como uma moralidade *hacker* existe de modo múltiplo, sobrepondo e convergindo processos culturais e políticos mais amplos, como o próprio liberalismo. Os autores ainda nos dizem que não é preciso muito para entender a centralidade que as ideias liberais possuem para os *hackers*. Reivindicações *hackers* como “liberdade, liberdade de expressão, privacidade, o individual, meritocracia – revela marcas e preocupações liberais” (COLEMAN; GOLUB, 2008, p. 256, tradução nossa¹⁶).

¹⁶ Original: freedom, free speech, privacy, the individual, meritocracy – discloses liberal imprints and concerns.

Em relação ao liberalismo, notamos em Matteucci (1998), que embora se trate de um fato histórico, esse fenômeno possui uma definição escorregadia. Em muitos casos, aqueles que se inspiraram em ideias liberais não se denominam dessa forma, de maneira análoga, nem todos os que se apresentam como liberais desenvolvem uma política coerente com os princípios proclamados pelo liberalismo. Em um esforço para estruturar essa acepção, Matteucci (1998) explica que não devemos olhar para o liberalismo como uma simples ideologia política associada a determinados grupos e partidos, mas como uma ideia encarnada em instituições políticas e em estruturas sociais.

A partir da caracterização do adjetivo “liberal” e o substantivo “liberalismo”, Matteucci (1998) nos recorda dos valores do iluminismo francês e do militarismo inglês, onde o liberalismo era sinônimo de individualismo. O autor explica que naquele contexto o individualismo é apresentado não só pela defesa radical do indivíduo, mas pela aversão a qualquer forma de intermediação no campo político ou econômico. Nessa descrição, interessa também lembrar da noção que ajuda a dar nome ao fenômeno: a liberdade. Matteucci (1998) defende que a definição de liberdade como emancipação e auto-realização do homem parece ser aquela que melhor captura a “liberdade liberal”. Nessa concepção, prevalece a emancipação do indivíduo e se exige um espaço público que garanta a livre manifestação tanto das faculdades humanas, como também dos processos políticos e sociais.

Desse modo, vale também destacar que a consumação da liberdade é vista pelo liberal como diretamente associada a um processo de limitação do poder governamental. Portanto, o pensador liberal anseia por um estado moralmente neutro e condições para que cada indivíduo possa viver de acordo com suas próprias visões de mundo. Matteucci (1998) nos explica que o liberalismo enxerga a sociedade como um organismo que deve crescer a partir das tensões provocadas pelas forças presentes no mesmo, com isso, estimula-se “uma mentalidade experimental e pragmática, que submete constantemente os próprios enunciados a verificações empíricas” (MATTEUCCI, 1998, p. 697). De modo complementar, podemos citar também Skinner (1998) que em “Liberdade antes do liberalismo” recupera a teoria neo-romana dos Estados livres para explicar a concepção de que comunidades livres precisam ser moldadas pelas leis de homens privados, a fim de defender homens privados e assegurar a liberdade da comunidade como um todo. Logo, falamos de uma concepção que enxerga a liberdade como intimamente ligada a formas de emancipação do indivíduo e limitação do poder do estado.

Essa breve introdução acerca do liberalismo é importante na medida em que compartilhamos do entendimento de que existem muitos ideais liberais entretidos no tecido

cultural, especialmente nos contextos associados a cultura *hacker* (COLEMAN e GOLUB, 2008) e a mobilização da abertura enquanto uma qualidade incorporada a determinados sistemas (KELTY, 2008; TKACZ, 2015). No entanto, apesar desse encadeamento ser bem notável, Coleman (2004) também nos lembra que a recusa em reconhecer suas ações como políticas é uma forte característica em diversas culturas de *software*. Nesse contexto, o movimento **Open Source**, por exemplo, é particularmente atravessado por uma negação formal da política, ao mesmo tempo em que se articula como uma das principais forças no terreno de disputa política dos direitos de propriedade intelectual e da liberdade de expressão.

Esse cenário é ainda atravessado pelo que poderíamos chamar de uma ideologia californiana. O termo vem de um ensaio de Richard Barbrook e Andy Cameron publicado na revista Mute em 1995, e considerado uma das primeiras críticas ao neoliberalismo agressivo do Vale do Silício (FOLETTTO, 2015). No ensaio, Barbrook e Cameron (2015) definem a ideologia californiana como a improvável mistura dos ideais da contracultura *hippie* com o liberalismo econômico e o utopismo tecnológico, promovida através de revistas, livros, programas de televisão, páginas da *web* e etc. Segundo os autores, essa visão encontrou forte adesão entre *nerds* de computador, estudantes, capitalistas inovadores, ativistas sociais, acadêmicos e políticos entusiasmados com a ideia de uma substituição das estruturas políticas e socioeconômicas pelas interações autônomas entre as pessoas e os *softwares* (BARBROOK; CAMERON, 2015).

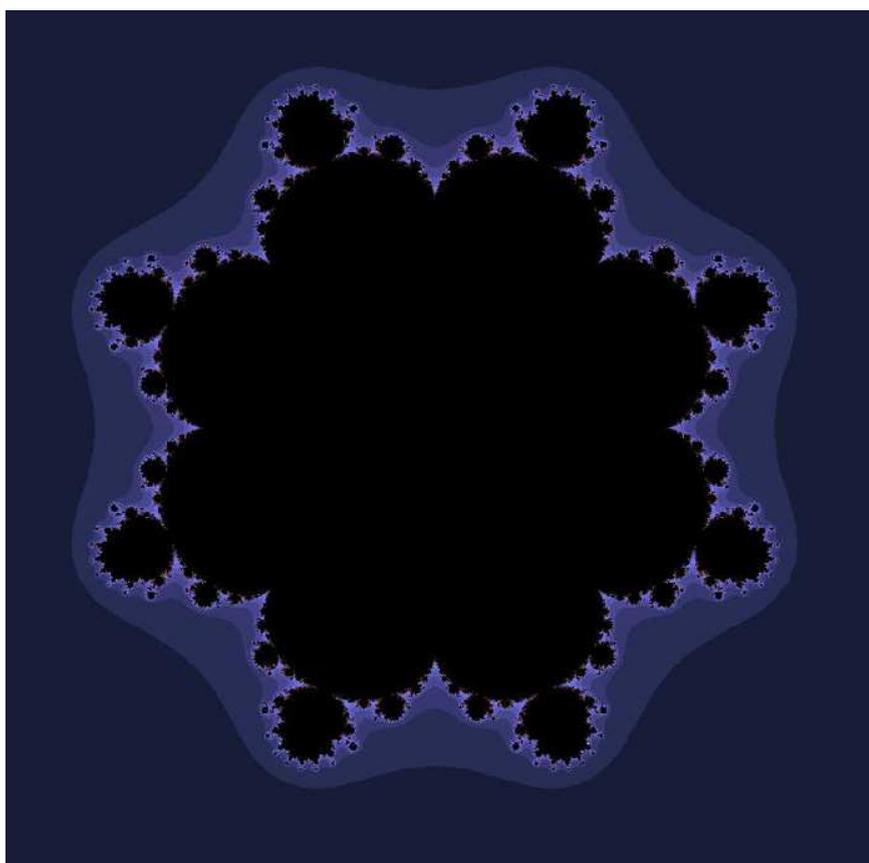
Com isso, Barbrook e Cameron (2015) criticam principalmente as narrativas que promoviam a *web* como uma criação de empresários heróicos, ignorando a combinação de iniciativas públicas, privadas e comunitárias que de fato integram esses processos; soma-se a isso a celebração desses feitos como a realização da “democracia jeffersoniana”, onde todos os indivíduos poderiam se expressar livremente no ciberespaço, ignorando que na democracia de Thomas Jefferson a liberdade dos brancos era baseada na escravização dos negros. Embora publicado há 27 anos, A Ideologia Californiana ainda reflete grande parte dos ideais de uma política que mescla libertários e liberais com o determinismo tecnológico, acolhendo de algum modo desde as *.com* do Vale do Silício até projetos comunitários que parecem incompatíveis com a postura de mercado dessas empresas.

Em relação a isso, Kelty (2008) nos lembra que para muitos observadores, os *geeks* em geral exibem uma mistura desconcertante de liberalismo, libertarianismo, anarquismo, idealismo e pragmatismo. No livro “Two Bits: The Cultural Significance of Free Software”, o autor demonstra parte dessa lógica ao analisar como os *geeks* utilizaram a Reforma Protestante como apoio para formular um espectro de crenças sobre progresso, liberdade e

intervenção. Para Kelty (2008) essa mistura de ideais políticos com os detalhes técnicos da Internet, vistas nos *geeks*, revelam a estrutura de um “*recursive public*” (público recursivo).

De modo geral, na matemática e na Ciência da Computação, a recursão serve para especificar ou construir uma repetição de um objeto similar ao que já fora mostrado, definindo regras para formular versões complexas a partir de um exemplo base. Uma boa ilustração disso são os conjuntos definidos recursivamente, como o conjunto de Mandelbrot:

Figura 2 - Conjunto de Mandelbrot



Fonte: Simon Fraser University. Disponível em:

<<https://www.sfu.ca/~rpyke/335/W03/mandelbrots/M6.html>>. Acesso em 27 de novembro de 2022.

Legenda: No conjunto de Mandelbrot vemos um padrão específico que se repete continuamente.

Em “Two Bits (...)”, Kelty (2008) entende o público recursivo como aquele que a existência só é possível através da referência discursiva e técnica aos meios de criação desse público. O autor explica que um Software Livre, por exemplo, depende de outros *softwares* ou sistemas operacionais, que por sua vez podem ser dependentes de protocolos abertos, que por sua vez dependem de certos tipos de *hardware*. Nesse contexto, a “profundidade” da recursão

seria determinada pela abertura das infraestruturas necessárias para executar o projeto. Com isso, o público recursivo seria construído a partir de uma preocupação compartilhada com a manutenção dos meios de associação pelos quais eles se reúnem como um público, sendo essa preocupação de ordem técnica e moral.

A frase “ordem moral e técnica” sinaliza tanto tecnologia – principalmente software, hardware, redes e protocolos – como um imaginário da ordem adequada da ação política e comercial coletiva, ou seja, como a economia e a sociedade devem ser ordenadas coletivamente. [...] Ao contrário de outros conceitos de público ou de uma esfera pública, o “público recursivo” captura o fato de que o principal modo de associação e atuação dos geeks é por meio da Internet, e é através deste meio que um público recursivo pode surgir em primeiro lugar. A Internet [...] está no centro de seus raciocínios sobre por que eles se associam. Eles são os construtores e imaginadores deste espaço, e o espaço é o que lhes permite construir e imaginar. (KELTY, 2008, p. 28, tradução nossa¹⁷)

Kelty (2008) explica que a Internet não é em si um público recursivo, mas algo que tais públicos se preocupam em preservar. Para o autor, a ideia de recursividade é adotada tendo em vista dois pontos: o primeiro, seria sinalizar que esse tipo de público abrange atividades de criação, manutenção e modificação de *softwares* e redes; e o segundo, evidenciar a “profundidade” recursiva do público, isto é, as camadas técnicas e jurídicas – sistemas, protocolos, infraestruturas – que são objeto desta criação, manutenção e modificação. Em relação ao segundo ponto, Kelty (2008) ainda considera que a questão dos limites dessas camadas (*hardware?* legislação? infraestrutura?) circunscreve os limites dos imaginários da ordem técnica e moral compartilhada pelos *geeks*. Aqui cabe um adendo para explicar que nas análises de Kelty (2008) o termo *geek* é utilizado de forma inclusiva em associação com a problemática de um público recursivo, mas que essa noção pode se misturar com termos como *hacker*, *nerd* de computador e até amadores.

Para nós, o conceito de público recursivo é importante para delinear uma noção de abertura que envolve não só as infraestruturas que permitem determinadas práticas (discussão, compartilhamento, colaboração), mas também as ideias e valores acopladas nessas práticas. Nessa lógica, nos associamos a ideia de Kelty (2008) de que a abertura na Internet está

¹⁷ Original: The phrase “moral and technical order” signals both technology— principally software, hardware, networks, and protocols—and an imagination of the proper order of collective political and commercial action, that is, how economy and society should be ordered collectively. Unlike other concepts of a public or of a public sphere, “recursive public” captures the fact that geeks’ principal mode of associating and acting is through the medium of the Internet, and it is through this medium that a recursive public can come into being in the first place. [...] The Internet [...] is at the core of their own reasoning about why they associate with each other. They are the builders and imaginers of this space, and the space is what allows them to build and imagine it.

complexamente entrelaçada com questões de disponibilidade, legalidade, propriedade intelectual, censura, sigilo comercial e assim por diante.

1.2. Aplicando abertura

Neste ponto do texto, podemos dizer que mesmo após passarmos por todas essas histórias, movimentos e princípios parece que não estamos perto de uma definição relativamente estável de abertura. Na verdade, poderíamos dizer o oposto. Se há uma coisa constante nessas narrativas é a instabilidade da ideia de abertura. Seja associada à sociedade ou às culturas de *software*, a abertura parece uma noção cujos os alicerces são múltiplos e mutáveis.

Para Kelty (2008), entre 1980 e 1993, não havia nenhuma pessoa, empresa ou associação definindo explicitamente a abertura como um objetivo que organizações, corporações ou programadores deveriam almejar, mas, também não havia quase ninguém que discordasse da demanda por abertura. Na verdade, na visão do autor a abertura aparece como uma espécie de “imperativo cultural, refletindo um imaginário social de longa data com raízes em noções de democracia liberal, versões de livre mercado e ideais de livre troca de conhecimento” (KELTY, 2008, p. 148, tradução nossa¹⁸). O autor ainda traz como exemplo da multiplicidade da noção de abertura a obra *Open Systems: The Reality* de 1993, na qual os autores Terry A. Critchley e K. C. Batty organizam mais de 1000 definições para sistemas abertos. Kelty (2008) destaca que essas definições enfatizam ideias em torno da interoperabilidade de máquinas heterogêneas; a compatibilidade de diferentes aplicativos; a portabilidade de sistemas operacionais; incluindo ideologias de livre mercado, como a definição de Bill Gates: “Não há nada mais aberto que o mercado de PCs... Os [U]suários podem escolher o software mais recente e melhor.” (KELTY, 2008, 148, tradução nossa¹⁹).

Para Tkacz (2015), o uso da noção de abertura na política institucional, e como conceito político em geral, não pode ser separado de sua emergência nas culturas de *software* e de rede. De modo mais preciso, o autor explica que a abertura de hoje é evidência da natureza em rede, computacional, e até mesmo cibernética, da governança. Nesse contexto, “a abertura é colocada em uma variedade de configurações, articulada com diferentes conceitos e

¹⁸ Original: kind of cultural imperative, reflecting a longstanding social imaginary with roots in liberal democratic notions, versions of a free market and ideals of the free exchange of knowledge.

¹⁹ Original: There’s nothing more open than the PC market... [U]sers can choose the latest and greatest software.

utilizada de diferentes maneiras [...] cada movimento perturba e desestabiliza a articulação de seu significado” (2015, s/p, tradução nossa²⁰).

No contexto nacional, por exemplo, acompanhamos em 2022 a promoção cada vez mais frequente do conceito **Open Everything** através de sites e blogs relacionados às áreas de tecnologia e finanças. Em 2021, o conceito começou a receber certa atenção de sites brasileiros após o Banco Central (BC) dar continuidade a agenda de incentivo à competitividade no Sistema Financeiro Nacional (SFN) com a implantação do **Open Banking**, também conhecido como **Open Finance** ou **Sistema Financeiro Aberto** (INFOMONEY, 2022). A agenda em questão, que tem como principal feito o lançamento do PIX em 2020, tem avançado com a definição de um conjunto de regras e tecnologias para possibilitar o compartilhamento de dados entre instituições financeiras. O projeto que teve a adesão obrigatória de bancos como Bradesco, Banco do Brasil, Caixa Econômica, Itaú, Santander e BNDES e outros, prevê não só o compartilhamento do histórico financeiro dos clientes, mas também suas informações cadastrais, sob o guarda-chuva da Lei Geral de Proteção de Dados (nº 13.709/2018).

Nessa conjuntura, um importante eixo de apoio para o sistema proposto pelo Banco Central é a ideia de **Open Standard**, noção cuja popularização se deve sobretudo às *UNIX wars* (KELTY, 2008). A ideia é que as instituições financeiras do país mantenham critérios técnicos, métodos, processos e práticas compatíveis, facilitando o processo de compartilhamento de dados via **API**, sigla em inglês para *Application Programming Interface*, recurso que corresponde a uma forma de comunicação entre dois sistemas, na qual um deles oferece informações e serviços requisitados.

O fato é que, nesse cenário, o **Open Everything** tem ganhado cada vez mais espaço como um conceito que sintetizaria a política de abertura como requisito chave para diversos setores do país.

²⁰ Original: openness is placed in a variety of settings, articulated alongside different concepts, and put to use in different ways [...] each movement troubles and destabilizes the articulation of its meaning.

Figura 3 - Publicações sobre Open Everything



Fonte: Uol (2022), Infor Channel (2021) e Sensedia (2022). Disponíveis, respectivamente em: <<http://bit.ly/3JJKWnx>>, <<https://bit.ly/3RxZs3T>> e <<http://bit.ly/3I2Ap60>>. Acesso em: 27 de novembro de 2022.

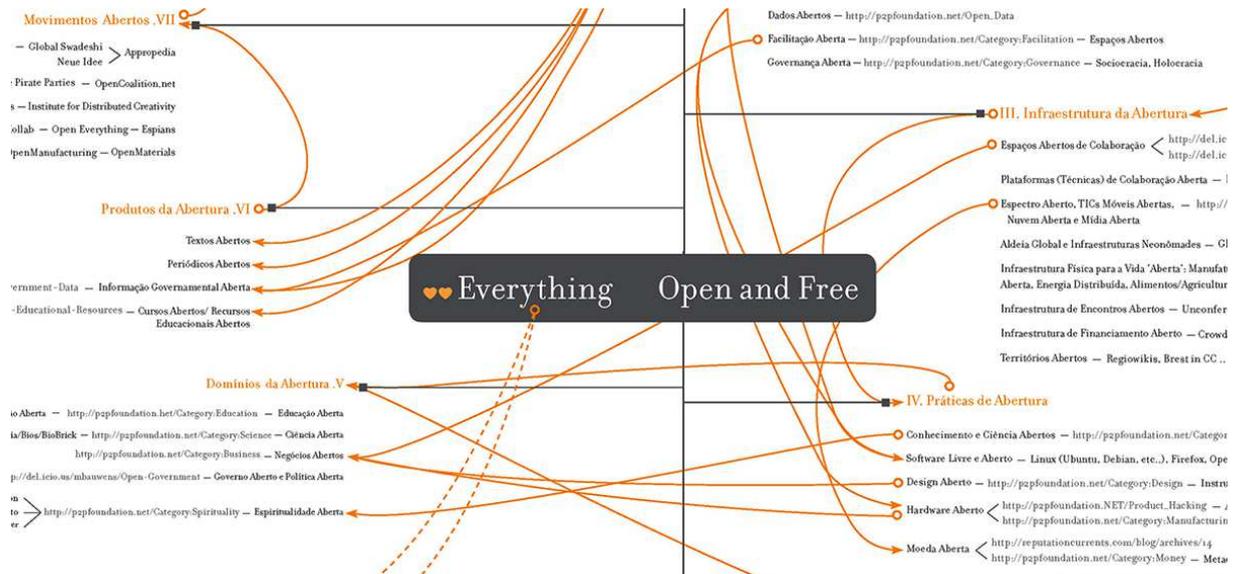
Legenda: Publicações sugeridas pelo Google na primeira página da busca pelo termo “Open Everything”

Para Tkacz (2015), o **Open Everything** representa a mais forte expressão da ideia de abertura. O autor explica que a noção começou a ganhar notoriedade com o apoio da The P2P Foundation, uma organização sem fins lucrativos que defende soluções globais *peer-to-peer*, isto é, um modelo descentralizado e interconectado de produção de conhecimento. Para exemplificar essas políticas, Tkacz (2015) destaca o mapa “**Everything Open and Free**”²¹, vinculado ao projeto da P2P Foundation, que a partir de oito dimensões tenta dar conta da amplitude da abertura. O mapa inclui: I - Aspectos de Abertura; II - Facilitadores de Abertura; III - Infraestruturas de Abertura; IV - Práticas de Abertura; V - Domínios de Abertura; VI - Produtos de Abertura; VII - Movimentos Abertos; VIII - Consciência Aberta.

Michel Bauwens (2009), autor de “**Everything Open and Free**”, explica que as políticas traçadas por ele no mapa possuem pelo menos três desafios: (1) a propriedade intelectual privatizada; (2) o autoritarismo, especialmente em projetos participativos como a Wikipédia; e (3) a apropriação pela iniciativa privada de produções feitas a partir de licenças abertas.

Figura 4 - Everything Open and Free

²¹ Disponível em: <[https://www.mindmeister.com/pt/28717702/everything-open-and-free?fullscreen=1#/>. Acesso em: 26 nov 2022.](https://www.mindmeister.com/pt/28717702/everything-open-and-free?fullscreen=1#/)



Fonte: poliTICs (2009)

Legenda: Captura de trecho da versão traduzida do mapa Everything Open and Free. Disponível em: <<https://politics.org.br/sites/default/files/downloads/EverythingOpenAndFree.jpg/>>. Acesso em 27 de novembro de 2022.

Ainda na linha de ampliação da abertura para uma infinidade de áreas e projetos é possível verificar a partir da “**Open Knowledge Foundation**”, uma organização que promove conhecimento livre, a visão de que:

[...] politicamente, “abertura melhora a governança por meio de maior transparência e engajamento”; culturalmente, “abertura significa maior acesso, compartilhamento e participação”; economicamente, “a abertura permite uma reutilização de material mais fácil e rápida”; e “para que a ciência funcione de forma eficaz e para que a sociedade obtenha todos os benefícios dos esforços científicos, é crucial que a informação científica pública seja aberta” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa²²)

Entendemos que a soma desses exemplos reforça algo que tem sido exposto desde o início deste capítulo: a oscilação e a multiplicidade da noção de abertura. No entanto, é preciso problematizar que em meio a todas essas associações não fica claro se a abertura é um meio ou fim. Kelty (2008), questiona particularmente essa questão quando frisa que os movimentos que se associam a ideia de abertura não deixam claro se ela é boa por si só ou se ela é simplesmente um meio para alcançar outra coisa.

²² Original: [...] politically “openness improves governance through increased transparency and engagement”; culturally, “openness means greater access, sharing and participation”; economically, “openness permits easier and more rapid reuse of material”; and “for science to effectively function, and for society to reap the full benefits from scientific endeavors, it is crucial that public scientific information be open.”

Contudo, apesar dessa pluralidade de associações com abertura é preciso destacar que em determinados tipos de projetos esses vínculos são mais fortes do que em outros. Em certos tipos de propostas, poderíamos dizer que a abertura é vista como mais do que uma “qualidade” possível, mas um fundamento enraizado na própria natureza do projeto. Nas *wikis*, por exemplo, o caráter colaborativo desse tipo de site parece incluir a abertura como um valor determinante para o sucesso do projeto.

Criado inicialmente para facilitar a edição coletiva de documentos compartilhados entre programadores, o software *wiki* se proliferou pela internet como um sistema de criação e gestão de conteúdo com usos diversos. Parte do sucesso desse sistema se deve principalmente a sua capacidade de facilitar a escrita, permitindo que a partir de um navegador de internet qualquer usuário possa modificar o conteúdo e a estrutura de uma página. Para Ward Cunningham, responsável pela criação do software *wiki* em 1994, “uma *wiki* não é um site cuidadosamente criado para visitantes casuais. Em vez disso, procura envolver o visitante em um processo contínuo de criação e colaboração que muda constantemente o panorama do site” (LEUF; CUNNINGHAM, 2001, p. 16, tradução nossa²³). No entanto, ainda que as *wikis* possam ter os mais diversos tipos de propostas, os exemplos mais bem sucedidos envolvem alguma atividade de documentação. Nesse cenário, destacamos sobretudo a Wikipédia, projeto de enciclopédia colaborativa criado em 2001 e atualmente um dos 10 sites mais acessados no mundo (SIMILARWEB, 2022).

Na visão de Tkacz (2015), a abertura é a política incorporada na ideia de participação, colaboração, organização e governança que permeia a Wikipédia. Entretanto, o autor considera que unir “participação” ou “colaboração” com o “*open*” não nos diz muito sobre como são negociados os limites das práticas e os conteúdos que formam a *wiki*, do mesmo modo, vemos que colocar um “auto” na frente de “organização” ou “governança” não explica como esses sites funcionam. É com base nisso que Tkacz (2015) propõe uma análise da Wikipédia como uma formação de enunciados e o resultado de políticas de *frame*.

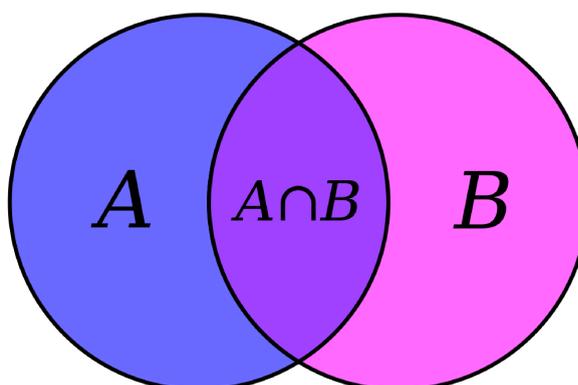
Os enunciados são oriundos da noção de Foucault (1997), que se refere a um átomo do discurso cujo domínio primário de existência é histórico e ontológico. No entanto, Tkacz (2015) se afasta um pouco de Foucault e mobiliza os enunciados como correspondentes a noção de inscrição, isto é, a ideia de que tudo aquilo que inscreve o mundo produz enunciados. A partir disso, Tkacz (2015) busca compreender como os enunciados se

²³ A wiki is not a carefully crafted site for casual visitors. Instead, it seeks to involve the visitor in an ongoing process of creation and collaboration that constantly changes the Web site landscape.

relacionam uns com os outros, suas condições de existência, como estão organizados e que status possuem. Na Wikipédia, o autor enxerga essas formações de enunciados como agregações empíricas, reunidas por forças heterogêneas, que tendem a reconfigurar o trabalho colaborativo na medida em que são incorporados na formação.

Em relação às políticas de *frames*, tomando emprestada algumas ideias de Gregory Bateson publicadas no ensaio “A Theory of Play and Fantasy”, Tkacz (2015) se interessa pelo *frame* como uma estrutura que classifica as coisas como pertencentes ou não pertencentes, tal como um diagrama na teoria matemática dos conjuntos (ver Figura 5). Nesse cenário, a estrutura do *frame* seria resultado daquilo que está mediando a ordenação. Na matemática, por exemplo, as condições de possibilidade do *frame* seriam os axiomas que definem cada conjunto. Contudo, além de classificar e ordenar, o *frame* funciona como uma lente de diferenciação. Recuperando as ideias de Gregory Bateson e Erving Goffman, que se inspirou no primeiro para publicar o livro “Frame Analysis”, em 1974, Tkacz (2015) propõe que os *frames* marcam distinções qualitativas e contribuem para a manutenção dessas mesmas distinções na medida em que fornecem para as pessoas instruções sobre como ler aquilo que está contido no *frame*.

Figura 5 - Diagrama | Teoria dos conjuntos



Fonte: Wikipédia (2022). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_dos_conjuntos/>.

Acesso em: 17 dez 2022

Nessa perspectiva, o *frame* pode ser visto como uma forma de estrutura análoga à ideia de ator-rede que será apresentada mais adiante neste trabalho. De modo resumido, em um deles vemos uma estrutura que não pode ser reduzida nem aos atores sozinhos, nem à rede, no outro vemos uma estrutura definida tanto pelo que ela é, como também por aquilo

que ela não é. Tkacz (2015), retomando os comentários de Michel Callon sobre a obra de Goffman em associação com as ideias de Bruno Latour, propõe que os *frames* sempre possuem porosidade e fragilidade, embora a materialidade busque tornar essas estruturas duráveis. Para o autor, mais do que a durabilidade, interessa os problemas de ambiguidade e sobreposição de *frames*. Analisando a política do consenso na Wikipédia, Tkacz (2015) nota que o *frame* separa o exterior do interior, mas também ordena o interior. Contudo, na medida em que os debates da *wiki* avançam, os próprios *frames* são interrogados e as hierarquias entre os *frames* são convocadas para tentar resolver o debate.

Para Tkacz (2015), alguns enunciados são mais contundentes que outros, executando um trabalho de *framing* (enquadramento) na Wikipédia, de modo que é a partir dos fluxos entre os diferentes domínios pelos quais circulam esses enunciados que surgem os contornos da governança do projeto. Nessa lógica, o aberto não é simplesmente uma noção ambígua para caracterizar a colaboração, participação e organização da Wikipédia, mas uma teoria abstrata para o que constitui a “boa” governança. Parte intrigante dessa dinâmica é que ao mesmo tempo em que a Wikipédia se sustenta a partir de políticas de *frames* e ideais de abertura, o processo de criação de *frames* é diretamente oposto à abertura. Afinal, se um *frame* é igualmente definido pelo que ele não é, não é possível que um quadro seja todo-inclusivo, ou seja, não existem *frames* abertos (TKACZ, 2015).

Esse paradigma tende a se complicar ainda mais se retornarmos para a história compartilhada da abertura com o liberalismo e o neoliberalismo. Para Tkacz (2015), o neoliberalismo foi, e continua sendo, uma resposta para o problema da “sociedade fechada” (POPPER, 1974). Se na crítica de Popper (1974) vemos as formas de fechamento como o caminho para regimes totalitários, no liberalismo vemos o livre mercado como um mecanismo de contenção do totalitarismo. Em meio a isso, Tkacz (2015, s/p, tradução nossa²⁴) propõe que a Wikipédia surge “[...] do mesmo ‘problema epistêmico’ (de fechamento) para o qual o neoliberalismo é uma solução (falha). O neoliberalismo é uma resposta à sociedade fechada, a Wikipédia é outra. Em outras palavras, o neoliberalismo é uma articulação de abertura, a Wikipedia é outra.”

A partir dessas ideias, propomos a partir de Tkacz (2015) que projetos abertos ou projetos que carregam ideais implícitos de abertura devem ser abordados tendo em vista a história desse pensamento político. Portanto, isso “também significa que os limites da

²⁴ Original: [...] from the same ‘epistemic problem’ (of closure) for which neoliberalism is one (flawed) solution. Neoliberalism is one response to the closed society, Wikipedia is another. Put differently, neoliberalism is one articulation of openness, Wikipedia another.

abertura são levados adiante, de projeto em projeto, enquanto as políticas são concebida como o problema do fechamento” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa²⁵). Com isso, propomos ainda uma compreensão da abertura que leva em conta os seus componentes morais. Por moral, entendemos a partir de Kelty (2008) que se trata de imaginários sobre como a economia e a sociedade devem ser ordenadas coletivamente, organizando públicos recursivos que discutem tecnologia, mas também discutem através dela. É tendo em vista esses pontos que avançamos com uma discussão em torno de plataformas e culturas de fãs, dois pontos fundamentais para compreendermos as dinâmicas presentes no TV Tropes.

²⁵ Original: It also means that the limits of openness are carried along, from project to project, as long as politics is conceived as the problem of closure.

CAPÍTULO 2 - ENTRE PLATAFORMAS E CULTURA DE FÃS

Se no capítulo anterior nos empenhamos na exploração da abertura enquanto as qualidades de um sistema e uma categoria do pensamento político, neste examinamos questões conceituais mais específicas ao nosso objeto de pesquisa. Desse modo, direcionamos essa discussão para a confluência entre plataformas e culturas de fãs, com destaque para aspectos importantes no que tange à promoção de certas políticas de abertura nas chamadas *wikis* de fãs. Popularizadas principalmente como espaços de documentação, as *wikis* de fãs são vistas aqui como ambiências onde o fã pode atuar não só como leitor ou editor, mas também como integrante dos processos de gestão e negociação das políticas de governança do site. Entendemos que a relevância desse tipo de ambiente emerge conforme os desacordos entre plataformas e *fandoms* se tornam cada vez mais evidentes.

Vemos que se, por um lado, cada plataforma possui sua própria agenda em termos de neutralidade, liberdade de expressão, lucro, percepção pública e outros paradigmas (GILLESPIE, 2010), por outro, existem comunidades de fãs com normas e valores muito mais arraigados do que aqueles que poderiam ser refletidos por uma plataforma que desconhece essas particularidades (FIESLER; MORRISON; BRUCKMAN, 2016). Nesse cenário, dominar os servidores (FIESLER, 2018), isto é, criar e controlar a infraestrutura de seus próprios espaços online têm sido a alternativa encontrada por muitos *fandoms*, cujas práticas não cabem nos moldes das grandes plataformas. No entanto, como veremos ao longo deste capítulo, garantir independência em um ecossistema cada vez mais dominado por um conjunto restrito de plataformas infraestruturais (PLANTIN et al, 2019) não é uma tarefa simples.

Desse modo, abrimos nossas discussões como breves introduções aos Estudos de Fãs e os Estudos de Plataforma, seguidas de uma exposição de possíveis pontos de diálogo e convergência entre os mesmos. Em seguida, nos apropriamos de referências desses dois campos para examinar a relação entre fãs e plataformas em um movimento analítico duplo que pretende decompor essas ambiências e recompor os ecossistemas formados por elas.

2.1. Estudos de Fãs e Estudos de Plataforma

Tendo em vista as particularidades do objeto que temos como foco nesta dissertação, buscamos conduzir uma análise apoiada numa interseção entre os Estudos de Fãs e os Estudos de Plataforma. Em nosso entendimento, a mobilização dessas duas abordagens ganha força na medida em que nosso foco recai numa ambiência *wiki* pautada em processos de disputas e

negociações entre culturas de fãs e plataformas. A fim de especificar as discussões propostas por esses campos, organizamos aqui uma breve apresentação sobre os Estudos de Fãs e os Estudos de Plataforma, acompanhada da proposta de uma possível associação entre esses estudos.

No que se refere aos Estudos de Fãs, sabemos que se trata de um campo com trabalhos multidisciplinares organizados principalmente através da análise do fã enquanto uma categoria engajada em práticas em torno de determinados produtos culturais. Com origem no latim *fanaticus*, o termo fã se refere inicialmente a um tipo de veneração aos deuses e aglutinava noções como “inspirado, cheio de entusiasmo. Delirante, exaltado, louco, furioso. Supersticioso, fanático” (BIANCHET; RESENDE, 2014, s/p). Entretanto, com o passar do tempo, a noção de fã passou a englobar diversas formas de adoração. Henry Jenkins (1992), um dos mais populares nomes dos Estudos de Fãs, revela que ainda no final do século XIX a forma abreviada em inglês “*fan*” já aparecia em relatos jornalísticos sobre torcedores fiéis de beisebol ou em referência a mulheres frequentadoras de teatro, as *matinee girls*, acusadas de admirar os atores ao invés das peças. Para Jenkins (1992), embora tenha se transformado ao longo dos anos, a noção de fã nunca escapou completamente de suas conotações em torno do fanatismo religioso, o excesso e a loucura.

Neste trabalho, nosso foco recai nas culturas que emergem das dinâmicas dos fãs que se organizam como comunidades. Parte dessa noção se encontra imbricada na ideia de *fandom*, termo da língua inglesa composto pela junção de fã (*fan*) com reino (*kingdom*) e equivalente à noção de reino ou domínio de fãs. No entanto, apesar do nome aparentemente autoexplicativo, definir *fandom* não é uma tarefa fácil. Matt Hills (2002), explica que muitas das tentativas de definição para *fandom* erram por assumir que, ao fixar esse termo em algum lugar, poderíamos isolar um objeto de estudo. Segundo o autor, esse tipo de raciocínio geralmente desconsidera que o *fandom* pode circular não como um rótulo para coisas reais, mas como parte de uma disputa cultural que mobiliza sentidos e afetos. Portanto, ao invés de tentar fixar *fandom* em uma definição, sugerimos a partir de Matt Hills (2002) que o *fandom* é sempre performativo e nunca uma expressão neutra ou singular, ou seja, falamos de identidades que são reivindicadas ou rejeitadas, desempenham trabalhos culturais e se transformam através de diferentes espaços e contextos.

Tomando como referência alguns dos trabalhos pioneiros de Henry Jenkins (1991, 1992), encontramos o *fandom* posicionado ao lado de práticas de apropriação e (re)leitura de textos. Essa discussão é fortemente influenciada pelos Estudos Culturais, campo que segundo Ana Carolina Escosteguy (2008) tem sua base organizada em torno de três textos: *The uses of*

literacy de 1957 escrito por Richard Hoggart, *Culture and society* de 1958 escrito por Raymond Williams e *The making of the english working-class* de 1963 com autoria de E. P. Thompson. Dentre essas publicações, Escosteguy (2008) destaca sobretudo a pesquisa de Hoggart por inaugurar o olhar de que no âmbito popular não há apenas submissão mas, também, resistência.

Em *A Invenção do Cotidiano* (1994), obra publicada pela primeira vez em 1980, Michel De Certeau incorpora a ideia de “*poaching*” como uma analogia para descrever a luta contínua entre leitores e escritores pela posse do texto e o controle sobre seus significados. Originalmente, o termo “*poaching*” descreve a prática de caçar um animal, sem permissão, na propriedade de outra pessoa. De Certeau (1994) mobiliza essa noção para sugerir que os leitores atuam como nômades, se movimentando pelas terras alheias e caçando por campos que não são seus, ou seja, conteúdos que não escreveram. O autor explica que, ainda que toda leitura transforme o seu objeto, há em nossa cultura um regime de economia escriturística no qual produtores textuais e intérpretes institucionalizados trabalham juntos para regular a produção e a circulação de sentidos. Logo, a leitura é idealizada como um ato passivo e os sentidos são produto da elite social. Henry Jenkins (1992) retoma essas ideias em *Textual Poachers*²⁶ para defender que os *fandoms* operam a partir de uma posição de marginalidade cultural, mobilizando práticas de apropriação em relação aos conteúdos que consomem.

Em linhas gerais, pode-se dizer que o início dos Estudos de Fãs são marcados pela análise de práticas de resistência, com ênfase no modo como os *fandoms* podem pressionar e desafiar as expectativas da indústria. Nessas investigações, o consumo é ainda reavaliado a partir do entendimento de que os fãs seriam consumidores que também produziam. Os fenômenos analisados circulam em torno de entusiastas de mídias como o cinema, a televisão, os quadrinhos e algumas revistas de nicho. Nesse contexto, embora a internet já estivesse em funcionamento e alguns fãs utilizassem recursos como *newsgroups* e *e-mails* para se comunicar, o principal ponto de encontro das comunidades investigadas ainda eram as convenções de fãs.

Lucy Bennett (2014) explica que, desde a publicação de *Textual Poachers*, o desenvolvimento mais notável dentro da cultura e dos Estudos de Fãs se dá com a ampla adoção da tecnologia digital. As transformações que emergem nesse cenário foram abordadas, já no início dos anos 2000, por uma série de autores (BAYM, 2000; HILLS, 2002; BURY, 2005; SANDVOSS, 2005), junto ao próprio Henry Jenkins (2009; 2013) que revisitou

²⁶ Publicado no Brasil como *Invasores de Texto* (2015).

diversas vezes as culturas de fãs e as diferentes perspectivas que surgem com a introdução de novas materialidades. Analisando como essas transformações reestruturam os *fandoms* e o próprio campo dos Estudos de Fãs, Lucy Bennett (2014) propõe que o avanço tecnológico reconfigura pelo menos quatro áreas-chave: (1) comunicação, (2) criatividade, (3) conhecimento e (4) poder organizacional e cívico.

Com relação a (1) comunicação, Bennett (2014) explica que embora esse princípio sempre tenha sido central ao *fandom*, a internet e as mídias sociais permitiram que o desenvolvimento e a fragmentação de redes compostas por fãs fosse ainda mais longe. Essa dinâmica serviu tanto às conexões internas nas comunidades de fãs, como também às conexões mais diretas e instantâneas entre o objeto de interesse do *fandom* e os produtores de mídia. Em termos de (2) criatividade, o acesso a novas ferramentas para editar, compor e remixar materiais, soma-se com as plataformas de compartilhamento, dando origem novas culturas pautadas na criatividade do *fandom*. Apesar da aparente abertura a esse tipo de comportamento, essa área forma um terreno fértil para intrigas e complicações na medida em que nem todas as apropriações criativas são bem vistas por aqueles que detêm a posse legal dos conteúdos.

Dentro da esfera do (3) conhecimento, a internet possibilitou catalogação através de sites de arquivo e *wikis*, onde os fãs podem trabalhar coletivamente para reunir informações de interesse. Nesse contexto, Bennett (2014) destaca ainda que esse panorama é frequentemente renegociado frente à abundância de informações. A presença de *spoilers*, isto é, informações críticas a respeito da trama de uma obra de ficção, se tornou uma preocupação *online*, reconfigurando até mesmo alguns modos de acesso. No que se refere ao (4) poder organizacional e cívico, entende-se que o ativismo é uma característica já antiga em algumas culturas de fãs. No entanto, plataformas de mídia social como Facebook, Twitter e YouTube amplificaram o alcance dos esforços ativos dos *fandoms* que se organizam em torno de um objetivo compartilhado. Além disso, para algumas celebridades essas mídias representam também uma forma de mobilizar e direcionar o engajamento de sua base de fãs. Lucy Bennett (2014) chama atenção para como o ativismo dirigido por celebridades pode empoderar aqueles que estão dando seus primeiros passos como cidadãos.

A dimensão formada no entrelaçamento das culturas de fãs com as tecnologias digitais é central para compreendermos também como se deu o desenvolvimento dos Estudos de Fãs no Brasil. Em um mapeamento da produção acadêmica sobre fãs no contexto do campo da Comunicação entre 2000 e 2014, Adriana Amaral e Giovana Carlos (2016) identificam dois eixos temáticos predominantes nos estudos realizados no país: (1) “os fãs e as mídias” e (2) “a

cultura e o *fandom*”. No primeiro, o foco está no engajamento; na participação e interação do fã; e nas práticas e produções de fãs. Enquanto que no segundo, os fãs são vistos como comunidade, com aspectos culturais e identitários se destacando nas pesquisas. Nesses dois eixos, a cultura participativa de Henry Jenkins (2009) e a cibercultura de Pierre Lévy (2010) são algumas das noções que mais aparecem ao longo das publicações.

Ao retomar as primeiras pesquisas publicadas no país e analisar o estado atual dos estudos de fãs feitos no Brasil, Sarah Moralejo da Costa (2018, p.34) nota que o fã como produtor é “apresentado nos trabalhos como um paradigma na área da Comunicação, pois essa colocação contrasta com a abordagem tradicional da indústria enquanto instância de produção”. Em sua tese, a autora destaca que no país há uma diversidade nos tipos de fãs e produtos culturais analisados. Quanto à questão específica da apropriação da noção de cibercultura nessas pesquisas, Costa (2018) destaca que esses trabalhos focam na relação entre fã e produção; fã e *fandom*; fã e suas próprias produções; fã e suas práticas e fã e sociedade.

Já os Estudos de Plataforma formam um segmento que começa a ganhar certa notoriedade a partir de 2010. O nome que identifica o campo é introduzido por Nick Montfort e Ian Bogost em 2007, mas formalizado apenas dois anos depois através do livro *Racing the Beam*. A obra em questão descreve a história da programação do Atari 2600 em uma perspectiva que envolve a materialidade do console e as expressões culturais desenvolvidas nos jogos lançados. Entretanto, apesar do ponto de partida direcionado para a análise de consoles e jogos, a abrangência desses estudos cresceu juntamente com a própria noção do que vem a ser uma plataforma.

Do ponto de vista conceitual e metodológico, ainda que associado a uma ampla gama de matrizes, em relação aos Estudos de Plataforma destacamos seus fortes vínculos com os chamados Estudos de Ciência e Tecnologia, identificados em inglês pela sigla STS e caracterizados por seu caráter interdisciplinar na análise da inseparabilidade da ciência e tecnologia em relação aos contextos históricos, culturais e sociais. Nesse sentido, conforme explica d’Andréa (2017), observamos que com o propósito de investigar as múltiplas mediações presentes em torno de artefatos tecnológicos, os Estudos de Plataforma também mobilizam dimensões técnicas, políticas e econômicas.

Nessa conjuntura, a própria conceituação do que vem a ser uma plataforma emerge como um ponto em que múltiplos interesses se inter cruzam na tentativa de posicionar comercialmente e socialmente certas infraestruturas. Em *The politics of ‘platforms’*, Tarleton Gillespie (2010), um dos principais autores do campo, destaca quatro territórios semânticos

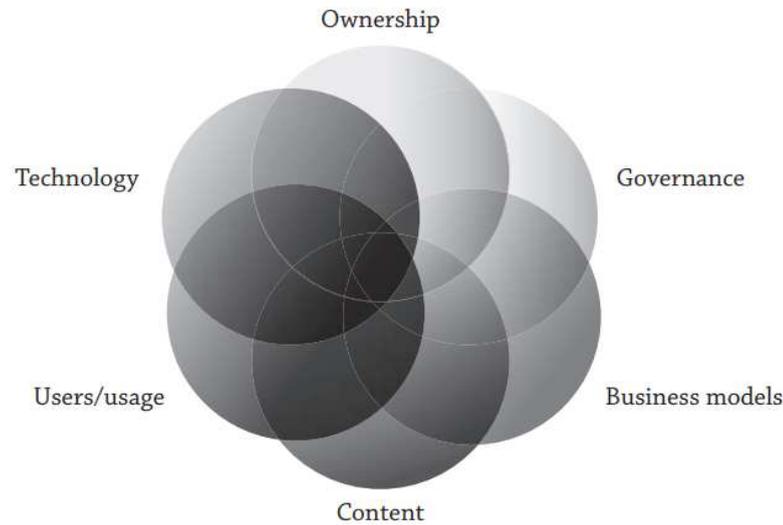
para a palavra “plataforma”. Sendo, (1) computacional, em referência a uma infraestrutura que suporta o uso e o design de aplicativos específicos; (2) arquitetônico, para descrever plataformas físicas que sejam genéricas e destinadas a um uso específico; (3) figurativo, para se referir aos fundamentos ou a base de uma ação; e (4) político, em referência às questões que um partido ou candidato endossam como sua “plataforma”. Para o autor, essas quatro áreas semânticas são relevantes para explicar como passamos a usar o termo plataforma em referência à intermediários de hospedagem de conteúdo online. Ainda nessa linha, José van Dijck (2013) nota que há uma intensa propagação da ideia falaciosa de que plataformas são meras facilitadoras de atividades, quando na verdade a relação entre plataformas e práticas sociais é mutuamente constitutiva. É nessa dinâmica que os Estudos de Plataformas se posicionam pela requisição de um uso crítico do termo, levando em conta que **não há neutralidade nas plataformas**, mas um posicionamento articulado para camuflar suas mediações.

Outra importante noção para esses estudos diz respeito ao entendimento de que a lógica da plataformização tem se tornado dominante na *web*. Essa articulação pode ser vista sobretudo em “*The web as platform: Data flows in social media*” da pesquisadora Anne Helmond (2015). No texto em questão, vemos a autora partindo de um entendimento computacional mais estreito como o de Nick Montfort e Ian Bogost, assim como da ideia de política de plataformas proposta por Tarleton Gillespie, para alcançar os efeitos das infraestruturas de plataformas de mídia social na *web* e nos seus usuários. Além disso, na proposta de Helmond (2015) observamos também a associação dos Estudos de Plataforma com outras matrizes teóricas e metodológicas, como os *Software Studies* e a Teoria-Ator-Rede (TAR).

Nesse contexto, José van Dijck (2013) oferece contribuições essenciais para as ideias de Anne Helmond (2015), tanto no que se refere a um entendimento mais amplo sobre o ecossistema no qual as plataformas vêm evoluindo, como também em relação aos componentes que constituem cada plataforma. Em *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, José van Dijck (2013) defende dois importantes movimentos de análise: (1) decompor as plataformas em perspectivas que as posicionam como construtos tecnoculturais e estruturas socioeconômicas organizadas; e (2) recompor nosso ecossistema de plataformas a fim de perceber as normas e mecanismos que sustentam a sociabilidade construída através dele. No que tange o movimento de decomposição, a autora ainda especifica três elementos vinculados a cada perspectiva, sendo tecnologia, usuário e conteúdo,

em relação a perspectiva tecnocultural, e relações de propriedade, modelos de negócio e governança, na perspectiva socioeconômica.

Figura 6 - Decomposição de Plataformas



Fonte: José van Dijck (2013, p. 28)

Legenda: Diagrama retirado do livro *The Culture of Connectivity*

Ainda com apoio na ideia de plataformização, cabe também destacar aqui o modo com que essas lógicas também tomam conta das indústrias culturais. Em relação a essa ideia Nieborg e Poell (2018) propõem que a produção, a distribuição e circulação de conteúdo cultural tem se tornado cada vez mais associada à infraestrutura e ao domínio econômico de plataformas online. Com relação a isso, frisamos que embora a plataformização possa ser associada a um extenso conjunto de âmbitos da vida humana, para este trabalho o modo como essas lógicas recaem sobre mercadorias culturais representa uma noção chave para entendermos o relacionamento entre plataformas e culturas de fãs.

Por fim, falando especificamente do cenário brasileiro, vale citar também que o primeiro livro sobre plataformas foi publicado no país apenas em 2020. Com autoria de Carlos d'Andréa (2020, p. 15), a obra “Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos” introduz os Estudos de Plataforma como “[...] uma perspectiva analítica em construção e passível de ser incorporada e recriada a partir de diferentes olhares e campos do conhecimento”. Estruturada em um movimento que retoma o princípio de José van Dijck (2013) de desmontar e remontar plataformas, a obra está apoiada em uma estrutura didática de cinco dimensões essenciais para discutir os aspectos que compõem as plataformas online. São

elas: “Datificação e algoritmos”; “Infraestrutura”; “Modelos de negócio”; “Governança” e “Práticas e *affordances*”. Contudo, apesar de poucos livros sobre o tema, é notável que o Estudos de Plataforma vêm avançando no país tanto através de discussões mais gerais sobre a ideia de plataformização (MINTZ, 2019), como também em análises desses imbricamentos em setores bem específicos como o jornalismo (JURNO, 2020; KALSING, 2021) ou o trabalho (GROHMANN, 2019; GUERRA, 2021).

Uma vez introduzidos os Estudos de Fãs e os Estudos de Plataforma propomos aqui que, embora poucas vezes mobilizados em conjunto, esses dois campos oferecem um leque de discussões fundamentais para a análise que realizamos neste trabalho. Nesse segmento, identificamos perspectivas similares nos trabalhos de Jeremy Wade Morris (2018), Louisa Ellen Stein (2018) e Maria Alberto (2020, 2021). Em relação ao primeiro, vemos um esforço que mobiliza referências dos dois campos para compreender como as plataformas transformam algumas práticas tradicionais dos *fandoms* e como os padrões e comportamentos dos fãs são incorporados ao funcionamento de serviços de *streaming* de música. Em uma análise a partir do Spotify, Morris (2017) argumenta que os Estudos de Fãs precisam considerar as plataformas como objeto dos *fandoms* e ainda os meios pelo qual o *fandom* é organizado e mercantilizado.

Já em Louisa Ellen Stein (2017), acompanhamos uma análise organizada em torno do Tumblr que se concentra nas negociações dos fãs para identificar as tradições estéticas que emergiram do atrito entre o fã e a interface da plataforma. Para a autora, na medida em que comunidades de fãs mudam de uma plataforma digital para outra, o teor da comunicação e das práticas dos fãs também se transforma. Nessa dinâmica, Stein (2017) entende que os fãs escolhem uma plataforma específica levando em conta a capacidade que ela possui de atender as necessidades da comunidade. Entretanto, ao mesmo tempo que cada interface usada pelos fãs possui suas próprias normas, expectativas e limites de código, as tradições estéticas dos fãs também evoluem em resposta às possibilidades e limitações de uso em um determinado momento. Com isso, Stein (2017) propõe que, em alguns casos, os fãs usam determinada interface de maneira consistente com as intenções da plataforma, em outros, fãs usam as interfaces de forma não intencional, negociativa e até mesmo resistente.

A partir de Maria Alberto (2020, 2021) vemos o entendimento de que os Estudos de Fãs e Estudos de Plataforma “estão interessados em certos modos de produção, mas ambos também reconhecem que tais modos não existem no vácuo, nem podem ser separados de

contextos culturais mais amplos” (ALBERTO, 2020, s/p, tradução nossa²⁷). Nessa conjuntura, Alberto (2021) afirma que os fãs tendem a desenvolver relacionamentos complicados e voláteis com plataformas digitais. Com isso, a autora propõe que de modo similar ao que Nick Montfort e Ian Bogost fizeram com consoles e jogos eletrônicos, os Estudos de Fãs poderiam se beneficiar de abordagens dos Estudos de Plataforma para compreender os embates entre a plataforma, suas possibilidades tecnológicas, as expectativas e o uso dos fãs. Para exemplificar esse tipo de interseção entre campos, Maria Alberto (2021) oferece ainda um esboço metodológico para identificar as culturas de uso e as *affordances* em plataformas adotadas por fãs.

Nesses estudos notamos esforços para construção de uma forte associação entre fãs, plataformas e modos de uso. Há não só o entendimento de que as plataformas pré-configuram práticas específicas por meio dos recursos que oferecem e as funções projetadas para o site (WELTEVREDE e BORRA, 2016), mas também que existem certas formas de resistência incorporadas às práticas dos *fandoms* (STEIN, 2017). Essa ideia emerge nos trabalhos, principalmente, através da noção de *affordance*, termo que em sua definição original se refere àquilo que um ambiente oferece ao organismo que habita nele (GIBSON, 1986), mas que nesse contexto é direcionado para uma exploração dos modos com que a materialidade das tecnologias sugerem determinados tipos de práticas, ao mesmo tempo em que acomodam usos não previstos ou desejados.

A partir da articulação entre esses campos, propomos aqui uma discussão cuja organização tem como principal inspiração a proposta de José van Dijck (2013) para desmontar plataformas. No entanto, destacamos que nosso exercício de decomposição deve privilegiar aspectos que parecem ser mais tensionados por *fandoms*. De modo complementar, nossos esforços para remontar um ecossistema de plataformas será apoiado por questões importantes para as culturas de fãs.

2.2. Paratextos e construtos tecnoculturais

Com apoio do modelo de análise proposto por José van Dijck (2013) e algumas adaptações de Carlos d’Andréa (2020), nesta seção pretendemos nos aproximar da relação entre *fandoms* e plataformas a partir de um processo de decomposição de suas dimensões tecnoculturais. Tendo como objetivo revelar não só algumas características mais gerais sobre as *wikis* de fãs, mas também aspectos do ecossistema em que elas estão inseridas, iniciamos

²⁷ Original: both are interested in certain modes of production, but both also acknowledge that such modes neither exist in a vacuum nor can be separated from their larger cultural contexts.

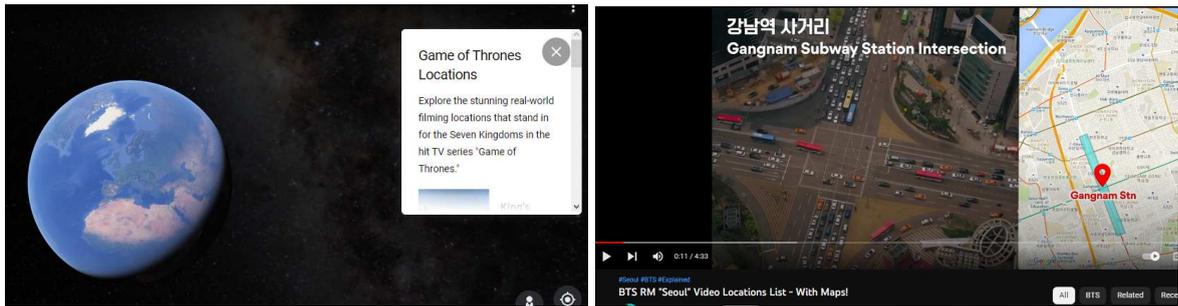
essa discussão com a noção de “paratexto orientador”, proposta por Jason Mittell (2009, 2010, 2015) para discutir práticas de *fandom* forense através de *wikis*, e avançamos rumo a exploração de dimensões como “tecnologia”, “usuário” e “conteúdo”. Nesse cenário, destacamos principalmente a presença de infraestruturas que tendem a complexificar as relações de interdependência e de controle dentro dos circuitos de circulação de mídias criadas ou apropriadas por fãs.

A partir de uma reflexão sobre as práticas culturais, as plataformas, a economia e as estruturas jurídicas que reconfiguram as formas de circulação de mídia, Henry Jenkins (2013, 2014) propôs a noção de *spreadable media* (mídia propagável). O termo diz respeito ao potencial técnico e cultural que um conteúdo oferece para ser compartilhado, seja com ou sem a permissão dos detentores de seus direitos autorais e comerciais. Convidado por Jenkins para contribuir com as pesquisas em torno da ideia de *spreadable*, Jason Mittell (2013) optou por se afastar do tópico que lhe havia sido inicialmente designado e propôs uma metáfora diferente: o *drillable* (perfurável).

Em resumo, a ideia de Mittell é que existem certos tipos de conteúdo que encorajam formas de *forensic fandom* (*fandom* forense), isto é, um tipo de consumo que lembra um processo de dissecação, no qual a atuação dos fãs se parece mais com detetives conduzindo uma investigação. A partir disso, Mittell (2009) entende que enquanto a ideia de “propagável” reforça ondulações horizontais, a noção de “perfurável” seria uma descida vertical, que normalmente envolve menos pessoas, mas demanda mais tempo, dedicação e energia. O autor considera que essas duas ideias representam vetores opostos, mas que não são mutuamente excludentes, portanto um mesmo conteúdo pode despertar ambas as lógicas de engajamento.

O verbo *to drill* (perfurar) é usado por Mittell para analisar diversos tipos de práticas adotadas por fãs de narrativas complexas de formato longo, como as séries *Lost*, *The Wire* e *The Sopranos*. Para o autor, esse tipo de narrativa abraça uma série de recursos complexos de *storytelling* tendo em vista que os conteúdos produzidos não só podem, como certamente serão revistos pelo público. Nessa conjuntura, Jason Mittell (2015) considera que uma série de artefatos tecnológicos são essenciais para “perfurar” os conteúdos. O Google Maps, por exemplo, uma ferramenta que evoluiu para uma das principais infraestruturas de conhecimento cartográfico (PLATIN, 2018), permite que fãs antecipem futuros desenvolvimentos narrativos através da análise das locações utilizadas por determinada série televisiva, sendo uma ferramenta de orientação espacial útil para acompanhar certos programas e ainda a base de algumas formas de turismo de fãs (WILLIAMS, 2018).

Figura 7 - Tecnologias de geolocalização a serviço do *fandom*



Fonte: Google Earth - Games of Thrones Locations (2022) e YouTube - Minidance (2018). Disponível em: <<https://youtu.be/vW4Fw2yNELM/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2022.

Legenda: Da direita para a esquerda, temos a captura de tela da lista de locações de Game of Thrones pelo Google Earth e a captura de tela de um vídeo com uma compilação de todas as locações para o videoclipe de Seoul do rapper RM, líder do grupo musical sul-coreano BTS.

Segundo Jason Mittell (2015), esses artefatos tecnológicos que apoiam os *fandoms* forenses estão intimamente conectados com a produção de paratextos. De modo resumido, um paratexto seria um conteúdo que acompanha um texto principal. Um filme *blockbuster*, por exemplo, é cercado de paratextos oficiais como trailers, comerciais, brinquedos e outros materiais promocionais. Para Mittell (2015), os fãs também produzem seus próprios paratextos, ajudando a formar uma rede de potencial fluxo intertextual. Em relação a isso, aproveitamos para lembrar que mesmo que alguns discursos pareçam restringir ou encerrar suas possibilidades, textos são sistemas de significação multiestruturados e com sentido fluído, de modo que nunca se chega a uma leitura final (ABRIL, 2007). Nessa conjuntura, Mittell (2015) enfatiza a importância do que ele chama de paratextos orientadores (textos que de algum modo orientam as práticas do *fandom*) e destaca a principal tecnologia usada para produzir e hospedar esse tipo de paratexto: o software *wiki*.

Para Mittell (2015), as *wikis* de fãs seriam um tipo específico de paratexto orientador que pode ser organizado a partir de quatro princípios básicos: (1) documentação, (2) narrativa alternativa, (3) criatividade colaborativa e (4) análise. O princípio da documentação é aquele identificado na maioria das *wikis* de fãs, trata-se da coleta e da organização de informações não-ficcionais sobre os interesses daquele *fandom*; a narrativa alternativa se concentraria na reunião de informações ficcionais que podem ser úteis ao fã que deseja consultar algum fato que ocorreu em uma história; a criatividade colaborativa ocorre a partir de extensões do universo ficcional de uma narrativa ou através de qualquer outro tipo de atividade criativa; enquanto que o princípio de análise envolve o estudo dos objetos culturais que interessam ao *fandom*.

Mittell (2015) explica que embora as *wikis* sejam bem flexíveis, na prática a maior parte delas ficam à sombra da Wikipédia, espelhando a abordagem enciclopédica desse site e se empenhando para acumular informações verificáveis sobre os objetos de interesse do *fandom*. Como contraponto às *wikis* de documentação, Jason Mittell (2015) cita o TV Tropes que “ao adotar a análise original e permitir que as páginas cresçam independentemente de notoriedade ou documentação externa, [...] fornece um modelo alternativo ao da Wikipédia [...]” (MITTELL, 2010, s/p, tradução nossa²⁸). Com mais de 624,277 páginas²⁹, o TV Tropes é atualmente a maior *wiki* de fãs online. Iremos nos aprofundar nas características dessa *wiki* no próximo capítulo, mas por enquanto é importante saber que o TV Tropes é um exemplo de *wiki* de fã pautada em análise original, ou seja, não se trata de reunir informações a partir determinadas fontes, mas de produzir certos tipos de análise dentro de um conjunto de diretrizes.

Nesse cenário, é importante citar que embora seja a maior *wiki* de fãs, o TV Tropes está longe de ser a maior plataforma da categoria. Na verdade, o título em questão pertence atualmente à Fandom³⁰, conhecida anteriormente como Wikia e fundada por Jimmy Wales e Angela Beesley em 2004. Consagrada como a maior plataforma de criação de *wikis* de fãs, a Fandom hospeda cerca de 250.000 comunidades. Atualmente, embora a maior *wiki* hospedada na Fandom tenha pouco menos da metade do número de páginas do TV Tropes, a soma de todas as *wikis* presentes na plataforma equivale a um conjunto de mais de 40 milhões de páginas.

Ainda em relação à Fandom, vale a pena destacar as origens dos fundadores da plataforma. Jimmy Wales, também conhecido como Jimbo Wales, é também um dos fundadores da Fundação Wikimedia, organização sem fins lucrativos que apoia a administração da Wikipédia, enquanto que Angela Beesley é a atual administradora das doações feitas à Fundação Wikimedia. Contudo, apesar dos laços estreitos com a Wikipédia, a Fandom é uma empresa privada que obtêm sua receita através de parcerias e da venda de espaços publicitários nas páginas das *wikis* que hospeda.

Figura 8 - Plataforma Fandom e a venda de espaços publicitários

²⁸ By embracing original analysis and allowing pages to grow regardless of notability or external documentation, [...] provides an alternative model from Wikipedia [...]

²⁹ Dados referentes ao dia 01 de dezembro de 2022.

³⁰ Disponível em: <<https://www.fandom.com/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2022.

Fandom is a powerful ecosystem of sites, tools and experiences that can help brands reach fans as they're exploring their personal passions across thousands of movie franchises, tv series and games. We help brands figure out how to navigate fans' inner circle with our trusted content, experiences and environment, all created by fans, for fans.

74% OF FANS
WILL BUY FROM BRANDS THAT SUPPORT THEIR INTERESTS

FAN COMMUNITIES

FAN NEWS & TRENDS REACTIONS ON SOCIAL

MUTHEAD FUTHEAD

HEY FANDOM

HONEST TRAILERS THE LOOP

LIVE & VIRTUAL EVENTS

Fonte: Fandom - Media Kit. Disponível em: <<https://about.fandom.com/mediakit/>>. Acesso em: 30 de novembro de 2022.

Legenda: Apresentação da Fandom com ênfase nas vantagens em anunciar na plataforma.

Posto isto, tomando como referência plataformas como a Fandom e o próprio TV Tropes, vemos uma dimensão infraestrutural um pouco mais intrincada do que a proposta de uma *wiki* poderia inicialmente sugerir. Nesse cenário, a noção de infraestrutura a qual nos referimos vai além de cabos ou servidores, evidenciando as plataformas também como articuladoras centrais dos ecossistemas online (D'ANDRÉA, 2022). Com base nisso, nos alinhamos com a ideia de que se as plataformas se tornam cada vez mais infraestruturais, precisamos começar a questioná-las tal como questionamos uma infraestrutura (PLANTIN et al, 2019).

Para Star e Rohleder (1996 apud BOWKER, STAR, 2000), dentre uma série de elementos, podemos identificar a partir de uma infraestrutura características como embutimento (a infraestrutura fica afundada dentro de outras estruturas, arranjos e tecnologias), alcance (seja do ponto de vista temporal ou espacial, a infraestrutura vai além de uma atividade por vez) e transparência (suporta as atividades de modo “invisível”). Em relação ao último, entende-se ainda que se trata de uma transparência ou “invisibilidade” temporária. De modo que, as características normalmente invisíveis de uma infraestrutura permanecem assim em condições normais de funcionamento, emergindo em caso de falha ou quebra. Quando posicionamos esses atributos em artefatos tecnológicos que induzem certos modos de sociabilidade e criatividade (VAN DIJCK, 2013) o que vemos é uma reconfiguração nas relações de poder em larga escala.

Em retrospectiva, notamos que, embora empresas privadas já buscassem um domínio do campo infraestrutural antes mesmo do estabelecimento da internet comercial, por muito tempo o discurso em torno dessas dinâmicas tentou obscurecer esse tipo de esforço. Pensemos, por exemplo, nas *UNIX Wars* citadas no capítulo anterior. Em suma, o que pautou o conflito foi uma disputa de domínio infraestrutural, mais especificamente em torno da definição de um sistema e protocolos padrões. O êxito da Microsoft nessa empreitada representa mais do que a vitória de um monopólio, mas a afirmação de um modelo de organização que por uma série de razões jurídicas e mercadológicas favorece infraestruturas fechadas e poucas empresas. Embora não caiba aqui uma revisão exaustiva sobre a formação desse modelo, vale citar que Kely (2008) nota as bases dessa formação nas disputas em torno dos protocolos TCP/IP e OSI; nas *browser wars* (guerras de navegadores) e diversos outros marcos para o estabelecimento da computação e da Internet como conhecemos.

No entanto, quando observamos o tipo de discurso que se tornou dominante, por exemplo, durante os anos da Web 2.0, vemos que há um notável apagamento das estruturas que de fato sustentam a internet. Como sintoma disso, José van Dijck e David Nieborg (2009) identificam através de manifestos da Web 2.0 a constante presença do argumento de que formas de *peer-production* (produção por pares) substituiriam os modelos de negócios opacos e de cima para baixo, compondo uma internet baseada em estruturas transparentes e democráticas. Esse discurso, inclusive, adota as *wikis* e as culturas de fãs como um dos principais exemplos práticos de como essa revolução aconteceria. Celebrados como marcas de uma cultura participativa (JENKINS, 2009; SHIRKY, 2011), elementos como a escrita colaborativa da Wikipédia ou as práticas de resistência dos *fandoms* pareciam parte da “mágica oculta das tecnologias da Web 2.0” (VAN DIJCK; NIEBORG, 2009, tradução nossa³¹). Ao longo dos anos, embora tenham encontrado espaço em muitos estudos da Comunicação, a retórica otimista em torno dessas questões foi alvo de várias críticas. Posteriormente, através do livro “*Spreadable Media*”, Henry Jenkins (2013, 2014) chegou a rever muitas ideias sobre a Web 2.0, adotando um tom mais crítico sobre questões de vigilância, trabalho e as desigualdades de acesso e participação.

Contudo, apesar dos vínculos estreitos entre as *wikis* de fãs e as ideias promovidas pela chamada Web 2.0, nosso principal interesse nesse momento é chamar atenção para as lógicas de ofuscamento das infraestruturas que se fortaleceram nesse período, tendência que segue presente nas primeiras menções ao conceito de “plataforma” (POELL et al.,2020). Nesse cenário, há um intenso trabalho discursivo para posicionar a ideia de plataforma como

³¹ Original: The hidden ‘magic’ of Web 2.0 technologies

algo aberto, plano e neutro, tal como explicava Gillespie (2010) na análise dos territórios semânticos do termo. Para nós, interessa principalmente o modo com que as lógicas infraestruturais afetam, de variados modos, um amplo conjunto de atividades dos *fandoms*. Inclui-se nessa lógica não só as plataformas que hospedam determinado conteúdo, mas aquelas que oferecem as *engines* de funcionamento dos sites, os sistemas de busca ou mesmo aquelas que negociam os espaços publicitários.

Nesse quadro, chama atenção o fato de que embora comumente apresentadas como autônomas, *wikis* e outros tipos de sites, administrados por fãs, dependem, em maior ou menor grau, de infraestruturas oferecidas por grandes plataformas. Entre as *wikis*, a dependência mais óbvia é em relação ao sistema de gerenciamento de conteúdo utilizado para a criação e manutenção desses sites. Ainda que muitos sistemas utilizem a GNU GPL (Licença Pública Geral GNU), licença *copyleft* idealizada por Richard Stallman de acordo com as quatro liberdades essenciais para um *software* livre, a maior parte das *wikis* são criadas através de serviços de intermediação, como a plataforma Fandom, que eliminam a necessidade de domínio de linguagem de programação e oferecem hospedagem gratuita. No entanto, se por um lado plataformas como a Fandom oferecem gratuidade e simplificação técnica, por outro impõem determinadas políticas de uso. Abordaremos melhor a questão de políticas e governança na próxima seção deste capítulo, mas por enquanto vale ressaltar que nem sempre os interesses dessas plataformas estão alinhados com os desejos dos fãs.

Para além dependência técnica, vemos que para as *wikis* que ficam fora do ecossistema de plataformas como a Fandom existem diversos desafios econômicos. Ainda que a maioria dos sites de fãs não tenham fins lucrativos, geralmente a subsistência desses sites fica a mercê da receita obtida com a venda de espaços publicitários, o recebimento de doações e a realização de campanhas de *crowdfunding*³². Nessa conjuntura, serviços de intermediação de anúncios como Google AdSense, Amazon Associates, Microsoft Advertising e outros são as principais escolhas para garantir a receita necessária para manter muitos projetos de fãs. Contudo, retorna aqui a questão de governança, visto que todo site que busca obter receita a partir de um determinado serviço de anúncios precisa estar de acordo com as políticas da plataforma que oferece o serviço.

Em relação à questão da publicidade na internet aproveitamos para adiantar alguns pontos da dimensão de modelos de negócio, parte das estruturas socioeconômicas exploradas

³² O termo se refere ao financiamento coletivo de algum projeto, geralmente facilitado por plataformas como Catarse, Kickstarter e outras. O TV Tropes, por exemplo, contou com um projeto desse tipo em 2014 quando a *wiki* reuniu mais de 100 mil dólares para uma renovação no layout do site.

no próximo subitem. Destacamos que ao longo dos anos podemos notar uma série de esforços de otimização que viriam a estabelecer os serviços de intermediação de anúncios como parte das atuais infraestruturas da *web*. Nesse cenário, Matthew Crain (2018) explica que a história da publicidade online nos Estados Unidos pode ser mapeada em pelo menos quatro níveis de desenvolvimento: (1) a era dos outdoors eletrônicos, (2) o estabelecimento das redes de anúncios, (3) a publicidade associada a serviços de busca online e a (4) publicidade apoiada por vigilância.

No primeiro nível (início da década de 1990 - início da década de 2000) a publicidade começava a integrar a *web* através de *banners*, inicialmente estáticos e sem interatividade, que fomentaram as bases das lógicas de auto-regulação que por muito tempo marcaram esses serviços. No segundo nível (final da década de 1990 - início dos anos 2000) vemos o surgimento dos serviços de terceirização de anúncios através de empresas que se posicionaram como intermediárias entre sites da *web* que queriam vender espaços publicitários e profissionais de marketing que buscavam a audiência *online*. No terceiro nível (início dos anos 2000) encontramos um serviço paralelo à intermediação de anúncios, nesse caso pautado nos termos de busca dos usuários de mecanismos de pesquisa como o Infoseek, GoTo e a Google. Por fim, no quarto nível (meados dos anos 2000) identificamos a presença cada vez mais constante de lógicas de vigilância e coleta de dados dos consumidores, a fim de fomentar serviços de anúncios personalizados.

Embora estejamos cientes de que, como afirma Matthew Crain (2018, p. 332, tradução nossa³³), “a realidade tem um hábito de ser complexa demais para se encaixar perfeitamente em categorias distintas”, vemos que esses quatro níveis oferecem um bom panorama sobre a transformação da publicidade em um dos pilares de sustentação da *web*. Com isso, ressaltamos que a integração dessas redes de anúncios com uma infinidade de setores da *web* tende a compor um cenário em que boa parte da internet passa a ser regulada pelas políticas das empresas que dominam o setor publicitário.

Avançando rumo a outros elementos das plataformas elencados por José van Dijck (2013), especificamente os “modos de uso” e os “conteúdos”, notamos que frequentemente as culturas de fãs são vistas como pioneiras que se apropriaram da democratização dos meios para propor formas de co-produção. Axel Bruns (2008), por exemplo, fala da *web* como ambientes de *produsage*, termo que combina as palavras *production/producters* (produção/produtores) e *usage/users* (uso/usuários) para se referir a um modelo de produção coletiva que se contrapõe a indústria tradicional. Lawrence Lessig (2008) identifica um

³³ Original: reality has a habit of being too complex to fit neatly into distinct categories.

momento de passagem entre uma cultura *Read/Only* (apenas leitura) para uma *Read/Write* (Ler/Escrever), na qual os consumidores de bens culturais também se tornam co-produtores, sobretudo através de formas de remix. De modo similar, Henry Jenkins (2009) fala em audiências ativas que se recusam a aceitar passivamente aquilo que consomem.

Com base nisso, entendemos que as ideias de participação, colaboração e coprodução atravessam as práticas de diversas culturas de fãs, mas é preciso questionar até que ponto as plataformas são receptivas a esses comportamentos. As questões dos direitos de *copyright* (LESSIG, 2008) ou os interesses das corporações de mídia (JENKINS, 2009) são alguns dos contrapontos frequentemente levantados nesse tipo de discussão. Para Louisa Stein e Kristina Busse (2009), trata-se de um cenário onde fãs transitam entre impulsos criativos expansivos e formas de restrição de texto, intertexto e interface. Segundo as autoras, essas restrições incluem aspectos como as expectativas culturais mais amplas, as expectativas das próprias comunidades de fãs e até as limitações das tecnologias.

Para Louisa Stein (2018), a questão do uso e do conteúdo ganha ainda mais complexidade a partir da noção de *affordance* e da análise dos tensionamentos entre usuários e interfaces. Em sua discussão, Stein (2018) chama atenção para a forma peculiar com que os fãs usam hashtags no Tumblr, plataforma conhecida por sua popularidade entre fãs. A autora explica que devido às limitações do Tumblr (em termos de ferramentas para organização e arquivamento de conteúdo) era de se esperar que as hashtags cumprissem uma função organizacional linkando materiais relacionados. No entanto, o que se vê na prática é um uso de hashtags propositalmente ilógico e incoerente (BUSSE, 2017).

De modo similar, a partir de uma análise de 2.200 posts extraídos da página geral “Tendências” e 60 comunidades de fãs presentes no Tumblr, Elli Bourlai (2017) notou diferenças significativas em termos de uso e estrutura das hashtags da plataforma. Segundo a autora, além das tags tradicionais com palavras-chave, haviam também tags de comentários com diferentes funções discursivas. A partir disso, Elli Bourlai (2017) sugere que as práticas de tagueamento no Tumblr seriam influenciadas tanto pelas especificações da plataforma (o Tumblr permite até 140 caracteres em uma hashtag e 30 hashtags por postagem), como pela estrutura social do site (que convencionou o uso de hashtags também como forma de dialogar ou reagir a um conteúdo). Já Ingrid Brett e Sarah Maslen (2021) sugerem que também existem subdivisões de modos de uso dentro do próprio Tumblr. Para as autoras, as diferentes comunidades de fãs presentes no Tumblr construíram suas próprias normas de expressão (BRETT; MASLEN, 2021), fragmentando também as arquiteturas de tagueamento da plataforma a partir dos costumes de cada *fandom*.

Figura 9 - Hashtags no Tumblr

I'm starting to notice a trend with my ships



#it's enemies to lovers unfortunately #kishigo #zutara #tokyo mew mew #avatar the last airbender #this scene has been burned into my mind since youth what do you expect from me #kisshu #ichigo momomiya #also I did this back in october and totally forgot to post it #reading a new zutara fic and remembered I made this lol

dez. 1 2022 - 67 notas

Fonte: okay-owl | Tumblr. Disponível em: <<http://bit.ly/40v3TjX>>. Acesso em: 04 de dezembro de 2022.

Legenda: post no Tumblr com hashtags que parecem fugir do uso idealizado para essa ferramenta.

Para nós interessa o fato de que as arquiteturas das plataformas sugerem certos modos de uso, mas os usuários co-desenvolvem as condições para a socialização (VAN DIJCK, 2013). Essa dimensão é ainda mais importante quando falamos de plataformas como as *wikis*, aspecto discutido por Esther Weltevrede e Erik Borra (2016), que investigam como as *affordances* da Wikipédia são implantadas na produção do conhecimento enciclopédico. Para os autores, uma noção que pode nos ajudar a compreender melhor essas dinâmicas é a de “culturas de dispositivo”. Nessa noção, os dispositivos podem ser compreendidos como “arranjos complexos e instáveis que reúnem uma variedade de pessoas e objetos com propósitos particulares” (WELTEVREDE; BORRA, 2016, p. 2, tradução nossa³⁴). Desse modo, as culturas de dispositivos seriam definidas a partir das interações entre usuários e plataformas, envolvendo ainda o modo “como a atividade é imaginada, organizada e prescrita na arquitetura da plataforma; como as *affordances* são ativadas pelos usos e práticas (não)

³⁴ Original: they are also complex and unstable arrangements that bring together a variety of people and objects with particular purposes

intencionais que ocorrem nas e dentro das plataformas; e como os dados são coletados e processados pela plataforma” (WELTEVREDE; BORRA, 2016, p. 2, tradução nossa³⁵).

A partir desse entendimento Esther Weltevrede e Erik Borra (2016) tomam a noção de cultura de dispositivo como uma forma de se concentrar nas articulações específicas de usos, práticas e dinâmicas da Wikipédia. Ao longo da análise realizada, Weltevrede e Borra (2016) apontam que a cultura de dispositivo da Wikipédia está pautada numa dimensão arquitetônica, isto é, em seu sistema de gerenciamento de conteúdo; em suas políticas e diretrizes; e no comportamento dos colaboradores da *wiki*, que negociam continuamente mudanças editoriais. Nessa dinâmica, destaca-se especialmente o modo com que a Wikipédia funciona como uma plataforma mais aberta à adição de novos recursos.

Com base nessas noções, pontuamos que *wikis*, como o TV Tropes e a Wikipédia, precisam ser compreendidas como ambientes que se pretendem “auto-governáveis”. É preciso considerar que essas ambiências são flexíveis tanto para incorporar novos modos de uso em sua arquitetura, como também para reconfigurar, através de mudanças nas regras e na interface, os tipos de práticas que deseja acolher ou desencorajar. Todo esse processo acontece numa velocidade imposta pelo fluxo das negociações e a urgência das demandas do site, de modo que ainda que possamos visualizar um pouco dessas lógicas em outras plataformas, nas *wikis* sobressai o caráter emergente desse fenômeno.

Nesse sistema interessa a nós perceber as plataformas não só como artefatos tecnológicos que viabilizam a produção e o compartilhamento de paratextos, mas estruturas que funcionam como um campo disputável promovendo tanto liberdade quanto lógicas de restrição (STEIN; BUSSE, 2009). Portanto, devemos nos afastar da falácia da neutralidade das plataformas a fim de contemplar o modo com que as práticas dos *fandoms* podem tensionar e ser tensionadas pela tecnologia. Contudo, o ponto desafiador desse exercício vem do fato de que esses *fandoms* e plataformas não podem ser tomados isoladamente.

Em relação às agregações de *fandoms*, vale destacar o que Kristina Busse (2013) chama de policiamento de fronteiras inter e intra-fã. Para a autora, os *fandoms* buscam proteger seu próprio senso de comunidade, atribuindo valores positivos a ela, ao mesmo tempo em que excluem outros valores. Nesse contexto, Busse (2013) identifica certas hierarquias de fãs que buscam uma organização interna (avaliando aqueles fãs que não conhecem fatos suficientes, não possuem objetos suficientes, não são fãs por tempo

³⁵ Original: how activity is imagined, curated, and prescribed into the platform architecture; how affordances are activated by the (un)intended uses and practices that take place on and within platforms; and how the data is collected and processed by the platform.

suficiente, etc.) e externa (separando aqueles que são fanáticos demais ou que por alguma razão atraíam valores negativos para o fã enquanto uma categoria mais ampla).

Analisando algumas tensões em torno da presença de fãs da Saga Crepúsculo na Comic Con de Los Angeles, Kristina Busse (2013) nota a questão de gênero como marca da hierarquização nas culturas de fãs. Segundo a autora, diversas atividades de fãs com conotação negativa são consideradas especificamente femininas. Soma-se a isso, alguns estereótipos patologizantes de fãs, propagados por fãs (HILLS, 2012), que influenciam formas de rejeição pautadas não apenas no gênero, mas também em aspectos como a idade.

Além disso, entendemos que nas culturas de fãs, assim como em outras associações de atores, existem também laços incertos, frágeis, controversos e em constante transformação (LATOURE, 2005). Embora tenhamos o costume de observar essas comunidades pelo vínculo que elas possuem com determinado objeto cultural, devemos nos lembrar que um mesmo indivíduo pode estar em vários *fandoms*, um *fandom* pode ser formado por várias comunidades³⁶ (BOOTH, 2016) e existem ainda processos migratórios, tanto com indivíduos que mudam de *fandoms*, como *fandoms* inteiros que migram para um novo objeto cultural.

Já no que se refere às plataformas vemos que a própria lógica da plataformização nos pede um exercício de ampliação de nosso olhar. Mais do que integradas, algumas plataformas estão afundadas dentro das outras de modo que com exceção dos momentos de quebra e controvérsia, a tendência é que tenhamos uma camuflagem da dimensão infraestrutural presente nesses ecossistemas.

2.3. Políticas e estruturas socioeconômicas

Ainda com base no modelo de análise proposto por José van Dijck (2013), nesta seção avançamos na relação entre *fandoms* e plataformas a partir de um processo de decomposição dessas ambiências como estruturas socioeconômicas. Assim, relações de propriedade, modelos de negócio e governança são as principais dimensões incorporadas nas discussões que propomos aqui. Enfatizamos as práticas de resistência dos *fandoms* em meio a governança das plataformas, mas cientes de que no atual paradigma neoliberal essas relações tendem a se complicar. Nesse processo, tomamos como exemplo alguns embates identificados

³⁶ Fãs de K-Pop são um excelente exemplo disso. Todo *fandom* tem uma subdivisão óbvia através do conceito de *bias* (o integrante que determinada pessoa tem como favorito). Com isso, se um grupo tem 7 integrantes, existem 7 comunidades formadas pelas *bias* de cada integrante. Pela lógica do *ship* (ato de apoiar o envolvimento romântico entre duas pessoas) o *fandom* se subdivide em várias sub-comunidades *shippers*. E ainda existem casos mais controversos como o do *fandom* do grupo Super Junior que foi por muitos anos dividido pela presença de uma comunidade OT13, fãs que apoiavam apenas os 13 membros originais do grupo e eram contra 2 integrantes chineses que entraram após a estreia do grupo.

no Tumblr para nos ajudar a visualizar como algumas políticas de fãs podem extrapolar os limites de uma plataforma.

Impulsionada pelas ideias de Henry Jenkins (1992) e Michel De Certeau (1994), as análises das disputas pelo controle do texto ocuparam por muito tempo um espaço central na discussão das atividades criativas desenvolvidas pelos *fandoms*. Nessa lógica, predominava a ideia de que as culturas de fãs são marginalizadas (JENKINS, 2009) e frequentemente precisam propor formas de resistência para escapar do domínio dos produtores de mídia. Trazendo algumas atualizações e complicando essas visões, iniciamos esta seção discutindo como relações de “propriedade”, “modelos de negócio” e “formas de governança” (VAN DIJCK, 2013) podem ser reconfiguradas nas relações entre plataformas e *fandoms*.

Em primeiro lugar, destacamos que assim como transitam entre textos, culturas de fãs frequentemente transitam entre plataformas (FIESLER, DYM, 2020). Nesse cenário, embora existam muitos movimentos voluntários e lógicas de integração que colocam as particularidades de cada plataforma a serviço dos interesses do *fandom*, queremos chamar atenção para processos migratórios conturbados e conflitos que emergem do desencontro entre as políticas dos *fandoms* (FIESLER; MORRISON; BRUCKMAN, 2016) e as políticas das plataformas (GILLESPIE, 2010).

Segundo Paul Booth (2015, p. 7, tradução nossa³⁷), “uma discussão particularmente proeminente em torno da interação da indústria da mídia e dos fãs é a dialética entre a consolidação neoliberal das forças da mídia e o pluralismo global oferecido pela tecnologia digital amigável ao usuário”. Para o autor é através desse debate que devem ser lidas as noções dos tradicionais Estudos de Fãs sobre a resistência dos *fandoms* à hegemonia da mídia dominante. Booth (2015) entende que devemos considerar tanto o interesse das indústrias de mídia no engajamento das táticas dos *fandoms*, como também a receptividade com que muitos fãs recebem as estratégias da mídia dominante. Com isso, o autor enxerga uma incongruência nas visões pautadas nas práticas de resistência que articulam uma cultura como dominante e o *fandom* como subcultura. Para Booth (2015), na medida em que o *fandom* e a indústria começam a se entrelaçar, é preciso uma leitura mais matizada desse imperativo cultural. De modo que, ainda que nem tudo seja prontamente acolhido pelos *fandoms*, nem só de resistência vivem essas culturas.

³⁷ Original: One particularly prominent discussion surrounding the interaction of the media industry and fans is the dialectic between the neoliberal consolidation of media forces and the global pluralism offered by user-friendly digital technology.

Quando pensamos nesses entrelaçamentos nos atuais ecossistemas de mídia vemos que “a plataforma leva à (re)organização das práticas culturais em torno de plataformas, enquanto essas práticas moldam simultaneamente as dimensões institucionais de uma plataforma” (POELL et al., 2020, p. 6). Nessa lógica, constantes transformações nas relações de poder corroboram com a formação de uma dimensão de governança instável. Mobilizamos o termo governança (VAN DIJCK, 2013; GILLESPIE, 2018; DE KLOET et al., 2019) cientes de que se trata de um conceito que evoluiu fortemente na última metade do século anterior, passando por noções em torno de um conjunto de práticas, a capacidade de uma empresa ou governo de fazer cumprir regras e de prestar serviços e avançando para uma complexa rede de interações abrangendo diferentes atores e comportamentos (GORWA, 2019). Essa rede pode ser observada tanto por uma lente de governança sobre as plataformas, como de governança pelas plataformas (GILLESPIE, 2018). Portanto, considera-se não só as estruturas de regulação que pautam os serviços oferecidos pelas plataformas, mas também os diferentes instrumentos (algoritmos, interfaces, políticas, etc.) que as plataformas mobilizam para articular seus posicionamentos frente a diferentes atores (usuários, governos, anunciantes, etc.).

Para as culturas de fãs a influência da governança das plataformas tende a ficar mais evidente na medida em que essas políticas restringem de alguma forma os paratextos do *fandom*. A fim de exemplificar algumas das questões envolvidas nesses embates, trazemos aqui dois casos notáveis da plataforma Tumblr. O primeiro deles começou em 2018 após o Tumblr ter sido banido da loja de aplicativos da Apple por hospedar pornografia infantil. Por consequência disso, o Tumblr decidiu banir da plataforma todos os conteúdos *NSFW - Not Safe/Suitable For Work* (Não é Seguro/Apropriado Para o Trabalho), sigla da internet, amplamente difundida no contexto anglo-saxão, utilizada para organizar conteúdo sexual e imagens pornográficas online (PAASONEN; JARRETT; LIGHT, 2019).

Tal como a sigla indica, o NSFW funciona como um alerta e um convite, sinalizando a presença de um conteúdo que o usuário (provavelmente) não gostaria de ser visto consumindo no ambiente profissional. Essa ideia é ampliada para diversas ambiências online, funcionando como marca para um consumo que se idealiza como arriscado e sigiloso (PAASONEN; JARRETT; LIGHT, 2019). O fato é que por mais de uma década o Tumblr foi lar de uma série de atividades NSFW, de modo que a mudança brusca em suas diretrizes de conteúdo forjou uma dissensão entre o “antigo” e o “novo” Tumblr com impacto direto nas subculturas presentes na plataforma. Na ocasião, a controvérsia em torno das intervenções algorítmicas do Tumblr aumentaram quando sistemas mal treinados de filtragem automática passaram a

remover erroneamente fotos de baleias, golfinhos e selfies de pessoas completamente vestidas, enquanto bots pornográficos seguiam atuantes na plataforma (PILIPETS; PAASONEN, 2022).

Vale destacar que do ponto de vista financeiro, conteúdos NSFW tendem a ser difíceis de se monetizar, o que torna seu valor ambíguo para as plataformas (PILIPETS; PAASONEN, 2022). No entanto, apenas três meses após a proibição do NSFW, o tráfego de usuários no Tumblr caiu quase 30%, afetando não apenas os conteúdos de cunho sexual, mas causando impacto em toda a circulação de dados da qual a economia da plataforma depende (PILIPETS; PAASONEN, 2022). Por fim, em 2019 o Tumblr acabou ainda sendo vendido para a Automattic por um valor 99,7% menor do que o valor pago na compra da plataforma pelo Yahoo em 2013 (GAVIOLI, 2019).

A partir desses acontecimentos, Elena Pilipets e Susanna Paasonen (2022) enxergam através do Tumblr as discrepâncias entre o valor social subcultural e o valor econômico corporativo. Para as autoras, a incapacidade das plataformas de valorar os engajamentos afetivos feitos por usuários (valor social subcultural) é um problema que pode levar ao colapso do valor corporativo. Em nosso entendimento, parte dessa incapacidade de compreender valores importantes para as subculturas que se reúnem na plataforma emerge novamente em 2021 quando o Tumblr propõe um sistema de monetização para os blogs hospedados na plataforma.

O TumblrPost+ é um sistema que permite que criadores de conteúdo disponibilizem algumas de suas postagens apenas para assinantes pagantes. Embora ainda em versão de testes, a ferramenta tem repercutido negativamente em diversas comunidades de fãs da plataforma, em especial os autores de *fanfics*. Em uma publicação para a revista *Inverse*, Liza Bautista (2021) reuniu relatos de usuários que questionavam o viés legal do TumblrPost+. Afinal, tendo em vista que a maior parte do conteúdo criativo disponibilizado no Tumblr é fruto do trabalho de fãs, ou seja, se apropria sem fins comerciais da propriedade intelectual de terceiros, a monetização dessa produção em um sistema de assinatura como o TumblrPost+ não poderia resultar em processos legais? A monetização não iria corromper parte das lógicas de funcionamento que tornaram o Tumblr interessante para determinadas comunidades?

Figura 10 - TumblrPost+

Apresentando o Tumblr Post+



tumblrpost+

Estamos lançando um novo recurso beta hoje: **Tumblr Post+**. O Tumblr Post+ permite que creators monetizem seus blogs e oferece aos fãs uma oportunidade de apoiar os creators que tanto amam diretamente no Tumblr.

No momento, estamos testando o Post+ com um pequeno grupo de creators, mas em breve ele será disponibilizado para mais pessoas. Enquanto isso, **todos podem se tornar assinantes**.

Confira os artigos a seguir no Centro de ajuda para mais informações:

- [Visão geral e perguntas frequentes sobre o Post+](#)
- [Informações para Creators Post+](#)
- [Informações para assinantes Post+](#)

Quer ficar por dentro das atualizações sobre o Post+? Siga o [blog Changes \(em inglês\)](#) ou o blog da equipe do Tumblr em português do Brasil.

Se tiver comentários ou sugestões sobre o Post+, compartilhe com a gente no [formulário de ajuda](#). A sua opinião é muito importante para moldar o futuro do Post+. ❤️

Fonte: Central de Ajuda | Apresentando o Tumblr Post+. Disponível em:

<<https://help.tumblr.com/hc/pt-br/articles/4404702298519-Apresentando-o-Tumblr-Post->>. Acesso em: 04 de dezembro de 2022.

Legenda: artigo no blog do Tumblr de apresentação do Post+.

Para a Organization for Transformative Works (OTW), organização sem fins lucrativos liderada por fãs e conhecida pela criação do site de *fanfiction* Archive of Our Own (AO3):

criar e compartilhar *fanworks* tem sido uma atividade predominantemente não comercial, e a OTW celebra a comunidade que cresceu em torno dessa abordagem não comercial. [...] É importante ressaltar que, de acordo com a lei dos EUA, a comercialidade é um dos vários fatores que os tribunais consideram para determinar se um uso é justo. [...] De um modo geral, quanto mais uma obra transforma o significado, a mensagem ou o propósito da obra subjacente, menos um tribunal se importaria com a obra ser comercial; e vice-versa – quanto menos transformadora for uma obra, mais a comercialidade importa.

[...]

A lei não dá às plataformas da internet (como o Tumblr) muita liberdade para determinar se devem ou não remover coisas quando recebem uma solicitação válida – basicamente, se uma solicitação de remoção for válida e o trabalho não for um uso justo óbvio, a plataforma deve derrubar, como uma questão de lei. Na prática, então, é razoável esperar que postagens monetizadas do Tumblr estejam mais sujeitas a avisos de remoção do que as não monetizadas. Mas isso não significa que elas estão automaticamente infringindo ou não infringindo [a lei]. O uso justo é sempre uma análise caso a caso. (REBAZA, 2021, s/p, tradução nossa³⁸)

³⁸ Original: Making and sharing fanworks has long been a predominantly noncommercial activity, and the OTW celebrates the community that has grown around that noncommercial approach.[...] Importantly, as a matter of U.S. law, commerciality is one of a number of factors that courts consider in determining whether a use is fair use—it's not the whole question. [...] Generally speaking, the more a work transforms the meaning, message, or

Em contato com a administração do Tumblr e questionando se o sistema de monetização da plataforma não iria expor fãs à problemas legais, Liza Bautista (2021, s/p, tradução nossa³⁹) obteve a seguinte declaração: “*Fanfiction* e *fanart* são frequentemente considerados uso justo e apoiamos os direitos de uso justo de nossos criadores. Monetizar o trabalho dos fãs não significa necessariamente que não seja um uso justo”. No entanto, apesar das declarações da plataforma, o TumblrPost+ segue sendo foco de controvérsia, de modo que até os usuários que resolveram testar a ferramenta acabaram enfrentando episódios de assédio e ameaças de morte (SILBERLING, 2021).

Esse tipo de embate em torno da escrita e publicação de *fanfics* em plataformas online já possui um histórico considerável. Em 2000, por exemplo, a Lucasfilm ofereceu aos fãs de Star Wars uma plataforma online gratuita para que o *fandom* compartilhasse suas criações, sob a condição de que tudo produzido se tornaria propriedade intelectual do estúdio (JENKINS, 2009). Em 2007, a plataforma FanLib recebeu uma série de ataques após uma tentativa falha de lucrar com o trabalho dos fãs (JENKINS, 2007; 2008). De acordo com o relato publicado por uma autora de *fanfic* através da plataforma LiveJournal, a FanLib convidou centenas de escritores de *fanfics* conhecidos de comunidades dos sites LiveJournal, lotrfanfiction, FanFiction.net, e Fiction Alley para escreverem em sua plataforma. Entretanto, ainda que a maioria dos convidados fossem escritores profissionais ou estudantes universitários na faixa dos 20 e 30 anos, a comunicação da empresa frequentemente assumia que se tratavam de meninas adolescentes (ICARUSANCALION, 2007). Para completar, os fãs começaram a notar que os termos de uso da plataforma pareciam mais preocupados em proteger os proprietários dos direitos autorais, do que os fãs. Como resultado, não demorou para que a empresa recebesse uma resposta furiosa e intensa. Para Icarus, autora do relato no LiveJournal, os criadores da FanLib “foram pegos despreparados, forasteiros em uma cultura da qual esperavam lucrar, mas não compreendiam” (ICARUSANCALION, 2007, s/p,

purpose of the underlying work, the less a court would care that the work is commercial; and vice versa—the less transformative a work is, the more commerciality would matter.

[...]

The law does not give Internet platforms (like tumblr) much discretion in determining whether to take things down when they receive a valid request—basically, if a takedown request is valid and the work isn’t an obvious fair use, the platform has to take it down, as a matter of law. As a practical matter, then, it’s reasonable to expect that monetized tumblr posts are more likely to be the subject of takedown notices than non-monetized ones. But it doesn’t mean they’re automatically infringing or non-infringing. Fair use is always a case-by-case analysis.

³⁹ Original: “Fanfiction and fanart are frequently considered fair use and we support our Creators’ fair use rights. Monetizing fan work does not necessarily mean that it isn’t fair use.”

tradução nossa⁴⁰). Em 2013, a Amazon propôs o Kindle Worlds, um serviço de venda de histórias criadas por fãs, mas com uma regulação extremamente restrita: sem pornografia, sem *crossovers*⁴¹ e sem violar direitos autorais (BOOTH, 2015).

Em suma, o que essas problemáticas revelam vem de um distanciamento entre as políticas das plataformas e as políticas do *fandom*. Em nossa visão, comunidades de fãs compartilham valores negociados ao longo de muitas décadas que não se restringem aos limites de uma ambiência online específica, nem se submetem facilmente à governança de uma plataforma (FIESLER, 2018). A relação entre os *fanworks* e a gratuidade, por exemplo, é um princípio cuja origem se perde na longa história da cultura de fãs. Na análise de Krystal Urbano (2013) sobre as práticas dos *fansubbers* online de anime o destaque fica com a premissa “de fã para fã”, princípio que norteia uma conduta que tem como base valores como “gratuidade” e “qualidade”. Já para De Kosnik (2009), o “*free*” nas culturas de fãs vai além da gratuidade, incluindo também a ideia de liberdade em relação aos controles sociais. No entanto, gratuidade e liberdade são só alguns desses valores incorporados no que chamamos de políticas de fãs. Se ampliarmos nosso escopo, encontraremos ainda políticas específicas sobre o compartilhamento de *spoilers* (MEIMARIDIS; SANTOS JÚNIOR; OLIVEIRA, 2015), práticas de *remix* (BUSSE; FARLEY, 2013), avisos de gatilho, classificação indicativa, circulação de conteúdo (XANTHOUDAKIS, 2021) e diversas outras questões.

Acostumados com produtores de mídia cujos os interesses comerciais frequentemente se chocam com os paratextos dos *fandoms* (JENKINS, 2009; GRAY, 2010; MITTELL, 2015), muitas comunidades parecem entender não só a ausência de neutralidade nas plataformas, mas que há uma tendência de que essas corporações favoreçam elas mesmas ou os detentores dos direitos autorais. Para Booth (2015), há uma resistência (implícita) do *fandom* ao capitalismo e sua (explícita) vinculação às indústrias comerciais, entretanto, essa relação é melhor compreendida como uma interação hibridizada “porque tanto o paradigma resistente quanto o paradigma neoliberal acaba por concretizar a mesma distinção: o *fandom* existe como separado (e, portanto, capaz de ser valorizado em relação à indústria)” (BOOTH, 2015, p. 12, tradução nossa⁴²).

Nessa conjuntura, o caráter mediador das dimensões de governança, os modelos de negócio e as relações de propriedade parecem se estabelecer como mecanismos de controle que muitos *fandoms* desejam evitar. Contudo, embora toda a ideia por trás de dominar os

⁴⁰ Original: were caught flat-footed, outsiders in a culture they had hoped to profit from, but did not understand.

⁴¹ Mistura de diferentes universos ficcionais.

⁴² Original: because both the resistant paradigm and the neoliberal paradigm ultimately concretize the same distinction: fandom exists as separate from (and therefore, able to be valued in relation to)

servidores (FIESLER, 2018) e propor suas próprias plataformas pareçam idealizadas para fugir dessa lógica, é preciso lembrar que plataformas administradas por fãs também possuem suas estruturas socioeconômicas. O Archive of Our Own (AO3), exemplo máximo de um esforço organizacional de fãs para manter uma plataforma governada por fãs, possui seu modelo de negócio sem fins lucrativos e suas políticas constantemente (re)negociadas. Em relação ao AO3, o TV Tropes ainda nos explica que:

O site é totalmente financiado por doações (sem anúncios significa não lidar com políticas de conteúdo de anunciantes), mantém assessoria jurídica (ter um advogado na discagem rápida costuma ser suficiente para afastar ameaças legais espúrias a obras legitimamente transformadoras) e tem um *broad*, estrutura de liderança claramente definida com procedimentos de resolução de conflitos (para evitar que uma implosão de liderança local derrube tudo de cima para baixo). Todas essas são **lições aprendidas da maneira mais difícil em outros sites de fandom**. (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa⁴³, grifo nosso)

Desse modo, entendemos que um ponto importante de projetos desse tipo parece estar, na verdade, no aspecto “de fã para fã” de suas mediações. Em meio a isso, vemos que para os *fandoms* a lição apreendida ao longo dos anos é que o “acolhimento” das plataformas está diretamente associado a certas expectativas de uso. Esse paradigma deixa uma série de questões quando associado à abertura e aos valores acoplados às comunidades que se articulam nessas ambiências online. Afinal, como unificar políticas e regras de funcionamento compatíveis com os desejos de comunidades de fãs distintas? Como um site governado por fãs se organiza em meio às lógicas da plataformização? No capítulo seguinte começamos a apresentar a *wiki* TV Tropes e o desenho metodológico desta pesquisa. Mais adiante, exploraremos embates cujas fontes de tensionamento podem nos ajudar a compreender melhor algumas das questões levantadas aqui.

⁴³ Original: The site is entirely funded by donations (no ads means no dealing with advertiser content policies), retains legal counsel (just having a lawyer on speed dial is often enough to fend off spurious legal threats to legitimately transformative works), and has a broad, clearly defined leadership structure with conflict resolution procedures (to prevent a site leadership implosion from taking the whole thing down from the top). All of these are lessons learned the hard way from other fandom sites.

CAPÍTULO 3 - INVESTIGANDO O TV TROPES: APRESENTAÇÃO METODOLÓGICA

Nos capítulos anteriores, abordamos tópicos como políticas de abertura, culturas de fãs e plataformas. A partir desse quadro conceitual, iniciamos este capítulo com uma apresentação detalhada do TV Tropes (ambiência que investigamos), os tropes (conceito base da *wiki* que estudamos), e os *tropers* (aqueles que colaboram com o TV Tropes). É importante de antemão frisar que nos vinculamos a uma perspectiva apoiada na ideia de textualidade (LEAL, 2018), portanto não tomamos o TV Tropes como uma ambiência estável, mas sim uma rede que se manifesta na medida em que nos integramos a ela. Isso implica ainda em uma superação de visadas imanentistas que pressupõem a existência de um “todo” homogêneo. É com esse entendimento que apresentamos aqui não o que é o TV Tropes, mas sim como o TV Tropes emergiu em nossas explorações.

Tendo esses pontos em mente, neste mesmo capítulo apresentamos nossa abordagem metodológica. Evidenciamos aqui os caminhos – muitas vezes tortuosos – que tomamos para alcançar os espaços que examinamos nesta pesquisa. Em meio a isso, expomos as escolhas que fizemos, os fóruns (ambiência da *wiki* no qual concentramos nosso recorte), as ferramentas que utilizamos e os princípios que definimos para guiar nossa análise.

Por fim, vale explicar que optamos por apresentar objeto e discussão metodológica em um mesmo capítulo por entender que esses dois pontos estão intimamente conectados. Nossa metodologia é desenhada a partir do TV Tropes, que por sua vez se manifesta na medida em que nos integramos aos processos que dão forma a ele. Logo, o que propomos aqui é uma apresentação metodológica pautada em nossa própria inserção na rede que observamos.

3.1. TV Tropes: a *wiki*, os tropes e os tropers

De acordo com Fast Eddie, pseudônimo de um dos criadores do TV Tropes, tudo começou em 2003, quando um usuário perguntou, em uma discussão na *wiki* Buffistas.org⁴⁴, se haveria em algum lugar da internet uma lista com todos os temas, ideias e convenções recorrentes na cultura pop. Fast Eddie explica que na ocasião estavam presentes diversos usuários que, além de reunidos por um interesse comum na série Buffy, a Caça-Vampiros (1997 - 2003), desde os anos finais da década de 1990 já vinham transitando juntos por diversos sites e fóruns de discussão *online* (NEWITZ, 2010).

A fim de responder a tal pergunta, colaboradores do Buffistas.org fizeram pesquisas a respeito dessa suposta lista. Fast Eddie conta que embora as buscas não tenham levado a

⁴⁴ Disponível em: <<https://buffistas.org/>>. Acesso em: 20 mai 2022.

nenhum resultado satisfatório, foram instigantes o bastante para suscitar a ideia de criar uma nova *wiki*. A premissa era oferecer um espaço em que qualquer pessoa pudesse contribuir listando temas, ideias e convenções recorrentes na cultura pop. Para atender a essa proposta, em abril de 2004 foi lançado o TV Tropes, uma *wiki* apoiada na ideia de tropo, isto é, um padrão ou convenção presente em qualquer tipo de narrativa.

Casos os parágrafos acima fossem analisados pela perspectiva do TV Tropes, alguém poderia dizer que utilizamos como recurso narrativo uma **Backstory**⁴⁵, um tropo presente em 3.433 artigos⁴⁶ do TV Tropes e que mais adiante irá integrar uma das controvérsias cartografadas neste trabalho. Segundo a *wiki*, “*Backstory* é o que acontece com um personagem antes dele chegar no cenário presente” (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa⁴⁷) ou ainda, “a história que aconteceu antes da história” (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa⁴⁸).

Na cultura pop, **Backstory** pode ser a noite em que o jovem Bruce Wayne vê o assassinato de seus pais nas HQs do “Batman”; a razão pela qual o “Grinch” odeia o natal no filme homônimo dirigido por Ron Howard e lançado no ano 2000; ou o sequestro da filha de Maria do Carmo pela vilã Nazaré Tedesco na novela “Senhora do Destino” (2004 - 2005). Talvez o leitor não consiga se localizar em relação a algum desses exemplos, mas certamente se lembra de alguma história que veio antes da história. No TV Tropes, **Backstory** é um dos mais de 30.000 tropos catalogados. Subdividida em 67 categorias organizadas a partir de temas como morte, abandono, violência e muitos outros, uma **Backstory** é simplesmente uma convenção utilizada para introduzir ou retomar narrativas do passado.

⁴⁵ Para fins de organização, páginas do TV Tropes citadas ao longo do trabalho estão em negrito, com o hiperlink para a página em questão adicionado como nota de rodapé.

⁴⁶ Esse número de artigos foi identificado no dia 25 de agosto de 2022. Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/relatedsearch.php?term=Main/Backstory/>>. Acesso em 25 ago 2022.

⁴⁷ Original: Backstory is what happens to a character *before* they arrive on the present scene.

⁴⁸ Original: The story that happened before the story.

Figura 11 - Recorte de captura de tela da página “Backstory Index”

Ah, the **Backstory**; a trope that tells the reader what happened to Bob before all the chaos began. It can make you weep, groan with **Narm**, swell with pride, and **hack phlegm all over yourself at the same time**.

Tropes that are always backstories:

- **Accidental Child-Killer Backstory**: A character responsible for a child's death in the past will carry that burden into the present.
- **Ambiguous Criminal History**: An unexplained criminal record.
- **Backstory**
- **Backstory Horror**: Something seems simple or innocent enough, but after part of the backstory is revealed either by **Word Of God** or in the show itself, it's hard to look at it the same again.
- **Backstory of the Day**: Part of a character's backstory that has never been implied before is revealed only to fit in with the current episode's theme or events.
- **Close to Home**: A character becomes involved in an incident that unearths old trauma.
- **Cope by Pretending**: Something so horrible has happened/is happening to a character that, either knowingly or unknowingly, they pretend that it hasn't happened at all.
- **Cynicism Catalyst**: One horrible experience, and a character gets a whole lot more cynical.
- **Dark and Troubled Past**: A backstory packed with tragedy.
- **Dead All Along**: Character believed to have been alive the whole time is...not.
- **Death by Origin Story**: Dying as a part of a character's backstory ensures that you're never coming back.

Fonte: TV Tropes⁴⁹

A partir do E-Dicionário de Termos Literários, projeto que organiza termos em uso nas bibliografias específicas dos estudos literários e culturais, é possível verificar que:

Tropo, termo derivado do grego, é sinônimo de “desvio”, “volta”, implicando, neste sentido, uma mudança do sentido literal da palavra para um significado figurado. [...]. Neste âmbito, os tropos e a metáfora em particular, são eminentemente figuras discursivas, cuja função predominantemente é a ornamentação e o embelezamento do discurso. (MENDES, 2010, s/p)

Segundo Hayden White (2001), historiador que adota categorias da teoria literária em seus estudos, a bibliografia sobre tropos já é quase tão grande quanto a da teoria do signo, mas segue sem sinal de consenso ou de esgotamento. White (2001), citado em texto consultado pelos criadores do TV Tropes durante o processo de criação da *wiki*, explica ainda que o conceito está presente na retórica, na linguística, na literatura e na música. Caso este trabalho se prolongasse em uma recuperação mais completa desse conceito, passaríamos por autores como Heinrich Lausberg, Kenneth Burke, Gérard Genette, Roland Barthes, Umberto

⁴⁹ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BackstoryIndex>>. Acesso em: 06 set 2022.

Eco, Tzvetan Todorov e muitos outros. Mas, pediremos licença para nos concentrar especificamente na incorporação desse conceito no TV Tropes e nas particularidades do mesmo na *wiki*.

No artigo **Trope**⁵⁰ (Tropo), conseguimos localizar alguns trechos arquivados de uma das primeiras discussões⁵¹ que a *wiki* realizou sobre tropo. Neles vemos Fast Eddie, um dos fundadores da *wiki*, linkar como uma possível referência o texto “Semiótica para Iniciantes” de Daniel Chandler (1994). Descrita por Fast Eddie como a “lista de palavras mais chata já produzida” (TV TROPES, 2004, s/p, tradução nossa⁵²), a discussão de Chandler é na verdade uma detalhada recuperação do conceito de tropo como figura de linguagem. No TV Tropes, embora criticado por ser supostamente tedioso e complicado demais, “Semiótica para Iniciantes” também encontrou alguma aprovação sob a justificativa de que “só porque é chato não significa que não tem lugar aqui” (TV TROPES, 2004, s/p, tradução nossa⁵³).

Em nossas explorações, notamos que os colaboradores do TV Tropes frequentemente convocam o argumento de que “todas as coisas” possuem um lugar na *wiki*. Assim, uma vez citada em uma discussão, qualquer ideia que corrobora com a missão do site parece ser eventualmente incorporada. Apesar disso, o TV Tropes ressalta que não possui nenhum compromisso sério com qualquer referência. Na verdade, para a *wiki* a noção de tropo está atrelada à ideia de convenção e deve ser compreendida pelo “significado ainda mais geral de padrão na narrativa, não apenas dentro dos trabalhos de mídia, mas também em aspectos relacionados, como os bastidores de criação, as características técnicas de um meio e a experiência dos fãs” (TV TROPES, 2021, s/p, tradução nossa⁵⁴). Com isso, o que se vê é uma noção ampla que inclui, mas não se limita, aos tropos como figuras de linguagem.

Para ilustrar melhor como essa ideia é aplicada na *wiki* podemos pensar, por exemplo, no tropo **Yandere**. A junção das palavras japonesas *yanderu* (loucura ou doença) e *dere* (afetuoso ou amoroso) é utilizada para se referir a um tipo de personagem com paixões obsessivas e frequentemente violentas. O TV Tropes interpreta esse padrão de personagem como um tropo que pode ser visto não só em animes e mangás japoneses – mídias que popularizaram o conceito –, mas também novelas como “**Força de um Desejo**⁵⁵” (1999 -

⁵⁰ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Trope/>>. Acesso em 26 ago 2022.

⁵¹ Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/archived_discussion.php?s_t=Main.Trope/>. Acesso em 26 ago 2022.

⁵² Original: the most boring list of words every produced.

⁵³ Original: just because it's boring doesn't mean it has no place here.

⁵⁴ Original: even more general meaning of a pattern in storytelling, not only within the media works themselves, but also in related aspects such as the behind-the-scenes aspects of creation, the technical features of a medium, and the fan experience.

⁵⁵ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Series/ForcaDeUmDesejo/>>. Acesso em 27 ago 2022.

2000), onde Alice pode ser interpretada como uma Yandere em relação a Inácio, na história da deusa mesopotâmica “**Inanna/Ishtar**”⁵⁶ ou no livro “**Misery: Louca Obsessão**”⁵⁷ (1987), de Stephen King, em que a personagem Annie Wilkes transforma seu escritor favorito em prisioneiro.

A partir disso, poderíamos começar a perguntar: por que Yandere é um tropo **Always Female**⁵⁸ (Sempre Feminino)? Em relação a isso o TV Tropes propõe que também existem **Trope Tropes/Tropes about Tropes**⁵⁹ (Tropo [de] Tropos/Tropo sobre Tropos), ou seja, padrões que podem ser identificados a partir de um amplo conjunto de tropos. Com isso, a partir da repetição de um mesmo tropo em determinados contextos a *wiki* passa a analisar padrões mais amplos sobre uma cultura específica, um gênero e outros.

Em suma, os tropos podem aparecer em personagens (como **Yandere**), características mais genéricas das histórias (como **Backstory**), ou ainda um enquadramento bem característico de um diretor, como o plano **Trunk Shot**⁶⁰, de Quentin Tarantino.

Figura 12 - Trunk Shot na filmografia de Quentin Tarantino



Fonte: College Film TV⁶¹

⁵⁶ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Myth/MesopotamianMythology/>>. Acesso em 27 ago 2022.

⁵⁷ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Literature/Misery/>>. Acesso em 27 ago 2022.

⁵⁸ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AlwaysFemale/>>. Acesso em 27 ago 2022.

⁵⁹ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TropeTropes/>>. Acesso em 27 ago 2022.

⁶⁰ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TrunkShot/>>. Acesso em 27 ago 2022.

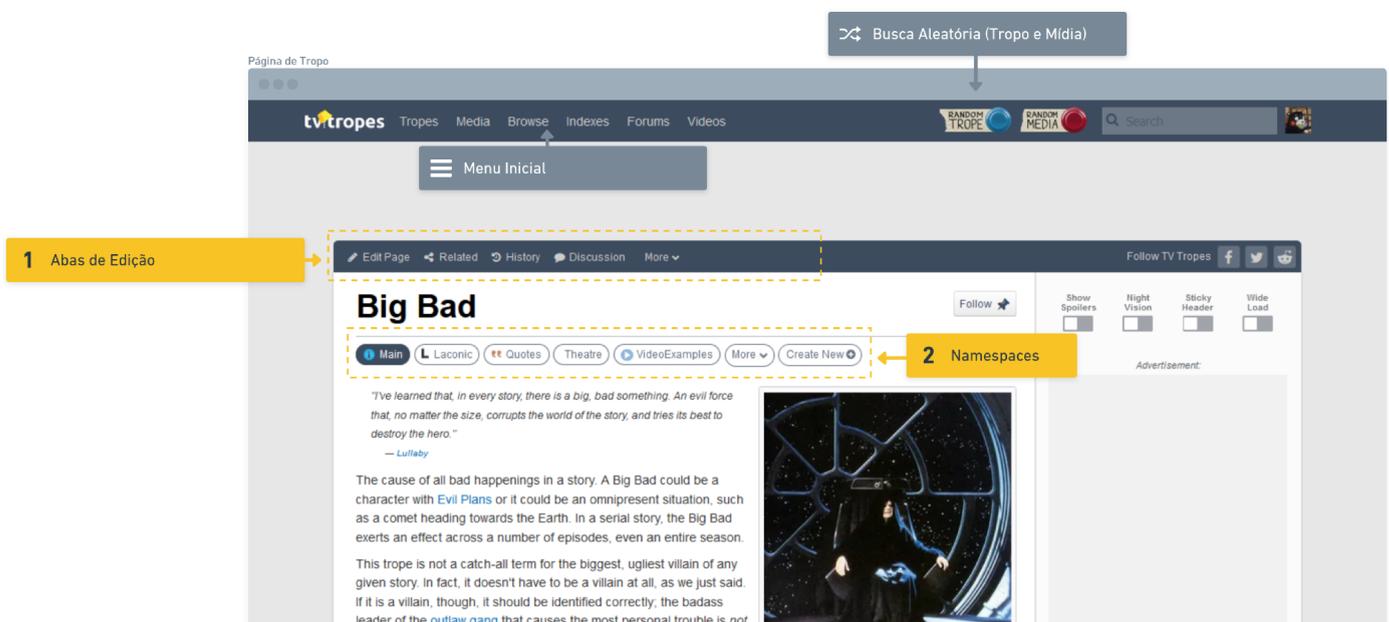
⁶¹ Disponível em: <<https://collegefilmtv.weebly.com/auteur-director-assignment.html/>>. Acesso em 27 ago 2022.

Por último, vale explicar que a noção de tropo deve ser compreendida pelo princípio de que **Tropes Are Tools**⁶² (Tropos são Ferramentas). Isso significa que isoladamente nenhum tropo seria bom ou ruim⁶³. É por conta desse aspecto que a *wiki* também enfatiza que os tropos não devem ser confundidos com clichês. Um clichê, na verdade, seria um tropo tão utilizado que passa a ser disruptivo, retirando da diegese aqueles que acompanham a narrativa. Ao passo que o tropo é apenas um padrão que pode ainda ser subvertido, exagerado, parodiado, etc.

Tendo em vista que a proposta da *wiki* é coletar tropos em diferentes tipos de narrativas, o site se estrutura a partir de dois eixos: os tropos e as mídias (termo que a *wiki* usa como uma espécie de sinônimo para trabalhos, narrativas, obras e produções). Os dois eixos possuem organização similar. No primeiro, são descritos os padrões narrativos (tropos), e em seguida, adicionados exemplos de narrativas com o padrão em questão. No segundo, as obras (mídias) são descritas, e na sequência, adiciona-se a lista de tropos presentes nas mesmas.

Ao acessar uma dessas páginas, o leitor irá se deparar com (1) um conjunto de abas de edição e (2) um conjunto de abas de *namespaces*.

Figura 13 - Trecho da página do tropo “Big Bad” no TV Tropes com intervenções da autora



Fonte: Captura de tela realizada pela autora em 23 de maio de 2022⁶⁴.

⁶² Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Administrivia/TropesAreTools/>>. Acesso em 27 ago 2022.

⁶³ Essa perspectiva só é revista em namespaces com propostas mais humorísticas, como o Darth Wiki e o Sugar Wiki.

⁶⁴ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BigBad/>>. Acesso em: 24 mai 2022.

Nas abas de edição, o usuário encontra as opções “**Edit Page**” (permite editar a página); “**Related**” (apresenta uma lista de páginas relacionadas); “**History**” (mostra o histórico de edições, incluindo data, horário e usuário responsável pela modificação); “**Discussion**” (uma área para debater sobre o conteúdo, definir alguma abordagem específica para a página ou negociar edições controversas); “**To Do**” (um espaço para o usuário deixar notas para si mesmo sobre o artigo); “**Page Source**” (mostra o código fonte da página) e “**WikiWord**” (abre um formulário para solicitar alguma alteração no termo que designa o endereço da página).

Já o *namespace* é um jargão técnico utilizado por *wikis* para se referir a uma seção da estrutura organizacional desses sites. No TV Tropes, os *namespaces* demarcam diferentes tipos de atividades e seus respectivos conjuntos de regras. Os principais *namespaces* são:

Quadro 1 - Principais namespaces do TV Tropes

Namespace	Proposta
Main Pages	Identificação de tropos sob o princípio de que todos eles são apenas ferramentas e devem ser vistos como recursos neutros, ou seja, isoladamente nenhum padrão narrativo seria bom ou ruim.
YMMV/Your Mileage May Vary	Para tropos que demandam um julgamento pessoal para decidir como ou em que grau eles existem numa obra.
Sugar Wiki	Para a análise de tropos com ênfase em seus pontos positivos.
Darth Wiki	Para a análise de tropos com ênfase em seus pontos negativos.
WMG/Wild Mass Guessing	Reúne teorias conspiratórias sobre os conteúdos analisados.
Trivia	Reúne tudo relacionado a um produto, mas que não está precisamente dentro dele.

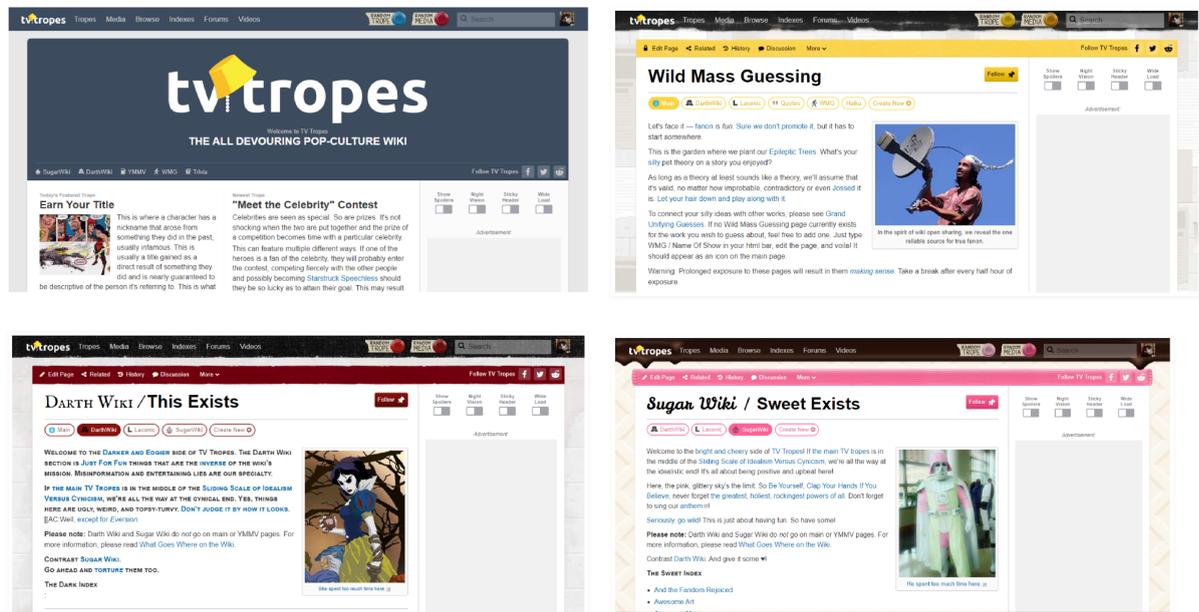
Fonte: TV Tropes / Administrivia / Namespace⁶⁵

Evidenciamos esses exemplos para mostrar que as regras do TV Tropes podem ainda ser negociadas de modo distinto em cada um de seus espaços. A repercussão dessas negociações atravessa tanto os conteúdos, como os processos de escrita e revisão que permeiam cada área da *wiki*. Ademais, a *wiki* encara esses *namespaces* como espaços tão

⁶⁵ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Administrivia/Namespaces/>>. Acesso em 26 ago 2022.

independentes que em alguns casos as diferentes propostas de cada um estão demarcadas na própria interface do TV Tropes.

Figura 14 - Main page, Wild Mass Guessing, Darth Wiki, Sugar Wiki



Fonte: Captura de tela realizada pela autora em 26 de agosto de 2022⁶⁶

Falando de modo geral sobre os processos editoriais que compõem a *wiki*, notamos que os mesmo dependem tanto de decisões colaborativas e dialógicas, como também de contribuições cumulativas de indivíduos que não necessariamente interagem diretamente, algo que Cosima Rughiniş chama de “contribuições coletivas” (RUGHINIŞ, 2016, s/p, tradução nossa⁶⁷). A autora explica que a colaboração é necessária para decidir se um padrão é ou não um tropo, definir o melhor nome para um tropo, ou ainda discutir edições controversas, etc. Já as contribuições coletivas envolvem tarefas como a inclusão de exemplos dentro de uma página de tropo ou a inclusão de tropos na página de uma obra, algo que a priori pode ser feito sem que os colaboradores precisem negociar e debater.

Com relação a essas negociações, vale destacar que elas partem de alguns parâmetros pré-estabelecidos e se concentram em áreas mais técnicas e burocráticas, como os Fóruns, o TLP e o TRP. Enfatizamos que são justamente essas áreas com foco administrativo que pactuam e formalizam a governança do TV Tropes, portanto, são também as principais

⁶⁶ Disponível em: <<https://tvtropes.org/>> / <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WildMassGuessing/>> / <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/DarthWiki/ThisExists/>> / <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/SugarWiki/SweetExists/>>. Acesso em: 26 ago 2022.

⁶⁷ Original: collective contributions

ambiências exploradas neste trabalho. Em relação às mesmas, observamos as seguintes propostas:

Quadro 2 - Espaços para processos técnicos e burocráticos

Espaço	Proposta
Administrivia	Um índice com todas as diretrizes de funcionamento da <i>wiki</i>
Fórum	O “ <i>social hub</i> ” (centro social) da <i>wiki</i> e onde são tomadas decisões sobre as políticas e as normas do site
Trope Launch Pad (TLP)	Espaço para propor, discutir e encaminhar novos tropos para a publicação
Trope Repair Shop (TRP)	Espaço para renomear ou consertar algum artigo

Fonte: TV Tropes / Administrivia⁶⁸

Portanto, falamos aqui em espaços independentes, mas complementares, com foco na apresentação de regras (Administrivia); na discussão de regras (Fórum); no lançamento de novas páginas (TLP); e no ajuste de páginas que desviam das regras (TRP).

Todos os processos que descrevemos acima, desde a identificação e catalogação de tropos até a negociação das regras e a organização dos espaços administrativos, são realizados pelos *tropers*. Termo em inglês para “soldado”, essa nomenclatura é utilizada para se referir principalmente àqueles que colaboram com o TV Tropes, embora também apareça em referência a estudiosos cujos trabalhos também poderiam ser considerados um tipo de identificação de tropos, como Aristóteles⁶⁹ citado pelo TV Tropes como “o primeiro troper registrado” (TV TROPES, 2021, s/p, tradução nossa⁷⁰) pelas ideias apresentadas em “A Poética”⁷¹.

Neste trabalho usamos o termo *troper* apenas em referência aos usuários do TV Tropes. Mas, antes de assumir essa terminologia, gostaríamos de discutir alguns pontos em torno dessa ideia, entendendo que no TV Tropes, assim como em outras plataformas (HAMILTON et al, 2014), a própria noção de usuário pode ser complicada. Observando a *wiki*, podemos começar a discutir essa ideia a partir de dois usuários típicos: o leitor e o

⁶⁸ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Administrivia/>>. Acesso em 26 ago 2022.

⁶⁹ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/Aristotle/>>. Acesso em 28 ago 2022.

⁷⁰ Original: The first troper on record.

⁷¹ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Literature/Poetics/>>. Acesso em 28 ago 2022.

editor. O primeiro se refere aqueles que acessam o TV Tropes com o propósito de ler algum conteúdo, enquanto que o segundo seria alguém que contribui com edições na *wiki*. No entanto, na medida em que aprofundamos nossa análise no site, essa distinção se mostra cada vez mais escorregadia e insuficiente.

Em entrevista para o podcast *The Affair*, concedida em 2013, o criador do TV Tropes, Fast Eddie, comenta brevemente sobre essa questão. Em sua fala, Fast Eddie (2013) explica que pessoas que contribuem com a *wiki* se direcionam para diferentes categorias a depender de como querem ajudar. Há aqueles que preferem moderar, verificando se outros usuários estão agindo conforme as regras, há quem prefira os processos de identificação de tropos, ou ainda se interesse apenas pela exemplificação de tropos já existentes. Em nossa exploração, notamos ainda que essas atividades são diretamente orientadas pelos vínculos que esses editores possuem com algum produto cultural, isto é, a própria inserção do colaborador em determinado *fandom*.

Nesta pesquisa, estamos interessados nos usuários que contribuem nos processos de negociação que dão forma para as regras e a moderação do TV Tropes. Embora possa parecer específica, destacamos que essa categoria também está cheia de intrincadas subdivisões. Para discutir essas divisões, gostaríamos de nos apropriar das metáforas em moderação identificadas por Joseph Seering, Geoff Kaufman e Stevie Chancellor (2022) em análise a partir de moderadores voluntários do Facebook, Reddit e Twitch. Na discussão, os autores retomam a noção de “*fairwitness*”, um dos primeiros exemplos que podemos relacionar ao que chamamos hoje de “moderador” em uma plataforma. Proposta pela *CommuniTree Bulletin Board System*, uma comunidade online pública de 1978, a ideia de uma *fairwitness* servia para organizar pessoas que orientam uma conferência online através de papéis como moderador, editor, preservador da paz, gerenciador de tráfego e outros.

No trabalho, os autores analisam metáforas utilizadas por moderadores para explicar sua atuação em diferentes tipos de comunidades online. O trabalho segue a linha de outros autores que aplicam rótulos apoiados em metáforas para explicar o trabalho de moderação em plataformas de mídia social, como os “guardiões” de Tarleton Gillespie (2018) e os “governadores” de Kate Klonick (2017). A partir da análise de 79 entrevistas semi-estruturadas, Seering, Kaufman e Chancellor (2022) identificam os seguintes papéis na moderação de comunidades online:

Figura 15 - Metáforas em Moderação de Comunidade



Fonte: tradução nossa a partir de Seering, Kaufman e Chancellor (2022)

Tratam-se de cinco categorias de papéis sociais subdivididos em 22 variantes baseadas em metáforas. No entanto, essas categorias não são parte de uma divisão formal, mas os papéis que os moderadores sentiam que desempenhavam em suas comunidades. Entendemos que no TV Tropes essas metáforas podem ser observadas de um modo ainda mais difuso, visto que a governança da *wiki* se dá nos processos de negociação espalhados pelos diferentes fóruns do TV Tropes, abrindo ainda a possibilidade para que um mesmo *troper* exerça um papel diferente em cada fórum ou discussão específica. Portanto, a moderação no TV Tropes precisa ser vista numa lógica que extrapola a ideia de um cargo de moderador, isto é, um usuário que podem agir sobre outros (notificando, suspendendo ou banindo o usuário) e controlar níveis de acesso na *wiki* (trancando ou destrancando páginas e fóruns). Isso não quer dizer que não existam hierarquias formais no site, mas sim que a governança da *wiki* é idealizada como uma cultura emergente em que todos os *tropers* podem debater sobre os caminhos que a gestão da *wiki* deve tomar. Parte da complexidade desses debates advém da multiplicidade de papéis que esses atores podem assumir e da instabilidade dos agrupamentos e alianças que vão se formando nesses processos. Portanto, propomos que a noção de *troper* no contexto do TV Tropes deve ser lida como plural e flexível, incluindo diferentes tipos de atores que transitam entre um conjunto amplo de papéis.

No que se refere às alianças construídas dentro do site, podemos dizer que a questão dos *fandoms* é provavelmente a mais evidente dessas associações. Nesse ponto, destacamos

web); **formato** (exemplo: Blu-ray, *Dramatic Half-Hour*, evento esportivo), **nacionalidade** (exemplo: mídia brasileira, mídia francesa, mídia sul-africana) e por tipo de *fan work* (exemplo: *cosplay*, *fansub*, *fanfiction*). Observando os tipos de produções organizadas por esses sistemas notamos não só a presença de *fandoms* dedicados a obras *mainstream*, mas também o que Sarah Moralejo da Costa (2018) chamaria de fãs de *fanworks*, isto é, *fandoms* que se organizam em torno dos trabalhos feitos por fãs (como fãs de um *fansite* ou um *fansub* específico). Além disso, vale citar também a presença de atividades que podem ser vistas como narrativas, mas geralmente não são, como luta livre ou partidas de futebol. Portanto, apesar de ainda trazer o “TV” no nome, há muito tempo o TV Tropes extrapola os limites desse meio.

Geralmente, esses vínculos entre *tropers* e seus respectivos *fandoms* são registrados em suas páginas de perfil. No entanto, vale ressaltar que diferente do que ocorre na maioria das plataformas, no TV Tropes as páginas de perfis são abertas para a edição de qualquer outro usuário. Apesar dessa liberdade de edição no perfil de terceiros, na maior parte das vezes as pessoas deixam apenas mensagens positivas e bem-humoradas nas páginas de outros usuários, tendo em vista que existem regras rígidas sobre apagar conteúdo ou vandalizar o perfil de alguém.

Figura 17 - Página de perfil de usuário do TVT

Hello and welcome to my userpage. I'm just a [Troper](#) that discovered [TV Tropes](#) because of a coincidence. I quickly became [addicted](#) and lurked around for a pretty long time, always imagining what edits I'd make if I were a member. Then I thought that if I joined [TV Tropes](#), I could make those edits and get done with the site. [You can probably guess how well that worked.](#)

About me

Pages that I've started and/or made significant contributions to

My favorite stuff

ANIME

- [Azumanga Daioh](#)
- [Nichijou](#)
- [Whisper of the Heart](#)

CREATORS

- [Disney](#)

FILM - ANIMATED

- [Aladdin](#)

Fonte: TV Tropes (2022)

Com isso, vemos uma mistura de associações pessoais entre os *tropers* e seus respectivos *fandoms*, separações em torno de como os editores encaram os processos de escrita dos artigos⁷³ e ainda os papéis específicos que cada participante pode ter na *wiki*. Na seção seguinte, discutimos alguns dos mecanismos utilizados para regular as interações entre essas pessoas e definir como os limites das contribuições deixadas no TV Tropes.

3.2. Regras e políticas de conteúdo

Ao acessarmos **The Troping Code**⁷⁴, página linkada ao final da tela inicial do TV Tropes é possível ver que o site possui um “credo dividido em duas partes que nos impede de ter um monte de regras” (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa⁷⁵): (1) “Maldade e idiotice não serão toleradas” (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa⁷⁶) e (2) “Haverá diversão” (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa⁷⁷). Em nossa leitura, esse credo pode dar a impressão de que o TV Tropes é uma ambiência com normas simples e sucintas. No entanto, o que encontramos em nossas explorações da *wiki* foi o oposto disso.

Apenas no TLP, área para a criação de novos tropos, identificamos um conjunto de 92 regras, políticas e dicas a serem levadas em conta na criação de páginas. No que se refere aos tropos, existem mais de 10 artigos para definir o que é ou não tropável (possível de se identificar como tropo), quando algo é muito comum ou muito raro para ser tropo, e uma série de outras questões. Em relação a formatação existem regras gerais, regras específicas para determinados tipos de páginas, e para determinados tipos de conteúdo como *spoilers* (informações críticas a respeito da trama de uma obra) e exemplos (cada tipo de exemplo precisa respeitar certos regimes temporais para serem incluídos no site). Na verdade, podemos afirmar seguramente que o TV Tropes possui regras para praticamente todas as atividades que

⁷³ Se refere à cisão entre os Lumpers e os Splitters. Segundo a *wiki*:

Ao se deparar com cinco coisas sutilmente diferentes, você prefere ver uma página com uma descrição geral de todas as cinco ou cinco páginas descrevendo precisamente uma entrada cada? Se for o primeiro, você é um Lumper. Se for o segundo, você é um Splitter. [...] O modo com que os Tropers lidam com essa profunda divisão filosófica é com os Splitters escrevendo entradas bem distintas e os Lumpers escrevendo entradas gerais que listam as “divisões”. Chamamos essas peças lumper de “índices” ou Super Tropos, e cada uma das divisões é um Sub-Tropo. (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa)

⁷⁴ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Administrivia/TheTropingCode/>>. Acesso em 06 set 2022.

⁷⁵ Original: two part credo that keeps us from having a lot of rules

⁷⁶ Original: Nastiness and dickery will not be tolerated

⁷⁷ Original: Fun will be had

são desenvolvidas no site. Entretanto, optamos aqui por uma apresentação mais detalhada de apenas duas: **There Is No Such Thing as Notability**⁷⁸ (Não Existe Notabilidade) e a Nova Política de Conteúdo (P5⁷⁹).

Com relação à primeira, vale ressaltar que apesar do foco inicial em conteúdos televisivos, ainda em seu primeiro ano de história o TV Tropes passou por uma grande ampliação em seu escopo. No que se refere a esse assunto, Fast Eddie conta que:

Uma das nossas grandes regras e princípios é que não existe notoriedade. Não há trabalhos que não sejam elegíveis para serem escritos no site. Isso é para criar um clima de inclusão e, em parte, uma reação contra a abordagem da Wikipédia, onde você tem que ter citações sobre uma coisa antes que seja uma coisa. Nós achamos que há uma cultura na rede que nunca encontra o papel, e seria uma pena perder isso. (NEWITZ, 2010, s/p, tradução nossa⁸⁰)

É importante mencionar que embora a ausência de regras fixas faça parte de um dos cinco princípios fundadores da Wikipédia, o aumento no número de colaboradores, o fortalecimento do sistema de hierarquia interna e um longo histórico de conflitos entre editores, levaram à adoção de um extenso conjunto de políticas e recomendações que buscam regulamentar o sistema de funcionamento do site. Com relação às políticas, inclui-se padrões que todos os colaboradores da *wiki* devem seguir, ao passo que as recomendações buscam definir as melhores práticas para seguir esses padrões em situações específicas.

Uma importante recomendação da Wikipédia envolve os chamados critérios de notoriedade⁸¹, também conhecidos como critérios de notabilidade ou relevância. Nesse contexto, a notoriedade funciona como um teste para avaliar se determinado tópico merece ou não a criação de um artigo próprio. Para o TV Tropes, a diretriz de notoriedade da Wikipédia tende a excluir tópicos que ainda são muito novos para possuir uma cobertura significativa na mídia ou que interessam apenas a um pequeno número de pessoas.

Com base nisso, o TV Tropes incorpora o princípio de que todos os trabalhos são notáveis, inclusive aqueles produzidos por fãs. Desse modo, *fanfictions*, por exemplo, encontram no TV Tropes um espaço que não possuem na Wikipédia. Vale mencionar ainda que esse desacordo em relação a notoriedade é a principal fonte da rivalidade entre essas duas

⁷⁸ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Administrivia/ThereIsNoSuchThingAsNotability/>>. Acesso em 27 ago 2022.

⁷⁹ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Archive/FiveP/>>. Acesso em 06 set 2022.

⁸⁰ Original: One of our big rules and principles is that there's no such thing as notability. There is no work that's not eligible to be written up on the site. That's to make a climate of inclusiveness, and partly a reaction against Wikipedia's approach where you have to have citations on a thing before it's a thing. We think there's culture that's on the net that never sees paper, and it would be a shame to miss out on that.

⁸¹ Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Notability/>>. Acesso em: 26 ago 2022.

wikis, seguida das questões de formatação⁸². Embora esse antagonismo seja mais forte pelo lado do TV Tropes, contribuidores da Wikipédia já sugeriram⁸³ excluir a página do TV Tropes por retaliação ao menosprezo que o TV Tropes demonstra em relação a rival; por ser uma espécie de publicidade para outra página da *web* e até por uma suposta falta de notabilidade da *wiki* de fãs. Nenhuma dessas propostas foi levada adiante e o que se nota na página de discussão do artigo TV Tropes na Wikipédia é que a maior parte dos comentários dos *tropers* em relação a A Outra Wiki⁸⁴ são vistos como brincadeiras e ironias inofensivas.

De volta a questão de que não existe notabilidade no TV Tropes, vale citar que essa política de inclusão ampla é um dos fatores que torna o site tão atraente para diferentes públicos, mas é também a razão pela qual a *wiki* precisa levar em conta uma infinidade de vieses em suas políticas editoriais e regras de funcionamento. Alguns tensionamentos em relação a isso podem ser vistos na **Nova Política de Conteúdo**, muitas vezes chamada de Política P5. Se colocada lado a lado com **There Is No Such Thing as Notability**, essa política pode parecer até um pouco contraditória, já que convoca a ideia de que só porque algo é notável, também não significa que deve estar no TV Tropes. Desde já, chamamos atenção para o modo como essa política parece pautar que mesmo em meio a lógica de abertura proposta pela ideia de ausência de notabilidade existem também contribuições indesejáveis. Essa política tem como seus principais alvos material pornográfico, pedofilia explícita ou implícita e conteúdo classificado como “adulto” ou “maduro”, e possui certas tensões morais e comerciais atravessando sua formulação.

No contexto global, o termo P5 é geralmente associado ao *Permanent Five*, isto é, os cinco países permanentes no Conselho de Segurança das Nações Unidas. O grupo formado por China, França, Reino Unido, Rússia e Estados Unidos possui poder de veto e atua junto aos outros 10 países não permanentes, eleitos para mandatos de dois anos. Já no TV Tropes, o P5 designa um conselho, originalmente também formado por cinco membros, que frequentemente se confunde com a própria ideia da política de conteúdo que orienta o grupo. De acordo com o site, há tantas versões desse termo em circulação que já não se sabe ao certo o que P5 significa, mas na maior parte dos casos a sigla é apresentada como **Posse for the**

⁸² O TV Tropes explica na página Wikipedia Behavior aka: Dr Pedia And Mr Trope que a Wikipédia se tornou tão popular ao ponto das pessoas imaginarem que todas as *wikis* funcionam de maneira análoga, especialmente em termos de formatação. Em tom humorístico, a página Dr Pedia And Mr Trope brinca com o clássico “O estranho caso do Dr. Jekyll e Sr. Hyde” de Robert Louis Stevenson e critica dois tipos específicos de editores: o Wikipedia Syntaxer (usuário que edita qualquer wiki com a mesma formatação que usa na Wikipédia) e o Wikipedia Updater (usuário que exige que outras wikis tenham os mesmos critérios de reputação e fontes notáveis da Wikipédia).

⁸³ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Talk:TV_Tropes/>. Acesso em 06 set 2022.

⁸⁴ Termo do TV Tropes para se referir a Wikipédia.

Prevention of Pedophilia and Pure Porn (Esquadrão para a prevenção da pedofilia e da pornografia pura), **Panel to Purge Pornography, Paedophilia and Perversity** (Painel para expurgar pornografia, pedofilia e perversidade) ou **Panel Preventing Perversity, Pornography and Paedoshit** (Painel Prevenindo Perversidade, Pornografia e Pedófilos).

Criado em 2012, o P5 foi idealizado como um conselho que a princípio deveria definir parâmetros e avaliar os conteúdos da *wiki*, a fim de determinar se eles atendiam aos padrões esperados pela administração do site, que na época ainda estava a cargo de Fast Eddie. Em relação a esses padrões, a *wiki* informa que:

Em primeiro lugar, não queremos páginas de obras que consistem inteiramente em sexo explícito ou outras coisas fetichistas, sem nenhuma história além do pretexto para mais coisas fetichistas. Em segundo lugar, não queremos páginas sobre obras que retratam atividade sexual entre crianças de maneira explícita ou de forma glorificante. Em particular, não queremos trabalhos com referências excitantes à atividade sexual envolvendo pré-adolescentes. Isso é o que chamamos de “pedopandering” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa⁸⁵)

A primeira formação do conselho P5 foi construída a partir de uma seleção interna realizada por moderadores em parceria com o próprio Fast Eddie. Houve apenas uma ocasião em que uma maior parte da *wiki* teve certa participação no processo de escolha dos membros do conselho P5. Tal fato se deu em 2016 através de uma eleição mediada pela moderação. Naquele contexto, qualquer usuário poderia se candidatar ao conselho, mas para concorrer efetivamente a candidatura precisaria ser aprovada pela moderação.

Ao longo da última década, o P5 teve diversas formações na medida em que alguns membros deixaram o conselho e novos foram escolhidos para compor o painel cujo mandato não possui tempo pré-definido. Membros do Conselho P5 podem votar para decidir a permanência ou a exclusão de um conteúdo reportado como impróprio e abrir fóruns de discussão relacionados a política de conteúdo do site. Entretanto, é importante frisar que nenhum integrante do P5 possui poder de moderação, ou seja, eles não podem banir ou suspender um usuário, trancar páginas ou ocultar um comentário inadequado. Além disso, por definição, nenhum moderador pode ser também um P5, uma diretriz que segundo a *wiki* foi criada para garantir a independência entre cada uma dessas partes.

⁸⁵ Original: Firstly, we don't want pages on works that consist entirely of explicit sex or other fetishistic stuff, with no story other than as a pretext for more fetishistic stuff. Secondly, we do not want pages on works that depict sexual activity between children in an explicit manner or depict it in a glorifying fashion. In particular, we don't want works with titillating references to sexual activity involving preteens. This is what we call "paedopandering".

Levando em conta essas observações sobre o TV Tropes, apresentamos a seguir como foi traçada a metodologia que utilizamos para coletar dados e analisar partes da *wiki*. Em relação a esses procedimentos enfatizamos que é a soma das características técnicas com as culturas de dispositivo (WELTEVREDE; BORRA, 2016) da *wiki* que guiam nossa proposta.

3.3. Inspirações metodológicas

A fim de construir um caminho metodológico adequado ao fenômeno que estudamos, buscamos inspiração na cartografia de controvérsias (VENTURINI, 2010) e nos métodos digitais (ROGERS, 2019). Introduzida como método por Bruno Latour⁸⁶ e descrita por Tommaso Venturini (2010) como um exercício da Teoria-Ator-Rede (TAR), a cartografia de controvérsias está fundamentada na ideia de que em estruturas relacionais complexas, quadros aparentemente estáveis tendem a ocultar padrões que são relevantes em uma pesquisa. Buscamos apoio nesse tipo de proposta e consideramos que a instabilidade, presente em momentos de controvérsias, forma espaços de observação com potencial para nos aproximar das questões que norteiam este trabalho. A partir disso, propomos uma abordagem que procura, ao longo da história do TV Tropes, controvérsias, disputas e negociações que de algum modo possam implicar em tensionamentos para as políticas de abertura da *wiki*.

Com isso, ressaltamos que a cartografia é proposta como um conjunto de ferramentas para explorar disputas públicas especialmente, mas não exclusivamente, em torno de questões tecnocientíficas (VENTURINI, 2010). De acordo com Noortje Marres (2015), quando associada aos métodos digitais, a cartografia geralmente envolve o uso de técnicas computacionais para detectar, analisar e visualizar determinada contestação pública. Iniciados a partir da distinção entre objetos nascidos no meio digital e objetos migrados para ele, os métodos digitais propõem uma redefinição dos modos de atuação a partir da reflexão de como o meio deve ser abordado para os fins de cada pesquisa (ROGERS, 2019).

Em linhas gerais, podemos dizer que controvérsias são situações em que os atores discordam, ou como enfatiza Tommaso Venturini (2010), concordam em discordar. Nesse contexto, Venturini (2010) explica que a noção de desacordo deve ser compreendida em seu sentido mais amplo, de modo que, uma controvérsia se inicia quando os atores notam que não podem ignorar uns aos outros, e termina quando os atores chegam a um acordo para coexistir.

⁸⁶ É importante mencionar que embora Bruno Latour tenha sido responsável por organizar a cartografia de controvérsias enquanto método (VENTURINI, 2010), ele não foi o primeiro a estudá-las. Essa noção circula em diferentes perspectivas no campo das Ciências Sociais desde a década de 1950 (D'ANDRÉA, 2018) e tem sido apropriada pelos Estudos Sociais de Ciência e Tecnologia pelo menos desde 1970 (PINCH E LEUENBERGER, 2006).

Logo, qualquer coisa entre esses dois extremos poderia ser o que chamamos de controvérsia (VENTURINI, 2010).

Essa noção, como explica Sheila Jasanoff (2019), já circula desde o final da década de 1970. Segundo a autora, controvérsias científicas proporcionam um panorama surpreendentemente informativo sobre as dinâmicas da sociedade, de modo que os estudos de controvérsias logo se tornaram também um ponto de partida fértil para a sociologia da ciência e os estudos de ciência e tecnologia. Para Jasanoff (2019), os estudos de controvérsia estariam divididos em dois tipos: (1) formado por disputas dentro de comunidades científicas e técnicas, precedendo e dirigindo o estabelecimento de fatos relacionados a tecnologia; e (2) pautado em contestação sobre questões sociais ou políticas mais amplas, com estudos que muitas vezes envolvem batalhas entre especialistas com interpretações díspares sobre informações técnicas.

Contudo, como é feita uma cartografia de controvérsias? De acordo com Venturini (2010, p. 2, tradução nossa⁸⁷), as instruções de Bruno Latour para cartografar são bem diretas: “basta olhar para as controvérsias e dizer o que você vê”. Assim, Tommaso Venturini (2010) explica que quando se trata de mapear controvérsias não existem suposições conceituais, premissas a serem honradas ou definições a serem aprendidas. No entanto, ao contrário do que esse minimalismo metodológico poderia indicar, essa abordagem não simplifica a investigação, já que na prática, observar e descrever controvérsias não tem nada de simples.

Como mencionamos, a cartografia de controvérsias surge como um exercício da Teoria-Ator-Rede (TAR). Para explicar o que essa perspectiva envolve, podemos tomar como ponto de partida a própria ideia de ator-rede. Para Michel Callon (1993), um dos autores fundadores da TAR, essa noção envolve uma estrutura que não pode ser reduzida nem aos atores sozinhos, nem à rede. Portanto, falamos ao mesmo tempo de um ator cuja atividade coloca em associação elementos heterogêneos e uma rede capaz de redefinir e transformar aquilo do que é feita. Logo, aquilo que é discutido no contexto da TAR tem como base uma estrutura relacional, desenhada por agentes que transformam tudo aquilo com que interagem. Para Venturini (2010), basta considerarmos qualquer controvérsia para obtermos uma boa ilustração do significado do hífen em ator-rede, visto que, em uma controvérsia qualquer ator pode se decompor em uma rede e qualquer rede, por mais heterogênea que seja, pode coagular para operar como ator.

Avançando rumo às características desse tipo de configuração, podemos listar alguns pontos que Venturini (2010) identifica em diferentes tipos de controvérsias. Em primeiro, há a

⁸⁷ Original: just look at controversies and tell what you see.

perspectiva de que esse tipo de dinâmica envolve todo tipo de ator. Herdada da TAR, essa noção nos lembra de que não há apenas humanos presentes em controvérsias. Em segundo, podemos citar o fato de que as controvérsias mostram o social em sua forma mais dinâmica, de modo que diferentes arranjos emergem dessas interações. Outra importante característica é que controvérsias são resistentes à redução, ou seja, as disputas não podem ser reduzidas a um único dilema. Desse modo, parte da dificuldade de lidar com as controvérsias vem do fato de que os atores não só discordam nas respostas, mas frequentemente não conseguem chegar a um acordo sobre quais perguntas estão em jogo. Há ainda a noção de que as controvérsias são debates, portanto emergem quando começam a ser questionadas e discutidas. E, por fim, controvérsias são conflitos, sua construção parte do choque entre universos divergentes.

Portanto, o que a proposta de Venturini (2010) sumariza é, na verdade, um exercício que evita suposições prévias, enquanto busca, na complexidade dos debates, pistas para os conceitos e protocolos que melhor se adequam ao fenômeno estudado. Associamos essa abordagem com os métodos digitais (ROGERS, 2019), entendendo que pesquisar o social em ambiências digitais demanda ainda a compreensão e a incorporação dos modos de funcionamento dos dispositivos online (D'ANDRÉA, 2018).

3.4. Planejamento da pesquisa

Com base no que discutimos até agora, já é possível perceber que se há um ponto no qual as políticas de abertura parecem ser um campo especialmente disputável no TV Tropes, esse ponto está provavelmente em torno do Painel P5. Concebida como uma política que vai na contramão dos princípios amplos de abertura defendidos pela *wiki*, notamos que uma exploração em torno desse Conselho poderia ser um interessante recorte para cartografar controvérsias.

Confirmamos essa percepção em uma visita à página **Diretrizes do Trope Launch Pad**⁸⁸ (TLP), área da *wiki* que apresenta normas, fundamentos e conselhos para a criação de novas páginas no site. Neste espaço, a *wiki* apresenta algumas justificativas para a reprovação de certos tipos de páginas. Uma delas tem como título **Drafts involving Fetish Fuel and/or P5 Violations** (Rascunhos envolvendo Combustível para Fetiche e/ou Violações P5) e explica em relação aos conteúdos atualmente proibidos pelo P5 que

houve um tempo em que, embora a contragosto, algumas dessas coisas eram permitidas no TV Tropes. Isso acabou preenchendo partes da wiki com todo

⁸⁸ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Administrivia/TLPGuidelines/>>. Acesso em 29 jul 2022.

tipo de bizarrice, quase afundando todos nós quando os anunciantes resolveram retirar seu suporte. Qualquer projeto com esse tipo de conteúdo será estrangulado imediatamente (TV TROPES, 2021, s/p, tradução nossa⁸⁹)

No trecho acima nossa atenção foi atraída para a frase “esse tipo de conteúdo será estrangulado imediatamente”, a menção da *wiki* aos anunciantes e o relato de uma ameaça forte o bastante para quase “afundar” o projeto. Após algumas visitas por outras páginas que mencionam o Painel P5, descobrimos um fórum chamado **The Place for Purging Porn and Pedo-Pandering (AKA P5 flag assessments)**⁹⁰ (O lugar para expurgar pornografia e pedófilos (também conhecido como avaliação de sinalizações P5)). Ao acessar esse fórum bastaram alguns minutos de leitura para confirmarmos que era ali que estavam as controvérsias que nos interessam.

Assim, definimos **O lugar para expurgar pornografia e pedófilos** (Fórum P5) como nosso ponto de partida. No entanto, vale frisar que não falamos aqui em uma restrição arbitrária de nossa observação. Tomando como apoio a ideia de textualidade, entendemos que estamos lidando não com uma soma de fragmentos ou uma configuração aleatória, mas com uma estrutura relacional em reconfiguração permanente (ABRIL, 2007). Com isso, o que propomos é uma cartografia de controvérsias que começa no Fórum P5 e segue os atores até onde for necessário (e possível) ir para entender as negociações que pautam essa política de conteúdo.

Contudo, antes de iniciarmos explorações mais profundas nesse fórum tivemos que realizar uma série de escolhas e estruturar um encadeamento de processos. Essa estruturação foi iniciada a partir da observação da ambiência a ser analisada (Fórum P5), aspecto descrito no subitem abaixo e essencial para uma pesquisa apoiada nos métodos digitais.

3.4.1. Fórum P5

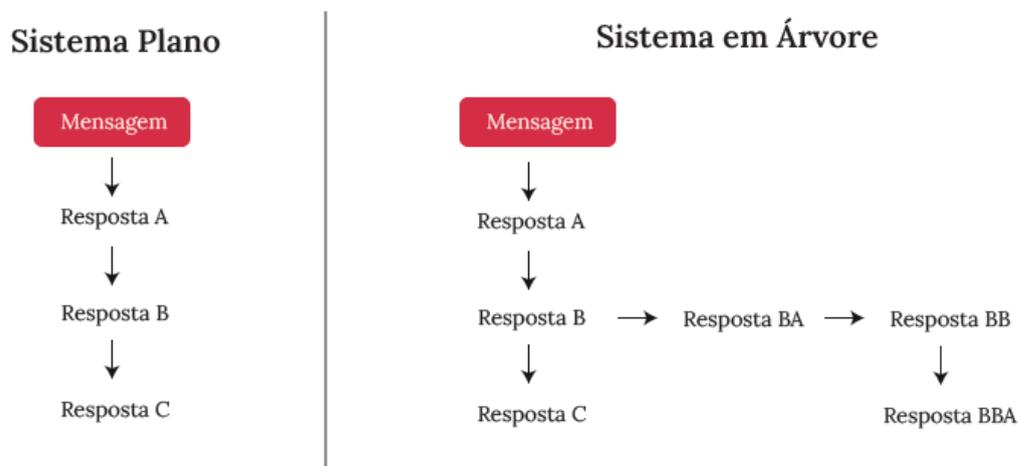
De modo geral, com relação aos fóruns online é importante notar que o funcionamento desses espaços está profundamente atrelado ao sistema que organiza e hierarquiza as mensagens. Nesse contexto, podemos pensar, especialmente, em sistemas com organização em árvore ou sistemas com organização plana. Nos sistemas com organização em árvore, uma nova mensagem pode ser adicionada em qualquer parte da discussão. Para organizar essa

⁸⁹ Original: There was a time when this some of this stuff was allowed on TV Tropes, however begrudgingly. It eventually made sizable portions of the site borderline unreadable for all the creepiness involved, and it nearly tanked the site entirely by causing advertisers to pull support. Suffice it to say, any draft containing these will be throttled on sight.

⁹⁰ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/posts.php?discussion=13349331300A11026600&page=1/>>. Acesso em 28 ago 2022.

dinâmica, o sistema forma arranjos hierárquicos que mantém cada mensagem próxima às respostas que foram direcionadas para ela. Com isso, a partir das discussões paralelas que se desenvolvem nesse espaço, emerge uma estrutura em formato de um dendrograma. Já nos fóruns com organização plana, só é possível adicionar uma nova mensagem no final da discussão. Portanto, a organização do sistema indica aos usuários um sentido de leitura cronológica das mensagens. Esses dois sistemas podem ser representados a partir do esquema da Figura 18:

Figura 18 - Sistema Plano X Sistema em Árvore



Fonte: autoria própria (2022)

No TV Tropes, há uma variedade de discussões sendo realizadas nos fóruns. Com isso, é possível localizar debates em torno de mídias específicas como **Mangás & Animes**⁹¹, tópicos da atualidade como a **Guerra na Ucrânia**⁹² e ainda **Discussões da Política de Conteúdo**⁹³ do site. Esses fóruns estão organizados em um sistema plano, o que faz com que as leituras das mensagens postadas nessa ambiência se pareçam menos com a lógica das *threads*, vistas em plataformas como o Twitter, e mais como uma conversa de WhatsApp, onde as mensagens são necessariamente visualizadas em ordem cronológica (com as mais recentes exibidas na parte inferior)

⁹¹ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/conversations.php?topic=0000000000000000000002v/>>. Acesso em 28 ago 2022.

⁹² Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/posts.php?discussion=13860049350a90927100&page=1/>>. Acesso em 28 ago 2022.

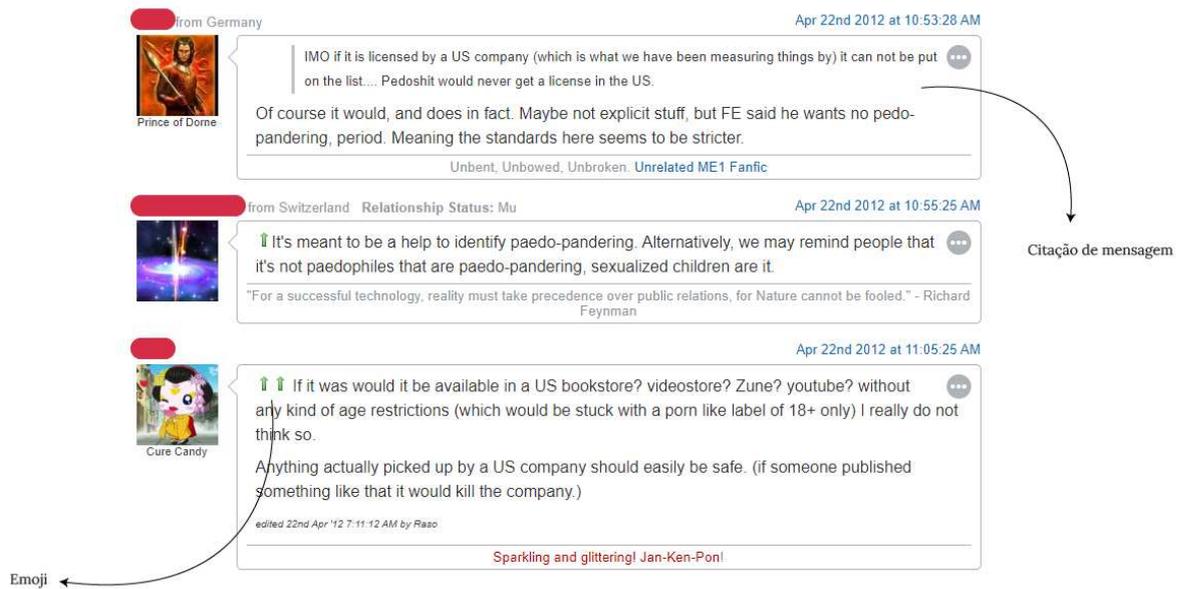
⁹³ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/posts.php?discussion=13455504440A12780100&page=1/>>. Acesso em 28 ago 2022.

A presença desse tipo de organização incide sobre como as redes textuais se formam na *wiki* e sobre os possíveis modos de estudá-las na perspectiva dos métodos digitais. Em relação a isso destacamos dois pontos: linearidade e ausência de uma organização temática. Quanto ao primeiro, sabemos que em um sistema plano, tendo em vista que os participantes só podem adicionar uma nova mensagem a partir da última postada, não existem múltiplas linhas do tempo dentro de um mesmo fórum. O segundo ponto é nos sistemas em árvore é justamente a possibilidade de intervir em qualquer ponto da discussão que permite aos usuários, através de ramificações temporais e temáticas, organizar melhor conversas paralelas dentro de um mesmo fórum.

No caso do TV Tropes, o aspecto plano do fórum facilita nossa leitura já que a disposição das mensagens na tela obrigatoriamente segue uma ordem cronológica. No entanto, a ausência de uma estrutura hierárquica implica também em uma série de desafios para nossa análise, e também para os participantes que frequentemente transitam por diversos temas, mas não possuem recursos para subdividir um mesmo fórum em várias conversas. Em relação à *wiki*, notamos que para minimizar esses problemas o TV Tropes busca criar fóruns com delimitações temáticas bem rígidas, embora nem isso consiga impedir conversas paralelas desorganizadas, visto que é natural que um mesmo tema suscite vários pequenos diálogos.

Do ponto de vista organizacional, resta aos fóruns do TV Tropes recursos mais simples como copiar e citar uma mensagem antiga (para explicitar que a mensagem é uma resposta para algo que está, por exemplo, em páginas anteriores do fórum), emoji de “setinha” (para apontar que a mensagem é uma resposta para aquela logo acima), ou ainda mensagens resumo (para listar o que já foi discutido e ajudar quem acaba de chegar no fórum a entender o estado atual do debate).

Figura 19 - Citação de mensagens e emojis no fórum do TV Tropes



Fonte: captura de tela de fórum do TV Tropes com intervenções da autora (2022)

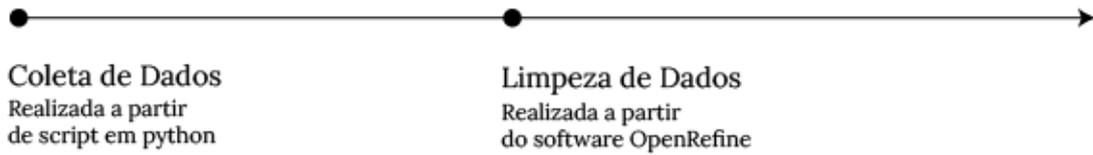
Por fim, vale mencionar que, embora qualquer usuário registrado possa criar novos fóruns na *wiki*, especificamente na área de **Content Violation Discussions**⁹⁴ (Discussões sobre violação de conteúdo) apenas membros do P5 podem abrir uma nova discussão. Já o poder de trancamento de fóruns, algo que impede que novas mensagens sejam postadas no mesmo, é restrito aos moderadores.

Para esta pesquisa os fóruns do TV Tropes representam uma ambiência para recuperar debates e entender como a governança da *wiki* tem sido negociada ao longo dos anos. O Fórum P5, especificamente, representa nosso ponto de partida. A partir desse fórum e das observações que realizamos sobre o seu funcionamento, organizamos um passo a passo para a abordagem metodológica desta investigação. As etapas definidas e os respectivos processos incluídos nelas são apresentados na [Figura 20](#).

⁹⁴ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/conversations.php?topic=5p/>>. Acesso em 28 ago 2022.

Figura 20 - Passo a passo da pesquisa

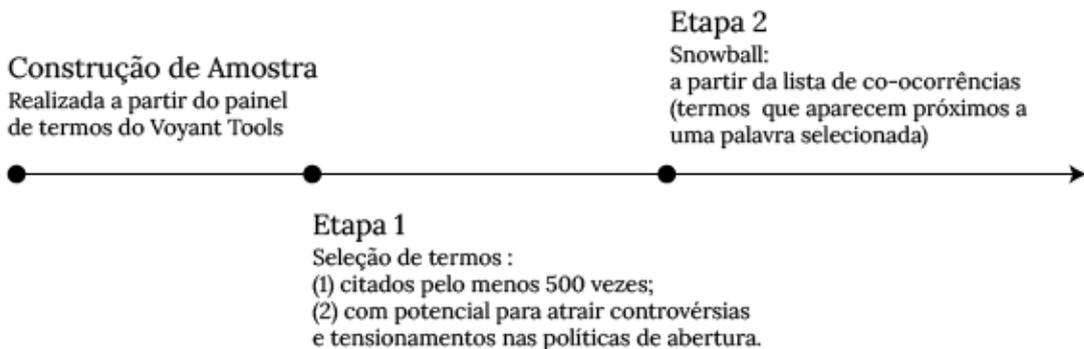
01 / Coleta e Limpeza de Dados



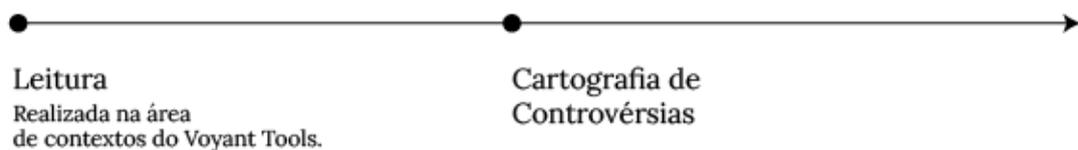
02 / Exploração dos Dados



03 / Construção de Amostra



04 / Princípios de análise



Fonte: autoria própria (2022)

3.4.2. Coleta e limpeza de dados

Para coletar os dados do Fórum P5 criamos um *script* em *python* capaz de extrair as mensagens postadas, seus respectivos autores, a data e o horário de publicação. Esse processo

de coleta foi repetido algumas vezes ao longo desta investigação para que se pudesse incluir as mensagens mais recentes do fórum. A versão atual desses dados contém 14.425 mensagens postadas até o dia 21 de julho de 2022. Essas mensagens foram organizadas em um csv (*comma-separated values*), um arquivo de texto simples que separa as informações por vírgulas. Em seguida, o csv foi inserido no OpenRefine, um aplicativo em código aberto para a limpeza de dados. Com o auxílio desse aplicativo separamos as mensagens por ano de publicação e exportamos esse conteúdo para arquivos txt (um formato de arquivo para textos sem formatação).

3.4.3. Exploração dos dados

A partir de explorações no Fórum P5, notamos que: (1) Não havia um limite de caracteres para as mensagens. A maior parte delas eram parágrafos com 5 ou 6 linhas, embora a depender do fluxo da discussão, surgiam ali longas sequências de mensagens com mais de 20 linhas de texto. (2) Nessas mensagens, embora fosse possível anexar imagens, não identificamos nenhuma vez a presença desse tipo de anexo. (3) Além dos textos, os únicos elementos que apareciam eram os *hyperlinks*, e em menor frequência os emojis. Portanto, assimilamos que nosso espaço de análise era de caráter verbal e composto por grande volume de palavras.

Em relação ao fluxo de mensagens postadas ao longo dos 10 anos de Fórum P5 (Figura 17), notamos que embora o fórum tenha permanecido ativo pela maior parte da década, a maior parte dessas publicações estavam concentradas em 2012. A Figura 21 nos permite visualizar a **distribuição das mensagens no período de 10 anos**⁹⁵.

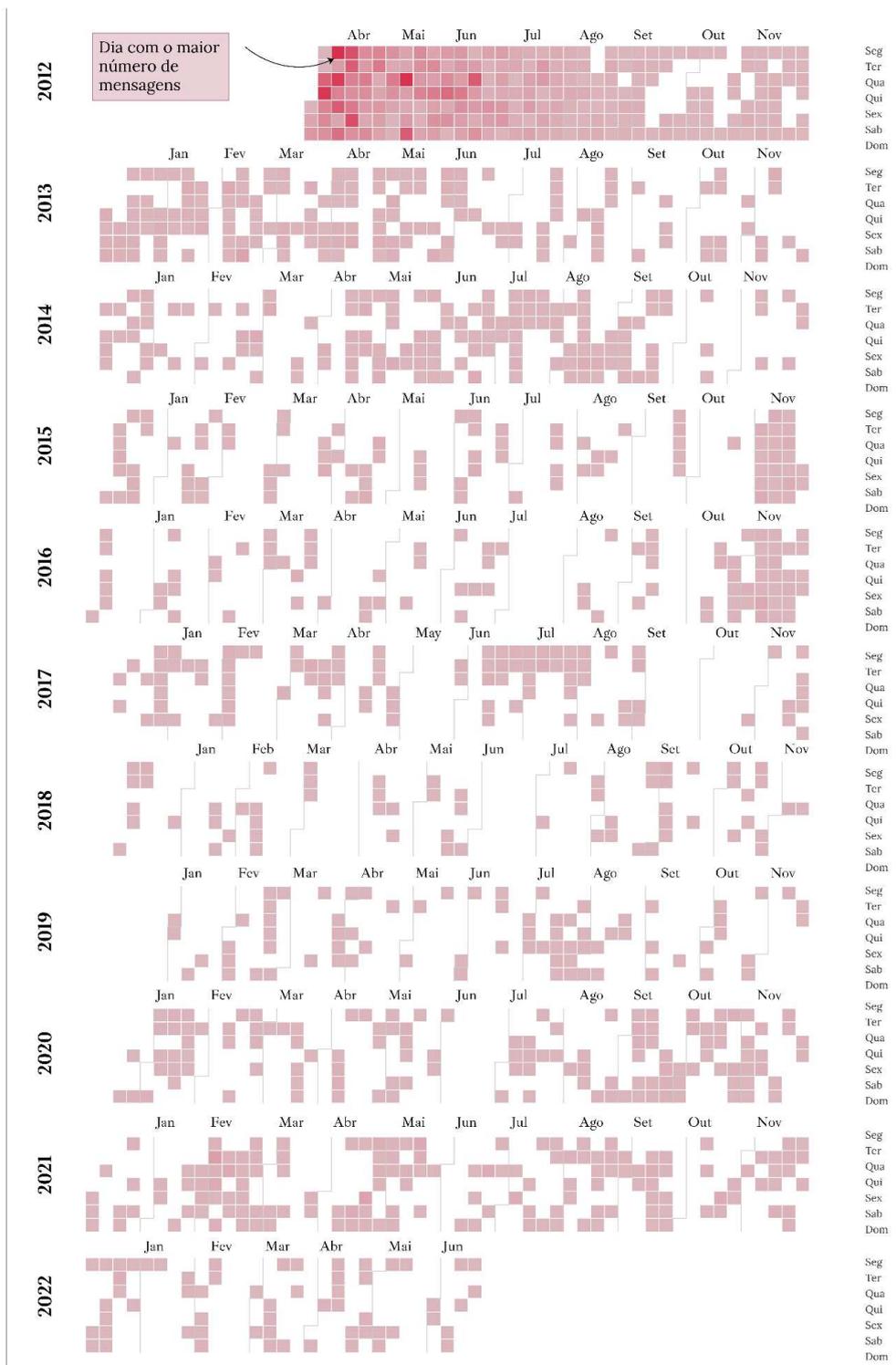
Figura 21 - Distribuição das mensagens no Fórum P5 (2012 - 2022)

⁹⁵ A imagem e os dados utilizados estão disponíveis em:
<<https://observablehq.com/@nlia13/visualizacoes-tvtropes>>.

TV TROPES: FÓRUM 5P

distribuição dos comentários no fórum entre 2012 e 2022.

legenda
 1 272
 Quanto maior a saturação, maior o número de mensagens postadas.



Fonte: autoria própria a partir do RAWGraphs e Adobe Illustrator (2022)

Com base nessas informações e recordando as peculiaridades de um fórum plano (linearidade e ausência de uma organização temática) identificamos que o trabalho poderia se

beneficiar do uso de algum tipo de ferramenta de análise textual e que poderíamos privilegiar as leituras dos períodos com maior fluxo de mensagens. A partir de algumas pesquisas sobre as opções disponíveis nesse segmento, adotamos como ferramenta de análise o Voyant Tools⁹⁶, aplicativo online e de código aberto desenvolvido por Stéfán Sinclair⁹⁷ e Geoffrey Rockwell⁹⁸, lançado junto com a obra *Hermeneutica*. Como explicam os autores

Hermeneutica é tanto um texto sobre métodos assistidos por computador quanto uma coleção de ferramentas analíticas chamadas Voyant (<http://voyant-tools.org>) que instituem nossas ideias. Voyant, a implementação de nossa proposta interpretativa, é uma coleção de hermenêutica (isto é, coisas hermenêuticas). O Voyant permite que os usuários integrem a interpretação em sua escrita criando pequenas hermenêuticas que podem ser tecidas em seus ensaios ou em ambientes de escrita online da Web 2.0, como blogs e wikis (SINCLAIR, ROCKWELL, 2016, p. 2, tradução nossa⁹⁹)

Essa hermenêutica é apresentada como um conjunto de painéis que podem ser manipulados durante a leitura e exportados como evidência dos processos de interpretação. Entretanto, antes de qualquer coisa, é importante destacar alguns pontos sobre o funcionamento do Voyant Tools.

(1) Não se trata de uma ferramenta de análise linguística do texto. Stéfán Sinclair e Geoffrey Rockwell (2016) explicam que existem ricas tradições em filosofia, lexicografia e linguística para estudar como a linguagem é compreendida e como ela pode ser gerada. Os lexicógrafos observam as palavras; os filósofos olham para a verdade das afirmações ou pequenas combinações de afirmações; e linguistas observam as menores unidades (fonemas) e as unidades semânticas (frases e parágrafos). Essas abordagens quando associadas a ferramentas computacionais demandam recursos para analisar uma frase e gerar uma representação formal de seu significado, que pode ser verificada quanto à verdade ou comparada com outros significados. Esse tipo de trabalho não pode ser realizado no Voyant Tools, visto que a ferramenta não analisa unidades tão pequenas (como os fonemas), nem gera representações de significados.

(2) Não se trata de uma ferramenta interpretativa. Stéfán Sinclair e Geoffrey Rockwell (2016) ressaltam que especialmente nas ciências sociais há uma tradição de técnicas

⁹⁶ Voyant Tools. Disponível em: < <https://voyant-tools.org/> >. Acesso em 30 jul 2022.

⁹⁷ Professor de Humanidades Digitais na Universidade McGill (Canadá)

⁹⁸ Professor de Filosofia e Ciências Humanas na University of Alberta (Canadá)

⁹⁹ Original: Hermeneutica is both a text about computer-assisted methods and a collection of analytical tools called Voyant (<http://voyant-tools.org>) that instantiate our ideas. Voyant, the implementation of our interpretive proposal, is a collection of hermeneutica (that is, hermeneutical things). Voyant allows users to integrate interpretation into their writing by creating small hermeneutica that can be woven into their essays or into Web 2.0 online writing environments such as blogs and wikis.

e ferramentas qualitativas para analisar entrevistas ou outros textos. Nesse processo ferramentas computacionais como Atlas.ti, NVivo são utilizadas para entender os fenômenos dos quais os textos são evidências. No entanto, o Voyant Tools não segue esse tipo de proposta.

(3) Não se trata de uma ferramenta de processamento de linguagem natural.

Subárea da ciência da computação e da linguística, o processamento de linguagem natural (PLN) usa *machine learning* para revelar a estrutura e o significado do texto. Esse tipo de análise depende de um software capaz de entender a linguagem humana, o que por sua vez depende de um suporte para idiomas específicos. O Voyant Tools foi concebido para ser independente de idioma. Com ele é até possível realizar alguns processos mais simples que também podem ser vistos em ferramentas de PLN, como contagem de termos e cálculo da frequência relativa de termos, mas processos muito dependentes das especificidades de um idioma, como lematização¹⁰⁰, não podem ser realizados.

Adotamos o Voyant Tools por entender que se trata de uma ferramenta que permite uma leitura pautada em temas específicos (através da área de contextos) e a exportação de evidências do que encontramos nessas leituras (através de áreas de visualização de dados). Esse processo ainda é bastante manual e funciona muito mais como um exercício para alavancar o início de nossas explorações. Além disso, destacamos que o fato de o fenômeno que observamos não estar contido dentro de um único fórum torna pouco atraente o uso de ferramentas interpretativas como Atlas.ti, NVivo ou qualquer uma de processamento de língua natural. De maneira análoga, tendo em vista a área que nos vinculamos e a proposta deste trabalho, ferramentas para análise linguística também não nos interessam.

Destacamos que uma característica importante das controvérsias é que elas não costumam ficar contidas em um único espaço. Em nosso caso, embora tenhamos o Fórum P5 como ponto de partida, precisamos lidar com o possível espalhamento das discussões que acompanhamos em outros fóruns, e com hiperlinks que levam a outras páginas da *wiki* ou até mesmo a outros sites. Portanto, não podemos saber de antemão por quais outros espaços a controvérsia irá se espalhar até que tenhamos nos inserido nessa rede e começado a seguir os atores.

Para explicitar como utilizamos a ferramenta trazemos abaixo o que encontramos na tela inicial do Voyant Tools. Vale ressaltar que nem todos os painéis da ferramenta estão

¹⁰⁰ A lematização busca reduzir uma palavra à sua forma base e agrupar diferentes formas da mesma palavra. Nesse processo os verbos no tempo passado ou futuro são alterados para presente e os sinônimos são unificados. Esse recurso requer dicionários detalhados para que o algoritmo possa pesquisar e agrupar palavras nos lemas correspondentes.

visíveis na tela inicial, mas é possível acessar outras opções através do menu de trocas de painéis. Em seguida, apresentamos um quadro com o nome dos painéis que utilizamos neste trabalho e o que pode ser feito em cada um deles.

Figura 22 - Tela inicial do Voyant Tools



Fonte: captura de tela do Voyant Tools com intervenções da autora (2022)

Quadro 3 - Painéis do Voyant Tools utilizados neste trabalho

Painel	Descrição	Categoria
Termos	Disponibiliza uma lista com todas as palavras do documento e a contagem da frequência total de cada uma delas. Ainda no mesmo painel, ao clicar em um termo específico, é possível ver a distribuição (um gráfico com a variação da frequência ao longo do texto); as co-ocorrências (quais termos aparecem próximos a palavra que foi selecionada); e as frases (sequências repetidas de palavras organizadas por frequência de repetição).	Análise ▾
Correlações	Permite explorar até que ponto as frequências de determinados termos	Análise ▾

Painel	Descrição	Categoria
	variam em sincronia, ou seja, termos cujas frequências aumentam e diminuem juntas.	
Contextos	Permite verificar o que está escrito antes e após a menção de um termo selecionado.	Análise ▾
Bolhas	Mostra a frequência e distribuição de termos em um corpus. Nessa visualização o corpus está representado por uma linha horizontal dividida em segmentos de mesmo comprimento. Cada uma das palavras selecionadas é representada por bolhas, sendo que o tamanho da bolha representa a frequência com que o termo aparece naquele segmento de texto. Quanto maior a bolha, maior a frequência da palavra.	Visualização ▾

Fonte: Voyant Tools / Docs¹⁰¹

3.4.4. Construção de Amostra no Fórum P5

A partir do Voyant Tools começamos a organizar nossos processos de leitura dos dados coletados do Fórum P5. Para essa etapa de organização utilizamos especialmente a área de termos, ou seja, observamos uma lista com todas as palavras do documento e a contagem da frequência total de cada uma delas. Tendo essa lista e a fim de organizar uma leitura do texto a partir de temas específicos, optamos pela construção de uma amostra intencional dentro da nossa lista de termos, isto é, uma amostra fruto de construções “[...] qualitativas, cujos elementos são selecionados conforme critérios que derivam do problema de pesquisa, das características do universo observado e das condições e métodos de observação e análise” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.80). Com isso, nosso objetivo era encontrar quais eram os temas discutidos no Fórum P5 que melhor tensionam nosso problema de pesquisa, ou seja, quais discussões colocam em disputa as políticas de abertura. Para isso, realizamos a partir do painel de termos do Voyant Tools um processo inspirado em técnicas de *digital snowball*¹⁰² (ROGERS, 2013; WANG et al., 2020) estruturado nas seguintes etapas:

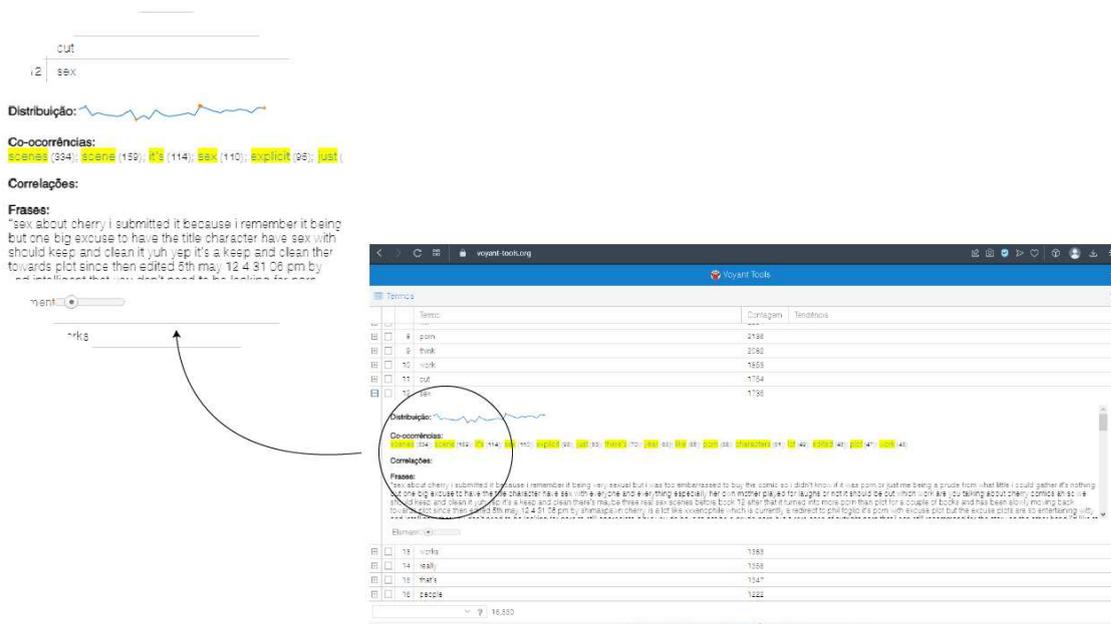
¹⁰¹ Disponível em: <<https://voyant-tools.org/docs/#!/guide/about/>>. Acesso em 28 ago 2022.

¹⁰² Quando adaptado para a web nesse método os pesquisadores navegam URLs relacionadas a uma temática e vão “snowballando” a lista de links através de ferramentas de busca, recomendações da plataforma ou

- (1) Identificamos o conjunto de termos citados pelo menos 500 vezes ao longo de todas as mensagens postadas no Fórum P5.
- (2) Seleccionamos aqueles que atraíam disputas e debates sobre abertura.
- (3) Realizamos o *snowball* ampliando a seleção a partir da lista de co-ocorrências.

No painel de termos a clicar em uma palavra é possível ver sua distribuição no corpus (um gráfico com a variação da frequência ao longo do texto); as co-ocorrências (quais termos aparecem próximos a palavra que foi selecionada); e as frases (sequências repetidas de palavras organizadas por frequência de repetição). A partir dessas co-ocorrências incluímos termos que apareciam próximos das primeiras palavras selecionadas, mas que não haviam sido incluídos no passo anterior por serem menos frequentes (não atingiram o mínimo de 500 menções) ou muito genéricos (não faziam sentido sem o acompanhamento de algum outro termo). Para ilustrar melhor esse processo apresentamos a seguir uma visualização da tela de Termos, com ênfase nas co-ocorrências em torno da palavra “sex” (sexo) no Fórum P5.

Figura 23 - Painel de termos do Voyant Tools com ênfase na palavra sex (sexo)



Fonte: captura de tela do Voyant Tools com intervenções da autora (2022)

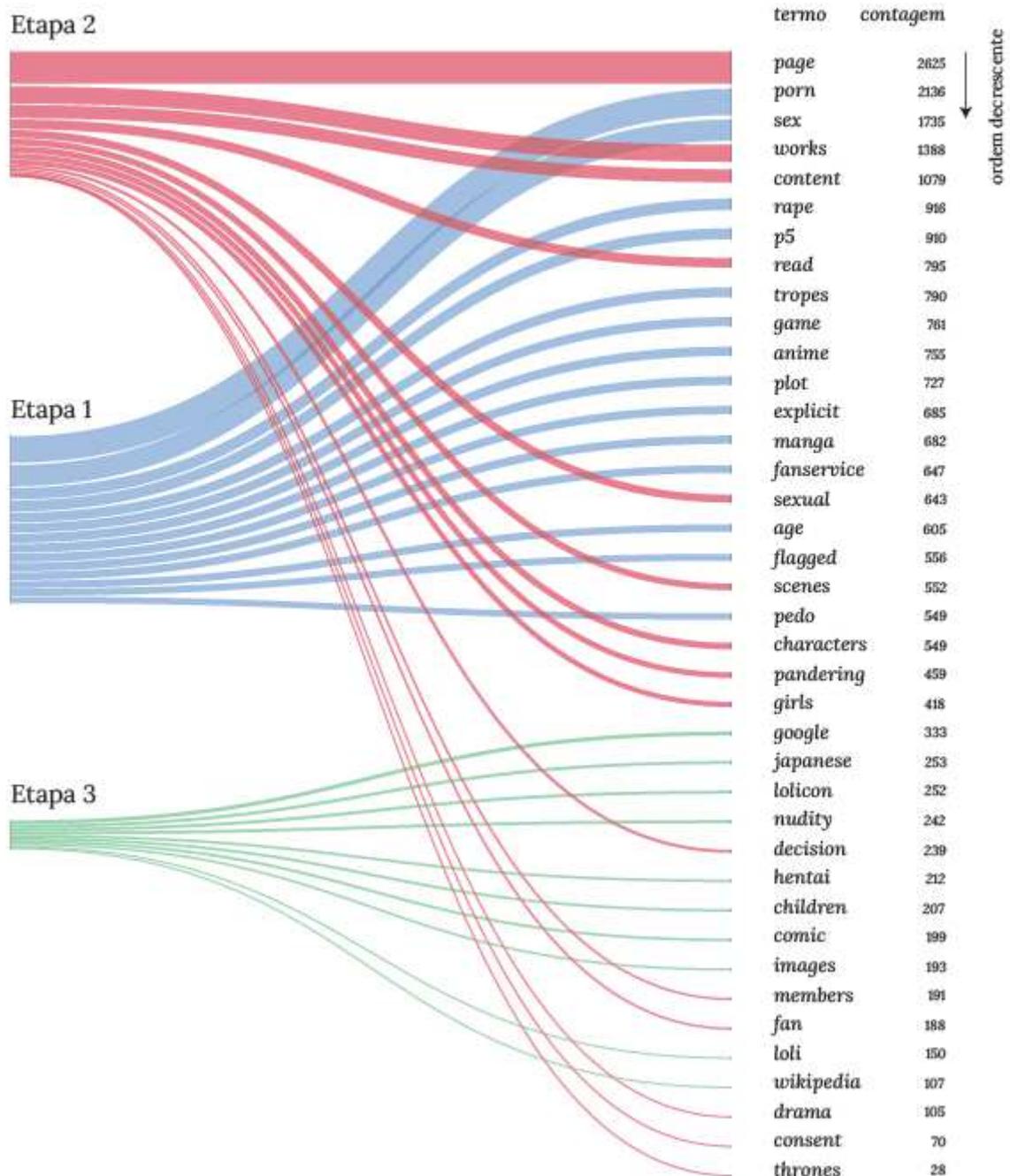
aplicativos de coleta de URLs. Em nosso caso, o snowball ocorre em uma lista de termos e é facilitado por painéis do Voyant Tools.

Na Figura 24 apresentamos os termos selecionados na amostra, que representam também os temas pelos quais nossa leitura estará pautada.

Figura 24 - Construção de amostra

Seleção de Amostra

termos do Fórum P5 selecionados
através do Voyant Tools

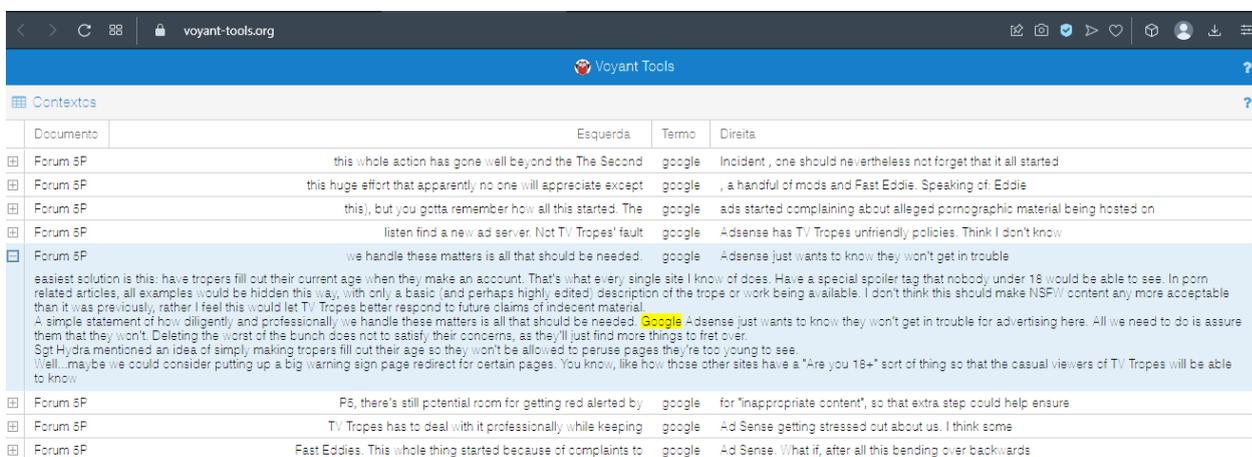


3.4.5. Princípios de análise

Para analisar o Fórum P5 pretendemos utilizar o painel de contextos para ler as mensagens do fórum concentradas em torno dos termos da amostra. Para isso, é preciso apenas selecionar o painel de contextos e escolher qual termo gostaríamos de ver contextualizado, ou seja, acompanhado do texto que aparece antes e após cada menção ao termo. No entanto, se na seleção de termos nosso movimento foi do mais amplo ao mais específico, ou seja, selecionamos termos mais citados e fomos incluindo outros menos citados através do processo de *snowball*, na análise faremos o inverso. Portanto, começaremos lendo as mensagens do fórum que mencionam os últimos termos selecionados, até que possamos alcançar as discussões mais amplas. Acreditamos que esse movimento de leitura pode nos ajudar a lidar com a multiplicidade de discussões que podem ocorrer em torno de uma mesma palavra.

A visualização desses debates dentro do painel de contexto pode ser vista na figura abaixo:

Figura 25 - Painel de contextos em torno do termo Google no Voyant Tools



Documento	Esquerda	Termo	Direita
Forum 5P	this whole action has gone well beyond the The Second	google	Incident , one should nevertheless not forget that it all started
Forum 5P	this huge effort that apparently no one will appreciate except	google	, a handful of mods and Fast Eddie. Speaking of Eddie
Forum 5P	this), but you gotta remember how all this started. The	google	ads started complaining about alleged pornographic material being hosted on
Forum 5P	listen find a new ad server. Not TV Tropes' fault	google	AdSense has TV Tropes unfriendly policies. Think I don't know
Forum 5P	we handle these matters is all that should be needed.	google	AdSense just wants to know they won't get in trouble
Forum 5P	easiest solution is this: have troopers fill out their current age when they make an account. That's what every single site I know of does. Have a special spoiler tag that nobody under 18 would be able to see. In porn-related articles, all examples would be hidden this way, with only a basic (and perhaps highly edited) description of the trope or work being available. I don't think this should make NSFW content any more acceptable than it was previously, rather I feel this would let TV Tropes better respond to future claims of indecent material.	google	AdSense just wants to know they won't get in trouble for advertising here. All we need to do is assure them that they won't. Deleting the worst of the bunch does not satisfy their concerns, as they'll just find more things to fret over.
Forum 5P	P5, there's still potential room for getting red alerted by	google	for "inappropriate content", so that extra step could help ensure
Forum 5P	TV Tropes has to deal with it professionally while keeping	google	Ad Sense getting stressed out about us. I think some
Forum 5P	Fast Eddies. This whole thing started because of complaints to	google	Ad Sense. What if, after all this bending over backwards

Fonte: captura de tela do Voyant Tools (2022)

Embora inicialmente concentrada no Fórum P5 e a partir do Voyant Tools, esse processo de leitura deve seguir rumos imprevisíveis na medida em que as dinâmicas de nossos atores-redes forem emergindo. Nesse processo, assumimos alguns dos compromissos que Tommaso Venturini e Anders Munk (2022) propõem para aqueles que desejam mapear controvérsias:

(1) **Seguir os atores:** pretendemos descobrir o que é ou não parte da controvérsia a partir dos debates daqueles que estamos estudando.

(2) **Fornecer balanceamento:** não iremos representar todos os pontos de vista como igualmente importantes, daremos aos atores uma visibilidade que é proporcional ao impacto que eles possuem no debate que acompanhamos.

(3) **Seguir o meio:** tendo em vista que essas controvérsias são mediadas e registradas por tecnologias digitais, ao investigar esses registros iremos considerar as infraestruturas sociotécnicas que as produzem.

(4) **Desenhar mapas legíveis:** para fornecer uma visão geral e facilitar a navegação do leitor, pretendemos incorporar representações gráficas dos territórios explorados. Esse princípio está integrado ao trabalho desde o início das reflexões metodológicas, visto que o desenho dessa etapa da pesquisa influencia os debates que analisamos.

Ademais, não pretendemos citar aqui os nomes dos usuários cujas mensagens foram analisadas. Sabemos que nosso tipo de abordagem, por usar os traços digitais do comportamento online das pessoas, normalmente sem obter consentimento, leva a importantes debates sobre o que deve ser considerado privado ou domínio público no contexto da internet (HEWSON, 2016). Entendemos que, embora a imensa maioria dos participantes utilizem nomes de usuário que não permitem sua identificação, o ideal é não divulgar essas informações. Assim, apenas os pseudônimos de atores importantes como Fast Eddie ou o moderador Fighteer devem ser explicitados ao longo da análise. Nos sentimos à vontade para usar esses pseudônimos apenas porque a identidade desses usuários permanece um mistério na internet há mais de 18 anos.

CAPÍTULO 4 - MAPEANDO CONTROVÉRSIAS, TENSIONANDO ABERTURA

Como apresentado no capítulo anterior, este trabalho propõe uma cartografia de controvérsias. Tendo como ponto de partida o Fórum P5, utilizamos o Voyant Tools para construir uma amostra e mapear, a partir de termos identificados previamente, as controvérsias que envolvem as políticas de abertura do TV Tropes. A fim de executar essa proposta, neste capítulo apresentamos nosso exercício cartográfico e as análises que construímos a partir dele. Tendo como apoio os fundamentos de Venturini e Munk (2022), este exercício busca desdobrar as disputas analisadas em um espaço conceitual onde seus múltiplos atores e debates podem ser ponderados entre si.

Em um primeiro nível, nosso esforço cartográfico pretende expor quais proposições estão em disputa nos debates observados, entendendo que essas estão sempre conectadas a argumentos, que por sua vez emergem como propostas de ação. Paralelamente destacamos como esses debates são inseparáveis daqueles que os encenam e em consonância com um importante princípio da TAR, ampliamos a noção de agência, isto é, a capacidade de iniciar ou interferir no curso de uma ação, para uma variedade de atores-rede (VENTURINI, MUNK, 2022).

Com o avanço da discussão é importante notar que, da mesma forma que as reivindicações nunca estão isoladas dos atores que as fazem, os atores também estão sempre emaranhados em alianças complexas, se posicionando a favor de alguns e contra outros (VENTURINI, MUNK, 2022). Pretendemos realçar essas coalizões, mas com ênfase no caráter dinâmico dos debates que acompanhamos. Portanto, podemos dizer que os posicionamentos e o equilíbrio de poder entre os elementos envolvidos na controvérsia se transformam, ou seja, aquilo que oferece substância ao debate evolui ao longo dele.

Destacamos que a ideia de uma “cartografia” não deve ser lida como uma simples metáfora para uma descrição rigorosa (VENTURINI, MUNK, 2022), mas também como uma ambição de produzir representações visuais que ajudem a dar sentido para os debates que acompanhamos. Com base nisso, projetamos ao longo deste capítulo um conjunto de representações adaptadas às diferentes facetas das controvérsias que identificamos a partir do fórum.

Tendo em vista as considerações acima, iniciamos a cartografia do Fórum P5 recuperando alguns fatos que antecedem a criação do fórum, mas são essenciais para compreendermos como essa ambiência foi articulada. Em seguida, nosso trabalho analítico se subdivide em três partes: TVT x Incidente Google; TVT x Comunidade Otaku e TVT x Tropes sobre estupro. Em cada uma dessas seções, apresentamos uma faceta das controvérsias

presentes no Fórum P5. Embora muitas dessas discussões se cruzem em determinados momentos, a subdivisão temática foi adotada como uma estratégia para facilitar a apresentação dos debates analisados. Por fim, retomamos a noção de abertura (TKACZ, 2015; KELTY, 2008; RATTO, 2003) para analisar que tipo de políticas estão sendo negociadas no TV Tropes.

4.1. Identificando antecedentes, cartografando o Fórum P5

Há algo na natureza anônima da Internet que faz com que as pessoas se comportem de maneiras que não fariam quando estão cara a cara. O que começa como um pequeno desacordo sobre como “como shippar¹⁰³ personagens menores” ou “o que constitui canon ou fanon¹⁰⁴”, **escala até que os usuários se insultem**, lançando xingamentos e ofensas, e gritando a plenos pulmões virtuais.

[...]

Depois de um tempo, **as chamas podem diminuir**, mas geralmente por causa da exaustão e não por alguma pessoa realmente estabelecendo algum ponto na discussão. Uma vez que todos tenham recuperado sua estamina, **basta uma pessoa inocente (ou não tão inocente) trazer o assunto à tona para começar tudo de novo**. Em casos ainda piores, as pessoas insistem em levar a Flame War ou suas queixas de antigas Flame Wars para as pessoas [...] e é por isso que essa mesma wiki e alguns outros sites têm regras contra a importação ou exportação de drama.

Nas comunidades relacionadas ao fandom, muitas das flame wars são o resultado de uma Broken Base, Fandom Rivalry, Fandom Heresy ou outro comportamento Fan Dumb – que, por sua vez, é o resultado de pessoas que consideram o fandom como Serious Business. De certa forma, **isso pode ser ainda mais incômodo do que lidar com trolls que entram na comunidade para atacar o fandom**. Às vezes, uma Flame War de fandom pode atingir níveis tão altos que se torna uma Holy War, **uma massiva e prolongada batalha de insultos**. (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa¹⁰⁵, grifos nosso)

¹⁰³ É o ato de torcer para que determinadas pessoas estabeleçam um relacionamento romântico.

¹⁰⁴ O cânone (canon) é aquilo que é oficial e reconhecido por aqueles que possuem os direitos autorais de uma obra. O fanon é aquilo que é amplamente tido como verdade pelos fãs, mas tem pouco ou nenhum respaldo em fontes oficiais.

¹⁰⁵ Original: There is something about the anonymous nature of the Internet that makes people behave in ways that they wouldn't when they're face-to-face with other people. What starts as a minor disagreement like "how to ship two minor characters," or "what constitutes canon or fanon," escalates until the users are insulting each other, flinging expletives and profanities and shouting at the top of their virtual lungs.

[...]

After a time, the flames may abate, but usually more because of exhaustion than anyone actually getting a point across. Once everyone has recovered their stamina, all it takes is one innocent (or not-so-innocent) person bringing the subject up to start things all over again. In even worse cases, people insist on taking the flame war or their grievances from old flame wars [...] which is why This Very Wiki and some other sites have strict rules against importing or exporting drama.

In fandom related communities, a lot of the flame wars are the result of a Broken Base, Fandom Rivalry, Fandom Heresy, or other Fan Dumb behavior — which, in turn, is the result of people regarding the fandom as Serious Business. In a way, it can be even more bothersome than dealing with trolls who come onto the community to bash the entire fandom. Sometimes a fandom Flame War can reach such levels that it becomes a Holy War, a massive, prolonged battle of insults.

O trecho acima, retirado da página Flame War¹⁰⁶ do TV Tropes, descreve um fenômeno tão arraigado nas culturas online e nas culturas de fãs ao ponto de ser identificável como um tropo, ou seja, um padrão recorrente. Falando especificamente dessas batalhas no contexto dos *fandoms*, o TV Tropes cita ainda conceitos como **Broken Base**¹⁰⁷, **Fandom Rivalry**¹⁰⁸, **Fandom Heresy**¹⁰⁹ e **Fan Dumb**¹¹⁰. Esses termos se referem, respectivamente, a um elemento que polariza a base de fãs de uma obra; a rivalidade entre *fandoms*; um consenso tão bem estabelecido em uma cultura de fã que qualquer questionamento é tido como heresia; e o fã que não consegue aceitar opiniões contrárias às suas ou refletir criticamente sobre o que consome. Associados à noção de Flame War, esses tropos sobre fãs parecem refletir acerca de características dessas culturas que as tornam, na visão do TV Tropes, particularmente suscetíveis a conflitos generalizados.

No **Fórum P5**, encontramos uma série de Flame Wars, impulsionadas pela rivalidade entre *fandoms*, a polarização em um mesmo *fandom* e os desacordos entre o TV Tropes e outras plataformas. Criado em 20 de abril de 2012, o fórum conhecido também como “O lugar para expurgar pornografia e pedófilos”, está vinculado a uma categoria de fóruns denominada *Content Violation Discussions* (**Discussões sobre Violação de Conteúdo**), que organiza um conjunto de fóruns com ênfase nas políticas de regulação e nos processos de moderação do conteúdo da *wiki*.

Nessa categoria são discutidas questões em torno da política de conteúdo do TV Tropes, tanto do ponto de vista normativo como também no que tange os processos de moderação presentes no cotidiano da *wiki*. Por essa razão, grande parte dos fóruns de *Content Violation Discussions* surgem em abril de 2012, período que marca a criação da chamada *New Content Policy* (**Nova Política de Conteúdo**) do site.

¹⁰⁶ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FlameWar/>>. Acesso em: 30 ago 2022.

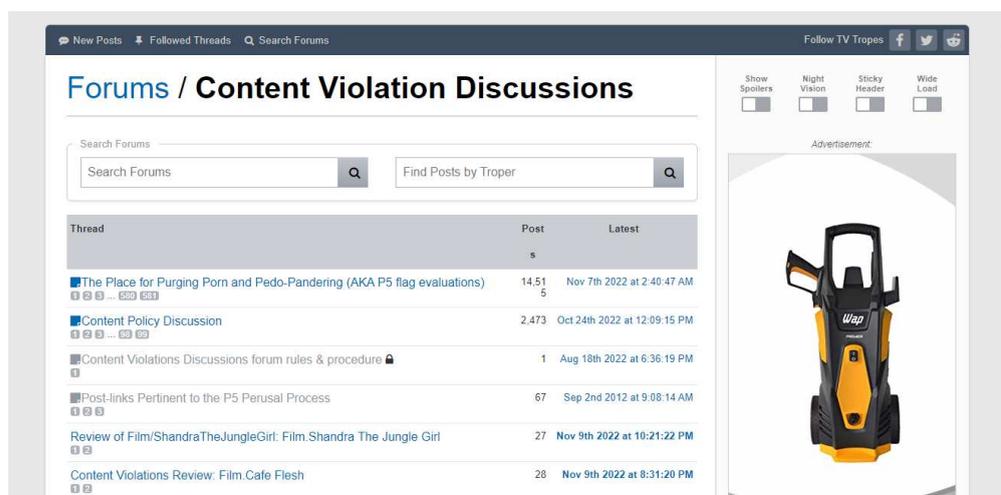
¹⁰⁷ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BrokenBase/>>. Acesso em 30 ago 2022.

¹⁰⁸ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FandomRivalry/>>. Acesso em 30 ago 2022.

¹⁰⁹ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FandomHeresy/>>. Acesso em 30 ago 2022.

¹¹⁰ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FanDumb/>>. Acesso em 30 ago 2022.

Figura 26 - Fóruns *Content Violation Discussions*



Fonte: TV Tropes. Disponível em:

<<https://tvtropes.org/pmwiki/conversations.php?topic=5p/>>. Acesso em: 09 nov 2022.

Legenda: Captura de tela da interface de acesso aos fóruns da categoria Content Violation Discussions no TV Tropes.

Nesse contexto, o Fórum P5 é idealizado como um espaço para que as pessoas previamente nomeadas como parte do Conselho ou Painel P5 discutam como a Nova Política de Conteúdo seria aplicada em casos específicos. Em suma, o Fórum P5 pretendia “limitar a discussão aos [integrantes do] Painel, mas permitir que os troperos forneçam suas opiniões, conhecimentos e argumentos” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹¹¹). Portanto, embora se tratasse de um espaço aberto para qualquer usuário registrado no TV Tropes, a ideia era que o comando das discussões e a palavra final nas decisões fosse dos integrantes do Painel P5. No entanto, como veremos ao longo deste capítulo, a proposta de limitação das discussões do fórum se chocou com o interesse da comunidade da *wiki* em se engajar com a negociação de como a Nova Política de Conteúdo atuaria sob o TV Tropes.

Como já mencionamos, com 14.425 mensagens publicadas entre 20 de abril de 2012 e 21 de julho de 2022, a maior parte das atividades no Fórum P5 está concentrada no ano de 2012. No entanto, para que possamos discutir adequadamente o que estava em pauta naquele ano, precisamos narrar alguns fatos de 2010 que influenciam diretamente as questões que emergem nos anos seguintes. Ademais, destacamos que essa narração tem como base os registros encontrados na **Timeline / TV Tropes**¹¹², página que reconstitui a história da *wiki* através dos acontecimentos com maior impacto para o site.

¹¹¹ Original: to limit the discussion to the panel, but allowing for troperos to provide their opinions, expertise, and arguments

¹¹² Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Timeline/TVTropes>. Acesso em 04 ago de 2022.

De acordo com a linha do tempo do TV Tropes, o dia 26 de outubro de 2010 marca o início de um extenso conjunto de adversidades na *wiki*. Nesse dia, o site se deparou com uma iminente crise financeira após o Google AdSense desativar a veiculação de anúncios no TV Tropes. Assim, antes mesmo de entrarmos de fato nas controvérsias do Fórum P5, queremos começar a demarcar a presença do Google AdSense, um ator dotado quase que de uma ubiquidade online, cujas influências sob o TV Tropes só se tornaram visíveis com um episódio de ruptura. A gravidade desse episódio começa a vir à tona quando Fast Eddie – na época, líder máximo do TV Tropes – declara que com a retirada dos anúncios do AdSense “a vida da *wiki* está em jogo” (TV TROPES, 2010, s/p, tradução nossa¹¹³). As explicações da Google sobre o ocorrido chegaram aproximadamente 21 horas após a interrupção do serviço e informavam ao TV Tropes que

ao analisar seu site, notamos que os anúncios do Google estavam sendo exibidos de um modo que não está em conformidade com as políticas do programa. Conforme declarado nas políticas do programa, **os publicadores do AdSense não podem exibir anúncios do Google em páginas com conteúdo adulto ou maduro**. Embora compreendamos que pode ser um desafio monitorar o conteúdo gerado pelo usuário, como comentários, em seu site, **nós exigimos que os publicadores verifiquem se as páginas da web que contêm seus códigos de anúncio estão em conformidade com as políticas do programa**. (TV TROPES, 2010, s/p, tradução nossa¹¹⁴, grifos nossos)

Em resumo, podemos dizer que houve uma dissonância entre as políticas do programa de publicadores do Google AdSense e o conteúdo publicado no TV Tropes. No entanto, apesar de delicada, a situação foi rapidamente contornada pela administração da *wiki*. Primeiro, os anúncios foram retirados de todas as páginas que aceitam comentários, como é o caso dos fóruns, tendo em vista que é mais difícil moderar esse tipo de espaço. Em seguida, a opção de edições de páginas da *wiki* de forma anônima foi desativada, passando a ser obrigatório a criação de uma conta para contribuir no TV Tropes. E, por fim, criou-se a “*Wall*” (muralha) ou “*Curtain*” (cortina), uma reorganização na estrutura da *wiki* que passa a dividir o site entre páginas SFG (Seguras para a Google) e páginas NSFG (Não são seguras para a Google), uma adaptação direta do termo NSFW. As páginas separadas pela muralha passaram

¹¹³ Original: The very life of the wiki hangs in the balance. Disponível: <https://tvtropes.org/pmwiki/posts.php?discussion=9lvm2r0f3zho5qst6yux72it&page=1#comment-3>. Acesso em: 04 ago de 2022.

¹¹⁴ Original: While reviewing your site, we noticed that Google ads were displaying on your site in a manner that isn't in compliance with our program policies. As stated in our program policies, Ad Sense publishers may not display Google ads on pages with adult or mature content. While we understand that it may be challenging to monitor user-generated content, such as comments, on your site, we require publishers to check that the webpages containing their ad code complies with our program policies.

algumas semanas protegidas por senha, mas logo depois adotou-se uma lógica de ocultamento direcionada apenas ao Google. Com isso, para o usuário comum a única coisa que diferenciava o que havia em cada lado da muralha era a ausência ou a presença de anúncios.

O fato é que com a implantação da muralha podemos dizer que a questão entre Google e TV Tropes permaneceu consideravelmente pacificada entre 30 de outubro de 2010 e o início de abril de 2012. Além disso, após esse episódio que ficou conhecido como *The Google Incident* (**O Incidente Google**), a *wiki* não só desabilitou os anúncios em páginas contrárias às políticas do Google AdSense (NSFG), como ainda passou a usar em alguns espaços serviços de anúncios alternativos, como o da Amazon Associates, a fim de tornar o site menos dependente de uma única plataforma.

No entanto, em abril de 2012 um novo choque entre TV Tropes e Google AdSense aconteceu, dando origem a um episódio que ficou conhecido como *The Second Google Incident* (**O Segundo Incidente Google**). O problema (re)começou após alguém denunciar “*Naughty Tentacles*” (**Tentáculos Perversos**), tropo popularizado por produções japonesas, cuja página já estava marcada como NSFG. Portanto, a *wiki* estava ciente de que a página Tentáculos Perversos violava as políticas do Google AdSense. Entretanto, acreditava-se que não havia problema em manter esse conteúdo já que páginas marcadas como NSFG não exibiam anúncios. Porém, após a denúncia, o Google AdSense retirou novamente os anúncios de todas as páginas do TV Tropes. Com isso, o TV Tropes precisou adotar novas medidas para tentar se adequar às políticas da Google. A primeira delas foi estabelecer o *Permanent Red Link Club* (**Clube Permanente do Link Vermelho**), uma política pautada não na remoção de anúncios e no ocultamento direcionado à Google como era feita pela muralha do NSFG, mas na exclusão de certos tipos de conteúdo.

Com relação a alcunha dessa política vale frisar que para Ward Cunningham (2001), criador do *software wiki*, um importante princípio desse tipo de site está na possibilidade de um usuário saber de antemão se a página de destino, apontada por um *hyperlink*, existe ou não. Esse tipo de informação costuma vir marcada pela cor azul (que indica páginas já existentes) e a cor vermelha (páginas que ainda estão sem conteúdo). Cunningham (2001) explica que essa característica é parte das razões pelas quais não existe a noção de *links* quebrados em uma *wiki*. Portanto, um *hyperlink* inativo seria, na verdade, um convite à adição de conteúdo. Indo na contramão desse princípio, o *Permanent Red Link Club* reimagina o *link* vermelho não como um estímulo à escrita, mas uma proibição. Portanto, podemos afirmar que o TV Tropes inicia uma reestruturação subvertendo as lógicas de um dos princípios mais básicos de uma *wiki*.

Figura 27 - Links Vermelhos

When a [wikilink](#) is made to a page that doesn't exist yet, the link text appears in red^{note}, as opposed to the [blue](#) used for normal wikilinks. [It Looks Like This](#).

Links to works that don't yet have pages will thus show up as red. However, they'll automatically shift to blue when the page is created, so **always link to works even if they don't have a page yet**, unless the work would violate [The Content Policy](#)—it makes it easier for when someone eventually [writes it up](#). We do make an exception for long titles over the 64-character limit mentioned on [How to Create a Work Page](#) — red links that are too long come with some technical problems, so they should either be linked with an official shorter title or not linked at all.

A misspelled or otherwise botched link will be red too, even if the page it was intended to go to does exist. These might be [Frequent Redlinks](#), and should be fixed on sight.

Pages destined to forever be redlinks are listed on [Permanent Red Link Club](#).

Sometimes, Tropers will make redlinks without even intending to link! This is because the markup assumes every use of CamelCase is supposed to be a link. This can be a pain when trying to talk about, say, the [Speed Chat](#) function in an online game. In order to fix links like that, put [=this=] markup around the word, so [Speed Chat](#) becomes SpeedChat.

Fonte: TV Tropes (2022)

Legenda: Página do Administrivia do TV Tropes explicando o uso do hyperlink vermelho.

Em seguida, cria-se *The New Content Policy (A Nova Política de Conteúdo)* e em 14 de abril de 2012 surge o conselho P5. Com relação a isso, o site explica que:

[...] Em resumo, **deixaremos de hospedar artigos, conversas em fóruns, resenhas ou recomendações sobre pornografia**. Da mesma forma, não permitiremos artigos para material projetado para atrair pedófilos ou qualquer variação deles, que descrevemos coloquialmente como "*paedoshit*".

Para implementar esta política, adotamos as seguintes medidas:

- Um subfórum de Discussões sobre Violação de Conteúdo¹¹⁵ foi criado. Todas as conversas relacionadas a esta política devem ser conduzidas lá.
- Um painel foi nomeado para administrar a política. Este painel é conhecido como o "Five P¹¹⁶" (veja abaixo). Eles serão responsáveis pela revisão de obras que tenham sido sugeridas para remoção e pela revisão de petições para restauração de obras cortadas. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹¹⁷)

¹¹⁵ Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/conversations.php?topic=5p>. Acesso em 04 ago de 2022.

¹¹⁶ Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Administrivia/FiveP>. Acesso em 04 ago de 2022.

¹¹⁷ Original: In summary, we will no longer be hosting articles, forum conversations, reviews, or recommendations about pornography. Similarly, we will not permit articles for material designed to appeal to paedophiles or any variation thereof, which we colloquially describe as "*paedoshit*".

To implement this policy, we have taken the following steps:

- A Content Violation Discussions subforum has been created. All conversation related to this policy shall be conducted there.

Portanto, observamos que o **Fórum P5** surge seis dias após a criação da "Nova Política de Conteúdo" e aproximadamente 20 dias após o início do "Segundo Incidente Google". Logo, podemos entender o fórum em questão como um espaço atravessado primordialmente pelas consequências das recentes transformações na *wiki*. Uma vez apresentadas essas informações preliminares, mergulhamos nas seções seguintes em três diferentes ângulos das controvérsias que analisamos.

4.1.1. TVT x Incidente Google

Nesta seção trazemos o início dos debates realizados no Fórum P5. Com foco no Incidente Google e nos processos de limpeza necessários para adequar a *wiki* às políticas do Google AdSense, notamos que essas discussões procuram estabelecer uma base de apoio para guiar o Painel P5 em suas atividades. Entretanto, na medida em que as postagens avançam, emergem uma série de questionamentos quanto aos verdadeiros motivos para a implantação de uma Nova Política de Conteúdo no TV Tropes.

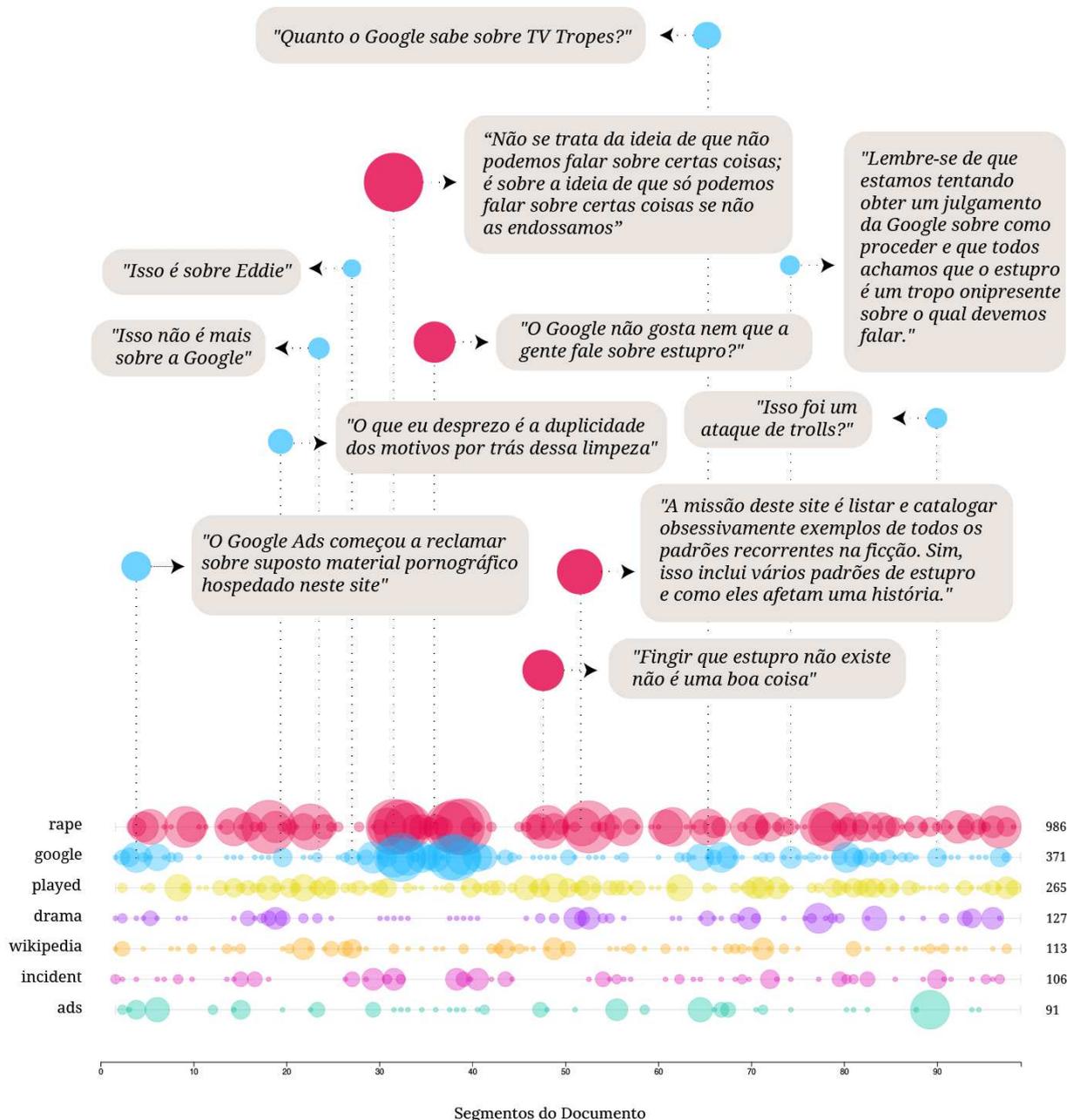
Para apoiar essa exploração apresentamos aqui uma representação gráfica da controvérsia, com ênfase na questão com a Google e nas proposições em disputa nesse debate. Oferecendo um panorama geral das menções de sete termos da amostra, a visualização (Figura 29) mescla um gráfico de bolhas com intervenções manuais para exibir citações que se destacaram durante o processo de leitura das postagens. Além disso, ressaltamos que no [Apêndice A](#), incluímos as definições da Google para o que a plataforma classifica como conteúdo restrito, entendendo que essas definições podem ser úteis ao longo de nossas discussões.

Figura 28 - Gráfico de Bolhas da Controvérsia (1)

-
- A panel has been appointed to administer the policy. This panel is known as the "Five P" (see below). They will be responsible for reviewing works that have been suggested for removal and reviewing petitions for restoration of cut works.

TV TROPES: INCIDENTE GOOGLE

gráfico de bolhas da controvérsia

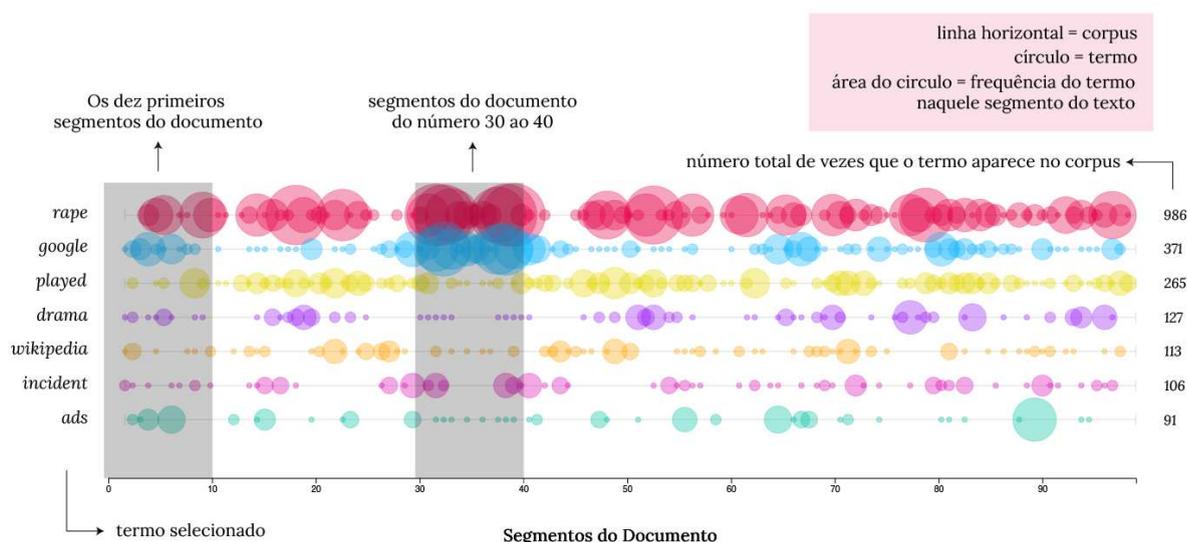


Fonte: autoria própria a partir do Voyant Tools e Adobe Illustrator (2022)

A imagem, cujo sentido de leitura é da esquerda para a direita, foi construída a partir de um gráfico de bolhas elaborado no Voyant Tolls e ajustado no Adobe Illustrator. Nessa visualização o corpus está representado por uma linha horizontal dividida em 100 segmentos de mesmo comprimento. Cada uma das palavras selecionadas é representada por bolhas,

sendo que o tamanho da bolha representa a frequência com que o termo aparece naquele segmento de texto. Quanto maior a bolha, maior a frequência da palavra. No canto direito de cada linha há a contagem total do número de vezes em que cada termo aparece em todo o corpus.

Figura 29 - Entendendo a visualização



Fonte: autoria própria a partir do Voyant Tools e Adobe Illustrator (2022)

Nesse caso, apresentamos, respectivamente, os termos: “*rape*” (estupro), “*google*”, “*played*” (reproduzido), “*drama*”, “*wikipedia*”, “*incident*” (incidente) e “*ads*” (anúncios). Nessa seleção de termos utilizamos as ferramentas de busca avançada do Voyant Tools para garantir que qualquer menção que se inicie com o prefixo indicado seja incluída no gráfico. Isso significa que as bolhas que representam o termo “*google*”, por exemplo, incluem também termos como “*google’s*” e “*googlethulhu*”¹¹⁸.

De modo geral, o que essa representação gráfica traduz é a evolução do debate dentro do Fórum P5. Mergulhando nas conversas, notamos que um dos primeiros pontos de destaque envolve o início do processo de “limpeza” da *wiki*, no contexto do Segundo Incidente Google. Com relação a isso, a *wiki* diz que:

Decidimos **ser rígidos** quanto ao tipo de conteúdo que permitimos na *wiki*.
[...]

¹¹⁸ O termo é uma junção de “Google” com “Cthulhu”, uma entidade cósmica criada pelo escritor norte americano de terror H.P. Lovecraft em 1926. A ideia por trás da expressão é caracterizar a Google como uma ameaça típica do gênero literário de horror cósmico, ou seja, uma força devastadora em uma escala que contrasta com a insignificância dos personagens humanos, impotentes diante da situação.

Infelizmente, partes do site foram para uma direção que às vezes é assustadora, às vezes lasciva, e certamente não está de acordo com nossos objetivos declarados de ser **Family Friendly**. A administração nunca pretendeu que este site fosse um host gratuito para os tropers falarem sobre sua pornografia favorita ou recomendá-la a outras pessoas. Isso é um abuso e precisa parar. Para este fim, **iremos limpar da wiki toda a pornografia e materiais relacionados**. Isso significa que não recomendaremos pornfics, não descreveremos tropos pornográficos e não hospedaremos artigos em mídia pornográfica. Vamos **remover** todos esses artigos do site. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹¹⁹, grifo nosso)

Tendo em vista que se trata de uma política de remoção de uma categoria de conteúdo bem específica, pode-se dizer que se trata de um processo que depende diretamente de um exercício de categorização, princípio que está imbuído em todo o TV Tropes. No entanto, essa tarefa não tem nada de simples. Afinal, o que é exatamente pornografia? O que caracteriza esse conteúdo? Quem define os limites desse rótulo? Bowker e Star (2000) nos explicam que uma classificação consiste em uma segmentação espacial, temporal ou espaço-temporal do mundo. Nessa lógica, um “sistema de classificação” poderia ser visto como um conjunto de caixas em que as coisas podem ser colocadas para algum fim burocrático ou de produção de conhecimento. Em um mundo ideal esses sistemas seriam consistentes, completos e com categorias mutuamente excludentes. Na prática, não há nenhum sistema assim.

De certo modo, o que vimos no TV Tropes reflete bem essa impossibilidade do sistema de classificação perfeito. Nesse contexto, o primeiro e principal critério adotado pelo site para classificar pornografia está organizado em torno da frase “*I know it when I see it*” (Eu sei quando vejo). Apontada por Gewirtz (1996) como uma das mais famosas da história da Suprema Corte dos Estados Unidos, a frase ganhou destaque em 1964 no caso *Jacobellis v. Ohio*. Na ocasião, o juiz Potter Stewart reverteu a condenação de um dono de cinema multado em 2.500 dólares por suposto ato de obscenidade ao exibir o filme francês *Les amants* (1958) dirigido por Louis Malle. Naquela época, Potter Stewart declarou em sua sentença que “hoje não tentarei definir detalhadamente os tipos de material que entendo serem incluídos nessa descrição abreviada [“pornografia extrema”], e talvez nunca conseguisse fazê-lo de forma

¹¹⁹ Original: We have decided to take a hard line as to what sort of content we allow on the wiki. [...] Unfortunately, parts of the site have moved in a direction which is at times creepy, at times prurient, and is most certainly not in line with our stated aims of being Family Friendly. The administration never intended this site to be a free host for tropers to gush about their favorite pornography or to recommend it to other people. This is an abuse, and it needs to stop. To this end, we will be purging all pornography and related materials from the wiki. This means that we will not be recommending pornfics, will not be describing pornographic tropes, and will not host articles on pornographic media. We are going to remove all such articles from this site.

inteligível. Mas eu sei quando vejo, e o filme envolvido neste caso não é isso.” (JACOBELLIS V. OHIO, 1964, s/p, tradução nossa¹²⁰).

O caso *Jacobellis v. Ohio* como um todo foi marcado pela dúvida quanto a definição da categoria “*hard-core pornography*” (pornografia extrema). Antes disso, os principais casos da Suprema Corte dos Estados Unidos sobre o assunto eram *Roth v. United States* e *Alberts v. California*. De acordo com Gewirtz (1996, p. 1024, tradução nossa¹²¹) tais casos traziam a descrição de pornografia como “apelo[s] de interesse lascivo”, “vai substancialmente além dos limites habituais de franqueza”, e é “totalmente sem redenção de importância social”. No entanto, em 1964, quando *Jacobellis* foi ao Tribunal, os juízes estavam divididos sobre o que significavam os casos anteriores e como a pornografia deveria ser tratada pela Suprema Corte.

O “*I know it when I see it*” (Eu sei quando vejo), que marca o fim de *Jacobellis v. Ohio*, arremata esse dilema com uma solução adotada posteriormente em mais de 150 decisões de tribunais federais dos Estados Unidos. Apesar disso, Gewirtz (1996) também lembra que, independentemente de como Stewart chegou a essa decisão, a frase levanta um problema, já que ao invés de explicar com alguma justificativa lógica, o juiz parece apenas afirmar sua conclusão com uma confiante auto-referência.

No Fórum P5, a frase “*I know it when I see it*” (eu sei quando vejo) foi citada 12 vezes em sua forma clássica e quase uma centena de vezes se contarmos variações como “*we'll know it when we see it*” (nós saberemos quando virmos) e “*you'll know when you see it*” (você saberá quando você ver). Assumido como uma diretriz da *wiki* para definir o que é ou não é conteúdo pornográfico, o “*I know it when I see it*” (eu sei quando vejo) levou ao TV Tropes parte das problemáticas que já acompanhavam a famosa decisão judicial. As principais delas estão em torno da falta de objetividade em torno desse tipo de julgamento e na dificuldade de se definir quem tem o direito e o poder de “saber quando se vê”. No fórum, por exemplo, identificamos o seguinte diálogo em relação ao tema:

Quadro 4 - *I know it when I see it* no TV Tropes

Autor	Comentário
Participante 1 ▾	A rubrica da Suprema Corte é “Não posso definir pornografia, mas reconheço

¹²⁰ Original: I shall not today attempt further to define the kinds of material I understand to be embraced within that shorthand description [“hard-core pornography”], and perhaps I could never succeed in intelligibly doing so. But I know it when I see it, and the motion picture involved in this case is not that.

¹²¹ Original: “appeal[s] to prurient interest,” “goes substantially beyond customary limits of candor,” “utterly without redeeming social importance.”

Autor	Comentário
	quando vejo”
Participante 2 ▾	Exceto que a Suprema Corte decidiu explicitamente que, SOBRE A QUESTÃO DA PORNOGRAFIA, não é algo para o qual você possa determinar valores bem definidos.
Participante 3 ▾	Até a Suprema Corte segue a diretriz “nós sabemos quando vemos”.
Participante 4 ▾	Sim, mas a Suprema Corte não precisa analisar o que é e o que não é pornografia com tanta frequência. Sua diretriz é a Constituição e a Constituição não menciona pornografia em nenhum lugar, então eles tiveram que tomar uma posição muito ambígua sobre o assunto.
Participante 4 ▾	O P5 deve operar mais como o ESRB ¹ do que o Peadofinder General ² . ¹ Entertainment Software Rating Board, a organização que propõe as classificações etárias indicativas para jogos eletrônicos ² Termo do TV Tropes para uma espécie de “buscadores de pedófilos”.
Participante 5 ▾	A Suprema Corte também tem décadas de experiência em ser {principalmente} árbitros neutros da lei. Temos 5 voluntários para decidir o que vai em um site; perdoe-me por pensar que eles são um pouco menos confiáveis do que o tribunal.
Participante 5 ▾	Dito isto, este é provavelmente o melhor sistema que teremos. É certamente melhor do que jogar um crowner ³ para cada página e tropo suspeitos. ³ Sistema de votação em que qualquer pessoa da wiki pode participar.

Fonte: TV Tropes (2012, s/p, tradução nossa¹²²)

Juntamente com as preocupações em torno da subjetividade da diretriz “*I know it when I see it*” surgiam questionamentos sobre o quanto desse processo de limpeza era sobre as exigências do Google AdSense e quanto disso, na verdade, refletia os valores pessoais de Fast Eddie, proprietário da *wiki* naquela época. Para expor essa questão, que repercutiu não só no Fórum P5, destacamos as seguintes mensagens postadas em diferentes fóruns da categoria “*Content Violation Discussions*” (Discussões sobre Violação de Conteúdo):

¹²² Original: Supreme Court's rubric is "I can't define porn, but I know it when I see it." / Except that the Supreme Court explicitly ruled that, ON THE ISSUE OF PORN, it's not something you can define well set values for. / Even Supreme Court follows the whole "We know when we see it" guideline. / Yes, but the Supreme Court doesn't have to analyze what is and what isn't porn with any frequency. It's guideline is the Constitution and the Constitution doesn't mention porn anywhere within it, so they had to take a very ambiguous stance on the issue. / The P5 should operate more like the ESRB than the Peadofinder General. / The Supreme Court also has decades of experience in being {mostly} neutral arbiters of the law. We have 5 volunteers for deciding what goes on a website; forgive me for thinking they're a little less reliable than the court. / That said, this is probably the best system we're going to have. It's certainly better than throwing up a crowner for each and every suspect page and trope.

Quadro 5 - Questionando as motivações da política

Fórum	Mensagem
Fórum P5	<p>“Então, em vez de ver isso como “algum grupo proclamando o que realmente é pornografia”, é “um grupo fazendo o trabalho de Fast Eddie ao moldar o site que ele quer administrar, independentemente do que seria o ideal platônico do TV Tropes”” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹²³, grifo nosso)</p> <p>“A limpeza não é mais para o Google, mas para Eddie [...]” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹²⁴)</p> <p>“Aparentemente, Eddie quer que esse tipo de trabalho desapareça, e o que ele diz acontece, já que é ele quem está pagando pelo site” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹²⁵, grifo nosso)</p>
Content Policy Change	<p>“Não, Eddie deixou claro que está fazendo isso porque o incomoda em um nível moral” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹²⁶, grifo nosso)</p> <p>“Então, qual é o objetivo do conselho? Por que ainda ter threads discutindo isso? Por que desperdiçar o tempo de todo mundo? Apenas deixe o Fast Eddie fazer tudo sozinho.” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹²⁷, grifo nosso)</p>
Content Policy Discussion	<p>“Este é um site privado e Fast Eddie pode fazer o que quiser com ele” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹²⁸)</p> <p>“Primeiro, para usar uma metáfora que gosto bastante, tecnicamente falando, este é o playground de Fast Eddie, e ele nos deixa brincar aqui.” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹²⁹, grifo nosso)</p> <p>“[...] Não estou aqui para destronar Eddie, não estou aqui para forçá-lo a pensar como eu, estou aqui para questionar suas decisões. É para isso que serve este fórum, e cada Troper tem o direito de fazer isso até que ele o remova. [...] Se Eddie exigisse que tudo que glorifica a violência ou o assassinato fosse apagado, vocês ainda achariam uma decisão sábia? E se fosse sobre drogas? Religião? Sexualidades diferentes? Não estou acusando Eddie de ser um fanático quando se trata desses assuntos específicos, estou apenas dizendo que se ele fosse todos seríamos igualmente impotentes diante dele, e então não seria mais aceitável. Eddie</p>

¹²³ Original: Then, instead of viewing this as "some group proclaiming what the truth of pornography" is, it's "a group doing Fast Eddie's work for him in shaping the site that he wants to run, independent of what is the platonic ideal site of TV Tropes"

¹²⁴ Original: The Clean up isn't for Google anymore but for Eddie

¹²⁵ Original: Apparently Eddie wants those kinds of works gone, though, and what he says goes, him being the one paying for the site.

¹²⁶ Original: No, Eddie's made it clear he's doing this because it bothers him on a moral level.

¹²⁷ Original: So what is the point of the council? Why have threads even discussing this? Why waste everyone else's time? Just let Fast Eddie do everything himself.

¹²⁸ Original: This is a private website and Fast Eddie can do whatever he wants with it.

¹²⁹ Original: First, to use a metaphor I quite like, technically speaking, this is Fast Eddie's playground, and he just lets us play here.

<p>é para o TV Tropes o que Andrew Schlafly é para a Conservapedia; a diferença é que um número suficiente de pessoas aqui apoia as opiniões de Eddie sobre pornografia e a exploração de personagens menores de idade. [...] Além disso, este não é mais o pequeno site Buffy de Eddie, é uma das wikis mais populares online.” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹³⁰, grifo nosso)</p>

Fonte: TV Tropes (2012)

Com relação a esse debate entendemos que o Google AdSense e a questão financeira foi o estopim para que a *wiki* começasse a rever suas políticas de conteúdo. Mas, o avanço dessas transformações teve como principal força motriz as demandas de Fast Eddie. Em determinado momento, um moderador chegou a afirmar que os participantes da *wiki* só poderiam negociar os termos da nova política de conteúdo, mas o fato de que seria feita uma nova política era uma decisão de Fast Eddie, e portanto, inegociável. Reforçando essa percepção encontramos ainda um *troper* que dizia que “as contribuições da *wiki* são democráticas por natureza; [mas] isso não faz do site uma democracia” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹³¹). Com isso, na medida em que os debates em torno da atuação de Fast Eddie apareciam no fórum, vimos que o seu poder de decisão sobre os rumos da *wiki* eram maiores do que muitos gostariam. Entretanto, como os comentários acima denunciavam, esse poder não é exercido sem nenhuma resistência. De modo que, em nossa percepção, Fast Eddie tem um espaço especial dentro das hierarquias que atuam no TV Tropes, mas isso não o isenta de ter que negociar como os demais atores da *wiki*.

4.1.2. TVT x Comunidade Otaku

Nesta seção nosso foco é a comunidade otaku do TV Tropes. Esse *fandom*, organizado em torno do interesse por produções de origem japonesa, corresponde a um agrupamento que se sentiu particularmente afetado pela Nova Política de Conteúdo. Tal como na seção anterior, iniciaremos a partir de um gráfico de bolhas da controvérsia, mas com ênfase em outros cinco

¹³⁰ Original: I'm not here to overthrow Eddie, I'm not here to force him to think like me, I'm here to question his decisions. That's what this forum is for, and every single Troper has the right to do that until he removes it. [...] If Eddie demanded everything that glorifies violence or murder to be deleted, would you still think it would be a wise decision? What if it was about drugs? Religion? Different sexualities? I'm not accusing Eddie of being a bigot when it comes to these specific subjects, I'm just saying we would all be equally powerless before him if he was, and then it would not be acceptable anymore. Eddie is to TV Tropes what Andrew Schlafly is to Conservapedia; the difference is that enough people on here support Eddie's views on pornography and the exploitation of underage characters. [...] Also, this isn't Eddie's little Buffy site anymore, it's one of the most popular wikis online.

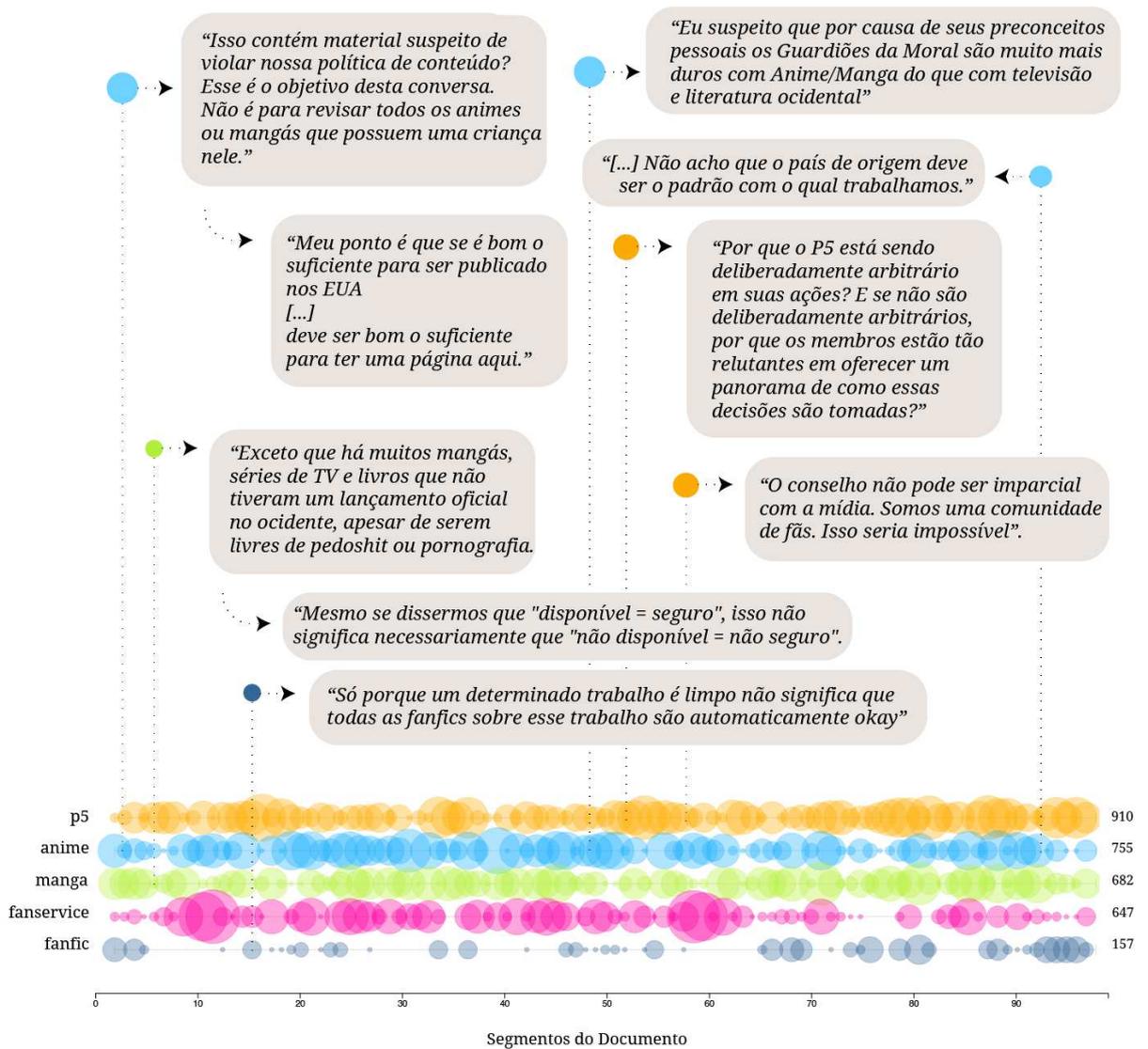
¹³¹ Original: Wiki contributions are democratic in nature; that does not make the site a democracy.

termos da amostra (Figura 31). Seguindo na linha de preocupações sobre a falta de objetividade nas decisões e os valores daqueles que detêm o poder de decisão sobre a permanência ou retirada de conteúdos, o gráfico abaixo é acompanhado de comentários que complicam a diretriz “*I know it when I see it*”.

Figura 30 - Gráfico de Bolhas da Controvérsia (2)

TV TROPES: P5 / ANIMES / MANGÁS

gráfico de bolhas da controvérsia



Fonte: autoria própria a partir do Voyant Tools e Adobe Illustrator (2022)

As mensagens destacadas acima expõem uma tensão entre a comunidade otaku (fãs de anime e mangá) e outros *fandoms* ou setores do TV Tropes. Embora esses tensionamentos já estivessem circulando na *wiki* há algum tempo, as questões com o Google AdSense intensificaram certas visões negativas sobre a presença da cultura otaku na *wiki*. Além disso, há o fato de o estopim do Segundo Incidente Google ter sido através de uma denúncia da página “*Naughty Tentacles*”. Tendo como principal exemplo *The Dream of the Fisherman's Wife*, um livro de três volumes de arte erótica japonesa publicado pela primeira vez em 1814, o tropo “*Naughty Tentacles*” é definido pela presença de tentáculos em torno de uma figura feminina, geralmente, nua. O tropo se popularizou nos mangás japoneses a partir da obra de Toshio Maeda, e ainda pode ser visto no trabalho de artistas como Pablo Picasso e Félicien Rops.

Figura 31 - Naughty Tentacles



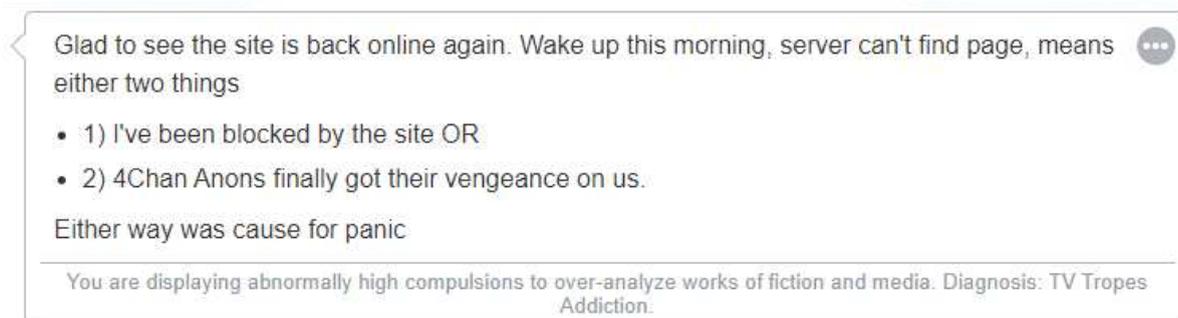
Fonte: Wikimedia Commons (2021)

Legenda: Obra de Utagawa Kuniyoshi (1797-1861) inspirada em *The Dream of the Fisherman's Wife*

Essa proximidade entre “*Naughty Tentacles*” e o início do Segundo Incidente Google, acabou marcando a comunidade otaku como uma espécie de “responsável” pelo problema. Em relação a isso, vale mencionar que a moderação da *wiki* afirmava que a comunidade não deveria buscar culpados, e sim, soluções. No entanto, isso não impediu que muitos *tropers*

levantassem hipóteses e propagassem teorias. Uma das teorias mais bem aceitas é que se tratava de uma tentativa de sabotagem ou ataque de *trolls*. Mais especificamente, desconfiava-se que a denúncia do tropo *Naughty Tentacles* fosse de autoria de algum *troper* anti-otaku ou de usuários do 4chan. Classificado como um *imageboard* anônimo, isto é um fórum com ênfase na postagem de imagens nas discussões, o 4chan é conhecido por episódios de assédio online coordenado, vazamento de imagens íntimas de celebridades e até mesmo o envolvimento de alguns membros com assassinatos. No TV Tropes são também catalogados tropos presentes em narrativas produzidas no 4chan, mas há um certo imaginário que frequentemente relaciona instabilidades da *wiki* com possíveis ataques do 4chan (exemplo na Figura 32).

Figura 32 - Troper relaciona queda do servidor ao 4chan



Fonte: TV Tropes (2012)

O termo *troll*, usado online para caracterizar um comportamento disruptivo que corrompe as lógicas padrão de sociabilidade, emerge no Fórum P5 como um personagem que parece estar sempre à espreita. Para Whitney Phillips (2015), por meio de seus comportamentos ultrajantes, os trolls seriam uma subcultura baseada na sobreposição entre o comportamento negativo e o positivo, o transgressivo e o aceitável, e até mesmo o cruel e o justo. Para alguns usuários do TV Tropes, os *trolls* seriam os culpados inalcançáveis, aqueles que foram responsáveis pelas problemáticas com a Google, mas que ninguém sabia como encontrar. Abaixo, destacamos algumas mensagens que demonstram essa visão.

Quadro 6 - Os Trolls e o TV Tropes

Autor	Comentário
Participante 1 ▾	Sim, basicamente minha preocupação é que este site parece estar atraindo

Autor	Comentário
	<p>ataques de pessoas que têm algum tipo de rancor pessoal contra ele e querem usar qualquer desculpa frágil para miná-lo. Além do mais, o Google está jogando junto e nos forçando a cortar mais e mais coisas. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹³², grifo nosso)</p>
Participante 2 ▾	<p>Estou enlouquecendo! Existe alguma maneira de evitar esses ataques de trolls? Quer dizer, sem cortar toda a wiki. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹³³)</p>
Participante 3 ▾	<p>E quanto você gostaria de apostar que muitas das coisas que estão chamando a atenção da Google foram colocadas lá pelas mesmas pessoas que estão apontando isso para a Google? (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹³⁴)</p>
Participante 4 ▾	<p>“Googlethulu”, como você diz, é de onde vem grande parte da receita do site. Acuse os trolls de manipulá-los, mas, no fim das contas, se este site deseja a receita dos anúncios, a Google precisa se certificar de que o conteúdo do site está de acordo com seus padrões. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹³⁵, grifo nosso)</p>
Participante 5 ▾	<p>Dito isso, é claro que nem tudo se resume a trolls hipotéticos ou aos 'padrões' da Google - os editores da wiki, como um todo, repetidamente provaram ser totalmente incapazes de lidar com questões delicadas. Na minha opinião, a solução para isso não é um corte geral, mas há uma questão real a ser tratada, não apenas uma questão de apaziguar nossa principal fonte monetária. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹³⁶, grifo nosso)</p>

Fonte: TV Tropes (2012)

Evidenciamos essas teorias sobre sabotagem pois elas são importantes para explicar a situação da comunidade otaku na *wiki*. Nesse contexto, embora os moderadores tivessem dito que a comunidade não deveria procurar culpados, muitos foram atrás de alguém para responsabilizar. Contudo, diferente dos *trolls* hipotéticos, os fãs de anime e mangá eram bem fáceis de se localizar. Ao longo das discussões, notamos que muitos usuários viam os conteúdos de origem japonesa como o alvo perfeito para as políticas de corte e restrição.

¹³² Original: Yeah, basically my concern is that this website seems to be attracting attacks by people that have some sort of personal grudge against it and want to use any excuse, however, flimsy, to undermine it. What's more, Google is playing along and forcing us to cut more and more stuff.

¹³³ Original: I'm freaking out! Is there any way to prevent these troll attacks? Without cutting the entire wiki, I mean.

¹³⁴ Original: And how much would you like to bet that a lot of the stuff that Google is getting called to their attention was put there by the same people who are pointing Google at it?

¹³⁵ Original: "Googlethulu", as you put it, is where a lot of revenue for the site comes from. Accuse trolls of manipulating them, but at the end of the day, if this site wants the ad revenue, google has to be satisfied that the site's content is up to it's standards.

¹³⁶ Original: That said, of course it's not all down to hypothetical trolls or Google's 'standards' - the wiki's editors, as a collective whole, have repeatedly proven themselves utterly incapable of handling sensitive issues. The solution to that isn't a blanket cut in my view, but there's a real issue to be dealt with, not just a matter of appeasing our primary monetary source.

Afinal, foi com *Naughty Tentacles* que tudo isso começou. Em contrapartida, a comunidade otaku parecia se sentir vítima tanto dos trolls, como do restante da *wiki*. Nessa conjuntura, a ideia que circulava era que os conteúdos de interesse dos otakus eram mais “censuráveis” e os fãs de anime inaptos para decidir sobre a exclusão ou permanência de conteúdo.

Quadro 7 - Fãs de Anime x Censura

Autor	Comentário
Participante 1 ▾	Acho que o principal problema com anime/mangá é que 1) eles têm imagens , o que os torna mais censuráveis (porque o texto é sempre tratado com mais leviandade) e é mais fácil de vasculhar para encontrar uma imagem chocante, e 2) eles são estrangeiros e, portanto, menos familiar. Há todos os tipos de conteúdos potencialmente baníveis nos romances dos EUA , só é mais difícil de encontrar e menos provável de ser evidente para o navegador casual. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹³⁷ , grifo nosso)
Participante 2 ▾	Um dos romances mais populares lançados nos Estados Unidos contém cenas de sexo detalhadas entre um garoto de 13 anos e um homem muito mais velho. Então, não acho que o país de origem deve ser o padrão com o qual trabalhamos. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹³⁸)
Participante 3 ▾	Por que anime vs. não-anime é um problema? O comitê deve manter ou deixar coisas de fora com base no conteúdo, não no meio. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹³⁹)
Participante 4 ▾	Só porque alguém é fã de anime não significa que ela não tenha princípios ou tenha os mesmos princípios dos fãs obstinados de algumas séries que atraem pedófilos (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁴⁰)
Participante 5 ▾	Estou tentando argumentar de um ponto de vista prático. Se cortarmos todos os animes que tenham algum indício disso, vamos perder muitos artigos e potencialmente editores. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁴¹)
Participante 6 ▾	A equipe P5 deve mudar sua assinatura para “Qualquer pessoa que fale de <INSIRA O NOME DE UM ANIME AQUI> no tópico de discussões de violações de conteúdo será notificada” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução

¹³⁷ Original: I think the main problem with anime/manga is that 1) they have pictures, which makes them both more objectionable (because text is always treated more lightly) and easier to riffle through to find a shocking image, and 2) they're foreign, and thus less familiar. There's all kinds of potentially bannable content in US novels, it's just harder to find and less likely to be salient to the casual browser.

¹³⁸ Original: One of the most popular novels to come out of the US contains detailed sex scenes between a 13-year old and a much older man. So, I don't think country of origin should be the standards we work with.

¹³⁹ Original: Why is anime vs. not-anime an issue? The committee is supposed to keep or leave things out based on the content, not on the medium.

¹⁴⁰ Original: Just because someone is an anime fan doesn't mean they have no standards or the same standards as the die-hard fans of some pedobait series.

¹⁴¹ Original: I'm trying to argue from a practical point of view is all. If we cut all the anime that has any hint of this we're going to lose a lot of articles and potentially editors.

Autor	Comentário
	nossa ¹⁴²)

Fonte: TV Tropes (2012)

Nossa percepção é de que embora conteúdos de origem japonesa ocupem uma posição central nas discussões realizadas a partir da Nova Política de Conteúdo, a comunidade otaku possui pouco poder de agência em relação às decisões do Painel P5. No fórum de “*Content Policy Change*” (**Alteração da Política de Conteúdo**), onde foi discutida a criação do Painel P5, uma das maiores preocupações dos participantes era se os cinco membros do conselho poderiam representar a pluralidade das culturas de fãs presentes na *wiki*. Essa preocupação foi externalizada especialmente por fãs de anime, que temiam sofrer com cortes de página indevidos caso não houvesse ao menos um membro P5 que conhecesse bem esse tipo de produção. No fim, o Painel P5 incluiu em sua formação um membro, indicado por Fast Eddie, que alegava ser fã de anime, embora parte da *wiki* questionasse o quão fã ele realmente era.

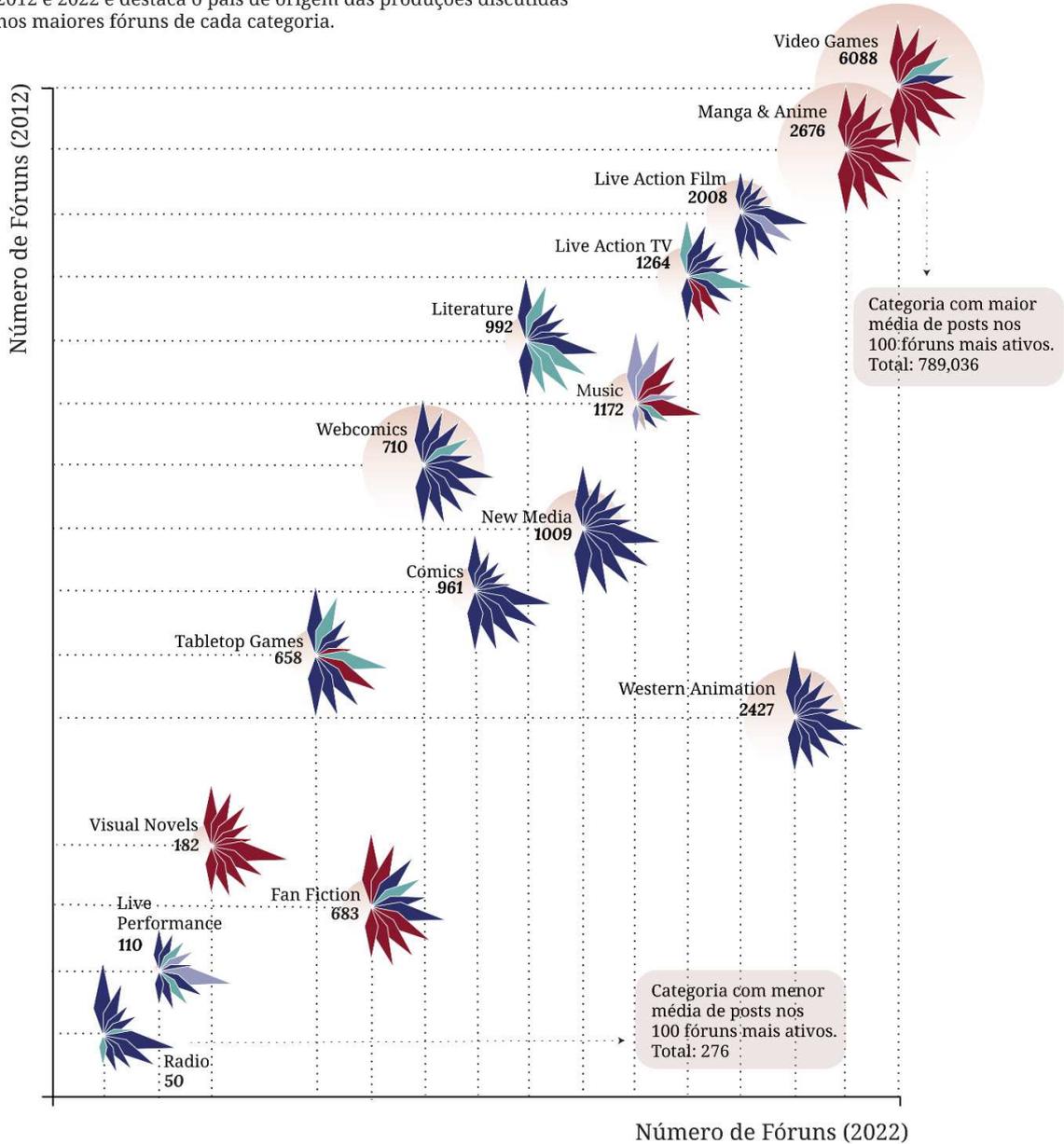
Nesse cenário, notamos que a falta de representação da comunidade otaku contrasta com a força desse grupo do ponto de vista numérico. Tal aspecto pode ser melhor observado a partir de alguns dados quantitativos extraídos do TV Tropes. Conforme exibido na [Figura 33](#), temos um cenário bem polarizado quando realizamos um cruzamento entre **os fóruns** criados para diferentes **tipos de “mídias”** – termo usado para se referir à diferentes categorias de produções – discutidas no TV Tropes e **seus respectivos países de origem**:

¹⁴² Original: The P5 team should all change their signatures to “Anyone speaking of <INSERT ANIME NAME HERE> in the Content Violations Discussions thread will be thumped”

Figura 33 - Fóruns do TV Tropes

FÓRUNS DO TV TROPES

A visualização oferece um panorama dos fóruns da wiki nos anos de 2012 e 2022 e destaca o país de origem das produções discutidas nos maiores fóruns de cada categoria.

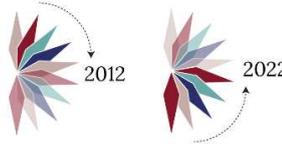
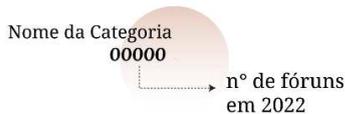


Legenda

área do círculo: média de posts nos 100 fóruns mais acessados da categoria entre 2012 e 2022

pétalas: os cinco maiores fóruns em 2012 e 2022

tamanho da pétala: número de posts



cor: país de origem

- Japão
- Outros países do oriente
- Estados Unidos
- Outros países do ocidente
- Diversos países

Fonte: autoria própria a partir do RAWGraphs e Adobe Illustrator (2022)

Na representação¹⁴³ acima é possível notar que na imensa maioria dos fóruns dedicados a mídias específicas o foco das discussões são produções de origem estadunidense ou japonesa. São poucos os casos de fóruns dedicados a algum outro país ocidental (14 dentro de um universo de 150) ou algum outro país do oriente (1 dentro de um universo de 150). É claro que esse panorama também é reflexo do domínio dos Estados Unidos e do Japão na indústria do entretenimento. No entanto, queremos chamar atenção para o fato de que no TV Tropes, tanto em 2012 como em 2022, a categoria com maior número de fóruns e os fóruns com maior número de comentários são dedicados a produtos nipônicos. Esse cenário demonstra não só a presença de uma comunidade otaku ativa dentro da *wiki*, mas reforça que se trata de um dos maiores expoentes dentro do universo *multifandom* do TV Tropes. Entretanto, mesmo com a força em termos quantitativos, em uma discussão sobre a política de conteúdo no Fórum P5, um usuário afirmou que “Fast Eddie disse explicitamente que não estamos seguindo os padrões japoneses, mas os padrões ocidentais” (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹⁴⁴). Apesar de breve, essa frase denuncia como as lealdades nacionais e culturais também incidem sobre a governança do TV Tropes.

Essa questão tende a ficar ainda mais complicada quando voltamos ao “*I know it when I see it*”. Na medida em que a frase da Suprema Corte dos Estados Unidos foi se mostrando cada vez mais insuficiente para lidar com as decisões que o Painel P5 precisava tomar, a *wiki* começou a buscar outros sistemas de apoio para a Nova Política de Conteúdo. Nesse contexto, começam a entrar em cena o Entertainment Software Rating Board (ESRB), organização que propõe as classificações etárias indicativas para jogos eletrônicos comercializados na América do Norte; a Orientação Parental de TV dos Estados Unidos, a Motion Pictures Association of America (MPAA), uma associação comercial estadunidense que representa os cinco maiores estúdios de cinema de Hollywood, editoras de livros da América do Norte e Europa, as empresas Philips e Sony, que atuavam no mercado de vídeo com a comercialização de DVDs, dentre outras instâncias oficiais voltadas para a classificação etária indicativa. A ideia era que se o material fosse avaliado como adequado para menores de 17 por alguma dessas entidades, deveria também estar apto a ter uma página no TV Tropes. Entretanto, participantes do Fórum P5 logo começaram a listar uma série de contra argumentos em relação ao uso desse tipo de instância como base de apoio. Destacamos alguns deles no quadro abaixo:

¹⁴³ A imagem e os dados utilizados estão disponíveis em:
<<https://observablehq.com/@nli13/visualizacoes-tvtropes>>.

¹⁴⁴ Original: Fast Eddie explicitly said we're not following Japanese standards, but Western.

Quadro 8 - Problemáticas com o uso de organizações oficiais como guia

Autor	Comentário
Participante 1 ▾	Anime normalmente não recebe classificações de conteúdo dos EUA, por isso é mais difícil aplicar padrões rigorosos aqui. No entanto, se for exibido no horário nobre da televisão dos EUA, é quase certo que tudo bem. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁴⁵)
Participante 2 ▾	E aqueles que foram publicados em DVD e/ou estão disponíveis na Amazon e tal (ou seja, de editoras ocidentais), sem serem exibidos na TV por qualquer motivo? (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁴⁶)
Participante 3 ▾	Onde você mora que os editores e as lojas são tão universalmente relutantes em cortejar controvérsias? (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁴⁷)
Participante 4 ▾	Exceto que há muitos mangás, séries de TV e livros que não viram um lançamento oficial no ocidente , apesar de serem livres de pedoshit ou pornografia. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁴⁸ , grifo nosso)
Participante 5 ▾	Acrescento apenas que, a menos que o anime licenciado nos EUA seja exibido nos cinemas ou na TV, qualquer classificação na caixa é colocada lá voluntariamente pelas empresas. Elas são boas como diretrizes , mas não têm o selo de uma organização “oficial” como a MPAA ou o ESRB. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁴⁹ , grifo nosso)
Participante 6 ▾	Mas só porque cobrimos um trabalho não significa que necessariamente queremos hospedar Recomendações de Fanfic para esse trabalho. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵⁰)
Participante 7 ▾	“Explícito” é uma dessas palavras ambíguas . Depende um pouco de quando foi publicado (eles ficaram mais explícitos com o passar do tempo), qual é a faixa etária do público-alvo do trabalho (adolescentes vs jovens adultos) e o quanto o editor se sente à vontade para brincar de “assustado” com os censores [...] (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵¹ , grifo nosso)
Participante 7 ▾	Para trabalhos visuais, é fácil traçar a linha entre 'sexo explícito' e 'sexo não explícito'. No entanto, em obras puramente escritas (Literatura e Fanfiction, principalmente) a linha é muito menos clara – a distinção entre [literatura]

¹⁴⁵ Original: Anime doesn't typically receive U.S. content ratings, so it's harder to apply strict standards here. If it shows on prime-time U.S. television, though, it's almost certainly fine.

¹⁴⁶ Original: What about those that got published on DVD and/or are available on Amazon and such (that is, from Western publishers), without being aired on TV for whatever reason?

¹⁴⁷ Original: Where do you live that publishers and stores are that universally unwilling to court controversy?

¹⁴⁸ Original: Except there are plenty manga, tv, book series that haven't seen an official western release despite being free of pedoshit or porn.

¹⁴⁹ Original: I'll just add that unless US licensed anime is shown in theaters or on TV, any ratings on the box are put there voluntarily by the companies. They're fine as guidelines but don't have the stamp of an "official" organization like the MPAA or the ESRB.

¹⁵⁰ Original: But just because we cover a work doesn't mean we necessarily want to host Fanfic Recommendations for that work.

¹⁵¹ Original: “Explicit” is one of those ambiguous words. It depends a bit on when it was published (they've gotten more explicit over time), what the target age range of the work is (younger vs older teens), and how much the publisher feels like playing chicken with the censors.

Autor	Comentário
	erótica e Romance Novel se tornou turva nas últimas décadas a ponto de a diferença muitas vezes ter mais a ver com o público e a linguagem utilizada, do que o conteúdo real. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵² , grifo nosso)
Participante 8 ▾	Acho que, em geral, em quase todos os países, o live-action é o mais policiado, seguido pelas ilustrações/quadrinhos, seguido pelo texto. (E também a MPAA é bastante rígida.) Então, sim, há muitos mangás que receberam um selo Jovens Adultos nos EUA que provavelmente seriam classificados como R[estrito] se fossem um filme, e quantidades infinitas de ficção americana YA que seriam classificadas como R[estrito] se fossem um filme. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵³)

Fonte: TV Tropes (2012)

Os comentários acima denunciam alguns dos embaraços que o uso de instâncias oficiais para guiar a atuação do Painel P5 trariam para a *wiki*. Muitas delas, inclusive, vem do fato do TV Tropes ter sido idealizado como um espaço para acolher uma série de culturas online que são ignoradas ou banidas em outros ambientes. Em relação a isso, vale lembrar das palavras do próprio Fast Eddie já citadas anteriormente: “Não há trabalhos que não sejam elegíveis para serem escritos no site. [...] Nós achamos que há uma cultura na rede que nunca encontra o papel, e seria uma pena perder isso” (NEWITZ, 2010, s/p, tradução nossa¹⁵⁴). Acreditamos que partes das razões pelas quais, em muitos momentos, parecia impossível que a *wiki* chegasse a um consenso sobre como classificar o que deveria ou não ter uma página, foi o fato do site ter sido construído a partir de amplos princípios de inclusão e incorporando produções que não estão nos circuitos oficiais de distribuição e classificação de mídia.

Soma-se a isso uma questão de moralidade que parecia obscurecer as justificativas das decisões tomadas por Fast Eddie, os moderadores e os integrantes do Painel P5. Não por acaso, esses atores em certos momentos passaram a ser chamados no Fórum P5 de “Moral Guardians” (**Guardiões Morais**). Essa pauta moral continuou sendo tensionada no caso do

¹⁵² Original: For visual works, drawing the line between 'explicit sex' and 'non-explicit sex' is easy. However, in purely written works (Literature and Fanfiction, mostly) the line is a lot less clear—the distinction between erotica and Romance Novel has blurred over the last few decades to the point where the difference often has more to do with audience, and language used, than actual content.

¹⁵³ Original: I think in general in almost all countries, live-action is most closely policed, followed by illustrations/comics, followed by text. (And also the MPAA is quite rigid.) So yes, there's a lot of manga that got a Older Teen label in the US that would probably be R-rated if it were a movie, and endless amounts of American YA fiction that would be at least R-rated if it were a movie.

¹⁵⁴ Original: There is no work that's not eligible to be written up on the site. [...] We think there's culture that's on the net that never sees paper, and it would be a shame to miss out on that.

corde dos tropos sobre estupro, assunto que iremos abordar com mais detalhes na próxima seção.

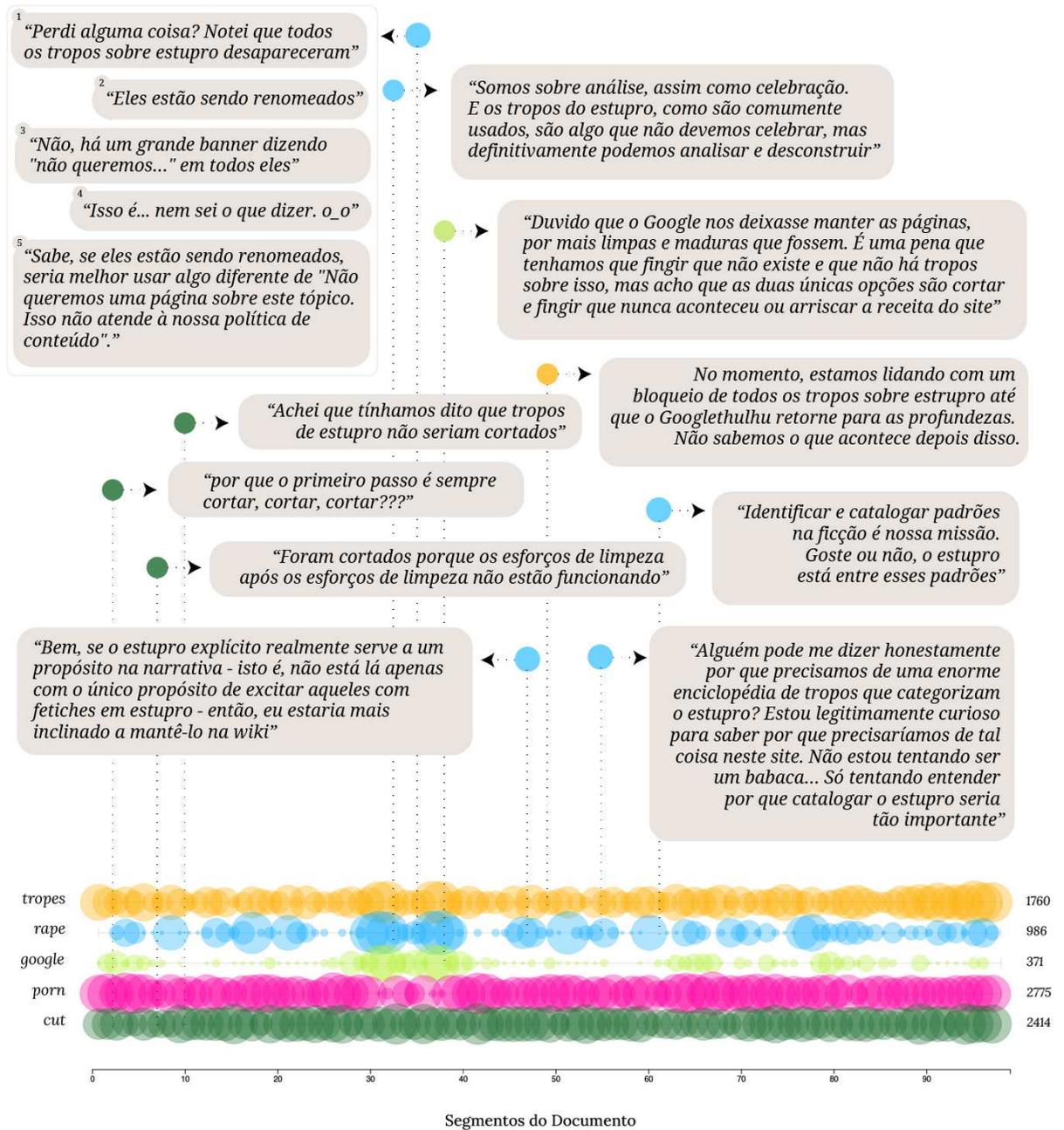
4.1.3. TVT x Tropos sobre estupro

Nesta seção nos concentramos nos debates específicos em torno dos tropos sobre estupro, aspecto que já havia começado a ser evidenciado através da [Figura 28](#).

Figura 34 - Gráfico de Bolhas da Controvérsia (3)

TV TROPES: TROPES SOBRE ESTUPRO

gráfico de bolhas da controvérsia

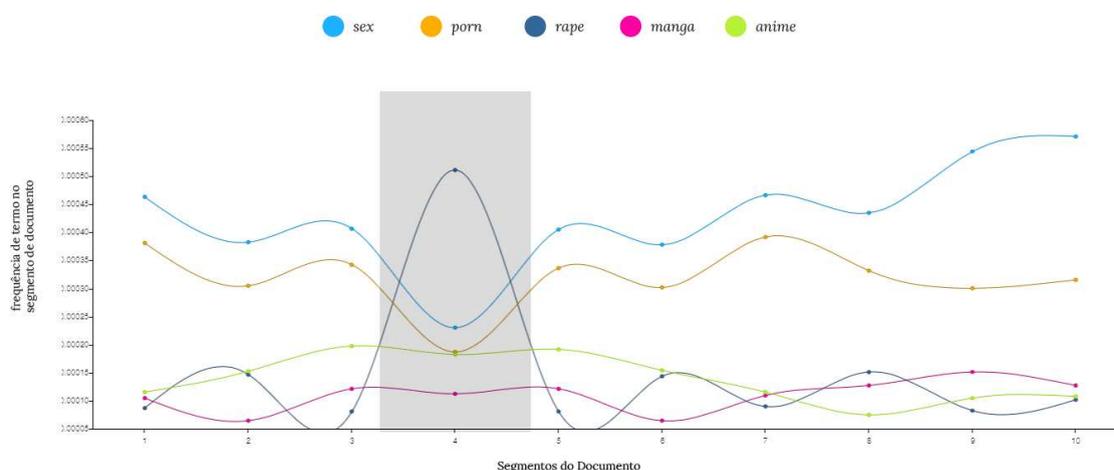


Fonte: autoria própria a partir do Voyant Tools e Adobe Illustrator (2022)

Com foco na moderação dos tropes sobre estupro, a visualização acima introduz algumas citações importantes retiradas das menções aos termos “tropes” (tropes), “rape” (estupro), “google”, “porn” (pornografia) e “cut” (corte). Nesta seção, embora tenhamos

como ponto de apoio inicial o Fórum P5, avançaremos com a repercussão dessas questões fora do TV Tropes. Entretanto, antes de expor essas análises precisamos destacar que esse debate (TVT x Tropos sobre estupro) ocorre de um modo ligeiramente diferentes dos anteriores (TVT x Incidente Google e TVT x Comunidade Otaku). Enquanto os primeiros parecem correr paralelamente, sobrepondo-se em alguns pontos, a controvérsia dos tropos sobre estupro, em determinado momento, acaba dominando o Fórum P5, dando a sensação de que todos os outros debates estariam suprimidos. A partir de uma visualização dos índices de frequência dos principais termos do fórum, destacamos o momento em que há não só uma alta considerável nas menções ao termo “*rape*” (estupro), mas também uma queda nos demais.

Figura 35 - Evolução na frequência de termos no Fórum P5

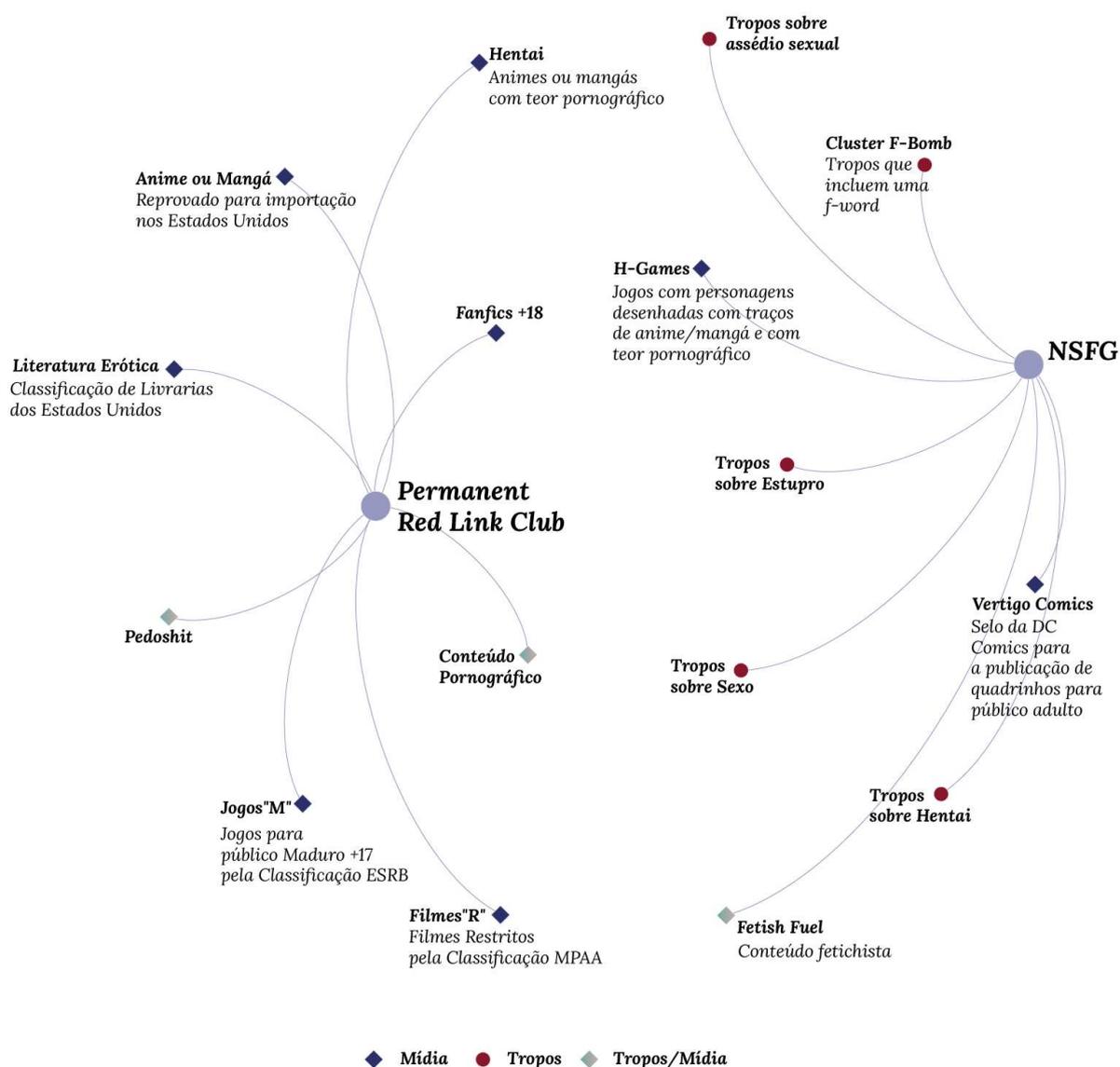


Fonte: visualização elaborada a partir do Voyant Tools e Adobe Illustrator (2022)

Essa problemática já vinha se ensaiando quando todas as páginas com a palavra “*rape*” (estupro) tiveram que ser movidas para a área NSFG, ainda durante o Primeiro Incidente Google. No entanto, assim como o NSFG, estratégia de segmentação, começou a ser substituído por uma estratégia de exclusão de páginas, temia-se que os tropos sobre estupro comessem a ser eliminados ao invés de movidos para uma área sem anúncios.

Na Figura 36 trazemos uma visualização com os principais tipos de conteúdos atingidos tanto pela muralha NSFG (estratégia de segmentação), como pelo *Permanent Red Link Club* (estratégia de exclusão):

Figura 36 - Principais alvos das políticas Permanent Red Link Club e NSFG



Fonte: autoria própria (2022) a partir do Gephi e Adobe Illustrator

É possível notar que, em relação às páginas de tropos, a estratégia adotada pela *wiki* era principalmente a muralha NSFG, ou seja, idealmente esse material seria apenas separado em páginas sem os anúncios do Google AdSense. Ao passo que em relação às páginas dedicadas a obras – nos termos da *wiki*, mídias – cujo conteúdo era visto como impróprio, a estratégia é o *Permanent Red Link Club*, isto é, o corte total da página. Segundo a moderação da *wiki*, a ideia era proteger especialmente os tropos, tendo em vista que os mesmos eram do interesse analítico do TV Tropes. Contudo, embora *Fast Eddie* garantisse que os tropos “inadequados” só ficariam inacessíveis temporariamente, a crise de confiança em torno da

administração da *wiki* fazia com que essa garantia não fosse levada a sério entre partes da comunidade.

De modo mais específico, podemos dizer que boa parte das preocupações em torno das possíveis exclusões de conteúdo estavam concentradas na página **Rape as Backstory**. Sendo uma das 67 subdivisões do tropo Backstory, quando relacionado a estupro esse tropo seria “uma maneira popular de consolidar um personagem como dotado de uma motivação para sua depressão, angústia, desconfiança dos outros, aversão ao toque e/ou outras tendências anti-sociais” (TV TROPES, 2022, s/p, tradução nossa¹⁵⁵). Página mantida principalmente por mulheres, Rape as Backstory questiona o modo com que muitos escritores e roteiristas usam o estupro como um recurso barato para adicionar drama ao passado de uma personagem feminina. Quando esse e outros tropos sobre estupro foram ocultados, teve-se início uma série de debates sobre o futuro desse conteúdo dentro da *wiki*.

Quadro 9 - Tropos sobre estupro

Autor	Comentário
Participante 1 ▾	Acho que essa nova política é sobre tropos de estupro, não trabalhos que contenham estupro. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵⁶)
Participante 2 ▾	Recebemos um aviso de conteúdo que nos deu três dias para corrigir “texto sexualmente explícito” em um artigo. Desativamos a página, mas não encontramos nenhum conteúdo sexualmente explícito. O artigo trata de estupro, mas não de forma lasciva. Como você sabe, o TV Tropes está profundamente interessado em manter nosso site <i>education-friendly</i> , já que é usado em salas de aula, então estamos um pouco confusos. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵⁷)
Participante 3 ▾	Talvez substituir a palavra “estupro” por “abuso” seja um começo. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵⁸)
Participante 4 ▾	Eu já disse isso cerca de duas mil vezes aqui, mas não podemos encobrir estupro. É tão ofensivo quanto glorificá-lo. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa)

¹⁵⁵ Original: A popular way to establish a character as having a motivation for their depression, angst, distrust of others, aversion to touch, and/or other anti-social tendencies

¹⁵⁶ Original: I think that this new policy is about rape tropes, not works that have rape in them.

¹⁵⁷ Original: We have had a content warning giving us three days to correct "sexually explicit text" in an article. We've taken down the page, but we don't see any sexually explicit content. The article deals with rape, but not in a prurient fashion. As you know, TV Tropes is profoundly interested in keeping our site education-friendly, since it used in classrooms, so we're a bit confused.

¹⁵⁸ Original: maybe replacing the word "rape" with "abuse" might be a start.

Autor	Comentário
Participante 5 ▾	Huh. Eu não esperava isso. O plano final é cortar todas as menções de estupro, mesmo fora dos tropes? Sinceramente, estou meio confuso sobre como isso será resolvido. Entendo que todos os tropes de estupro foram “colocados sob uma cortina” ou algo assim, mas talvez possa haver apenas um supertropo explicando o que é estupro, por que é popular na ficção e deixar por isso mesmo? E todos os casos de abuso serão cortados, como no Mind Rape? (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁵⁹)
Participante 6 ▾	Nada aconteceu com outros Rape Tropes que não tenham “estupro” no nome, como Aliens Made Them Do It, por exemplo. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa ¹⁶⁰)

Fonte: TV Tropes (2012)

Como explicitado pelos comentários acima, a problemática estava concentrada especificamente na palavra “*rape*” (estupro). Tal situação reflete bem a rigidez dos sistemas de anúncio de plataformas infraestruturais como a Google e as lógicas de moderação apoiadas em palavras-chave específicas. Não interessa para o Google AdSense o tom utilizado pelo TV Tropes para descrever estupro, nem mesmo conteúdos que sejam referentes a estupro, mas não possuam o termo no título. De certa forma, essa imposição da plataforma ajuda a explicar porque os esforços de limpeza do Painel P5 pareciam ser ineficazes.

Avançando na leitura do fórum, entendemos que partes importantes dessas discussões podem ser melhor compreendidas explorando o momento em que as controvérsias em torno dos tropes de estupro começaram a transbordar as “fronteiras” dos fóruns do TV Tropes. Para isso, selecionamos alguns trechos de algumas publicações online sobre a questão entre TV Tropes e Google AdSense, começando por um artigo do site The Mary Sue¹⁶¹. Lançado em 2011, The Mary Sue rapidamente se tornou um dos maiores sites feministas sobre cultura pop e geek. Atualmente com mais de 15 milhões de seguidores no Instagram e milhares de artigos publicados, The Mary Sue ocupa uma posição de destaque entre sites sobre cultura pop e lida frequentemente com ataques por ser supostamente “pró-SJW”. Popularizada com fins pejorativos durante o Gamergate, a sigla *SJW* significa *Social Justice Warrior* (Guerreiro

¹⁵⁹ Original: Huh. I did not see this coming. Is the eventual plan to cut all mentions of rape, even outside of tropes? I'm honestly sort of confused about how this will be resolved. I understand that all rape tropes have been "put under a curtain" or something like that, but maybe there could be just one supertrope explaining what rape is, why it's popular to use in fiction, and then leave it at that? And are all cases of abuse going to be cut, as with Mind Rape?

¹⁶⁰ Original: Nothing has happened to other Rape Tropes that don't have "rape" in the name, like Aliens Made Them Do It for example.

¹⁶¹ Disponível em: <https://www.themarysue.com/>. Acesso em 07 ago de 2022.

da Justiça Social) e é utilizada para caracterizar um indivíduo que promove visões socialmente progressistas, feministas, identitárias ou de esquerda. Até os dias atuais, a sigla *SJW* circula associada ao The Mary Sue em espaços online que promovem perseguições a quem publica esse tipo de conteúdo.

Dada a relevância do artigo sobre o TV Tropes publicado no The Mary Sue, pedimos licença para uma longa citação com trechos importantes deste conteúdo:

Até uma semana atrás, o TV Tropes tinha um índice de tropos muito útil chamado *Rape Tropes*. (Nota: todas as páginas de tropos de estupro doTVT neste artigo linkam, ironicamente, para caches do Google.) Esta página também vincula outras iterações de tropos de estupro na cultura popular, como *Rape as Backstory*, *Rape and Switch*, *Rape as Drama*, *Rape as Redemption*, e outros tropos de estupro comuns no idioma da cultura pop.

Hoje, ao acessar qualquer uma dessas páginas, você é informado: “Não queremos uma página sobre esse assunto. Não atende a nossa política de conteúdo.”

[...] Quando Fast Eddie notou a exclusão da página do tropo, ele acrescentou: **“Não há explicação necessária além do fato de que o tópico é uma dor de cabeça para se manter limpo e coloca em risco as receitas da wiki. Só não teremos artigos sobre estupro. Super fácil. Sem grandes perdas.”**

Bem. Exceto que os tropos em que personagens — especialmente as mulheres — são forçados ou coagidos a fazer coisas sem o consentimento deles são tão numerosos que o TV Tropes não se livrou de todos eles, e provavelmente não conseguiria, mesmo que tentasse.

[...]

Então, Fast Eddie estava sendo sarcástico quando descreveu a remoção de uma enorme quantidade de conteúdo como “nenhuma grande perda”? É difícil dizer, dado o que parece ser sua atitude blasé sobre limpar o conteúdo para “manter os anunciantes a bordo”. **Mas certamente Fast Eddie deve estar ciente de que o TV Tropes não é apenas um repositório de clichês de fãs e curiosidades geek.** A categorização de tropos que ferem, marginalizam e perpetuam vítimas de estupro — particularmente mulheres — e cultura do estupro é incrivelmente importante em um momento cultural onde o debate sobre tropos sexistas é maior do que nunca. É impossível se envolver em debates inteligentes sobre questões como sexismo em videogames ou tropos de estupro na fantasia YA sem ter exemplos claros e acessíveis de como são esses tropos prejudiciais.

[...]

Se você está pensando que essa censura ineficaz apenas destaca **o quão ridícula e perigosa é a pressão para limpar nossos vocabulários de palavras potencialmente “assustadoras” como “estupro” e, ah, “vagina”**, você não está sozinho. Ontem de manhã, o Geek Feminism interveio com um anúncio inteligente: como o conteúdo do TV Tropes e o conteúdo do GF Wiki são licenciados sob a mesma licença Creative Commons, o conteúdo pode ser realocado. Até agora, apenas um tropo, *Rape as Backstory*, foi realocado, mas talvez se os usuários do GF se apressarem, eles possam reviver todas as páginas do TV Tropes excluídas.

[...] dadas as **muitas controvérsias recentes sobre os tropos relacionados ao estupro na cultura pop e as tentativas de silenciar a discussão sobre eles**, é inegável que perder uma enorme quantidade de conteúdo que adiciona contexto visceral a uma discussão contínua e importante **seria um beijo da**

morte para a integridade do TV Tropes como um arquivo — sem mencionar a batalha contínua entre os anúncios da Google e a liberdade expressão na internet. (ROMANO, 2012, s/p, tradução nossa¹⁶², grifos nossos)

Essa história ainda repercutiu em outros sites com artigos de posicionamento similar ao apresentado no The Mary Sue. No Fórum P5, essa defesa dos tropes sobre estupro por um viés feminista foi recebida com surpresa e preocupação. De certo modo, nossa impressão é de que *Fast Eddie* e a moderação esperavam que a exclusão dos Rape Tropes recebesse o mesmo nível de apoio que a exclusão de conteúdos pornográficos e “*paedoshit*” recebeu. No entanto, visões contrárias circularam com uma intensidade e uma amplitude que até então não havia sido vista com nenhum outro tópico discutido pela Nova Política de Conteúdo.

Em The Other Sarah, blog descrito como “uma estudante trans, feminista, atea e progressista, e seus escritos sobre como essas coisas se cruzam” (THE OTHER, 2011, s/p, tradução nossa¹⁶³), a autora publicou:

Veja bem, criar uma wiki requer que **você abra para uma comunidade mais ampla** grande parte de como ele é executado, diferente de um blog, que é controlado apenas pelas pessoas que escrevem as postagens. **E quando as pessoas contribuem para uma wiki, elas querem ver um retorno de**

¹⁶² Original: Up until a week ago, TV Tropes had a very handy trope index called Rape Tropes. (Note: all TVT rape trope pages in this article link, ironically, to Google caches.) This page also linked to other iterations of rape tropes in popular culture such as Rape as Backstory, Rape and Switch, Rape as Drama, Rape as Redemption, and other rape tropes common in the pop culture idiom. Today when you access any of these pages, you’re informed, “We do not want a page on this topic. It does not meet our content policy.”[...] When Fast Eddie noted the deletion of the trope page, he added, “There is no explanation needed beyond the fact that the topic is a pain in the ass to keep clean and it endangers the wiki’s revenues. We just won’t have articles about rape. Super easy. No big loss.” Well. Except that tropes where characters, especially women, are forced or coerced into doing things without their consent are so numerous that TV Tropes hasn’t effectively gotten rid of them all, and probably couldn’t even if they tried. [...] So was Fast Eddie being sarcastic when he described the ousting of an enormous chunk of content as “no big loss”? It’s tough to tell, given what seems to be his blasé attitude about clearing out the contents of his archive to “keep the advertisers on board.” But surely Fast Eddie must be aware that TV Tropes isn’t just a repository of fan clichés and geek trivia. The categorization of tropes that hurt, marginalize, and perpetuate victims of rape and rape culture—particularly women—is incredibly important in a cultural moment where debate about sexist tropes is greater than it ever has been. It’s impossible to engage in intelligent debates about issues like sexism in video games or rape tropes in YA fantasy without having clear, accessible examples of what those harmful tropes look like. If you’re thinking this ineffectual censorship just highlights how ridiculous and dangerous the pressure to rid our social vocabularies of potentially “creepy” words like “rape” and, oh, “vagina“, have become, you’re not alone. Yesterday morning, Geek Feminism stepped in with a clever announcement: since TV Tropes’ content and the GF Wiki’s content are both licensed under the same Creative Commons license, the content can be relocated. So far only one trope, Rape as Backstory, has been relocated, but perhaps if GF users hurry they can revive all of the deleted TV Tropes pages. [...] given the many recent controversies over rape-related tropes in pop culture and attempts to silence discussion about them, it’s undeniable that losing an enormous amount of content that adds visceral context to an ongoing and important discussion would be a Kiss of Death to TV Tropes’ integrity as an archive—not to mention the ongoing battle between Google ads and free speech on the internet.

¹⁶³ Original: A trans, feminist, atheist, and progressive-minded student, and her writings on how that stuff all intersects together.

seu “investimento”. Foi assim com a Wikipédia foi nos últimos dez anos; gradualmente, Jimbo Wales cedeu a maior parte de seu poder para praticamente todos os tipos de pessoas: a maior parte da discussão e a implementação de políticas é feita pelo público, as ações são tomadas pelos administradores, a resolução de disputas complexas pelo Comitê de Arbitragem e a classificação das questões legais e públicas fica com a Fundação. Isso serviu bem ao Wales; mesmo com pouco poder não delegado, ele ainda é visto como o “chefe” da Wikipédia e suas opiniões têm muito peso; essencialmente, ele é o equivalente da rainha Elizabeth II na Wikipedia. Em teoria.

No TV Tropes, no entanto, esse não é o caso. **O principal administrador e proprietário do site, Fast Eddie, não parece ter entendido o que é uma wiki. As wikis, por sua própria natureza, têm uma estrutura muito igualitária e anárquica “no chão”**. Claro, a Wikimedia Foundation tem uma estrutura de poder clara, mas isso é parcialmente por razões legais. O TVTropes está principalmente em um nível que não precisa de estruturas legais para mantê-lo à tona. (THE OTHER, 2011, s/p, tradução nossa¹⁶⁴, grifos nosso)

Ao longo de seu texto, Sarah segue comparando TV Tropes e Wikipédia, especialmente em relação à estrutura burocrática das duas *wikis*. Em linhas gerais, o que a autora critica com maior veemência é uma suposta falta de “abertura” do TV Tropes e a quantidade de poder nas mãos de *Fast Eddie*. Junto a isso, Sarah aproveitou para externalizar na mesma publicação seu incômodo pessoal com a “natureza otaku” e o uso de palavras japonesas em detrimento de termos de língua inglesa no TV Tropes.

E, finalmente, a **natureza otaku da comunidade**. Nenhum exemplo maior pode ser encontrado do que a página Nakama. Nakama é, como a página descreve, uma palavra japonesa para um grupo unido de amigos ou personagens. Então, por que usar “Nakama” em vez dos títulos alternativos de “Fellowship”, “Comrades”, “Coterie” ou mesmo “Ohana” (que, como qualquer pessoa que cresceu na virada do milênio sabe significa “família, e família quer dizer nunca abandonar ou esquecer”)? Bom, é apenas por causa da indignação dos troopers amantes de anime quando uma tentativa de mudança para um título mais útil aconteceu. [...] E, como as pessoas esperam dos otakus, eles tendem a ser socialmente atrofiados que tentam se esconder atrás de diagnósticos falsos de doença mental, o que, é claro, menospreza os

¹⁶⁴ Original: You see, creating a wiki requires that you open up a large part of how it’s run to a wider community, unlike a blog, which is controlled solely by the people who write the posts. And when people contribute to a wiki they want to see a return on their “investment”. This is the way Wikipedia went over the past ten years; gradually, Jimbo Wales has relinquished most of his power to pretty much all kinds of people: most policy discussion and implementation is done by the public, actions are taken by the administrators, complex dispute resolution by the Arbitration Committee, and sorting the legal and public side of it to the Foundation. This has served Wales well; even with little non-delegated power, he is still seen as the “head” of Wikipedia and his opinions carry a lot of weight; essentially, he is the Wikipedia equivalent of Queen Elizabeth II. In theory.

On TV Tropes, however, this is not the case. The main administrator and site owner, Fast Eddie, doesn’t seem to have got what a wiki is about. Wikis by their very nature have a very egalitarian, anarchic structure “on the ground”. Sure, the Wikimedia Foundation has a clear power structure, but that’s partially for legal reasons. TVTropes is mostly at a level that doesn’t need legal structures to keep it afloat.

sofrimentos genuínos. (THE OTHER, 2011, s/p, tradução nossa¹⁶⁵, grifo nosso)

O posicionamento de Sarah ajuda a expor um detalhe que precisamos ressaltar sobre os diferentes atores que citamos ao narrar as controvérsias do Fórum P5. Embora alguns grupos pareçam ser mais atingidos pela Nova Política de Conteúdo, não existem alianças visíveis sendo formadas entre esses *tropers* no Fórum 5P. A articulação mais evidente ao longo de toda a controvérsia era entre Fast Eddie, os moderadores da *wiki* e os integrantes do Painel P5. O mais perto que vimos de uma aliança para além desses atores era quando a parte não-otaku da *wiki* parecia se articular para defender que membros da comunidade otaku não estavam aptos para estar no Painel P5. Os demais personagens afetados pelas situações que narramos não pareciam ter articulações para além de suas próprias comunidades.

De volta a questão dos tropos sobre estupro, vimos que a fim de conter a repercussão negativa que começava a se espalhar dentro e fora da *wiki*, *Fast Eddie* não só precisou restaurar as páginas cortadas, como também entrar em contato com o The Mary Sue para publicar uma declaração sobre o caso. Disponibilizada em um artigo de 27 de junho de 2011, a mensagem de *Fast Eddie* para o site The Mary Sue diz que:

A equipe de moderação da wiki (e eu) concordamos que esclarecer como o estupro é usado em narrativas é extremamente importante. Enviamos um e-mail para o pessoal de suporte do AdSense em busca de orientação sobre como hospedar artigos sobre o assunto sem ameaçar a própria sobrevivência da wiki. Ontem, devido às preocupações levantadas pelo seu artigo, desistimos de esperar por eles e restauramos os artigos só que sem publicidade da Google. Apenas para confundir as coisas ainda mais, no passado eles já ignoraram o fato de que não havia publicidade da Google em uma determinada página. Isso significa que ainda estamos em risco.

Os últimos pedaços de confusão em torno dessa coisa toda foram comentários que fiz em nossos fóruns relacionados ao problema que poderiam facilmente ser considerados como desdenhosos em relação a situação. Minha culpa. Em torno dos fóruns, presumo que as pessoas saibam de onde geralmente venho, então posso me entregar a declarações irônicas. Acontece que não é o caso. Apenas para deixar claro: **os problemas das mulheres estão na frente e no centro das políticas de conteúdo da wiki.** Não toleramos nenhuma forma de discurso de ódio e consideramos um objetivo central conscientizar as pessoas sobre como as convenções narrativas são realmente recebidas pelo público.

¹⁶⁵ Original: And finally, the otaku nature of the community. No greater example can be found than the Nakama page. Nakama is, as the page describes, a Japanese word for a close-knit group of friends or characters. So why use “Nakama” rather than the alternate titles of “Fellowship”, “Comrades”, “Coterie”, or even “Ohana” (which, as any person growing up at the turn of the millenium, knows means “family, and family means no-one gets left behind or forgotten“)? Well, it’s solely because of an outrage by anime loving tropers when an attempt to move it to a more helpful title happened. [...] And, as people have come to expect of the otaku, they tend to be socially stunted shut-ins who try to hide behind fake diagnoses of mental illness, which, of course, belittles genuine suffers.

Eu nego categoricamente qualquer uma das alegações de que o TV Tropes seja minimamente amigável com qualquer indivíduo pedófilo. Isso não poderia estar mais longe da verdade (ROMANO, 2012, s/p, tradução nossa¹⁶⁶, grifos nossos)

Embora esteja longe de ser um ponto final, a declaração de *Fast Eddie* foi o bastante para que o The Mary Sue não voltasse a publicar sobre o assunto. Dentro do TV Tropes, a pauta ainda rendeu por vários dias, principalmente devido a reclamações sobre a veracidade das informações apresentadas tanto na primeira, como na segunda publicação do The Mary Sue.

4.2. Ponderando políticas de abertura

As controvérsias em torno da Nova Política de Conteúdo do TV Tropes, cujo ponto culminante foi em 2012, seguiram repercutindo ao longo dos últimos 10 anos. Em 2014, o site enfrentou um processo de *forking* que deu origem a *wikis* como a Tropedia¹⁶⁷ e o All The Tropes¹⁶⁸, sendo que este último ainda passou por mais um *forking*, dando origem ao The True Tropes Wiki¹⁶⁹ em 2019. Um *forking*, como já mencionamos, é um processo de ramificação no qual inicia-se um projeto independente com base em um projeto já existente, ou seja, desenvolve-se uma *wiki* com o mesmo princípio da primeira, mas sem a descontinuidade da anterior. Nesses processos, as principais justificativas de bifurcação, apontadas pelas *wikis* derivadas do TV Tropes, seria uma suposta falta de abertura e problemas com a publicidade no site.

Em relação a isso, a Tropedia, *wiki* hospedada na plataforma da Fandom e conhecida como o primeiro *forking* do TV Tropes, destaca que na sua “versão” há o uso de uma *engine*

¹⁶⁶ Original: The moderation staff at the wiki (and I) all agree that shining a light on how rape is used in storytelling is critically important. We had emailed the support people at AdSense looking for some guidance on how we could host articles on the topic without having the very survival of the wiki threatened. Yesterday, due to the concerns raised by your article, we gave up waiting on them and restored the articles without Google advertising. Just to confuse things further, they have ignored the fact that there was no Google advertising on a given page in the past. That means we are still at risk.

The last bits of confusion around this whole thing were remarks I made in our forums related to the issue which could easily be taken as dismissive of the situation. My fault. Around the forums I assume that people know where I am generally coming from, so I can indulge in ironic statements. Turns out not be the case. Just to state it plainly: Women’s issues are front and center in the wiki’s content policies. We do not tolerate any form of hate speech, and consider it a core goal to make people aware of how the conventions of storytelling are actually received by the audience.

I categorically deny any of the allegations that TV Tropes is the least bit friendly to anyone having pedophilia. Couldn’t be any farther from the truth.

¹⁶⁷ Disponível em: <<https://tropedia.fandom.com/wiki/Tropedia/>> . Acesso em 12 nov 2022.

¹⁶⁸ Disponível em: <https://allthetropes.org/wiki/Main_Page> . Acesso em 12 nov 2022.

¹⁶⁹ Disponível em: <https://the-true-tropes.fandom.com/wiki/The_True_Tropes_Wiki/> . Acesso em 12 nov 2022.

mais moderna, o incentivo ao debate e nenhum interesse em censura. Reforçando essas afirmações, tal como apontamos no início deste trabalho, a Tropedia se define como um site “[...] sobre justiça, abertura, mais recursos, menos censura e zero publicidade” (TROPEDIA, 2014, s/p, tradução nossa¹⁷⁰). Apesar desse discurso, é possível encontrar em uma discussão na própria Tropedia um usuário anônimo que diz que há “‘zero publicidade’ Exceto na parte superior, inferior e à direita” (TROPEDIA, 2014, s/p, tradução nossa¹⁷¹), ironizando o fato de que a plataforma Fandom também gera receita a partir da exibição de anúncios.

No final de 2014, Fast Eddie vendeu o TV Tropes para Drew Schoentrup (advogado de propriedade intelectual) e Chris Richmond (empresário), dupla que também administra o Salon¹⁷² e o Snopes¹⁷³. Logo após assumirem, os empresários reverteram algumas cláusulas nos termos de uso da *wiki* que exigiam que todos os contribuintes concedessem ao site a propriedade irrevogável e exclusiva de suas contribuições. Implantadas pelo moderador Fighter em 2013 como uma etapa polêmica da Nova Política de Conteúdo, essas mudanças nos termos de uso também haviam despertado debates no Fórum P5, inclusive, levando alguns usuários a abandonarem a *wiki*.

Em 2015, após se posicionar contra o Gamergate, uma campanha de assédio online misógina direcionada principalmente a mulheres trabalhadoras na indústria de videogames, o TV Tropes precisou discutir tanto no Fórum P5, como em outros espaços da *wiki*, estratégias para impedir que suas páginas também fossem vandalizadas com ataques misóginos. Para isso, em 2016 o site recebeu uma grande atualização na qual a criação de páginas no *namespace* principal do site foram bloqueadas para todos os *tropers*, exceto moderadores. Com isso, as futuras páginas precisam passar pelo Trope Launch Pad ou TLP, um sistema apoiado na Nova Política de Conteúdo que viabiliza um processo de votação da comunidade para decidir se uma nova página está ou não de acordo com as políticas editoriais e as normas de formatação do site.

Avançando alguns anos, em 2020, as questões suscitadas pela pandemia de COVID-19 passaram a preocupar a moderação da *wiki*. Nesse contexto, a desinformação científica passou a ser uma questão delicada para o site, levando ao trancamento de certas páginas – **The New 20s**, por exemplo, uma página sobre a década que se iniciou em 2020, deve ficar bloqueada

¹⁷⁰ Original: is about fairness, openness, more features, less censorship, and zero advertising.

¹⁷¹ Original: “zero advertising” Except at the top, the bottom, and the right.

¹⁷² Fundado em 1995, o Salon é uma publicação independente que cobre notícias e política. O site ficou conhecido principalmente pela presença de fóruns de discussões populares. Disponível em: <<https://www.salon.com/>>. Acesso em: 16 dez 2022.

¹⁷³ É uma fonte de referência para pesquisar lendas urbanas, folclore, mitos, rumores e desinformação. O site mostra aos leitores o que é verdadeiro ou falso desde os anos 90. Disponível em: <<https://www.snopes.com/>>. Acesso em: 16 dez 2022.

para novas edições até 2030 – e a criação de fóruns de *fact checking*. Apesar do Painel P5 não ter como foco conteúdos desinformativos, na falta de um setor específico para lidar com a questão, vimos esses participantes se envolvendo nessa problemática através de outros fóruns de moderação de conteúdo da *wiki*. Nessa mesma época, o site também passou a obter renda com um serviço de assinatura de \$4 dólares mensais para aqueles que desejam acessar o TV Tropes sem anúncios.

Finalmente, em maio de 2022, a *wiki* passou a divulgar a lista completa das páginas que estão atrás da cortina NSFG, chamadas também de *Isolated Pages* (termo da Google) (Figura 37). Além disso, a comunidade da *wiki* passou a obter um mini relatório do Google AdSense que aponta a razão pela qual certa página estaria fora dos padrões da política de conteúdo da plataforma. Bem diferente do que ocorria em 2012, o sistema atual do Google AdSense é menos dependente de denúncias e opera com auxílio de um bot que realiza verificações de conteúdo.

Figura 37 - Páginas isoladas / NSFG

Isolated Pages

By Marking an article as "isolated" it will remove all Google products from it to make sure we avoid getting a serious ban over a page that doesn't follow their policies. When Google complains about a page we automatically mark it as isolated. If a page has been edited since then and appears to now comply with the policies below feel free to re-enable Google products.

- [Google Publisher Policies](#)

Isolated Page	Troper	Reason	Date
Characters/Dracula	Auto	Adult: Sexual content	2022-11-11
DrinkingGame/GodOfWar	Auto	Alcohol	2022-11-11
ForcefulKiss/AnimeAndManga	Auto	Adult: Sexual content	2022-11-11
Characters/Ad Astra 2018	Auto	Adult: Sexual content	2022-11-08
Characters/StarfinderPlayerRaces	Auto	Adult: Sexual content	2022-11-08
Creator/ShackTactical	Auto	Dangerous or derogatory content	2022-11-08

Fonte: TV Tropes (2022). Disponível em:

<https://tvtropes.org/pmwiki/isolated_pages.php?filter=&findfor=&page=1/>.

Acesso em: 8 de nov 2022.

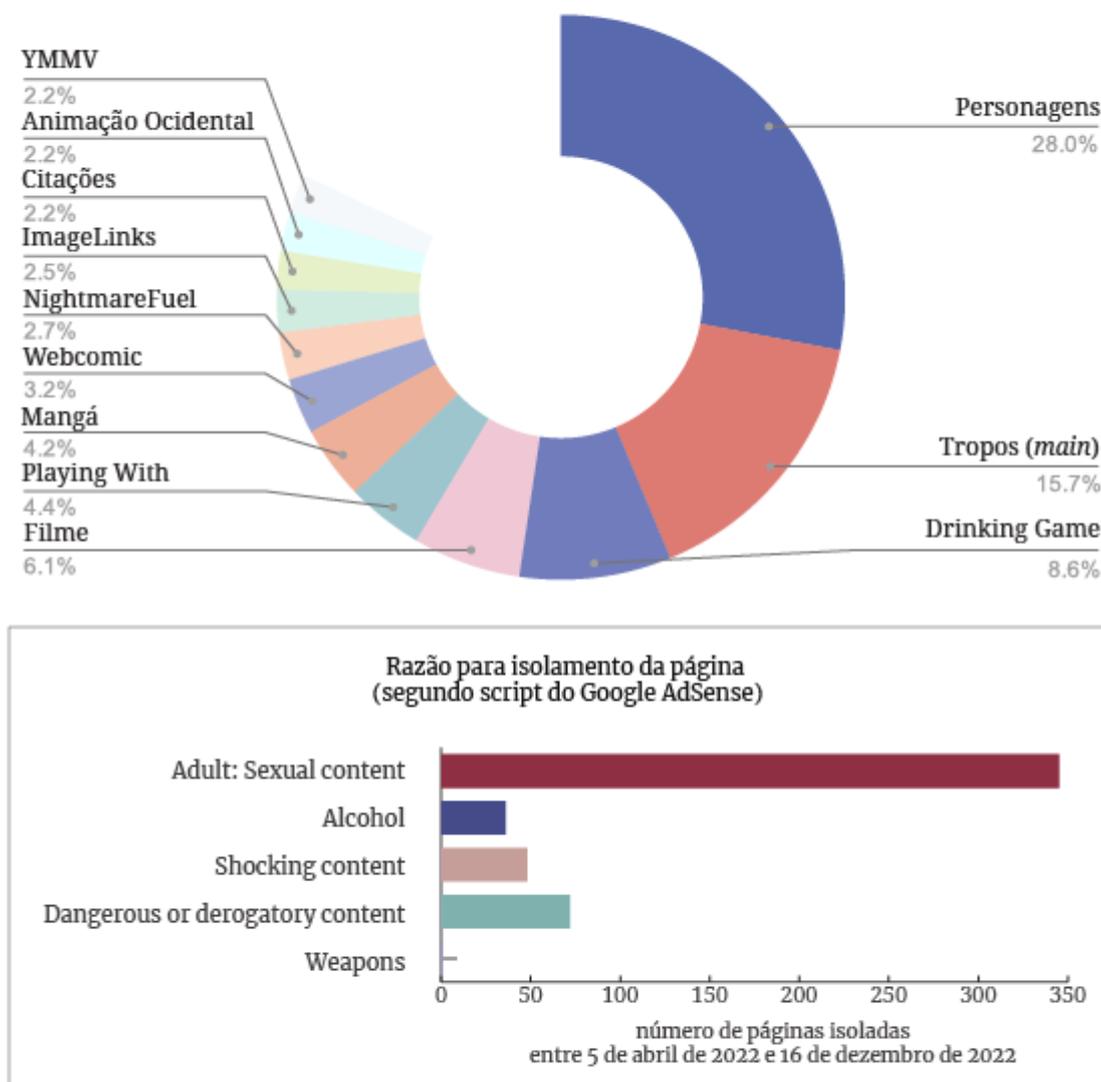
Legenda: ferramenta do TV Tropes para verificar páginas isoladas, isto é, páginas da área NSFG.

Na Figura 38¹⁷⁴, quantificamos as páginas isoladas no TV Tropes entre 5 de abril de 2022 e 16 de dezembro de 2022, com ênfase nas principais categorias cujas páginas foram consideradas inadequadas para a exibição de anúncios e nas razões apontadas pela Google para tal inadequação. Além disso, ressaltamos que no Apêndice A há um quadro com as definições do Google AdSense para os conteúdos que a plataforma restringe.

Figura 38 - Páginas isoladas pelo *script* do Google AdSense

PÁGINAS ISOLADAS

A visualização apresenta as principais categorias de páginas do TV Tropes que foram isoladas, isto é, passaram a não exibir anúncios do Google AdSense. Na sequência, exibimos quais seriam as restrições de conteúdo identificadas pelos sistemas automatizados da Google.

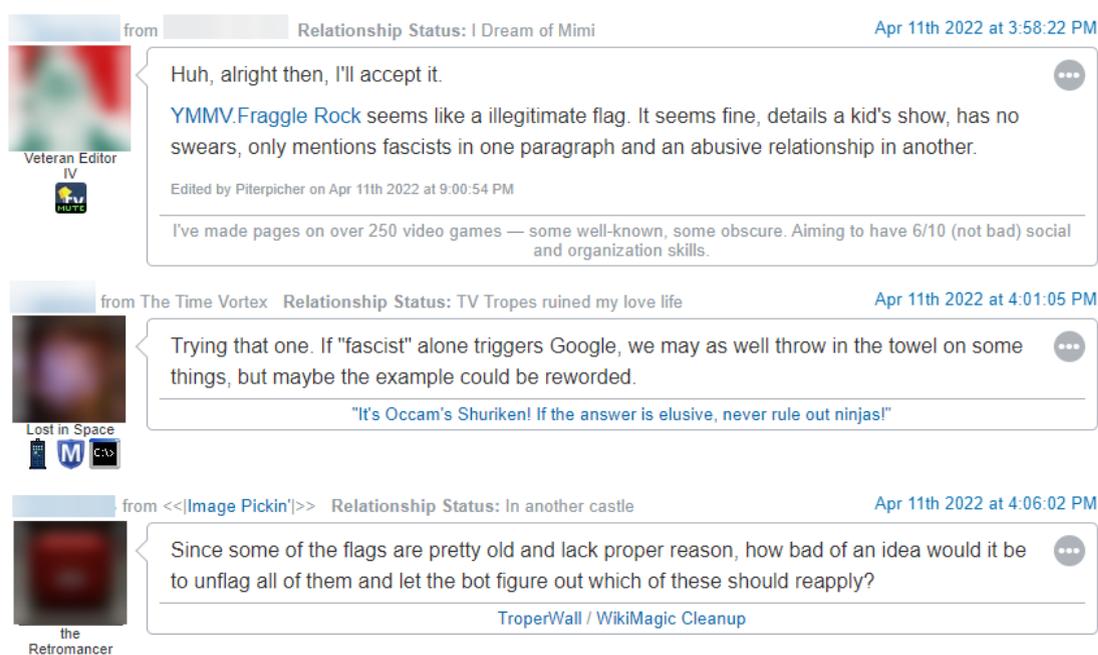


¹⁷⁴ A imagem e os dados utilizados estão disponíveis em: <<https://observablehq.com/@nli13/visualizacoes-tvtropes>>.

Fonte: autoria própria a partir do Google Sheets e Adobe Illustrator (2022).

Como é possível notar através da [Figura 38](#) e do [Apêndice A](#), as justificativas do Google AdSense para o isolamento de determinada página não são muito específicas. Contudo, o TV Tropes segue fazendo testes e analisando caso a caso a fim de descobrir quais termos desencadeiam restrições da plataforma de anúncios.

Figura 39 - Tropers x Google AdSense



Fonte: TV Tropes (2022).

Legenda: No diálogo acima, após identificarem dois termos (“facistas” e “relacionamento abusivo”) que poderiam estar desencadeando uma restrição do Google AdSense, *tropers* propõem um teste para verificar qual dessas opções são identificadas como um problema pelo bot que realiza as checagens de conteúdo.

Além disso, na medida em que oferece certos apontamentos sobre as restrições impostas aos sites que utilizam o AdSense, a ferramenta de Páginas Isoladas do TV Tropes nos ajuda a perceber as discrepâncias entre as políticas impostas pela Google aos publicadores e os critérios da plataforma para veiculação de anúncios.

Figura 40 - Anúncios da Google no TV Tropes

Isolated Pages

By Marking an article as "isolated" it will remove all Google products from it to make sure we avoid getting a serious ban over a page that doesn't follow their policies. When Google complains about a page we automatically mark it as isolated. If a page has been edited since then and appears to now comply with the policies below feel free to re-enable Google products.

[Google Publisher Policies](#)

Search by Groupname Most Recent

Isolated Page	Tropes	Reason	Date
SuperStrength/ComicBooks	Auto	Adult, Sexual content	2022-06-28
Theatre/Falsettos	Auto	Dangerous or derogatory content	2022-06-28
ComicBook/XWingRogueSquadron	Auto	Adult, Sexual content	2022-06-28
Creator/MayuShinjo	Auto	Adult, Sexual content	2022-06-28
DrinkingGame/Sing2	Auto	Alcohol	2022-06-28
Franchise/BackToTheFuture	Auto	Adult, Sexual content	2022-06-28
Characters/OvergearedGuild	Auto	Adult, Sexual content	2022-06-24
DrinkingGame/TitanicTheLegendGoesOn	Auto	Alcohol	2022-06-24
Fanfic/Rivoltã/nft/inter	Auto	Adult, Sexual content	2022-06-24

Advertisement: CHEGOU A BRAHMINHA WESSER. SARDALHAS

Fonte: captura de tela em 28 de Junho de 2022 com destaques de autoria própria (2022)

Legenda: Acima vemos que o bot da Google marcou páginas do TV Tropes com menção a bebidas alcoólicas como inadequadas para a veiculação de anúncios, ao mesmo tempo a plataforma exibe nas páginas do TV Tropes anúncios de bebidas alcoólicas.

Em julho de 2022, após mais de uma década de atividade, o Painel P5 foi substituído por um sistema que permite que qualquer usuário da *wiki* avalie trabalhos sinalizados como inadequados. Após uma página ser marcada com uma “*flag*” (recurso para indicar a presença de uma possível violação da Nova Política de Conteúdo), um fórum trancado é criado automaticamente na categoria Content Violation Discussions. Assim que um moderador libera o fórum recém criado, os *tropers* podem discutir até entrar em consenso sobre o que fazer com a página. Trata-se de um cenário bem diferente do que vimos ao longo de nossa análise, onde embora a *wiki* integrasse os debates, as decisões finais eram tomadas a partir dos votos dos integrantes do Painel P5. Com relação a isso, ressaltamos que

[...] as plataformas são objetos empíricos em constante transformação. Não é raro uma plataforma se modificar significativamente ao longo de uma pesquisa, deixando a sensação – injusta, mas compreensível – de que a análise está desatualizada antes mesmo de ser finalizada. Assim, de antemão, vale apontar que lidar com as mutações das plataformas em um dado período de tempo deve ser tomado como parte do desafio de uma pesquisa, e não como um empecilho para sua realização (D’ANDRÉA, 2020, p 53-54)

Neste trabalho, observamos as controvérsias que surgiram com os processos de negociação da Nova Política de Conteúdo do TV Tropes e escrevemos em meio a incidência de novas transformações da *wiki*. À vista disso, os debates que observamos com maior

profundidade (TVT x Incidente Google, TVT x Comunidade Otaku e TVT x Tropos sobre Estupro) e os fatos que citamos brevemente nesta seção parecem compor um quadro no qual os termos da colaboração – proposta como aberta – são discutidos e ponderados. Isso significa que embora a *wiki* seja idealizada como um espaço em que todos podem editar, nem toda edição é bem-vinda e os editores possuem diferentes níveis de poder dentro do site. Nesse contexto, entendemos que a definição de um modelo ideal de contribuição depende de mecanismos para classificar e filtrar os diversos tipos de atividades realizadas na plataforma, o que inclui desde a negociação de uma diretriz como a Nova Política de Conteúdo até os sistemas de moderação que vão definir o que é preciso esconder (NSFG) e o que é preciso cortar (Permanent Red Link Club).

Para Tkacz (2015), esse tipo de organização pode ser vista como um tipo de política do *frame*. No TV Tropes, acompanhamos esse tipo de discussão enquanto a *wiki* tentava definir o que é pornografia, negociava o uso de sistemas oficiais de classificação indicativa para avaliar os conteúdos do site e basicamente em todo debate preocupado com o delineamento da Nova Política de Conteúdo. Citando Tkacz (2015, s/p, tradução nossa¹⁷⁵) podemos dizer que das “*flame wars*, passamos para algo como ‘*frame wars*’”.

Nessa lógica, entendemos que as *frame wars* vistas no TV Tropes parecem operar pelos termos da “visão de mundo binária” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa) incorporada na “linguagem da abertura” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa). Se nos projetos abertos citados no Capítulo 1 vemos a abertura sendo convocada em oposição a sociedade fechada (sociedade aberta), à propriedade intelectual (software livre, código aberto) ou aos padrões fechados de acesso e implementação técnica (*open standard*), no TV Tropes os debates tendem a nos levar a ideia de que se trata de disputa entre os impulsos criativos/análiticos da *wiki* e formas de censura. Para o site The Mary Sue há uma tentativa de silenciar a discussão sobre estupro e uma batalha entre os anúncios da Google e a liberdade expressão na internet; para The Other Sarah criar uma *wiki* requer que você abra para uma comunidade mais ampla grande parte de como ele é executado, para a Tropedia o TV Tropes é um site fechado, com poucos recursos e muita publicidade. Todos esses atores externos e muitos *tropers* que se posicionaram contra determinadas estratégias de controle dentro da *wiki*, parecem propor de algum modo que o TV Tropes é uma ambiência na qual falta abertura.

No entanto, queremos propor uma leitura diferente desse paradigma, tendo em vista que é dessa visão binária que emergem as principais dificuldades que temos para dar sentido às políticas de abertura (TKACZ, 2015). Primeiro, propomos que as controvérsias que

¹⁷⁵ Original: [...] flame wars, we move to something like “frame wars.”

discutimos neste trabalho não devem ser lidas como um debate entre censura e abertura, mas como um processo de disputa entre diferentes concepções de abertura. Nesse contexto, destacamos pelo menos duas perspectivas.

Em uma dessas perspectivas, a abertura se concentra principalmente nos processos de escrita de conteúdo. Podemos indicar como uma marca dessa primeira perspectiva a frase de Fast Eddie que diz que: *não há trabalhos que não sejam elegíveis para serem escritos no site*. Nessa concepção a liberdade de escrita é ampliada ao máximo, acolhendo uma infinidade de conteúdos e atraindo diversos tipos de *fandoms* para o site. Entretanto, se por um lado a perspectiva de abertura na produção de conteúdo trouxe um clima de inclusão para a comunidade, por outro, eventualmente, obrigou o site a lidar com a presença de materiais que não são considerados adequados para todos os públicos. Essa ideia de restrição de público e controle de audiência fazem parte de sistemas convencionados ao longo de muitos anos, mas que variam de um produto para o outro, de uma cultura para outra e assim por diante (citamos aqui exemplos como Entertainment Software Rating Board/ESRB, Orientação Parental de TV dos Estados Unidos, Motion Pictures Association of America/MPAA, etc.).

Na outra concepção de abertura, a abertura vai justamente de encontro com um ideal de audiência. Essa visão tem como marca as ideias de uma *wiki family-friendly* (ver [página 116](#)) ou *education-friendly* (ver [página 136](#)) citadas ao longo dos debates que acompanhamos. No entanto, para garantir que a *wiki* possa ser lida por um público mais amplo, o TV Tropes adota uma série de estratégias de controle sobre os conteúdos que são escritos no site. Logo, a Nova Política de Conteúdo pode ser vista como parte dos esforços que buscam viabilizar uma política pautada nessa concepção de abertura de acesso.

Nesse cenário, a realidade é que, paradoxalmente, para alcançar determinadas qualidades de abertura é preciso formas de fechamento (DOBUSCH; DOBUSCH; MÜLLER-SEITZ, 2019). Em outras palavras, podemos dizer que para que um projeto consiga traduzir abertura em oposição a determinados valores é preciso estabelecer os limites do *frame*. Para entender melhor esse paradigma podemos nos lembrar que, para a “Open Knowledge Foundation”,

[...] politicamente, “abertura melhora a governança por meio de maior transparência e engajamento”; culturalmente, “abertura significa maior acesso, compartilhamento e participação”; economicamente, “a abertura permite uma reutilização de material mais fácil e rápida”; e “para que a ciência funcione de forma eficaz e para que a sociedade obtenha todos os benefícios dos esforços científicos, é crucial que a informação científica pública seja aberta” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa¹⁷⁶)

¹⁷⁶ Original: [...] politically “openness improves governance through increased transparency and engagement”; culturally, “openness means greater access, sharing and participation”; economically, “openness permits easier

No entanto, para alcançar essas qualidades (transparência, engajamento, maior acesso, compartilhamento, participação, etc.) os projetos incorporam suas próprias lógicas de restrição. Para Tkacz (2015), isso ocorre devido ao fato de que as sementes do fechamento já estão imanentes nas formas abertas de governança. De modo mais específico, o autor explica que:

[...] O fechamento permanece uma parte inerente do aberto; é a isso que a abertura deve continuamente responder e trabalhar contra [...].

A abertura, podemos dizer, implica antagonismo, ou o que a linguagem da abertura descreveria como fechamentos. Tais fechamentos não surgem aleatoriamente, inesperados e de fora. São as mesmas qualidades que Popper sustenta como representativas da abertura contemporânea e que constituem a linguagem formal da organização justa da sociedade – liberdade, competição, igualdade e troca, juntamente com instituições democráticas – que não apenas coincidem com, mas são realmente geradoras de novas formas de fechamento. (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa¹⁷⁷)

Para Matthew Ratto (2003), esse arranjo pode ser pensado através do conceito contraditório de “pressão de abertura”. Para o autor, quando pensamos em abertura, normalmente pensamos nas vantagens dos modelos abertos, ao invés das desvantagens das restrições. Contudo, Ratto (2003) considera que os sistemas mais bem sucedidos, construídos a partir de princípios de abertura, são marcados por uma série de restrições. Sendo que essas restrições, na verdade, parecem ser adaptações bem-sucedidas às necessidades contraditórias da estrutura organizacional e do desenvolvimento aberto. Tomando como exemplo a relação entre colaboração e controle dentro dos esforços de desenvolvimento do Linux, Ratto (2003) considera que a necessidade simultânea de manter produtividade e uma cultura de abertura é o que gera a contradição daquilo que ele chama de “pressão de abertura”.

Mesmo na filosofia, Henri Bergson (1978) já possuía a tese de que em cada moral há uma parte de fechamento e uma parte de abertura. Já Laura Dobusch, Leonhard Dobusch e Gordon Müller-Seitz (2019), a partir da análise de estratégias da Wikimedia, responsável pela administração da Wikipédia, destacam que a abertura possui características que permitem ampla participação, ao mesmo tempo em que reproduz assimetrias relacionadas a estas mesmas condições. Nesse cenário, os autores argumentam que a combinação intencional de

and more rapid reuse of material”; and “for science to effectively function, and for society to reap the full benefits from scientific endeavors, it is crucial that public scientific information be open.”

¹⁷⁷ Original: [...] closure remains an inherent part of the open; it is what openness must continually respond to and work against [...]. Openness, we might say, implies antagonism, or what the language of openness would describe as closures. Such closures do not randomly emerge, unexpected and from the outside. It is the very qualities that Popper holds up as representative of contemporary openness and that constitute the formal language of the just organization of society—freedom, competition, equality, and exchange, coupled with democratic institutions—that not only coincide with but are actually generative of new forms of closure.

componentes abertos e fechados é pré-condição para alcançar certas qualidades. Assim, Dobusch, Dobusch e Müller-Seitz (2019) propõem uma estrutura bidimensional e inter-relacionada de abertura (Figura 41), na qual uma dimensão serve como sistema de freios e contrapesos para garantir as “qualidades abertas” oferecidas pela outra dimensão.

Figura 41 - Estrutura bidimensional de abertura



Fonte: Tradução a partir do modelo de DOBUSCH; DOBUSCH; MÜLLER-SEITZ (2019)

Legenda: No modelo acima os autores expõem políticas da Wikimedia que atuam como formas de restrição a fim de garantir qualidades de abertura como acesso à informação; modos de participação e tomada de decisão.

Com base nessas observações, reforçamos novamente o caráter múltiplo e instável da abertura. Embora permaneça a oscilação entre meio e fim (KELTY, 2008), nossa impressão é que organizar uma *wiki* está associado a um esforço colaborativo para alcançar certas qualidades de abertura (TKACZ, 2015). A grande questão, no entanto, é o estranho fato de que parece possível definir duas políticas, aparentemente opostas, e ao mesmo tempo, igualmente, abertas e fechadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho buscamos analisar, a partir das negociações e disputas em momentos de controvérsia, como se constituem as políticas de abertura da plataforma *wiki multifandom* TV Tropes. Para isso, desenvolvemos uma proposta metodológica adaptada às características da *wiki* que investigamos e apoiada na Cartografia de Controvérsias (VENTURINI, 2010; VENTURINI; MUNK, 2022) e nos Métodos Digitais (ROGERS, 2019). Nessa proposta, nosso foco era buscar, ao longo da história do TV Tropes, controvérsias, disputas e negociações que de algum modo pudessem implicar em tensionamentos para as políticas de abertura da *wiki*. Assim, nos concentramos nas controvérsias presentes no Fórum P5, uma ambiência criada para acolher as discussões do Painel P5, um conselho que durante uma década avaliou possíveis violações da Política de Conteúdo do TV Tropes, implementada em 2012. Acompanhados por uma discussão sobre a noção de abertura (Capítulo 1) e uma interseção teórica entre os Estudos de Plataforma e os Estudos de Fãs (Capítulo 2), buscamos responder: **como são negociadas as políticas de abertura que tensionam a governança da *wiki* TV Tropes? Quais as relações entre as políticas de abertura em negociação e as diferentes culturas de fãs que se encontram na *wiki* TV Tropes?**

Em relação à primeira questão, tendo como base a ideia de governança com ênfase em seus aspectos políticos, notamos que a *wiki* possui uma série de mecanismos articulados para mediar as práticas das diversas culturas de fãs que integram o TV Tropes. Nesse contexto, vemos que a chamada Nova Política de Conteúdo surge por uma **pressão externa** (o Google AdSense), mas é negociada em meio ao cruzamento dos interesses de **extensos conjuntos de atores** (Fast Eddie, moderadores, P5, Otakus, Guardiões Morais, *tropers* que editam páginas de tropes sobre estupro, etc.) e fundamentada por série de **sistemas de apoio** (Suprema Corte dos Estados Unidos, Entertainment Software Rating Board/ESRB, Orientação Parental de TV dos Estados Unidos, Motion Pictures Association of America/MPAA, etc.). A partir desse panorama, percebemos que as políticas de abertura que tensionam a governança do TV Tropes são frequentemente dispostas como resultado de um embate entre lógicas de censura e amplos interesses analíticos. No entanto, esse discurso se contrapõe ao fato de que a própria ideia de abertura já possui “sementes de fechamento” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa¹⁷⁸), de modo que uma observação mais atenta demonstra que os embates que apresentamos neste trabalho parecem nascer da substituição de uma política de abertura focada na produção de conteúdo, por outra focada em uma adequação desse conteúdo aos públicos que podem acessá-los.

¹⁷⁸ Original: seeds of closure.

Sobre a segunda questão, percebemos que as diferentes culturas de fãs que se encontram no TV Tropes são responsáveis tanto por adicionar tensões aos processos de negociação da *wiki*, como também por influenciar os valores acoplados às políticas de abertura. Com isso, a proposta *multifandom* do site nos leva a um paradigma de policiamento de fronteiras inter e intra-fã (BUSSE, 2013), mas também ao princípio de que não há notabilidade, isto é, a ideia de que não existam trabalhos que não sejam elegíveis para serem escritos no site. De certo modo, a ruptura no clima inclusivo que marca os princípios de abertura incorporados à origem do TV Tropes nos lembra a dissensão entre o “antigo” e o “novo” Tumblr, forjado pela restrição do conteúdo NSFW adotada a partir de 2018 (PILIPETS; PAASONEN, 2022). Em nossa visão, embora a Nova Política de Conteúdo seja criada para garantir a sobrevivência da *wiki*, seu processo de negociação denuncia não só a presença de hierarquias entre *fandoms*, mas o fato de que existe certo ideal de comunidade *troper* sendo filtrado a partir da classificação de conteúdos adequados e inadequados.

De modo mais específico, em [TVT x Google Incidente](#) vimos que a subsistência financeira da *wiki* dependia diretamente da sua capacidade de se adequar rapidamente às políticas do Google AdSense. Nesse cenário, definir o que seriam conteúdos pornográficos ou explícitos, por exemplo, se tornou uma tarefa fundamental, ao mesmo tempo em que foram levantadas questões sobre o quanto essa questão tinha como força motriz a Google e quanto disso viria dos interesses pessoais de Fast Eddie. Em [TVT x Comunidade Otaku](#) observamos que embora o TV Tropes seja o lar de diversas culturas de fãs, esses *fandoms* possuem diferentes níveis de poder e capacidade de agência dentro da governança da *wiki*. Em [TVT x Tropes sobre estupro](#) acompanhamos as problemáticas impulsionadas pela ideia de que eliminar esse tipo de conteúdo não seria grande perda para a *wiki*. Quando analisamos esse panorama, vemos que na verdade existe um conjunto bem heterogêneo de forças atuando para definir como os editores devem colaborar com a *wiki*. Esse cenário parece indicar que a natureza colaborativa de um projeto como o TV Tropes é intimamente conectada a processos de classificação e organização.

Contudo, com o apoio das reflexões realizadas nos [Capítulos 1 e 2](#), gostaríamos de levantar aqui mais alguns problemas e discutir algumas afirmações realizadas no [Capítulo 4](#). Como mencionamos, ao final de nossa análise conseguimos identificar não só as bases de certas políticas de abertura, mas lógicas de restrição ou fechamento contidas nessas políticas. Em meio a isso, vemos que a “visão de mundo binária” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa) incorporada na “linguagem da abertura” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa) parece trabalhar

contra essa compreensão estabelecendo oposições entre abertura e fechamento; abertura e propriedade; abertura e censura; e assim por diante.

No entanto, assim como Tkacz (2015), vemos que o problema com a abertura não é que ela também contém lógicas de fechamento ou restrição, mas o fato de que identificar essas “sementes de fechamento” (TKACZ, 2015, s/p, tradução nossa¹⁷⁹) não resolve certas questões. Perceber que as controvérsias do TV Tropes não são apenas um debate apenas entre abertura e censura é um começo. Entender que a *wiki* negociou diferentes concepções de abertura e que essas concepções possuem restrições incorporadas a elas, é um passo importantíssimo. Entretanto, mesmo nesse segundo passo permanecemos na linguagem binária que obscurece as lógicas de funcionamento desses projetos. Neste ponto, alguém poderia perguntar: **se a linguagem de abertura é contraproducente porque discutimos políticas de abertura? Se a abertura obscurece o funcionamento de projetos como o TV Tropes, porque tomá-la como eixo central da análise? E, se abertura não nos ajuda a responder certas questões, que outras noções deveríamos convocar para esta discussão?**

Em relação a isso, propomos que se em Tkacz (2015) a linguagem binária da abertura é recusada através da análise da Wikipédia como uma formação de enunciados, com ênfase nos processos necessários para enquadrar um novo enunciado na formação, aqui adotamos a Cartografia de Controvérsias (VENTURINI, 2010; VENTURINI e MUNK, 2022) como uma estratégia para nos aproximarmos das discussões que devem definir os rumos das políticas do TV Tropes, observando como os atores influenciam esse processo, quais alianças são formadas ou recusadas e que visões de mundo atravessam essas dinâmicas. Desse modo, ao mesmo tempo em que verificamos como a ideia de abertura tensiona essas disputas, nos concentramos na identificação dos filtros e dos tipos de acordos que são firmados para manter as bases da governança da *wiki*. Para explicar um pouco melhor esse ponto, pedimos licença para retomar duas noções que trazemos no **Capítulo 1**: a ideia de público recursivo e políticas de *frame*.

Relembrando um pouco dessas noções, podemos dizer que um público recursivo é aquele que a existência só é possível através da referência discursiva e técnica aos meios de criação desse público. Desse modo, Kelty (2008) mobiliza o termo tendo em vista que esse tipo de público abrange atividades de criação, manutenção e modificação de *softwares* e redes; e que há certa “profundidade” recursiva, isto é, camadas técnicas e jurídicas – sistemas, protocolos, infraestruturas – que são objeto desta criação, manutenção e modificação.

¹⁷⁹ Original: seeds of closure.

Observando o TV Tropes, vemos um site dependente de camadas técnicas (uso do Pmwiki, *software open source* que oferece a engine de funcionamento da *wiki*), jurídicas (o limite legal das atividades realizadas no site) e econômicas (a subsistência da *wiki*, neste caso apoiada em plataformas infraestruturais como a Google). Seguindo a lógica de Kelty (2008) em relação à ideia de público recursivo, vemos que para fazer referência discursiva e técnica aos meios de criação dos públicos do TV Tropes tivemos ainda que incluir os objetos culturais que reúnem esses indivíduos enquanto determinadas comunidades, isto é, os interesses dos *fandoms* que formam o TV Tropes.

Explorando as razões pelas quais Kelty (2008) propõe a ideia de público recursivo, observamos ainda que esses públicos são recursivos não por se constituírem apenas por meio do discurso, mas porque estão preocupados com as camadas de infraestruturas técnicas e legais que são necessárias para que eles existam enquanto um público. Com base nisso, queremos propor aqui um paralelo entre os *geeks* analisados por Kelty (2008) e as culturas de fãs que discutimos neste trabalho, entendendo que ambos compartilham certos valores adquiridos ao longo de suas respectivas histórias de formação em meio as culturas da *web*.

Neste paralelo consideramos fatores como a transformação de artefatos tecnológicos em ferramentas essenciais para práticas de *fandom* forense (MITTELL, 2009); a forma com que o teor da comunicação e das práticas dos fãs muda de uma plataforma para outra (STEIN, 2017); o modo com que as políticas “de fã para fã” refletem certos princípios de ordem técnica e moral, além de valores de inclusão (*não há trabalhos que não sejam elegíveis para serem escritos no site; wiki family-friendly* ou *education-friendly*) ou exclusão (políticas como a NSFG ou *Permanent Red Link Club*). Em nossa visão, a junção desses elementos corrobora com a interpretação das culturas de fãs não só como comunidades que se reúnem em torno de seu interesse por determinados produtos culturais, mas públicos recursivos preocupados com as camadas que garantem a manutenção da capacidade desse público de se organizar em torno de certos tipos de práticas.

Cientes de que as decisões técnicas, jurídicas e organizacionais podem afetar a capacidade das infraestruturas (KELTY, 2008), nesse caso plataformas, de acolher as práticas de fãs, vemos que as lógicas de poder e controle presentes nessas relações não é estável, mas disputada historicamente. Em relação a isso, aproveitamos para trazer mais um interessante comentário que identificamos no Fórum P5:

[...] mas, você tem que lembrar como tudo isso começou. O Google Ads começou a reclamar sobre suposto material pornográfico hospedado neste site. Você acha que resolveu o problema, mas não resolveu.

Eles ainda têm muitas coisas para reclamar. E tentar agradá-los é inútil, pois eles sempre encontrarão alguma coisa, a menos que você proíba todas as coisas possíveis das quais eles podem reclamar. Porque eles estão procurando especificamente algo para reclamar. E isso significa que eles vão encontrar algo. [...] a situação é muito parecida com o Youtube... Não é culpa do TV Tropes que o Google AdSense tem políticas hostis ao TV Tropes.

E vai ficar muito pior se jogarmos o jogo deles. Para eles, o TV Tropes é um meio pelo qual seu produto chega ao cliente. Se for dada a oportunidade, eles controlarão este site tanto quanto possível. (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa¹⁸⁰)

O comentário acima nos lembra ainda quando o TV Tropes cita as “lições aprendidas da maneira mais difícil em outros sites de fandom”, em comentário sobre a Archive of Our Own (ver [página 71](#)) e o fato de que muitas das histórias que exploramos no Capítulo 2 reforçam a compreensão dessas comunidades sobre o caráter provisório das bases que sustentam suas atividades (ver [páginas 66 e 69](#)). Para Kely (2008), o público recursivo *geek* não quer simplesmente ter todos os cenários a seu favor, mas garantir certa abertura e o que eles entendem como um campo justo. De maneira análoga, destacamos que a maioria dos fãs não querem se apropriar ou lucrar em cima de outros trabalhos intelectuais, mas garantir um terreno seguro para um uso justo e transformativo desses trabalhos, valorizando não apenas princípios das plataformas que reúnem *fandoms*, mas os princípios (políticas de fã para fã) que reúnem esses indivíduos em um *fandom*.

Por fim, para nós envolve ainda considerar as plataformas como objeto dos *fandoms* e também os meios pelo qual o *fandom* é organizado e mercantilizado (MORRIS, 2017). Kely (2008) entende que a afinidade constituída pelo público recursivo *geek*, por meio da internet, criou um público que entende com clareza o que significa associação através da internet. Para o autor, trata-se de um imaginário que compreende aquilo que as estruturas da web possibilitam (criação, compartilhamento, modificação), mas também os mecanismos técnicos e legais que garantem essas possibilidades. Isso implica em uma compreensão íntima daquilo que está contido no outro lado da lógica de abertura, no caso dos públicos que acompanhamos

¹⁸⁰ Original: [...] but you gotta remember how all this started. The Google ads started complaining about alleged pornographic material being hosted on this site. You think you solved the problem, but you didn't. They still got plenty of things to complain about. It's all Trying to please them is pointless, as they'll always turn up something unless you prohibit every single possible thing they could ever complain about. Because they're specifically looking for something to complain about. And that means they'll find something. Either explain the situation is very much like Youtube... Not TV Tropes' fault Google AdSense has TV Tropes unfriendly policies. [...] And it'll get much much worse if we play their game. To them, TV Tropes is a means through which their product goes to their customer. If given the opportunity, they will control this site as much as possible.

em discussões sobre Software Livre e Código Aberto, a propriedade intelectual. Nesse mesmo sentido, queremos propor que o *fandom* não só parece ciente de que determinada plataforma possibilita a sua associação enquanto comunidade, mas que a governança da plataforma atravessa suas políticas de *fandom*.

Junto a isso, notamos um emaranhado de *frames* atuando como infraestruturas que devem classificar e ordenar as coisas. Assim como Tkacz (2015), nos interessamos pelos *frames* como uma estrutura que classifica as coisas como pertencentes ou não pertencentes. Em relação a isso, destacamos que ao longo deste trabalho vimos o TV Tropes convocar uma série de *frames*. Tais como: o que devemos esconder da Google (NSFG)? Quais trabalhos podem ser escritos no site? Quais trabalhos estão permanentemente banidos do site (Permanent Red Link Club)?

Entretanto, ainda que os *frames* possuam porosidade e fragilidade, existem hierarquias entre *frames* e estruturas que são mais duráveis que outras (TKACZ, 2015). Nesse ponto, destacamos a presença de dois conjuntos de *frames* que parecem compor a base de funcionamento do TV Tropes. O primeiro desses conjuntos está associado à ideia de *wiki*. Em nossa percepção, o fato do TV Tropes ser uma *wiki* tende a enquadrar a plataforma em determinados ideais de participação, colaboração e organização. Por sua vez, esses *frames* estão atravessados pela noção múltipla de abertura, de modo que a expectativa é que o site possua certa “natureza democrática” (ver página 121). O segundo desses conjuntos está associado à ideia de *multifandom*. Isso significa que a idealização do TV Tropes como um espaço aberto a múltiplas culturas de fãs também enquadra a *wiki* em certas expectativas de inclusão e cooperação.

Se essas estruturas são mais duráveis e estão na base do TV Tropes, reforçamos a visão de Star e Rohleder (1996) de que quando padrões e classificações se tornam objetos de disputa, há uma oportunidade para questionarmos a natureza dessas associações categóricas, que geralmente estão invisíveis. Assim, entendemos que as controvérsias analisadas neste trabalho demonstram que a ideia de abertura é um dos grandes *frames* que cobrem todo o TV Tropes. Isso significa que mesmo se o site nunca se declarar como um espaço aberto, ser uma *wiki multifandom* é suficiente para ter certos ideais de abertura penetrados nas expectativas gerais sobre a plataforma. Não por acaso, nos momentos em que há instabilidade nessa infraestrutura, os próprios atores denunciam onde estão as fissuras dessa construção: “criar uma *wiki* requer que você **abra** para uma comunidade mais ampla grande parte de como ele é executado” - The Other Sarah (ver página 139) / “uma batalha entre os anúncios da Google e a **liberdade** expressão na internet” - The Mary Sue (ver página 137) / “nosso site é sobre

justiça, abertura, mais recursos, menos censura e zero publicidade” - Tropedia (ver página 142).

Aliado a isso, há a questão de que a liberdade do TV Tropes para negociar suas políticas e normas de funcionamento contrasta com o fato de que seus usuários esperam que a plataforma esteja dentro da amplitude e da limitação de certos *frames*. Quando consideramos esse ponto, tendo em vista o paradigma das hierarquias e da sobreposição de *frames*, notamos que mesmo se existisse um modelo ideal de abertura, o TV Tropes não poderia implementá-lo sem considerar o atravessamento das políticas de conteúdo do Google AdSense em suas atividades. Trata-se de um daqueles cenários em que dominar os servidores (FIESLER, 2018) não é nada simples. Com isso, mais do que uma política de conteúdo, vimos o TV Tropes negociar a sobreposição de diferentes valores, políticas e modos de governança. Em meio a isso, o que se espera da *wiki* que **“não é apenas um repositório de clichês de fãs e curiosidades geek”** (ROMANO, 2012, s/p, tradução nossa, grifo nosso) se contrapõe com o fato de que frente a plataformas como a Google, o TV Tropes é apenas o **“meio pelo qual seu produto chega ao cliente”** (TV TROPES, 2012, s/p, tradução nossa).

Com ênfase na faceta *multifandom* do TV Tropes, precisamos ainda considerar que a construção da ideia do que seria uma contribuição bem-vinda na *wiki* é acompanhada pela valorização de um certo modelo de fã, isto é, um fã que se enquadra no que a comunidade julga como adequado. Desse modo, ainda que a colaboração na *wiki* seja proposta como “aberta”, a verdade é que existem muitos elementos atuando para definir os *frames* que devem enquadrar essas contribuições. Portanto, as políticas de abertura devem ser compreendidas como elementos que tensionam os processos de negociação que ocorrem na *wiki*, mas não como a explicação para o funcionamento dessa ambiência.

Com base nisso, reforçamos que mais do que que sistemas abertos ou fechados, o que vemos aqui são os cruzamentos horizontais e verticais de infraestruturas que começaram a ser formadas muito antes do TV Tropes. Assim, discutimos aqui políticas de abertura não porque elas explicam o TV Tropes, mas porque elas são ao mesmo tempo as tensões que dificultam nosso entendimento e o grande *frame* que ordena o que se espera de uma *wiki multifandom*. Em suma, discutimos políticas de abertura porque essa é uma categoria fundamental do pensamento político que atravessa as culturas de fãs e as culturas da rede, em meio às lógicas do liberalismo.

Ao final dessas discussões, notamos que embora a noção de abertura seja convocada em uma infinidade de movimentos e projetos, ainda há muito o que avançar na discussão das implicações políticas dessa ideia. Em meio a multiplicidade de usos dessa noção, é preciso

decifrar se a abertura é o que se deseja alcançar ou se ela é um meio para alcançar alguma outra coisa (KELTY, 2008). Tendo em vista o modo com que essa ideia evoluiu ao longo dos anos é necessário questionar as intenções por trás dos usos do “*open*”. Afinal, que tipo de abertura o Banco Central quer promover com o Sistema Financeiro Aberto? O que a Open Knowledge Foundation entende como uma governança aberta? O que a Wikipédia entende como uma Enciclopédia Livre?

Investigar o TV Tropes, com ênfase em seus momentos de instabilidade, está longe de ser o bastante para responder às questões que emergem quando mergulhamos na ampla discussão sobre abertura. No entanto, o relacionamento complicado entre as culturas de fãs e as plataformas nos ajuda a perceber parte das razões pelas quais a ideia de abertura se mantém tão valiosa para as culturas da *web*. A relação entre TV Tropes e Google AdSense, especificamente, reforça o fato de que é nos filtros de controle da publicidade que plataformas infraestruturais forjam algumas de suas bases de apoio. Em meio a isso, notamos que classificação e organização, dois processos que são essenciais para qualquer forma de moderação de conteúdo, são discussões complexas e muitas vezes atravessadas por princípios contraditórios.

Do ponto de vista metodológico, esta pesquisa só foi possível graças à combinação do esforço cartográfico com os métodos digitais. Em relação a isso, frisamos que a abordagem que utilizamos para mapear controvérsias, através da leitura de debates em torno de certas palavras-chave, se mostrou uma estratégia com aplicação complicada, já que o sucesso do método depende de uma escolha precisa dessas palavras-chaves. Em nosso caso, acreditamos que o fato do Fórum P5 ter sido criado em meio a uma grande controvérsia facilitou essa tarefa, de modo que havia à nossa disposição um extenso conjunto de termos com potencial para atrair polêmicas e disputas. É claro que essa facilidade também é fruto do modo com que consideramos as características da *wiki* em nossas escolhas, contudo, não podemos deixar de reconhecer que aplicado em um contexto que não possua vínculos tão fortes com controvérsias esse método pode não render resultados satisfatórios. Além disso, mesmo com o apoio de ferramentas como o Voyant Tools, a instrução de Bruno Latour de que “basta olhar para as controvérsias e dizer o que você vê” é um processo difícil, especialmente quando envolve grandes volumes de texto.

A ambição de produzir visualizações que ajudem a compreender os debates analisados também exigiu muito tempo e esforço. Parte de nossas dificuldades advém do fato de que a exploração de diferentes facetas do Fórum P5, também exigiu diferentes tipos de visualizações. O fato de transitarmos entre abordagens quantitativas e qualitativas fez com

que tivéssemos que buscar diferentes referências para cada tipo de visualização. Embora não tenhamos citado diretamente nenhuma dessas obras, destacamos que as leituras de *The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization* de Alberto Cairo e *Fundamentals of Data Visualization: A Primer on Making Informative and Compelling Figures* de Claus O. Wilke foram importantes nesse processo.

Por fim, gostaríamos de encerrar essa dissertação apontando para a importância de considerar os saberes que emergem na relação entre os (possíveis) usos e os usuários de artefatos digitais. No TV Tropes, vemos um cenário que não é completamente impositivo, isto é, não impõe políticas sem negociar com parte dos *tropers*; nem completamente auto-organizado, ou seja, forjado apenas através do trabalho colaborativo dos participantes. Desse modo, vemos culturas de fãs não só capazes de se reorganizar em meio ao caráter impositivo-negociativo das *wikis*, mas que dentro de sua própria lógica levam adiante a discussão sobre a manutenção da Internet como um campo com abertura para que os fãs possam exercer suas atividades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIL, Gonzalo. **Análisis crítico de textos visuales**. Madrid: Editorial Síntesis, 2007.

ALBERTO, Maria. **Fan Users and Platform Studies**. In: *Fan Studies Methodologies*, editado por Julia E. Largent, Milena Popova, e Elise Vist, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 33. 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.3983/twc.2020.1841/>>. Acesso em: 21 nov. 2021.

ALBERTO, Maria. Exploring how fans use platforms: A platform studies approach to fan studies projects. In: **Fan Studies: Methods, Ethics, Research**, editado por Paul Booth & Rebecca Williams. University of Iowa Press, 2021. 239-254.

AMARAL, Adriana. CARLOS, G. **A produção científica sobre fãs na Compós e na Intercom no contexto da cibercultura**. In: FLICHY, Patrice; FERREIRA, Jairo; AMARAL, Adriana. (Org.). *Redes digitais: um mundo para os amadores. Novas relações entre mediadores, mediações e mídiatizações*. 1ed. Santa Maria: Editora da UFSM, 2016, v. , p. 32-54

BARBROOK, R.; CAMERON, A. A Ideologia Californiana. In: BARBROOK, R.; CAMERON, A. **The Internet Revolution. From Dot-com Capitalism to Cybernetic Communism**. Amsterdam: Network Notebooks #10, 2015. Disponível em: <<https://networkcultures.org/blog/publication/no-10-the-internet-revolution-from-dot-com-capitalism-to-cybernetic-communism-by-richard-barbrook-with-andy-cameron/>>. Acesso em: 26 dez 2022.

BAUTISTA, Liza. THE PERILOUS BUSINESS OF FANFICTION. INVERSE, [S. l.], 27 out. 2021. Disponível em: <https://www.inverse.com/entertainment/tumblr-post-plus-fan-fiction-legal>. Acesso em: 10 dez. 2022.

BAYM, N. K. **Tune In, Log On: Soaps, Fandom and Online Community**. London: Sage, 2000.

BENNETT, L. **Tracing textual poachers**: Reflections on the development of fan studies and digital fandom. *Journal of Fandom Studies*, 2(1), 5-20. 2014.

BERGSON, H. **As duas fontes da moral e da religião**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1978.

BIANCHET, S. B.; RESENDE, A. M. **Dicionário do Latim essencial**. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2014.

BOGOST, Ian; MONTFORT, Nick. Platform Studies: Frequently Questioned Answers. **Digital Arts and Culture**, [s. l.], 2009. Disponível em: <https://escholarship.org/uc/item/01r0k9br>. Acesso em: 6 set. 2022.

BOOTH, Paul. **Crossing Fandoms**. Palgrave Macmillan, London. 2016.

BOOTH, Paul. **Playing Fans**. University of Iowa Press, 2015.

BOURLAI, Elli. ‘Comments in Tags, Please!’: Tagging practices on Tumblr. *In: Discourse, Context and Media* n° 22, p. 46-56, 2017.

BOWKER, G. C.; STAR, S. L. **Sorting things out: classification and its consequences**. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press, 2000.

BRETT, Ingrid; MASLEN, Sarah. **Stage Whispering**: Tumblr Hashtags Beyond Categorization. *In: Social Media + Society*. July-September 2021: 1–14.

BRUNO, Fernanda. Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede. **Famecos**, Porto Alegre, v. 19, n. 3, pp. 681-704, setembro/dezembro 2012. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/4955/495551012006.pdf>>. Acesso em: 26 ago 2022.

BRUNS, Axel. **Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage**. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

BURY, R. **Cyberspaces of Their Own**: Female Fandoms Online. New York: Peter Lang Publishing, 2005.

BUSSE, K.; FARLEY, S. **Remixing the Remix**: Fannish Appropriation and the Limits of Unauthorised Use. *M/C Journal*, [S. l.], v. 16, n. 4, 2013. DOI: 10.5204/mcj.659. Disponível em: <https://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/659>. Acesso em: 7 dec. 2022.

BUSSE, Kristina. Fictional Consents and the Ethical Enjoyment of Dark Desires. *In: Framing Fan Fiction: Literary and Social Practices in Fan Communities*. Iowa City, IA: University of Iowa, pp. 197–217. 2017.

BUSSE, K. **Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan**. *Participations*, v. 10, n. 1, p. 73-91, 2013.

CALLON, Michel. Society in the making: the study of technology as a tool for sociological analysis. *In: BIJKER, Wiebe E. et al. The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology*. 4 ed. MIT press, 1993, p. 83-103.

CERTEAU, Michel De. **The Practice of Everyday Life**. Berkeley: University of California Press, 1984.

CERUZZI, Paul E. **A History of Modern Computing**. [S. l.]: MIT Press, 2003.

CHANDLER, Daniel. **Semiotics for Beginners**. [S. l.], 1994. Disponível em: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/>. Acesso em: 27 jul. 2022.

COLEMAN, G. **The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast**. *Anthropology Quarterly* 77 (3): 507–19, 2004.

COLEMAN, Gabriella; GOLUB, Alex. **Hacker practice**: Moral genres and the cultural articulation of liberalism. *Anthropological Theory*, [s. l.], v. 8, n. 3, 2008.

COSTA, Aianne Amado Nunes. **Tendências e Lacunas dos Estudos de Fãs no Brasil e no Mundo**: uma Revisão do Campo. In: Anais da Intercom Nordeste 2019, São Luís, 2019. Disponível em: <https://www.academia.edu/40482511/Tend%C3%A2ncias_e_Lacunas_dos_Estudos_de_F%C3%A3s_no_Brasil_e_no_Mundo_uma_Revis%C3%A3o_do_Campo/> Acesso em: 14 nov. 2021

COSTA, Sarah Moralejo da. **Fanworks de fanworks**: a rede de produção dos fãs. 2018. 258 p. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

CRAIN, M. A Critical Political Economy of Web Advertising History. In: **The SAGE Handbook of Web History**. London: SAGE Publications Ltd, 2019. p. 330–343.

D'ANDRÉA, C. F. DE BRITO. **Plataformas infraestruturais e dinâmicas desinformativas**: apontamentos e desafios de pesquisa. Disponível em: <osf.io/68bw5>. Acesso em: 8 dezembro de 2022.

D'ANDRÉA, Carlos. **Pesquisando plataforma online**: conceitos e métodos. 1 ed. Salvador: Edufba, 2020. Disponível em <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/32043/>>. Acesso em: 25 nov 2021.

D'ANDRÉA, C. F. B. **Rumo a uma platformização do social**. In: Letras, ano XII, n. 53, jul. 2017.

D'ANDRÉA, Carlos Frederico de Brito. Cartografando controvérsias com as plataformas digitais: apontamentos teórico-metodológicos. **Galáxia**, São Paulo, n. 38, p. 28-39, mai-ago 2018. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2554234208>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/CwnPQ8Py3ttcyrvGZXhBYtB/abstract/?lang=pt#>. Acesso em: 16 jul. 2022.

DE KLOET, Jeroen; POELL, Thomas; GUOHUA, Zeng; YIU FAI, Chow. The platformization of Chinese Society: infrastructure, governance, and practice. **CHINESE JOURNAL OF COMMUNICATION**, [s. l.], ano 249, v. 12, n. 3, p. 256, 2019. DOI <https://doi.org/10.1080/17544750.2019.1644008>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17544750.2019.1644008?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 5 set. 2022.

DE KOSNIK, Abigail. **Should Fan Fiction Be Free?** Cinema Journal, [s.l.], v.48, n. 4, p. 118-124, 2009.

DOBUSCH, Laura; DOBUSCH, Leonhard; MÜLLER-SEITZ, Gordon. Closing for the Benefit of Openness?: The case of Wikimedia's open strategy process. **Organization Studies**, [s. l.], v. 40, p. 343–370, 2019.

ESCOSTEGUY, A. C. **Uma introdução aos Estudos Culturais**. Revista FAMECOS, v. 5, n. 9, p. 87-97, 10 abr. 2008.

FIESLER, Casey; DYM, Brianna. Moving Across Lands: Online Platform Migration in Fandom Communities. **Proc. ACM Hum.-Comput. Interact**, [s. l.], v. 4, maio 2020. DOI

<https://doi.org/10.1145/3392847>. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3392847>. Acesso em: 25 jul. 2022.

FIESLER, Casey; MORRISON, Shannon; BRUCKMAN, Amy S. An Archive of Their Own: A Case Study of Feminist HCI and Values in Design. **CHI '16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**, [s. l.], maio 2016. DOI <http://dx.doi.org/10.1145/2858036.2858409>. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2858036.2858409>. Acesso em: 16 jul. 2022.

FIESLER, Casey. Owing the servers: A design fiction exploring the transformation of fandom into "our own". **Transformative Works and Cultures: The Future of Fandom**, [s. l.], v. 28, 2018. DOI <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2018.1453>. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/1453/2015?inline=1>. Acesso em: 16 jul. 2022.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

FOLETTTO, Leonardo. **Os 20 anos da ideologia californiana**, [s. l.]. Disponível em: <https://baixacultura.org/2015/10/29/os-20-anos-da-ideologia-californiana/>. Acesso em: 26 dez 2022.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GAVIOLI, Allan. **Tumblr é vendido para dona do WordPress a preço de banana**. InfoMoney, [S. l.], [s/p], 13 ago. 2019. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/tumblr-e-vendido-para-dona-do-wordpress-a-preco-de-banana/>. Acesso em: 8 dez. 2022.

GEWIRTZ, Paul. **On 'I Know It When I See It.'** *The Yale Law Journal*, vol. 105, no. 4, 1996, pp. 1023–47. *JSTOR*, <https://doi.org/10.2307/797245>. Acesso em: 11 de novembro de 2022.

GIBSON, James J. **The Senses Considered as Perceptual Systems**. Londres: Cornell University, 1966.

GILLESPIE, T. The politics of 'platforms'. *New Media & Society*, **Thousand Oaks**, v. 12, n. 3, p. 347-364, 2010

GILLESPIE, Tarleton. **Custodians of the Internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media**. New Haven: Yale University Press, 2018.

GILLESPIE, Tarleton. **Wired Shut: Copyright and the Shape of Digital Culture**. [S. l.]: MIT Press, 2007.

GOMES, Alice de Freitas. **A dinâmica transmídia do meme Slender Man no Tumblr: circulação e transformação de sentidos na internet**. 2021. 126 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <http://www.ppgcom.fafich.ufmg.br/defesas/329M.PDF>. Acesso em: 10 jan. 2022.

GORWA, Robert. **The platform governance triangle**: conceptualising the informal regulation of online content. In: *Internet Policy Review*, ISSN 2197-6775, Alexander von Humboldt Institute for Internet and Society, Berlin, Vol. 8, Iss. 2, pp. 1-22, 2019.

GRAY, J., SANDVOSS, C., & HARRINGTON, C. L. **Fandom**: Identities and Communities in a Mediated World. New York: New York University Press, 2007.

GRAY, J. **Show sold separately**: promos, spoilers and other media paratexts. New York & London: New York University Press, p. 23-46, 2010.

GROHMANN, Rafael. **Plataformização do trabalho**: entre dataficação, financeirização e racionalidade neoliberal. *EPTIC*, v. 22, n. 1, p. 106-122, 2020.

GUERRA, A. G. **Infraestruturas, narrativas e imaginários algorítmicos**: tecnografando o preço dinâmico da UBER. 2021. 237 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <http://www.ppgcom.fafich.ufmg.br/defesas/334M.PDF>. Acesso em: 10 jan. 2022.

HAMILTON, William A.; GARRETSON, Oliver; KERNE, Andruid. Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. In: **Proceedings of the SIGCHI**: conference on human factors in computing systems, Toronto, ON, Canada, 26 de Abril –1 Maio, 2014, pp. 1315–1324.

HELMOND, A. **The web as platform**: data flows in social media. Amsterdã: Universidade de Amsterdã, 2015.

HEWSON, Claire. Ethics Issues in Digital Methods Research In: SNEE, Helen, HINE, Christine. **Interdisciplinary Guide To Research Innovation**, 2016.

HILLS, Matt. **Fan Cultures**. Londres/Nova York: Routledge, 2002.

HILLS, Matt. **Twilight Fans Represented in Commercial Paratexts and Inter-fandoms**: Resisting and Repurposing Negative Fan Stereotypes. In: MOREY, Anne (ed.), *Genre, Reception, and Adaptation in the Twilight Series*. Aldershot: Ashgate, 2012. 113-29.

ICARUSANCALION. **Article summing up FanLib**. In: Livejournal. [S. l.], [s/p], 20 mai 2007. Disponível em: <<https://icarusancalion.livejournal.com/626928.html/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

INFOMONEY. **Open Banking**: o que é e como funciona?. [S. l.], 6 nov. 2022. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/guias/open-banking/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

JACOBELLIS V. OHIO. 378 U.S. 184, 1964. Disponível em: <<https://supreme.justia.com/cases/federal/us/378/184/>>. Acesso em 08 dezembro de 2022.

JACOBS, Naomi. Interdisciplinary Methodologies for the Fan Studies Bricoleur. In: **Fan Studies Methodologies**, editado por Julia E. Largent, Milena Popova, e Elise Vist, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 33, 2020.

JASANOFF, Sheila. Controversy Studies. *In*: RITZER, George; ROJEK, Chris. **The Blackwell Encyclopedia of Sociology**. [S. l.: s. n.], 2019.

JENKINS, Henry; FORD, Sam & GREEN, Joshua. *Spreadable Media: creating value and meaning in a networked culture*. Nova York: New York University Press, 2013.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua & FORD, Sam. *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo, Editora Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **The Moral Economy of Web 2.0 (Part One)**. [S. l.], [s/p], 18 mar 2008. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2008/03/the_moral_economy_of_web_20_pa.html/>. Acesso em: 8 dez. 2022.

JENKINS, Henry. **Transforming Fan Culture into User-Generated Content: The Case of FanLib**. [S. l.], [s/p], 22, mai. 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/05/transforming_fan_culture_into.html/>. Acesso em: 8 dez. 2022.

JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans & participatory culture**. New York; London: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan writing as textual poaching. *In*: Penley, C., Lyon, E., Spigel, L., & Bergstrom, J. (Eds). **Close Encounters: Film, feminism, and science fiction** (pp. 171-204). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1991.

JORDÃO, Vera. **Open Everything?** Calma, a gente explica!. [S. l.], 13 mai. 2022. Disponível em: <<https://br.sensedia.com/post/open-everything-calm-down-we-can-explain/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

JURNO, Amanda Chevtchouk. **Facebook e a plataformação do jornalismo: uma cartografia das disputas, parcerias e controvérsias entre 2014 e 2019**. 2020. 226 p. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <http://www.ppgcom.fafich.ufmg.br/defesas/203D.PDF>. Acesso em: 10 jan. 2022.

KALSING, Janaína. **Jornalistas Metrificados e a Plataformação do Jornalismo**. 2021. 240 p. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, [S. l.], 2021. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/232189/001133750.pdf?sequence=1&isAllowed=y/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

KELTY, Christopher M. **Two Bits: The Cultural Significance of Free Software**. Durham: Duke University Press, 2008.

KLONICK, Kate. **The New Governors: The People, Rules, and Processes Governing Online Speech**. Harvard Law Review, [s. l.], 20 mar. 2017.

LARKIN, Brian. **The Politics and Poetics of Infrastructure**. Annual Review of Anthropology, v. 42, n. 1, p. 327–343, 2013.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LEAL, Bruno Souza. Do texto à textualidade na comunicação: contornos de uma linha de investigação. In: LEAL, Bruno; CARVALHO, Carlos Alberto; ALZAMORA, Geane (org.). **Textualidades Midiáticas**. Belo Horizonte: PPGCom/UFMG, 2018.

LESSIG, Lawrence. **Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy**. Nova Iorque: The Penguin Press, 2008.

LEUF, Bo; CUNNINGHAM, Ward. **The Wiki Way: Quick Collaboration on the Web**. EUA: Addison Wesley Longman, 2001.

LEVY, Steven. **Hackers: Heroes of Computer Revolution**. Nova York: Doubleday, 1984. London: Routledge, 1992.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2010

MARRES, Noortje. **Why Map Issues? On Controversy Analysis as a Digital Method**. Science, Technology, & Human Values, [s. l.], p. 655-686, 2015. DOI 10.1177/0162243915574602. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0162243915574602>. Acesso em: 20 jul. 2022.

MATTEUCCI, Nicola, 1998: verbete “**Liberalismo**”, in Norberto BOBBIO, Nicola MATTEUCCI & Gianfranco PASQUINO: *Dicionário de Política*, UnB, Brasília, 1998.

MAURI, M., ELLI, T., CAVIGLIA, G., UBOLDI, G., & AZZI, M. RAWGraphs: A Visualisation Platform to Create Open Outputs. In: **Proceedings of the 12th Biannual Conference** on Italian SIGCHI Chapter (p. 28:1–28:5). New York, NY, USA: ACM, 2017. <https://doi.org/10.1145/3125571.312558>.

MEIMARIDIS, M.; SANTOS JUNIOR, M. A. dos; OLIVEIRA, T. M. **Da frustração ao entusiasmo**: uma análise da relação entre fãs e spoilers no Twitter. *Culturas Midiáticas*, [S. l.], v. 8, n. 2, 2015. Disponível em: <https://periodicos.bbn.ufpb.br/index.php/cm/article/view/27195>. Acesso em: 7 dez. 2022.

MENDES, Paula: s.v. **Metáfora**, E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 12-12-2021.

MINTZ, A. G. (2019). *Midiatização e plataformização: aproximações*. *Novos Olhares*, 8(2), 98-109. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2019.150347/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

MITTELL, Jason. **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling**. New York: University Press. 2015.

MITTELL, Jason. **To Spread or to Drill?**. Just TV. [S.l.]: 2009. Disponível em: . Acesso em: 18 set. 2017.

MITTELL, Jason. **Wikis and Participatory Fandom**. Just TV. [s. l.]: 18 set 2010. Disponível em: <<https://justtv.wordpress.com/2010/09/18/wikis-and-participatory-fandom/>>. Acesso em: 16 jul. 2022.

MORRIS, Jeremy Wade. **Platform Fandom**. In: The Routledge Companion to Media Fandom, edited by Melissa A. Click and Suzanne Scott, 356–64. New York: Routledge. 2018.

NEWITZ, Annalee. **Behind The Wiki: Meet TV Tropes Cofounder Fast Eddie**. [S. l.], 24 fev. 2010. Disponível em: <https://gizmodo.com/behind-the-wiki-meet-tv-tropes-cofounder-fast-eddie-5479423>. Acesso em: 5 dez. 2021.

NIEBORG, D.; POELL, T. **The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity**. *New Media & Society*, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018.

ORTABASI, M. National History as Otaku Fantasy: Satoshi Kon's Millennium Actress *In: MACWILLIAMS, M.W. Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime*. M.E Sharpe: New York, 2008.

PAASONEN, Susanna; JARRETT, Kylie; LIGHT, Ben. **NSFW: Sex, Humor, and Risk in Social Media**. Cambridge: The MIT Press, 2019.

PILIPETS, E.; PAASONEN, S. **Nipples, memes, and algorithmic failure: NSFW critique of Tumblr censorship**. *New Media & Society*, 24(6), 1459–1480, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1461444820979280>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

PIMENTA FILHO, Nedyr. **Open Everything surge como principal inovação para o mercado nacional**. [S. l.], 19 jun. 2021. Disponível em: <<https://inforchannel.com.br/2021/06/19/open-everything-surge-como-principal-inovacao-par-a-o-mercado-nacional/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

PINCH, Trevor; LEUENBERGER, Christine. Studying Scientific Controversy from the STS Perspective. **ASTS Conference: Science Controversy and Democracy**, [S. l.], 2006. National Taiwan University, Taiwan, 3-5 Agosto.

PHILLIPS, Whitney. **This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture**. Cambridge: Mit Press, 2015.

PLANTIN, J.-C.; et al. Digital media infrastructures: pipes, platforms, and politics. *Media, Culture & Society*, v. 41, n. 2, p. 163–174, mar. 2019.

PLANTIN, J.-C. et al. Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, v. 20, n. 1, p. 293–310, 1 jan. 2018.

PLATIN, JEAN-CHRISTOPHE. **Google Maps as Cartographic Infrastructure: From Participatory Mapmaking to Database Maintenance**. *International Journal of Communication*,

[s. l.], p. 489–506, 2018. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5988/2250>. Acesso em: 29 dez. 2022.

POELL, T.; NIEBORG, D.; DIJCK, J. VAN. **Plataformização**. In: *Fronteiras - estudos midiáticos*, v. 22, n. 1, p. 2-10–10, 4 abr. 2020.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; DUFFY, Broke Erin. **Platforms and Cultural Production**. Cambridge/Medford: Polity, 2021.

POLITICS. Everything Open and Free. [S. l.], nov. 2009. Disponível em: <https://politics.org.br/edicoes/open-everything-mindmap/>. Acesso em: 8 dez. 2022.

POPPER, K. R. **A sociedade aberta e seus inimigos**. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: EDUSP, 1974.

RATTO, Matthew V. **The pressure of openness: the hybrid work of linux free/open source kernel developers**. Tese. pp. 238. Universidade da Califórnia, San Diego, 2003.

RAYMOND, E. S. **The Cathedral and the Bazaar**. 2000. Disponível em: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/index.html> . Acesso em: 09 ago. 2022.

REBAZA, Claudia. **Tumblr Post+ and You**. [S. l.], [s/p], 8 jun 2021. Disponível em: <https://www.transformativeworks.org/tumblr-post-and-you/#more-109571/>. Acesso em: 8 dez. 2022.

ROCKWELL, Geoffrey; SINCLAIR, Stéfan. **Hermeneutica: Computer-Assisted Interpretation in the Humanities**. Cambridge/Londres: MIT Press, 2016.

ROGERS, Richard. **Digital Methods**. Cambridge/London: MIT Press, 2013.

ROGERS, Richard. **Doing Digital Methods**. London: SAGE Publications, 2019.

ROMANO, Aja. TV Tropes Deletes Every Rape Trope; Geek Feminism Wiki steps in. In: **The Mary Sue**. [S. l.], 26 jun. 2012. Disponível em: <https://www.themarysue.com/tv-tropes-rape-articles/>. Acesso em: 7 ago. 2022.

ROMANO, Aja. TV Tropes Restores Rape Tropes. In: **The Mary Sue**. [S. l.], 27 jun. 2012. Disponível em: <https://www.themarysue.com/tv-tropes-restores-rape-tropes-but-disturbing-questions-remain/>. Acesso em: 7 ago. 2022.

RUGHINIS, Cosima. **Citizen science, galaxies and tropes: Knowledge creation in impromptu crowd science movements**. Bucareste: set. 2016. Disponível em: https://www.academia.edu/30252857/Citizen_Science_Gallaxies_and_Tropes_Knowledge_Creation_in_Impromptu_Crowd_Science_Movements>. Acesso em: 16 ago. 2020.

SANDVOSS, C. **Fans: The Mirror of Consumption**. Cambridge: Polity Press, 2005.

SEERING, Joseph; KAUFMAN, Geoff; CHANCELLOR, Stevie. Metaphors in Moderation. *New Media & Society*, [s. l.], v. 24, n. 3, p. 621–40, março 2022.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio De Janeiro. Zahar, 2011.

SILBERLING, Amanda. **Trouble in fandom paradise**: Tumblr users lash out against its beta subscription feature. [S. l.], [s/p], 22 jul 2021. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2021/07/22/tumblr-community-lash-out-post-plus-subscription/?guccounter=1/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

SIMILARWEB: **Top Websites Ranking**. [S. l.], 29 jan. 2022. Disponível em: <https://www.similarweb.com/top-websites/>. Acesso em: 30 jan. 2022.

SINCLAIR, S. & ROCKWELL, G. Gráfico de bolhas. **Voyant Tools**, 2022. Disponível em: <<https://voyant-tools.org/?view=Bubblelines&query=page&query=like&query=it's&query=just&query=edited&docId=d0bed1b16dfac49ef2c9a954859eca5b&corpus=84e9918bb79d8418e884d2b36ffba78a>>. Acesso em: 22 jul 2022.

SKINNER, Quentin. **Liberdade antes do liberalismo**. São Paulo: Editora UNESP-Cambridge University Press, 1998.

STALLMAN, R. Why "open source" misses the point of free software. **Communications of the ACM**, [s. l.], v. 52, ed. 6, p. 31-33, Junho 2009. DOI <https://doi.org/10.1145/1516046.1516058>. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1516046.1516058>. Acesso em: 5 dez. 2021.

STALLMAN, Richard M. **Free Software, Free Society**: Selected Essays of Richard M. Stallman. GAY, Joshua (ed.). [S. l.]: Free Software Foundation, 2002.

STEIN, Louisa; BUSSE, Kristina. Limit play: Fan authorship between source text, intertext, and context. *Popular Communication*, v. 7, n. 4, p. 192-207, 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/15405700903177545>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

STEIN, Louisa. Tumblr Fan Aesthetics. In: **The Routledge Companion to Media Fandom**, edited by Melissa A. Click and Suzanne Scott, 86–97. New York: Routledge. 2018.

THE AFFAIR: **Tropes Away with Fast Eddie** [S. l.]: JOY, 6 abr. 2013. Podcast. Disponível em: <https://joy.org.au/theaffair/2013/04/06/the-affair-tropes-away-with-fast-eddie/>. Acesso em: 28 jul 2022.

THE OTHER Sarah. [S. l.], 16 abr. 2011. Disponível em: <https://sarahlicity.co.uk/2011/04/16/the-failure-and-ridicule-of-tv-tropes/>. Acesso em: 8 ago. 2022.

TKACZ, Nathaniel. **Wikipedia and the Politics of Openness**. Chicago: University Of Chicago Press, 2015.

TROPEDIA. **Why Fork TV Tropes**. [S. l.], 2 maio 2014. Disponível em: https://tropedia.fandom.com/wiki/Tropedia:Why_Fork_TV_Tropes#:~:text=If%20you%27ve

%20stumbled%20upon,direction%20from%20the%20original%20site. Acesso em: 27 jul. 2022.

TV TROPES. **The all devouring pop-culture wiki.** [s. l.], 2004. Disponível em: <https://tvtropes.org/>. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. **Archived Discussion Main / Trope** [s. l.], 2004. Disponível em: https://tvtropes.org/pmwiki/archived_discussion.php?s_t=Main.Trope. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. **Troping Code** [s. l.], 2022. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Administrivia/TheTropingCode>. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. **Trope.** [s. l.], 2021. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Trope>. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. **Backstory.** [s. l.], 2022. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Backstory>. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. **Rape as Backstory.** [s. l.], 2022. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RapeAsBackstory>. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. 2010-2012: The Google Incident and its aftermath. *In: Timeline.* [s. L.], 2010-2012. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Timeline/TVTropes>. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. **Big Bad.** [s. l.], 2004. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BigBad>. Acesso em: 16 jul. 2022.

TV TROPES. **Tropes.** [s. l.], 2004. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Tropes>. Acesso em: 16 jul. 2022.

URBANO, Krystal Cortez Luz. **Legendar e distribuir:** O fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. Dissertação. UFF PPGCOM. 2013. Disponível em: <http://www.ppgcom.uff.br/uploads/tese_48_d29b501c2606488870a95475df5bc456.pdf> Acesso em: 8 dez. 2022.

VAN DIJCK, J.; NIEBORG, D. B. **Wikinomics and its discontents:** A critical analysis of Web 2.0 business manifestos. *New Media & Society*, 11(5), 855–874, 2009. doi:10.1177/1461444809105356

VAN DIJCK, J. **The Culture of Connectivity.** New York: Oxford Press, 2013

VASCONCELOS, Rosália. **Streaming, saúde e seguro:** o que você precisa saber sobre o Open Everything. [S. l.], 3 jun. 2022. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/06/03/streamings-bancos-saude-o-que-voc-e-precisa-saber-sobre-o-open-everything.htm/>>. Acesso em: 8 dez. 2022.

VENTURINI, Tommaso; MUNK, Anders Kristian. **Controversy mapping: a field guide**. Cambridge; Medford: Polity Press, 2022.

VENTURINI, Tommaso. Building on faults: How to represent controversies with digital methods. **Public Understanding of Science**, [s. l.], v. 21, p. 796-812, 5 dez. 2010. DOI 10.1177/0963662510387558. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0963662510387558>. Acesso em: 16 jul. 2022.

WANG, Shuaishuai *et al.* Curated politics: A study of Black Lives Matter protests on TikTok using the digital snowball method. *In: Digital Methods Initiative*. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://wiki.digitalmethods.net/Dmi/SummerSchool2020CuratingPoliticsonTikTok>. Acesso em: 29 ago. 2022.

WEBER, Steven. *The success of open source*. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

WELTEVREDE, Esther; BORRA, Erik. **Platform affordances and data practices: The value of dispute on Wikipedia**. *Big Data & Society*, [s. l.], v. 3, ed. 1, 6 jan. 2016. DOI <https://doi.org/10.1177/2053951716653418>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2053951716653418>. Acesso em: 25 jan. 2022.

WHITE, Hayden. **Trópicos do discurso: ensaio sobre a crítica da cultura**. Trad. de Alípio Correia de Franca Neto. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

WILLIAMS, Rebecca. **Fan Tourism and Pilgrimage**. *In: The Routledge Companion to Media Fandom*, edited by Melissa A. Click and Suzanne Scott, 356–64. New York: Routledge, 2018.

WILLIAMS, Sam. **Free as in Freedom: Richard Stallman's Crusade For Free Software**. [S. l.]: O'Reilly, 2002.

XANTHOUDAKIS, A. **'Does anybody have that fic...?': The fannish reclamation of the circulating library**. *Journal of Fandom Studies*, TheIntellect, 2021.

ZUNINO, Pablo Enrique Abraham. **O filósofo e o místico: da sociedade fechada à ruptura moral**. *Atualidade Teológica*, [s. l.], n. 43, janeiro a abril 2013. DOI <https://doi.org/10.17771/PUCRio.ATeo.22669>. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=22669@1>. Acesso em: 19 nov. 2022.

GLOSSÁRIO

5P	<i>Place for Purging Porn and Pedo-Pandering.</i> Um grupo responsável por revisar possíveis violações da Política de Conteúdo do TV Tropes, antes dessas revisões se tornarem abertas para o público geral em 2022.
Administrivia	Artigos relativos às políticas e padrões de edição e formatação do TVT.
Flag	Recurso para marcar determinada página como uma possível violação da Política de Conteúdo do TVT.
Flame Bait	Um artigo que descreve um conceito que é tão controverso que nenhum exemplo dele é permitido.
Forking	Uma bifurcação ou ramificação acontece quando um projeto independente é iniciado com base na proposta ou no código de um projeto já existente, sem a descontinuidade do primeiro.
Googletulhu	O termo é uma junção de “Google” com “Cthulhu”, uma entidade cósmica criada pelo escritor norte americano de terror H.P. Lovecraft em 1926. A ideia por trás da expressão é caracterizar a Google como uma ameaça típica do gênero literário de horror cósmico, ou seja, uma força devastadora em uma escala que contrasta com a insignificância dos personagens humanos, impotentes diante da situação.
Incidente Google	Um incidente durante o qual a Google parou de anunciar no TV Tropes porque parte do conteúdo era NSFW, o que levou à criação da Política de Conteúdo. Houve também um segundo incidente quando eles retiraram os anúncios novamente por causa da página Naughty Tentacles.
Link Azul	Um link funcional para uma página <i>wiki</i> . No TV Tropes, significa que um tropo ou trabalho válido está vinculado ao hyperlink.
Link Vermelho	Um link para uma página que ainda não foi criada. No contexto do Permanent Red Link Club uma página cujo conteúdo foi cortado do TVT.
Moderador (TVT)	Os voluntários que arbitram disputas e lidam com banimentos. As edições desses usuários na wiki é marcada pela tag “MOD”.
Namespace	Esta é a parte do URL de uma página antes da última barra. O namespace padrão do TV Tropes é Main/. Existem também outros namespaces para mídia (ex. Film/), subpáginas (ex. Analysis/) e páginas trope (ex. NightmareFuel/).
Otaku	O termo é comumente utilizado para descrever um indivíduo com ávido interesse em animes, mangás, jogos e gêneros semelhantes de origem japonesa (ORTABASI, 2008).

The New Content Policy	O conjunto de diretrizes utilizado para determinar se um trabalho é muito pornográfico ou censurável para ser descrito na wiki.
Troper	Qualquer um que contribua para oTVT.
Tropo	Uma convenção ou recurso comum na mídia.

APÊNDICE A

Definições do Google AdSense para suas restrições de conteúdo	
<i>Sexual content</i>	<p>“Conteúdo Sexual” é um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● contém nudez. ● é sexualmente gratificante, sexualmente sugestivo e/ou tem a intenção de causar excitação sexual. Exemplos: close-ups de seios, nádegas ou virilhas, roupas transparentes ou translúcidas, partes íntimas do corpo borradas ou imagens censuradas de homens ou mulheres posando e/ou se despindo de maneira sedutora ● discute fetiches sexuais. Exemplos: voyeurismo, escravidão, domínio e submissão, sadomasoquismo ● é sobre entretenimento sexual. Exemplos: festivais de filmes pornográficos, serviços de webcam para adultos, clubes de striptease ● promove mercadorias sexuais. ● Exemplos: brinquedos sexuais, lubrificantes, ferramentas de aprimoramento genital ● facilita casos e/ou encontros sexuais. Exemplos: swinger, flerte, namoro ● fornece conselhos sobre o desempenho sexual. Exemplos: dicas de sexo ● promove medicamentos ou suplementos para o aprimoramento sexual. Exemplos: pílulas para disfunção erétil, suplementos para aumentar a libido
<i>Shocking content</i>	<p>“Conteúdo chocante” é um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● contém relatos ou imagens horríveis, gráficas ou repugnantes. Exemplos: sangue, entranhas, sangue coagulado, fluidos sexuais, dejetos humanos ou animais, cenas de crime ou fotos de acidentes ● retrata atos de violência. Exemplos: relatos ou imagens de tiroteios, explosões ou atentados; vídeos de execução

	<ul style="list-style-type: none"> • contém uma quantidade significativa ou destaca linguagem obscena ou profana. Exemplos: palavrões ou xingamentos, variações e erros ortográficos de linguagem obscena
<i>Explosives</i>	<p>“Explosivos” é um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promove a venda de produtos projetados para explodir e que podem causar danos a pessoas ou propriedades próximas. Exemplos: bombas de pregos, bombas químicas, granadas, fogos de artifício ou qualquer fogo de artifício que exploda • contém instruções sobre a montagem, aprimoramento ou aquisição de itens explosivos. Exemplos: Guias de fabricação de bombas; software ou equipamento destinado à impressão 3D de peças de granadas, bombas ou outros dispositivos explosivos
<i>Guns, gun parts, and related products</i>	<p>“Armas, peças de armas e produtos relacionados” é um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promove a venda de armas de fogo ou armas esportivas ou recreativas que podem causar sérios danos se mal utilizadas, ou que pareçam ser armas reais. Exemplos: revólveres, rifles, espingardas, armas de caça, armas antigas em funcionamento, armas de airsoft, armas de paintball, armas impressas em 3D • promova a venda de qualquer peça, componente ou equipamento relacionado a armas de fogo, acabado ou inacabado, que seja essencial ou melhore a funcionalidade de uma arma de fogo. Exemplos: Munição, pentes de munição, silenciadores, tripés e bipés para armas, coronhas, kits de conversão, punhos de armas, miras • contém instruções sobre a montagem ou aprimoramento da funcionalidade de armas de fogo.
<i>Other weapons</i>	<p>É um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promove a venda de outras armas que são projetadas ou promovidas como produtos que podem ser usados para autodefesa, ferir um oponente no esporte ou combate. Exemplos: tasers, soqueiras, spray de pimenta

	<ul style="list-style-type: none"> ● promove a venda de facas projetadas para fornecer uma vantagem de confronto (incluindo uma aparência disfarçada ou mecanismo de abertura assistida). Exemplos: Canivetes, facas de combate, bengalas-espada, facas militares, adagas, machados de arremesso ● contém instruções sobre a montagem, aprimoramento ou aquisição de qualquer produto coberto nesta seção “Outras armas”.
Tobacco	<p>É um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● promove a venda de tabaco e produtos derivados do tabaco. Exemplos: Cigarros, charutos, cachimbos, cigarros eletrônicos
<i>Recreational drugs</i>	<p>“Drogas recreacionais” é um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● promove substâncias que alteram o estado mental para fins de recreação. Exemplos: cocaína, metanfetamina, heroína, maconha, substitutos da cocaína, “drogas legais” ● promove produtos ou serviços comerciais como facilitadores do uso recreativo de drogas. Exemplos: cachimbos, cafés de maconha ● fornece instruções sobre como produzir, comprar ou usar drogas recreativas. Exemplos: Fóruns para trocar dicas ou recomendações sobre o uso de drogas
<i>Alcohol sale or misuse</i>	<p>“Venda ou uso indevido de álcool” é um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● facilita a venda online de bebidas alcoólicas. ● promove o consumo irresponsável de álcool. Exemplos: retrato favorável de consumo excessivo ou competitivo
<i>Online gambling</i>	<p>É um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● permite que os usuários participem de jogos de azar online com dinheiro real ou qualquer jogo em que dinheiro ou outros itens de valor sejam pagos ou apostados em troca da oportunidade de ganhar dinheiro real ou prêmios com base no resultado do jogo. Exemplos: cassinos ou casas de apostas online, bilhetes de loteria online ou compra de raspadinhas,

	<p>apostas esportivas online, agregadores ou sites afiliados que promovem páginas de jogos de azar online</p>
<i>Prescription drugs</i>	<p>É um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promove a venda online de medicamentos prescritos. Exemplos: venda de medicamentos controlados, farmácias online
<i>Unapproved pharmaceuticals and supplements</i>	<p>É um conteúdo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promove a venda de produtos farmacêuticos e suplementos não aprovados. Exemplos: Todos os itens desta lista (https://support.google.com/adspolicy/answer/242364) não exaustiva de produtos farmacêuticos e suplementos não aprovados; produtos que contêm Efedrina; suplementos fitoterápicos e dietéticos com ingredientes farmacêuticos ativos ou perigosos; produtos com nomes que são confusamente semelhantes a um produto farmacêutico, suplemento ou substância controlada não aprovado
App removed from Google Play Store	<p>É um aplicativo que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • é removido da Google Play Store por violação das políticas do Google Play
<p>Fonte: Google Publisher Policies. Disponível em: https://support.google.com/publisherpolicies/topic/10741907?hl=en&ref_topic=10502221. Acesso em 16 dez 2022</p>	