



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA
CINEMA DE ANIMAÇÃO**

EDUARDA COSCI OLIVEIRA NASCIMENTO

**“TIKKI, TRANSFORMAR”!
O público adulto de “Miraculous, As Aventuras de Ladybug” e as obras
transformativas da série.**

Pelotas/RS
2023

EDUARDA COSCI OLIVEIRA NASCIMENTO

**“TIKKI, TRANSFORMAR”!
O público adulto de “Miraculous, As Aventuras de Ladybug” e as obras
transformativas da série.**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Dra. Rebeca Recuero Rebs

Pelotas

2023

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

N244t Nascimento, Eduarda Cosci Oliveira

"Tikki, transformar!" o público adulto de "Miraculous, as aventuras de Ladybug" e as obras transformativas da série / Eduarda Cosci Oliveira Nascimento ; Rebeca Recuero Rebs, orientadora. — Pelotas, 2023.

49 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema de Animação) — Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2023.

1. Animação. 2. Adultos. 3. Cultura de fãs. 4. Miraculous Ladybug. 5. Comunidades virtuais. I. Rebs, Rebeca Recuero, orient. II. Título.

CDD : 778.5347

EDUARDA COSCI OLIVEIRA NASCIMENTO

“TIKKI, TRANSFORMAR!” O PÚBLICO ADULTO DE “MIRACULOUS, AS AVENTURAS DE LADYBUG” E AS OBRAS TRANSFORMATIVAS DA SÉRIE.

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 16 de maio de 2023

Banca Examinadora:

Dra. Rebeca Recuero Rebs

Prof. Dra. Carla Schneider

Prof. Dra. Gissele Cardoso

Agradecimentos

Aos meus pais, pelo incentivo e apoio constantes.

A Thayná Tavares, pela escuta e companhia em todos os momentos.

A Andriana Strezoski, meu parceiro mais antigo de tietagem.

A Otávio Prado, pelo apoio e companhia sempre.

E ao *fandom*, pelas histórias que levo comigo e pelas pessoas que tornaram este trabalho possível.

Obrigada.

Resumo

NASCIMENTO, Eduarda Cosci Oliveira. "**Tikki, transformar!**" o público adulto de "Miraculous, as aventuras de Ladybug" e as obras transformativas da série. Orientadora: Rebeca Recuero Rebs. 2023. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema de Animação) — Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2023.

Este artigo tem como objetivo compreender e registrar os possíveis motivos que levam pessoas adultas a participarem de comunidades online de fãs de séries animadas consideradas infantis, especificamente da série francesa "*Miraculous, as aventuras de Ladybug*". Assim, discutem-se os conceitos de cultura dos fãs, que tratam da natureza transformativa e comunitária de obras ficcionais, comunidade *online*, que transgride a barreira geográfica e permite a conexão de pessoas independentemente de seu lugar no mundo, e uma tentativa de reunir características em comum que estão presentes em animações voltadas para crianças, e o que as tornam "infantis". Para isso, foi realizado uma aplicação de questionários *online* para a comunidade de fãs de *Miraculous Ladybug* no *Tumblr*, que obteve 974 respostas, para assim obter um senso geral do que é atraente para o público adulto dentro do *fandom*. A partir dele, verificaram-se as motivações que favorecem não apenas a participação destes adultos nas comunidades em torno da temática da série, como também verificou-se dentro desse espaço uma grande troca de capital cognitivo e relacional, que propicia um senso de identidade e comunidade entre os membros e também permite o compartilhamento de obras que, muitas vezes, fogem da proposta original da obra pela qual se interessaram.

Palavras-chave: Animação; Adultos; Cultura de Fãs; *Miraculous Ladybug*, Comunidade Virtual.

Abstract

NASCIMENTO, Eduarda Cosci Oliveira. “Tikki, spots on!” the adult audience of “Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir” and the series' transformative works. Advisor: Rebeca Recuero Rebs. 2023. 49 f. Completion of course work (Graduation in Animation Cinema) – Arts Center, Federal University of Pelotas, 2023.

This article's goal is to understand and register the possible reasons that make adult people participate in online communities of child-oriented shows, specifically of the french show “Miraculous, tales of Ladybug and Cat Noir”. Thus, we'll discuss the concepts of fan culture, that speaks of the transformative and community nature of fictional works, online community, that surpasses the geographical barrier and allows the connection of people independently of their place in the world and try to gather what characteristics are common in animation geared at children, and what makes them “children's”. To do so, an online survey was sent out to the Miraculous Ladybug community on Tumblr, that obtained 974 answers, to figure out what is attractive to the adult fans inside the fandom. From there, it was verified the motivations which favors not only the participation of these adults inside the communities around the show's theme, as it was also verified that inside this space, there was a big exchange of cognitive and relational capital, that is conducive to a strong sense of identity and community amongst the members and also allows the sharing of works that, in many cases, stray from the show's original intent.

Keywords: Animation; Adults; Fan culture; Miraculous Ladybug; Online Community.

Sumário

1. Introdução	8
2. Comunidades de fãs na internet	9
3. Séries animadas infantis	14
4. Procedimentos metodológicos	16
5. Dados e análises	17
6. Considerações finais	38
Referências	41
Apêndice	43

1 Introdução

“Miraculous, as Aventuras de Ladybug”, ou somente “*Miraculous*”, é uma série infantil criada por Thomas Astruc, que teve sua estreia em 2015¹. Ela segue a vida de Marinette e Adrien, dois adolescentes parisienses que também são super heróis com a ajuda de jóias mágicas (os “*miraculous*”) e os “*kwamis*” (seres mágicos que dão poder às joias). A protagonista, ao dizer as palavras “Tikki, Transformar!”² enquanto está usando seus brincos mágicos, se transforma na super heroína da sorte *Ladybug*. A série é voltada para crianças, mas também conseguiu conquistar um público adolescente e adulto³.

Inspirada pelos quadrinhos de super heróis e as histórias japonesas de garotas mágicas, *Miraculous* constrói um universo de ação e comédia romântica que cativa o público com seus personagens divertidos e a dinâmica amorosa e complicada do “quadrado amoroso” existente entre os dois personagens principais.

Atualmente, existem diversos desenhos animados destinados ao público adulto que fazem sucesso. “*Rick and Morty*”, “*Os Simpsons*”, “*Inside Job*” e “*Tuca & Bertie*” são alguns exemplos, com níveis variados de popularidade e de influência na cultura popular⁴. Entretanto, outras séries animadas voltadas ao público infantil também conseguem cativar o público adulto a ponto de os mesmos se voltarem para comunidades virtuais centradas ao redor dessas séries. Ou seja, eles não somente assistem ao conteúdo considerado infantil, mas também dedicam uma porção de tempo de suas vidas para participar de comunidades sobre elas. É o caso da comunidade de “*Miraculous*”, que, em apenas um site, o *Archive of Our Own*, possui mais de cinquenta mil⁵ trabalhos de ficção de fã (também conhecido como *fanfiction*), além de ter uma comunidade ativa nas plataformas de redes sociais como *Tumblr* e *Twitter*.

¹Disponível em: <https://web.archive.org/web/20161202170936/http://tvmag.lefigaro.fr/programme-tv/article/television/89236/miraculous-va-enchanter-tfou%C2%A0-sur-tf1.html>. Acesso em 05 fev. 2023.

² A frase de efeito foi usada no título deste artigo como uma brincadeira com o termo “obras transformativas”.

³ Como pode ser visto em diversas convenções de fãs, por exemplo a *San Diego Comic Con*: <https://youtu.be/kSf81JT5t0M>. Acesso em 06 fev. de 2023

⁴ Disponível em: <https://www.bbc.com/culture/article/20141216-how-the-simpsons-changed-tv>. Acesso em 05 fev. 2023.

⁵Disponível em: <http://tiny.cc/ikd4vz>. Acesso em 06 fev 2023.

Assim, percebendo esse fenômeno de pessoas (consideradas adultas) a assistirem e continuarem falando sobre essas séries direcionadas a crianças, que o intuito e problema desta pesquisa surge: quais motivos levam pessoas adultas a participarem de comunidades *online* centradas em um produto audiovisual animado não destinado a eles? Assim, pode-se chegar ao entendimento do objetivo desta pesquisa: o de compreender e registrar os possíveis motivos que levam pessoas adultas a participarem de comunidades *online* de fãs de séries animadas infantis, especificamente da série francesa “*Miraculous, as aventuras de Ladybug*”.

A importância desta pesquisa se dá no fato de perceber os impactos e influências de animações, fazendo com que pessoas permaneçam falando, produzindo conteúdo e acessando séries que podem, inclusive, já terem acabado a sua exibição. Ou seja, parece haver uma influência de comportamentos, de gostos, etc., que marcam gerações através do audiovisual, seja por meio de seus roteiros, seus personagens ou/e tramas. Para além disso, percebe-se ainda o potencial que as animações adquirem com a possibilidade da comunicação mediada pela internet. Estudar estes fenômenos aponta para uma melhor compreensão da animação e seus efeitos sociais.

2 Comunidades de fãs na internet

O ser humano sempre foi um ser social. Para sobreviver e prosperar viviam em grupos, mantendo uniões que foram evoluindo para o que chamamos hoje de “comunidades”, termo que não tem um conceito unanimemente consentido pelos pesquisadores da área (RECUERO, 2002). O único ponto de concordância é que uma comunidade abrange um número de pessoas em um certo local.

Para Weber (1987), a comunidade se baseia na orientação da ação social, desde que ela tenha qualquer tipo de ligação emocional, afetiva ou tradicional (como o parentesco, por exemplo). Recuero, em seu artigo “Comunidades virtuais - uma abordagem teórica”, diz que, para Weber, a comunidade só existiria propriamente quando, em uma base de um sentimento de situação em comum e suas consequências, também está situada a ação reciprocamente referida. Essa referência traduz o sentimento de formar um todo (WEBER *apud* RECUERO, 2002).

Logo, para existir uma comunidade, é necessário existir uma relação, uma associação e partilha de algum valor em comum. Com o advento da modernidade e da industrialização, as cidades foram se tornando maiores e abrigando mais pessoas que saíam das áreas rurais para encontrar novas oportunidades de trabalho. Com essa mudança, os círculos sociais diminuíram, assim como as horas de lazer e os espaços para desfrutá-los.

Oldenburg (1999), citado por Recuero (2002), afirma que as comunidades estavam desaparecendo da modernidade devido à falta do que ele chama de “*great good place*”. Segundo ele, na nossa vida cotidiana temos três lugares importantes: o trabalho (segundo lugar, onde estabelecemos relações focadas em um serviço, de forma formal), o lar (o primeiro lugar, onde estabelecemos relações com familiares) e os “terceiros lugares”. Esses lugares seriam espaços mais “informais” onde se pode socializar, como igrejas, bares, praças, etc. Esses lugares, por permitirem interações mais “descontraídas” e propiciar o lazer, são espaços propícios para a criação de laços e, por consequência, de comunidade em torno de interesses comuns. Devido às extensas horas de trabalho, dificuldade de locomoção e aumento de violência nos grandes centros urbanos, os “*great good places*” (ou os terceiros lugares) estão desaparecendo da vida moderna, levando consigo o sentimento de comunidade (OLDENBURG *apud* RECUERO, 2002).

A partir do surgimento da internet e da possibilidade de se conectar com pessoas ao redor do mundo em um instante, surgiu também o universo virtual de sociabilização. Em busca pelo sentimento perdido de comunidade, muitas pessoas encontraram na internet o espaço para suprir a carência de conexões afetivas, fazendo surgir as “comunidades virtuais”. Rheingold (1996), um dos primeiros autores a utilizar tal termo, as define como agregados sociais advindos da internet, que se formam a partir de discussões públicas que perduram por tempo suficiente, que formam laços humanos através de sentimentos compartilhados.

Recuero, em sua dissertação “Comunidades Virtuais no IRC: Caso de #Pelotas”, diz sobre a concepção de Rheingold: “Para ele, as pessoas nas comunidades virtuais utilizam a Internet para trocar palavras, discutir, engajar-se em discursos intelectuais, apaixonarem-se, buscar suporte emocional, jogar, contar piadas e toda a sorte de elementos que caracterizam as relações na vida real” (2002, online). A autora prova em sua dissertação a veracidade da afirmação. A

partir do estudo da rede de Internet *Relay Chat* (IRC) #Pelotas, ela observa a criação de laços dentro dessa comunidade. Por meio de saudações ao entrar no canal, marcação de encontros entre os membros, anúncio de aniversários e etc., nascem relacionamentos entre os usuários. Ela observa, também, a criação de comunidades menores a partir da comunidade maior #Pelotas, que seriam justamente grupos de indivíduos que formaram laços ainda mais fortes. Elas são canais diferentes criados pelos usuários que se conheceram e, por meio de interesses em comum, decidiram criar um grupo menor para interagirem.

Uma das características destas interações virtuais é a possibilidade de ser assíncrona (diferente das interações que acontecem no universo concreto), ou seja, elas não possuem uma resposta imediata. Segundo Reid (1991), essa diferença vem na expectativa de quando haverá resposta à mensagem, ou seja, é uma interação assíncrona onde não se espera uma resposta imediata. Como exemplo, é possível responder ou adicionar algo a um post publicado anos antes em um fórum ou plataforma de rede social, ou até mesmo o e-mail, um tipo de comunicação em que não se espera uma resposta imediata. Já uma interação síncrona é aquela que simula uma interação simultânea, presente em chats online, chamadas de vídeo ou voz (PRIMO, *apud* RECUERO 2002). Pensar este ponto como elemento essencial nas Comunidades Virtuais se torna importante para, justamente, compreender a sua dinâmica.

É preciso, também, falar sobre capital social. Assim como o termo “comunidade”, o conceito de capital social não tem um consenso entre pesquisadores além de ser um valor atribuído a partir de interações entre atores sociais. Neste trabalho, será utilizada a classificação de Bertolini e Bravo (2001), que dizem que o capital social é diverso e variado, ainda que seja algo valorizado pelo grupo. Logo, o capital social pode ser entendido como todo o conteúdo que é trocado e valorizado pelas comunidades (mesmo que as virtuais). Sem ele, não há trocas, não há interação, não há construção de comunidades.

Pensando nisso, Bertolini e Bravo (2001) constroem categorias de capital social. As autoras partem de que existem dois níveis de capital social: O primeiro nível, que engloba aspectos individuais, e o segundo, que engloba aspectos de grupo. O primeiro é dividido em três categorias de recursos aos quais os indivíduos têm acesso: Relacional, que compreende a soma das relações, laços e trocas que

os conectam; Normativo, compreendendo as regras e normas de comportamentos de um grupo juntamente aos seus valores; e, por fim, Cognitivo, sendo ele a soma dos conhecimentos em comum de um determinado grupo. Já o segundo grupo é dividido em duas categorias: a de Confiança no ambiente social, e a Institucional. A primeira se define na confiança no comportamento de indivíduos em determinado ambiente, e a segunda inclui as instituições, tanto formais quanto informais, onde se formam os grupos e onde se conhece as “regras” da interação social. O capital de segundo nível só é constituído quando se tem o de primeiro nível (BERTOLINI; BRAVO, *apud* RECUERO, 2011). Podemos entender, então, conforme diz Recuero em seu livro *Redes Sociais na Internet*, que um segundo nível de capital social significa que existe uma comunidade de maior “maturidade” e com laços sociais mais fortes e longínquos (RECUERO, 2011, p. 49).

No primeiro nível, os valores são acessados por indivíduos. Como exemplo, alguém faz um *post* dizendo se sentir ansioso para uma prova, e recebe o apoio de seus seguidores e amigos. Já no segundo nível, os valores são acessados pela coletividade apenas. Um exemplo disso é a organização e criação de *zines*, um tipo de revista feita e distribuída por fãs de certo produto audiovisual, que só acontece devido à organização de um coletivo. Para que isso seja possível, é necessário um nível de familiaridade e confiança entre os membros. Ou seja, para se atingir o segundo nível de capital social, é preciso ter um amadurecimento do primeiro nível. Isso indica que há fortes laços sociais entre os membros e trocas constantes, como é o caso das comunidades de fãs.

A criação e comercialização de *zines*, mencionado anteriormente, são práticas comumente encontradas em *fandoms*, também conhecidas como comunidades de fãs. Tendo sua origem na palavra em latim “*fanaticus*”, os fãs foram, por muito tempo, considerados como loucos, histéricos, descontrolados, irracionais e vítimas da mídia e da sociedade por demonstrarem paixão, fanatismo e idolatria por determinados ídolos (JENSON, 1992). Atualmente, a palavra “fã” não traz consigo a mesma má reputação ou significado pejorativo que já teve. Em seu uso cotidiano tem um significado abrangente, podendo significar alguém que tem grande apreço por algo ou alguém, ou até o simples fato de “curtir” uma página online.

Já o termo “*fandom*” se refere à uma subcultura expansiva, como diz Jenkins no livro “*A companion to Media Fandom and Fan Studies*” (2018). Sendo assim, um *fandom* se refere àqueles que alegam ter um senso de comunidade e identidade com outros fãs. Estes se relacionam com uma ampla variedade de produtos midiáticos, mas têm também práticas e tradições em comum que foram cultivadas durante os anos (JENKINS, 2018, p. 42).

Karen Hellekson credita a gênese dos *fandoms* como conhecemos hoje aos fãs de ficção científica, especificamente de *Star Trek*. A experiência de fã não se restringe aos âmbitos dos fãs de ficção científica, entretanto foram eles os responsáveis por arquitetar o que é o *fandom* que conhecemos hoje e as atividades que continuam fazendo parte da cultura de fãs, não importando seu foco (HELLEKSON, 2018, p. 110).

Citando Hartwell (1984), Hellekson lista algumas atividades de fãs, inicialmente se referindo à comunidade de fãs de ficção científica, mas que são comuns às *fandoms* em geral, como escrever cartas (para os produtores e a equipe responsável), entrar em clubes, colecionar (artefatos de colecionador como figuras de ação), fazer trajés (*cosplay*), e participar de conferências⁶. A produção de *fanfics* (ficção de fã) e *fanart* (arte de fã) também são atividades que fazem parte da cultura dos fãs.

Expandindo um pouco mais nas operações das *fandoms*, Jenkins as aponta como uma “cultura participativa”, ou seja, seus integrantes compartilham, entre si, diferentes interpretações dos personagens, acontecimentos e temas narrativos de certa mídia por meio de *fanfics*, arte, vídeos, *posts* de análise, etc. (JENKINS, 1992). Isso precede à internet, mas ela foi um dos grandes fatores para expandir a conexão e o acesso das pessoas a essas comunidades e a outros fãs que, de outra maneira, não teriam conhecido. Jenkins também aponta como dimensões das *fandoms*: uma comunidade social alternativa, um “mundo artístico” que apoia certos tipos de produções culturais, uma base para “ativismo do consumidor”, um modo particular de recepção e um conjunto particular de práticas críticas e interpretativas (JENKINS, 2018). Ainda sobre *fandoms*, ele diz que o *fandom* “surge do equilíbrio entre o fascínio e a frustração: se a mídia não nos fascinasse, não haveria o desejo de

⁶ Baseado no texto: “*SF fandom is made up of people engaging in one or more*” activities such as writing letters, joining clubs, collecting, costuming (*cosplay*), and attending conferences (HARTWELL apud HELLEKSON, 2018, p. 110)”.

envolvimento com ela; mas se ela não nos frustrasse de alguma forma, não haveria o impulso de reescrevê-la e recriá-la" (JENKINS, 2015, p. 340). Desse modo, elas acabam se tornando um lugar de aprendizado informal, principalmente de arte, já que as barreiras para entrada e exploração desses métodos são poucas e é um ambiente que encoraja a troca de informações e ideias entre os membros. Essa troca de informações também pode vir a se tornar um tipo de "mentoria" informal entre os membros mais experientes em algum ofício, que passam sua experiência para os membros mais recentes ou que estão começando a criar sua própria arte (JENKINS *et al.*, 2018, p. 44). Tais interações podem variar também dependendo de qual plataforma ou rede social estas comunidades estão situadas. Matt Hills, professor de Film & TV Studies na Aberystwyth University, no País de Gales, e Reader na Cardiff University, em entrevista a Clarice Greco, doutoranda em Ciências da Comunicação pela USP (Universidade de São Paulo), afirma:

[...] o *fandom* é realizado de maneira diferente e pode significar diversas coisas em distintos micro contextos, em diferentes momentos de interação social, e até mesmo em plataformas distintas. Ser um fã no Tumblr pode significar uma coisa, ser um fã numa convenção pode significar outra (HILLS, 2015, p. 149).

Podemos assim, concluir que nas comunidades de fãs se formam laços afetivos (capital relacional), difunde-se conhecimento e análises do texto original (capital cognitivo) e, dependendo de onde acontecem as interações, espera-se uma mudança de comportamento, interação e do que se pode encontrar dentro de determinado ambiente (capital normativo e institucional). Logo, comunidades virtuais de fãs produzem conteúdo, trocam informações, constroem conhecimentos (ainda que específicos em assuntos valorizados, talvez, unicamente pelos próprios fãs). Estas comunidades de fãs, entretanto, são formadas nos mais variados e diversos assuntos ou temas, incluindo séries animadas.

3 Séries animadas infantis

A animação é uma técnica que permite contar todos os tipos de histórias, sendo elas uma biografia de uma mulher iraniana da sua época na guerra (Persépolis, 2008), de uma mãe perdida tentando encontrar seu corpo (*J'ai perdu mon corps*, 2019) ou de um super-vilão que quer roubar a lua e, para isso, precisa

adotar três meninas (*Meu malvado favorito*, 2010). Os três filmes abordam temas, estilos e narrativas diferentes e são animações conhecidas.

O que diferencia um público do outro? O Ministério da Justiça e Segurança Pública brasileiro publicou um guia audiovisual⁷ que demonstra os critérios de avaliação de classificação indicativa. As obras audiovisuais são analisadas em três eixos temáticos: “sexo e nudez”, “drogas”, e “violência”. Dependendo do tipo e da quantidade desses eixos apresentados em uma obra, ela será classificada como “Livre”, ou haverá restrição de idade, começando por 10 anos e subindo de dois em dois até 18 anos. O contexto em que esses temas são inseridos, assim como sua relevância e frequência na história, são fatores levados em consideração como agravantes ou atenuantes na hora de classificar o produto. Não existe, hoje, uma restrição de conteúdo por faixa etária além dos eixos acima. Os conteúdos para crianças de dois a seis anos de idade costumam ser educativos, como as séries brasileiras “Peixonauta” (2009) e “O Show da Luna” (2014), enquanto os para crianças maiores, de seis a onze anos, tendem a ser de comédia, ação, ou uma mistura dos dois, como “As Tartarugas Ninja” (2012).

O gênero “séries animadas infantis” se destaca por dois elementos básicos: o humor e o caráter mágico (FISCHER, *apud* ODININO, 2009). Dadas as infinitas possibilidades da animação, não há limites para situações estapafúrdias, personagens excêntricos e mundos fantasiosos. As séries também abordam questionamentos existenciais e profundos sob camadas de metáforas e simbologias dentro de seus mundos fantásticos. Como diz Odininno em sua tese de doutorado “As super-heroínas em imagem e ação: Gênero, Animação e Imaginação Infantil no Cenário da Globalização das Culturas”:

Nas narrativas, não há limites para acontecimentos inusitados, situações que remetem a questionamentos de ordem existencial, ao mesmo tempo em que trazem em si mensagens positivas e descontraídas, tornando viável a existência, no interior desses desenhos animados, de todo um universo colocado à disposição das crianças, que conclama o fantástico para tratar de grandes conflitos existenciais e dramas humanos, recorrendo ao humor, ao animismo, ao irreal, à reversibilidade e à sedução das cores e dos sons como alternativas para as crianças projetarem seus medos, ansiedades, carências e invisibilidade social (ODININO, 2009 p. 16).

Para além da temática das séries, Rebs e Chies (2023), buscando compreender os motivos que levam a animações infantis no Youtube a prenderem a

⁷ Disponível em: [Guia Prático de Classificação Indicativa](#). Acesso em: 05 fev. 2023.

atenção de crianças, enumeram elementos estéticos e compositivos como “chaves” para este público. Entre eles, estão a presença de “personagens eleitos”, ou seja, personagens que buscam atrair a atenção da criança, estando associadas ao comportamento parental. Furtado *et al.* (2015), aponta o *baby schema* como uma abordagem para atrair a atenção e a preferência de crianças por relacionar-se ao conceito de fofura. Outro elemento trabalhado pelas autoras é a “estética visual animada” que envolve cores vibrantes, iluminação e cenários simples que dão prioridade à movimentação do protagonista, capaz de fixar e trazer identificação ao universo infantil. Por fim, há também a “narrativa lúdica” que parece oferecer espaço para a construção criativa de conhecimentos e valores capazes de se enquadrar no universo cultural infantil (REBS; CHIES, 2023).

Logo, animações infantis parecem atuar no imaginário das crianças, agindo como catalisadoras de emoções, sentimentos e projeções deste público (FANTIN, 2009).

Podemos então dizer que as animações infantis, de modo geral e, claro, com suas exceções, utilizam do lúdico, de metáforas, parábolas e do fantástico para passar mensagens e ensinamentos de um jeito mais atrativo e divertido para as crianças, buscando passar uma mensagem positiva. Embora variado em estilos, procuram criar personagens “fofos”, que possam servir como um ponto de referência ou identificação para a audiência, utilizando *designs* coloridos e vibrantes.

4 Procedimentos Metodológicos

Para responder quais motivos levam pessoas adultas a participarem de comunidades *online* de fãs da série animada “*Miraculous, as aventuras de Ladybug*”, selecionou-se uma comunidade de fãs da plataforma de rede social *Tumblr*. A comunidade não é fechada e se concentra ao redor da *hashtag* “*Miraculous Ladybug*” (#miraculous-ladybug). Esta plataforma de redes sociais foi escolhida, embora não seja tão popular quanto o *Twitter* ou *Instagram*, porque o seu formato permite a produção de textos longos aos quais é possibilitada a adição de comentários, imagens, gifs, etc. Assim, é possível observar além das análises dos usuários sobre os personagens, a história e outros elementos da série, como também o modo com que os outros integrantes da comunidade percebem e se

relacionam com aquele conteúdo original. Esta plataforma de rede social também incentiva o re-compartilhamento de *posts* antigos, fazendo com que o conteúdo continue circulando e recebendo novas interações. Uma particularidade do *Tumblr*, que influencia na maneira em que os usuários interagem com o conteúdo e com os outros usuários, são as *tags*. Em outras plataformas de redes sociais, elas são usadas como uma espécie de “catálogo”, dizendo a ela sobre o que é o seu post e ajudando outras pessoas a encontrarem assuntos por “palavras chaves” (marcados pelas *tags*). Já no *Tumblr*, além de cumprirem essa função, elas agem como uma outra sessão de comentários, mas que não são adicionadas no post original. É como um “pensar em voz alta”. Os comentários nas *tags* não estimulam respostas dos outros que os vejam, mas caso queiram fazê-lo, precisarão tirar uma captura de tela do comentário ou copiar e colá-los manualmente. Isso, na verdade, também é uma prática comum dentro da rede social.

Na plataforma é permitida a criação de uma conta a partir dos 12 anos de idade. Deste modo, buscou-se a coleta de dados através de um questionário online, já que ele possibilita especificar mais informações sobre os respondentes. Aplicaram-se perguntas abertas e fechadas com a intenção de trazer mais dados quantitativos e qualitativos possíveis de serem comparados entre si. Ele foi dividido em duas fases. A primeira focou na identificação dos usuários e a segunda no entendimento de suas motivações que os levam a participar da comunidade em torno da série. Por meio do questionário, buscou-se a identificação de tópicos abordados no referencial teórico, como: assuntos mais recorrentes e mais populares na comunidade (capital cognitivo), tipos de conteúdo trocado pelas pessoas na comunidade, presença de laços entre os membros, dinâmica de organização dos integrantes, etc.

5 Dados e análises

Na comunidade de *Miraculous*, há uma grande troca de *fanarts*, *fanfics*, análises de personagens, de episódios e memes, assim como é comum em outras *fandoms*. Não se sabe ao certo quantos usuários participam da comunidade de fãs de *Miraculous Ladybug*, já que não é uma comunidade fechada e não há uma contagem visível de “membros” nesta plataforma. De acordo com um dos usuários

que respondeu ao questionário, é considerado um fã quem participa das atividades dentro da plataforma, sejam elas criar e compartilhar arte em suas diversas formas, criar análises de episódios ou somente alguém que compartilha e comenta o que é postado por outros.

Ao aplicar o questionário para a comunidade, obtive 974 respostas no total em um período de 5 dias. Destes respondentes, foi possível observar que os membros da comunidade têm variação de idade, gênero e tempo de permanência na *fandom*.

How old are you?

974 respostas

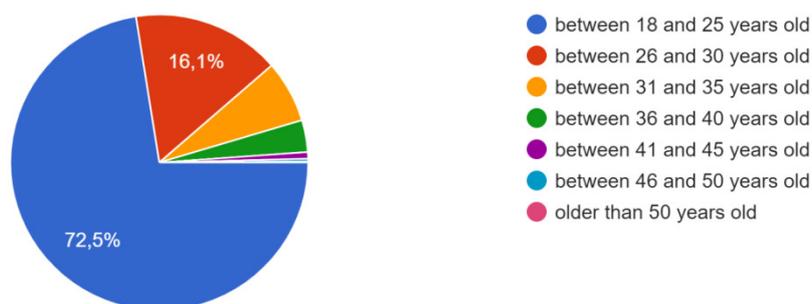


FIGURA 1: Gráfico de idade dos membros da comunidade.

FONTE: gráfico produzido pela autora.

O primeiro gráfico mostra que 72,5% dos respondentes estavam na faixa etária dos 18 aos 25 anos. Essa maioria pode ser explicada pelo fato de serem mais jovens e também pode indicar que, por serem jovens, são os que mais têm familiaridade e costume de acessar a internet e as comunidades virtuais.

Combinados com os dados do gráfico seguinte, podemos também deduzir que boa parte dos que estão nesta faixa etária começaram a assistir a série quando crianças (logo que ela foi lançada em 2015) e continuaram a assistir depois que se tornaram adultos.

When did you start watching the show?

974 respostas

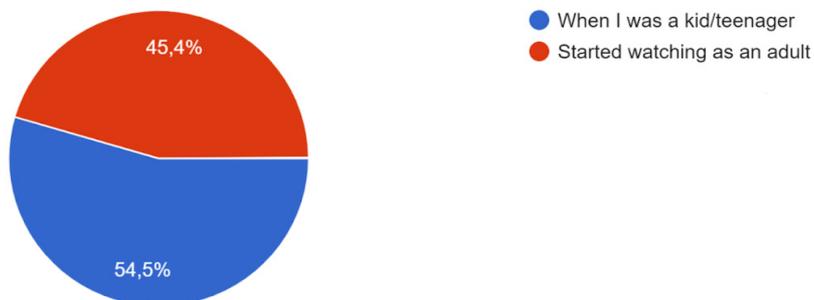


FIGURA 2: Gráfico - época de adesão à série.

FONTE: gráfico produzido pela autora.

Neste gráfico (Figura 2), também podemos observar uma divisão quase igualitária entre os que começaram a assistir a série na infância ou adolescência (54,5%) e os que começaram já adultos (45,4%). Isso pode significar que a série apresentou elementos interessantes ao próprio público adulto, mesmo com o conteúdo classificado como infantil. Também é possível pensarmos que muitos destes adultos podem ter tido um primeiro contato através de seus filhos, fãs da série.

Os dados coletados pelo questionário também mostram que a maioria dos respondentes é das Américas, não sendo certo de qual parte (Norte, Sul ou Central). Outro ponto foi a língua em que foi escrito o questionário. Ou seja, por ser em inglês, os seus respondentes, provavelmente, entendiam e escreviam em inglês.

Where are you from?

974 respostas

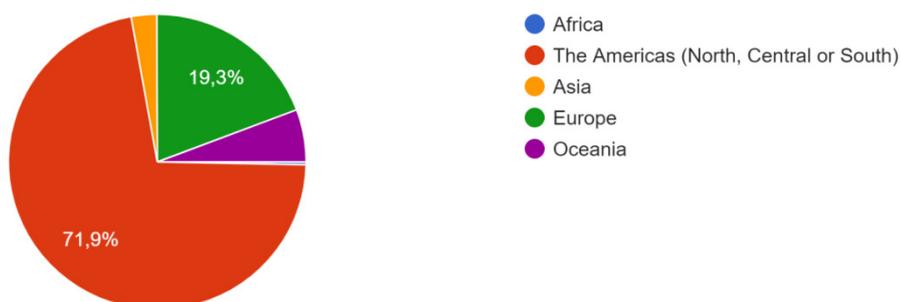


FIGURA 3: Gráfico - continente de origem dos membros.

FONTE: gráfico produzido pela autora.

Na Figura 4 podemos ver que o que primeiro atraiu as pessoas a assistirem a série foi a dinâmica entre os dois personagens principais, também conhecido como “*love square*” ou quadrado amoroso. Isso pode indicar um interesse tanto no quesito romântico dos personagens, quanto na dinâmica singular entre eles que difere de outras mídias de super-heróis, trazendo quatro tipos de relações entre os mesmos dois personagens. Comumente vemos o super herói tendo que proteger sua identidade secreta de seu interesse amoroso, que é somente uma “pessoa comum”, sem uma persona diferente. Na série, Marinette e Adrien se conhecem como colegas de classe, mas também são parceiros na luta para salvar Paris, apenas não sabem que são a mesma pessoa. Por isso, a maneira que se relacionam entre si vai variar dependendo de qual “alter-ego” se encontra com o outro – Marinette e Chat Noir, Adrien e Ladybug, Chat Noir e Ladybug e Marinette e Adrien.

Logo depois, com quase a mesma quantidade de votos, temos que muitos se interessaram logo após verem outras pessoas discutindo e compartilhando sobre a série nas redes sociais online em forma de *fanart*, *fanfic*, *gifs*, ou apenas posts de discussão.

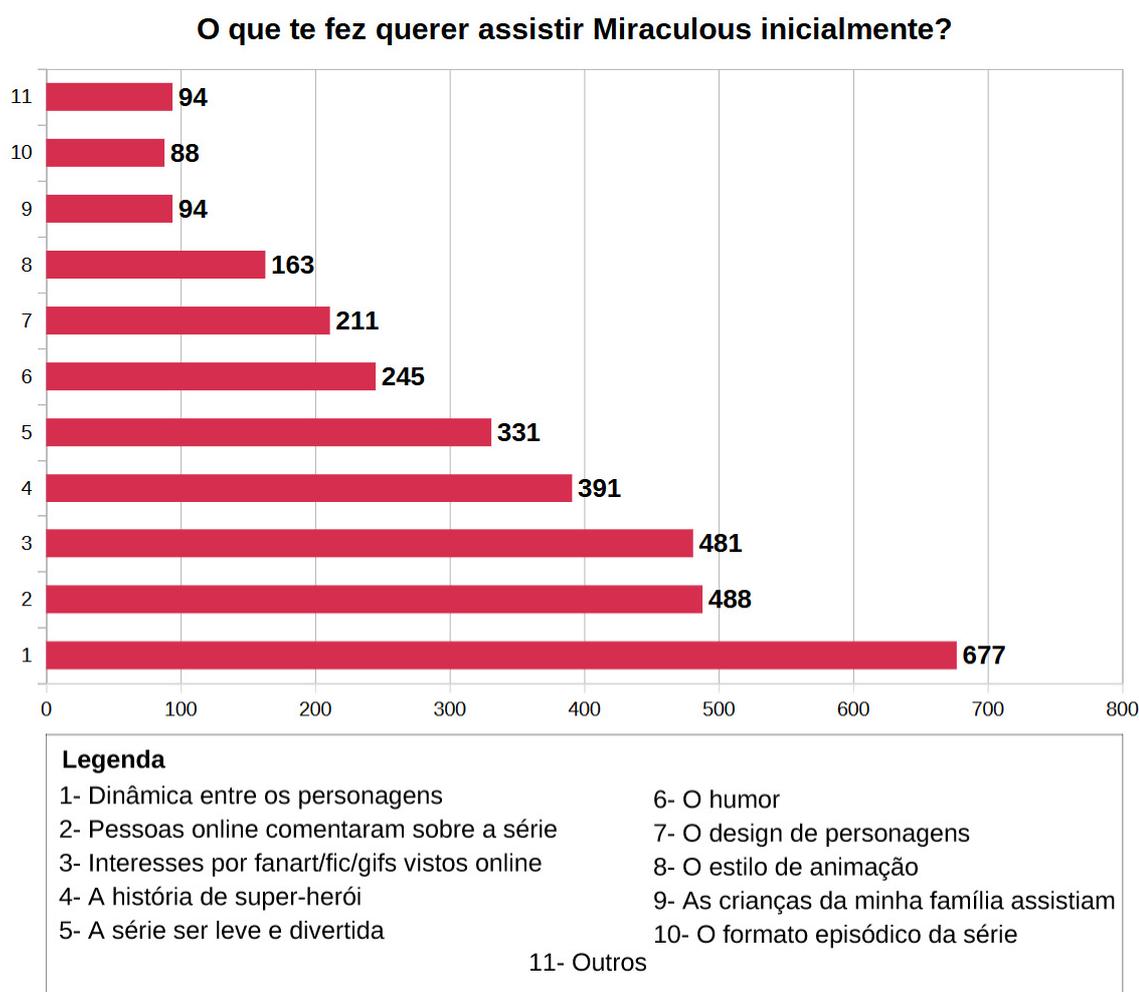


FIGURA 4: Gráfico - primeiro interesse na série.
 FONTE: gráfico produzido pela autora.

Isso já demonstra a influência que as obras transformativas têm em chamar a atenção do público para um produto (neste caso, a série), e também no quão relevantes são as redes sociais online para espalhar essas ideias. Ou seja, por mais atrativos que a série em si tenha para o público em geral, não se deve subestimar o poder de influência que as redes sociais online e fãs dedicados têm para chamar novos fãs. Eles continuam produzindo conteúdo, construindo histórias e dando outras interpretações para espaços não concluídos pela série, participando desta cultura colaborativa, onde compartilham ideias, criações, interpretações e outros conteúdos relacionados à série, conforme apontou Jenkins.

Além disso, o conteúdo compartilhado por essas *fanarts* muitas vezes apresenta uma mudança de tom comparado ao da série. Sendo essa mudança no tipo de humor ou até nas temáticas mais “sensíveis” ou “adultas” que são

apresentadas⁸. O conteúdo se adapta às preferências de quem o produz. No caso analisado, adultos.

Um quadrinho de fã que foi muito citado nas respostas foi o “*Bakery Enemies AU*”, que explora um universo alternativo (AU) onde os dois protagonistas se conheciam apenas como super-heróis, mas que perderam contato e somente na maturidade se conheceram como Marinette e Adrien, sem ter ideia da identidade secreta um do outro. Como Adrien é o filho do super-vilão de Paris, Marinette imediatamente o vê como um inimigo, e a autora explora a dinâmica dos dois nesse cenário hipotético. Presentemente, a história tem mais de 100 partes e está em desenvolvimento e é muito popular entre os outros membros da comunidade.



FIGURA 5: Capa da fancomic “Bakery Enemies AU”.

FONTE: [Usuário Buggachat no Tumblr](#).

Vimos também que pelo menos 86,5% dos membros da comunidade ainda assistem à série, mesmo que não frequentemente. Destes, 25,3% não acompanham sempre, mas continuam assistindo e 8,6% não assistem mais (apesar de acompanharem a comunidade). O restante declarou algum outro tipo de assistir – ou

⁸ Como por exemplo, conteúdo que fala de depressão, apelo sexual...

apenas quando uma temporada está completa, não assistem aos episódios completos, mas sim partes dele, etc.

Você ainda assiste Miraculous?

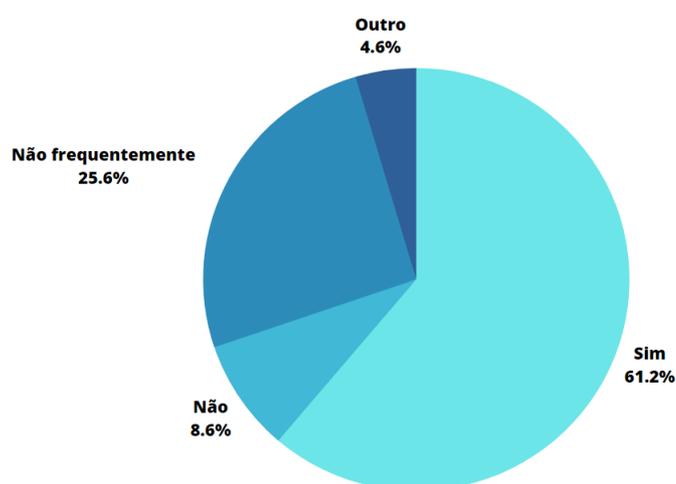


FIGURA 6: Gráfico - ainda assiste a série?
 FONTE: gráfico produzido pela autora.

É possível perceber que a grande maioria dos respondentes continua assistindo à série. Isso indica que, por mais que tenham algumas ressalvas sobre a série, os fãs gostam o suficiente dela para continuar assistindo. Um membro escreve:

“Apesar de alguns defeitos na história e consistência dos personagens, é uma série divertida. A dinâmica do quadrado amoroso sempre foi um tanto única e muito interessante, mas mais que isso, eu gosto de ver a Marinette e o Adrien crescendo ao lado de seus amigos.”⁹ (Trecho do respondente 59).

Uma resposta que foi comum também em outras perguntas foi a de que alguns fãs continuam assistindo a série somente para poder acompanhar o que está sendo produzido pela comunidade, não o contrário:

“Eu majoritariamente assisto [a série] agora para entender os memes/quadrinhos dentro do *fandom*. Na minha opinião, os episódios mais novos não são tão bons

⁹ tradução da autora de “*Despite some flaws in the plot and with character consistency, it is a fun show. The love square dynamic has always been somewhat unique and very interesting, but more than that, I enjoy seeing Marinette and Adrien growing alongside their friends*”

quanto a 1ª temporada, embora eu aprecie que eles estejam tentando avançar o enredo.¹⁰” (Trecho do respondente 73).

Além disso, existe um percentual (8,6%) que não assiste e, ainda assim, participam da comunidade. Esse dado aponta que existem elementos na comunidade que “prendem” estes sujeitos, mesmo eles não assistindo à série. Ou seja, sentem-se parte da comunidade mesmo sem ter o “motivo de sua origem” (a série) como elemento norteador de suas interações. É o que podemos observar no trecho a seguir, onde um dos respondentes disse que não assiste aos episódios, mas que sabe o enredo geral e a direção em que a história está seguindo por causa da comunidade. Ele/a declara odiar a série, mas que ama a comunidade ao redor dela, conforme podemos observar no trecho:

“Eu desprezo totalmente a escrita [da série]. Eu amo a comunidade demais, no entanto.¹¹” (Trecho do respondente 130).

Assim, estes dados podem indicar que as pessoas não participam da comunidade necessariamente por gostarem da série, mas sim, por acompanharem a série (ou o que se fala dela), por gostarem da comunidade e o que ela faz/produz a partir da série. Parece haver um sentimento de pertencimento ao grupo que gira em torno da temática de *Miraculous*. Logo, não apenas podemos observar o capital social de primeiro nível como um amadurecimento dele para o segundo, onde os participantes confiam no lugar e nas pessoas que ali interagem.

Outro membro da comunidade escreve que ainda gosta da série, mas que desde sempre participar da *fandom* foi o que mais o/a atraiu para permanecer falando sobre a temática da animação. Ele/a começou a deixar de assistir com tanta frequência devido à mudança de comportamento dos fãs dentro da comunidade.

“Eu realmente amo a série em si. (...) Entretanto, eu costumava assistir muito mais, independentemente de quão ocupado(a) eu estava, e o motivo pelo qual parei de assistir foi por causa de outros fãs. Minha coisa favorita sobre *miraculous* tinha sido participar no *fandom*; fazia a série melhor, ver todos amando-a. Isso eventualmente se inverteu e se tornou insanamente popular para as pessoas odiarem diretamente a série e postarem

¹⁰ tradução da autora de “*I mainly watch it now to understand the memes/comics within the fandom. In my opinion, the newer episodes aren't as good as the 1st season, though I appreciate that they're trying to progress the plot.*”

¹¹ tradução da autora de “*I absolutely despise the writing. I love the community to a fault though.*”

fervorosamente sobre isso, o que me incomodou muito. Não porque eu gostei menos da série, mas porque o *fandom* azedou minha experiência.¹²” (Trecho do respondente 20).

Podemos interpretar esse trecho como uma mostra da influência da comunidade sobre os fãs e sobre seu proveito da série em si. Logo, a formação de laços é possível, assim como o rompimento deles (como em uma comunidade concreta).

Na pergunta “Porque você faz parte da comunidade de *Miraculous?*”, as opções mais escolhidas foram “Eu gosto das *fanarts*”, “Gosto de ler teorias de outros fãs” e “Gosto de ler *fanfictions* de outros fãs”, com 847, 761 e 757 respostas, respectivamente. De acordo com as outras respostas e preferências da comunidade, as histórias criadas por fãs baseadas no que acontece na série são um grande atrativo da *fandom*. Essas histórias podem ser transmitidas por *fanarts/fancomics*, ou também por *fanfics*.

¹²tradução da autora de “*I really love the show itself. (...) However, I used to watch it much more, regardless of how busy I was, and the reason I stopped was because of other fans. My favorite thing about miraculous had been participating in the fandom; it made the show better, seeing everyone love it. That eventually turned on its head and it became insanely popular for people to straight-up hate the show and post fervently about it, which really put me off. Not because I liked the show any less, but because the fandom had soured my experience.*”

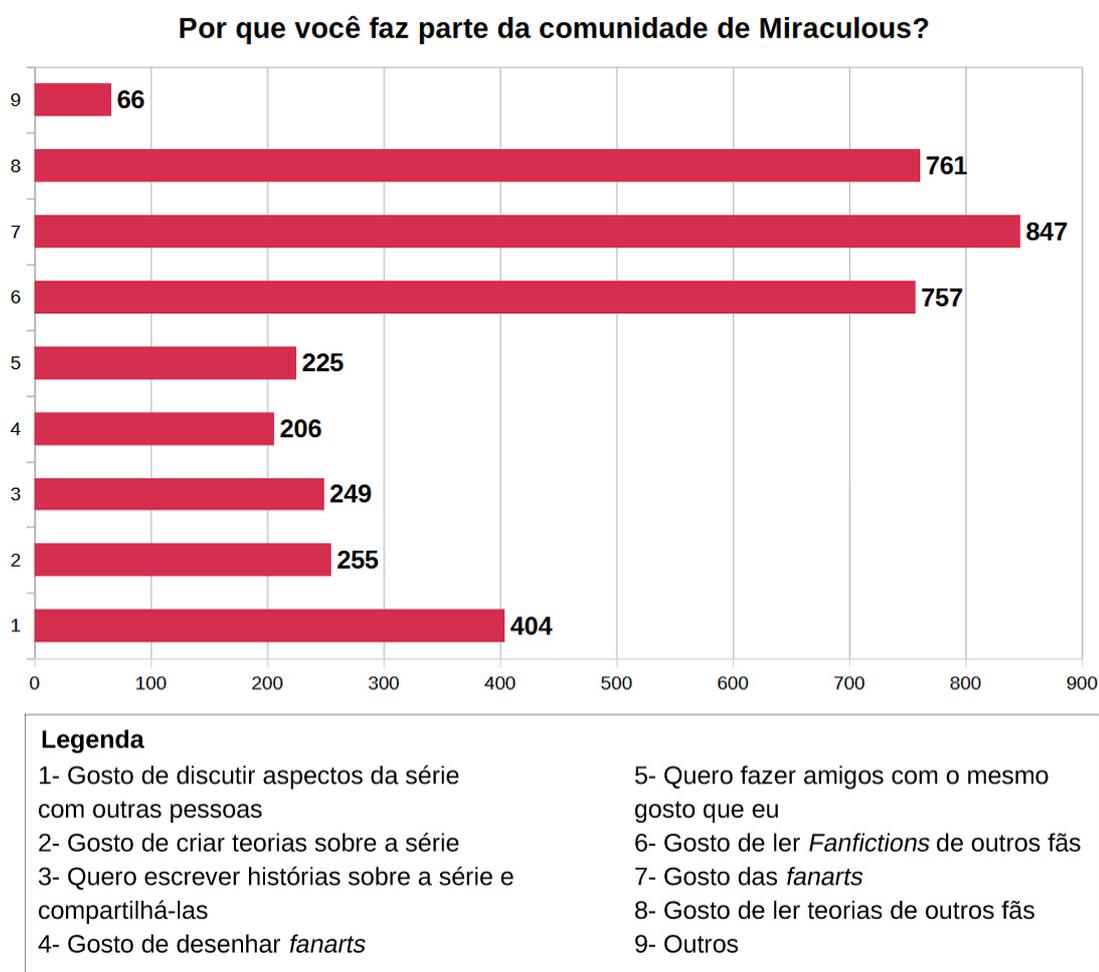


FIGURA 7: Gráfico - por que faz parte da comunidade?
 FONTE: gráfico produzido pela autora.

Com as respostas observadas na Figura 7, podemos compreender que *fanarts*, teorias e *fanfictions* possivelmente atuam como os “pilares” dessa comunidade. Ou seja, o conteúdo criativo produzido por ela parece ser o que impulsiona a sua existência, independente da sua origem.

Na escolha do que mais gostam dentro do *fandom*, as respostas foram parecidas. *Fanarts* em geral foi o mais votado, seguido de *fanfic/fanart* sobre humor e/ou romance, *fanfics* em geral, memes, discussões e teorias, e *fanfics* e *fanarts* que têm um tom mais “sensível” do que a série (que abordam questões como depressão, estresse pós traumático, etc., conforme explicado anteriormente).

Muitos membros da comunidade procuram conteúdos de outros fãs porque apenas a série não é o suficiente para satisfazer sua vontade de envolvimento com a história e seus personagens. Podemos pensar que para esses fãs, as histórias às quais são expostos através da comunidade são tão importantes quanto, e

possivelmente até mais que a série em si. Por meio das obras transformativas, os fãs podem ter os dois: uma série infantil leve e, depois, várias obras que contextualizam, aprofundam, transformam e moldam os personagens e a história para servir a narrativas direcionadas ao interesse adulto.

Além de ser possível ter uma compreensão maior da história por meio da análise e de outros pontos de vistas dos fãs, ser exposto a diferentes opiniões e pontos de vista podem trazer um entendimento e uma conexão não só das outras pessoas da comunidade, mas também de si mesmos.

Abaixo, aponto alguns comentários dos membros da *fandom* em uma tabela, dos muitos que evidenciam quanto o compartilhar um mesmo interesse e estar entre outros fãs, apontam ser importante para a experiência dentro da comunidade, assim como demonstram que assistir à série e ter contato com a *fandom* são experiências distintas, mas também complementares para muitos.

Trecho da resposta	Opção escolhida pelo fã	Respondente
Discussões e teorias: É divertido especular numa série com tanta ironia dramática e um ritmo tão lento. <i>Fanfics</i> que são de romance ou humor: É como assistir a série, mas mais direcionada aos gostos do <i>fandom</i> ao invés de crianças. Basicamente, é uma mudança de público-alvo. <i>Fanfic/Fanart</i> que são sérias: Novamente, a mudança de público-alvo, e também é catártico. Memes são só as piadas internas para uma comunidade ¹³	<i>Discussions and theories, Fanfictions, Fanfics/fanart that are about romance and/or humour, Fanfics/Fanarts that are in a more serious/dark tone than the show, Memes in general</i>	80
Eu sinto que traz mais vida para a história! Como se eu pudesse me aprofundar mais nela, particularmente nas partes que a série menos aborda sobre as quais as pessoas gostam de teorizar e conversar. É divertido ver todos esses diferentes caminhos explorados, fiéis ao original ou não ¹⁴	<i>Fanarts in general, Discussions and theories, Fanfictions, Fanfics/fanart that are about romance and/or humour, Gifs, Fanfics/Fanarts that are in a more serious/dark tone than the show, AMVs</i>	120

¹³ tradução da autora de “*Discussions and theories: It's fun to speculate on a show with so much dramatic irony and such slow pacing. Fanfics that is romance or humor: It's like watching the show, but more catered to the tastes of the fandom instead of children. Basically, it's a shift of target demographic. Fanfics/Fanart that is dark: Again, the demographic shift, and also it's cathartic. Memes are just inside jokes for a community.*”

¹⁴ tradução da autora de “*I feel like it breathes more life into the story! Like I can sink into it deeper, particularly the parts the show touches less on that people like to theorize and talk about. It's fun to see those different paths explored, faithful to the original or not*”

	<i>ou video edits of the show, Memes in general</i>	
<i>Fanart é sempre minha parte favorita de estar em um fandom. Eu amo ver quão criativos os fãs podem ser e me introduz a alguns artistas incrivelmente talentosos. Fanfiction é simplesmente porque eu gosto de ler e é um jeito divertido de ver como diferentes cenários se desenrolariam na série escrita por fãs conhecedores. Ver coisas mais sérias não é o mais importante pra mim, mas a série às vezes mostra coisas mais sérias e isso é divertido para um fã mais adulto. E memes são sempre divertidos¹⁵</i>	<i>Fanarts in general, Fanfictions, Fanfics/Fanarts that are in a more serious/dark tone than the show, Memes in general</i>	124
<i>(...) Sabendo que é uma série infantil, eu entendo porque alguns temas não são explicitamente ditos ou mostrados, mas enquanto eu amadurecia, as perguntas que tenho amadureceram também. Tipo, todas aquelas pessoas que se afogaram devido àquele akuma, elas se lembram de morrer? O que acontece se um dos portadores de miraculous ficar gravemente ferido no disfarce? O conteúdo de fã que aborda os tons mais obscuros da série sacia a curiosidade que eu tenho por respostas¹⁶.</i>	<i>Fanfics/fanart that are about romance and/or humour, Fanfics/Fanarts that are in a more serious/dark tone than the show</i>	144
<i>(...) quando eu gosto de uma série, eu gosto de "passar mais tempo nesse mundo particular" e o fandom me dá exatamente isso.¹⁷</i>	<i>Fanarts in general, Discussions and theories, Fanfictions, Fanfics/fanart that are about romance and/or humour, Gifs</i>	534

Por meio desses trechos, podemos enfatizar, novamente, que, além do mencionado acima, a possibilidade de explorar tópicos mais “sensíveis” e profundos a partir do que é apresentado na série é um fator importante na permanência de adultos dentro da comunidade. A possibilidade de criar novas histórias que divergem da original está presente em todos os *fandoms*, e no de *Miraculous* não é diferente.

Também podemos observar nos trechos, a presença de capital social - conteúdo valorizado e trocado pelos fãs - conforme apontamos a partir de Recuero (nos capítulos anteriores). Por exemplo, o capital cognitivo (informacional), quando

¹⁵ tradução da autora de “*Fanart is always my favorite part of being in a fandom, I love seeing how creative fans can get and it introduces me to some incredibly talented artists. Fanfiction is simply because I like reading and it’s a fun way to see how different scenarios would play out in the show written by some very knowledgeable fans. Seeing more serious dark stuff isn’t the most important to me but the show does sometimes show darker things and that is entertaining for a more adult fan. And memes are always funny.*”

¹⁶ tradução da autora de “*Seeing as it’s a kids show, I understand why some topics aren’t explicitly told or shown, but as I’ve grown the questions I have have grown as well. Like, all those people that drowned due to that one akuma, do they remember dying?? What happens if one of the miraculous holders gets seriously injured in the suit? Fan content that digs into the darker tones of the show scratches the itch I have for answers.*”

¹⁷ tradução da autora de “*(...) when I like a show, I like to "spend time in this particular world" and fandom creations give me exactly that.*”

os fãs alegam que o conteúdo das *fanfic* e *fanarts* é o que possuem mais interesse. O capital relacional é apontado nos trechos onde eles afirmam que gostam de conversar, de interagir, fazendo assim, com que laços sociais sejam firmados.

Compreendendo a importância da produção de conteúdo pelos fãs na comunidade, a próxima questão do questionário abarcou sobre essa colaboração na construção e disponibilidade de capital cognitivo dos fãs a partir das atividades do *fandom*.

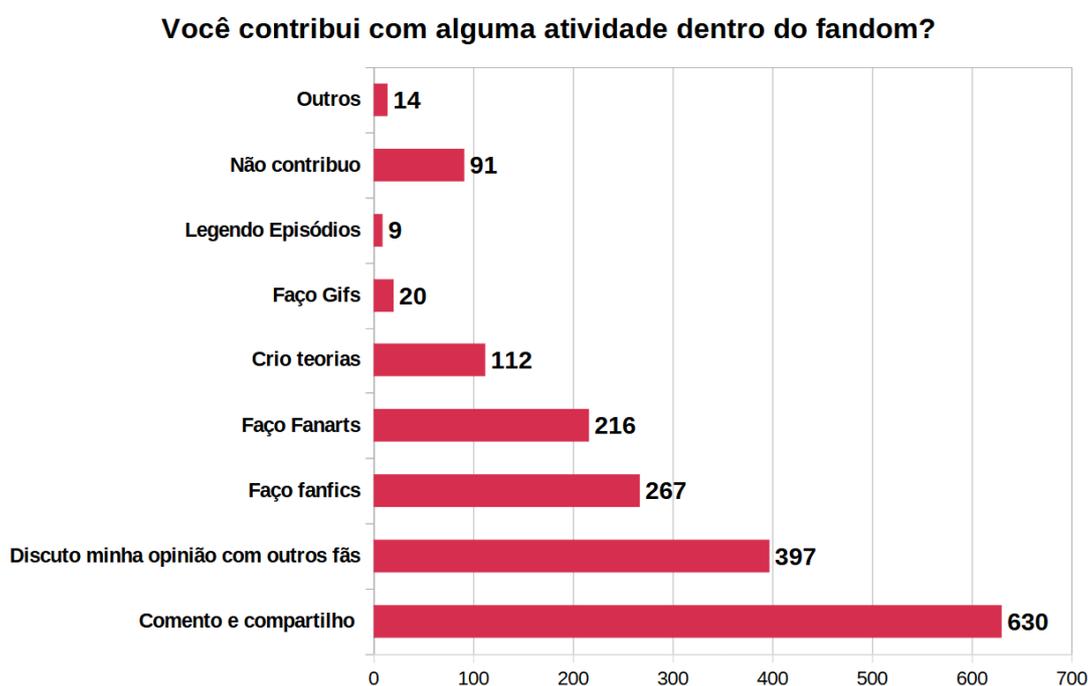


FIGURA 8: Gráfico - contribui com alguma atividade dentro do *fandom*?
 FONTE: gráfico produzido pela autora.

Por este outro gráfico, podemos ver que a maioria dos respondentes (64,7%, 630 pessoas) contribui com a comunidade por meio de comentários e compartilhando o que outros membros fazem e postam. 40,8% (397 pessoas) comentam e discutem com outros fãs sobre a série, 27,4% (267 pessoas) escrevem *fanfics*, 22,2% (216 pessoas) fazem *fanarts*. Vários também responderam que se consideram “*lurkers*”, que são pessoas que não interagem com nenhum conteúdo, apenas observam sem tentar fazer parte ou acrescentar nada à comunidade.

Podemos entender, então, que o capital cognitivo é muito valorizado pelo *fandom*, sendo que é o conteúdo mais “consumido” e distribuído de fã para fã. Ainda que muitos membros não contribuam com a criação deste capital, eles são importantes, pois são os que o compartilham e o fazem circular, podendo até gerar

capital relacional a partir da interação com o conteúdo por forma de comentários, por exemplo.

No gráfico a seguir, buscamos evidenciar o quanto os membros da comunidade se sentem integrantes dela. Por meio dele, percebemos que 62% dos membros da comunidade se sentem pertencentes à ela.

In a scale of 0 to 5, how much do you feel like you belong inside the miraculous community? 0 being not at all and 5 being completely belong
974 respostas

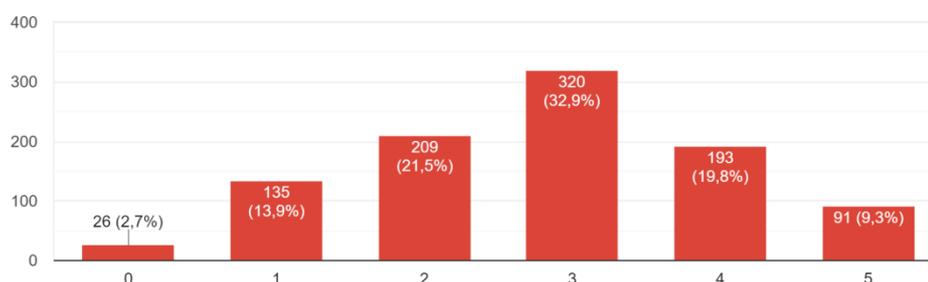


FIGURA 9: Gráfico - pertencimento dentro da comunidade.
FONTE: gráfico produzido pela autora.

Como esse sentimento é relativo, muitos deram respostas diferentes aos mesmos níveis de pertencimento, mas, no geral, os que responderam três e acima, acreditam que a comunidade é calorosa e receptiva, e dizem que não se sentem completamente pertencentes a comunidade porque não interagem muito com outros membros ou também porque não adicionam ou contribuem com a comunidade criando seu próprio conteúdo como *fanart* ou *fanfic*. Ainda assim, é interessante percebermos que mais da metade deles se consideram - em algum nível - pertencente à comunidade (apenas 2,7% disseram não ter nenhum sentimento de pertencimento com a comunidade).

Um dos respondentes diz que, dentro da *fandom*, encontra pessoas que entendem seu envolvimento profundo com a série e que discutem ideias que este respondente não conseguiria criar sozinho(a). O/a respondente também nota que, na sua visão, aparentemente, muitos do *fandom*, ou pelo menos aqueles com quem se relaciona, também são da comunidade queer/LGBTQ, então já existe um sentimento de comunhão entre as pessoas de lá. Logo, além da temática da série, outros tipos de capital cognitivo agem, podendo ser mais um suporte (a sua troca e valorização) para a permanência e desenvolvimento do sentimento de comunidade destes usuários.

“Os outros fãs de Miraculous ENTENDEM o que significa ser levado à loucura por essa série. Ser consumido por ideias e perguntas e o constante ruído mental que vem com uma fixação. Eles estão tão envolvidos quanto eu! Mais do que eu, muitas vezes. Eles criam, debatem e discutem ideias que eu nunca conseguiria criar sozinho(a), mas sobre as quais é fascinante pensar por vários motivos. E também, ninguém é hétero! Todos parecem ser queer de algum jeito, (...) então já existe um nível de comunidade lá que parece estar ao fundo¹⁸.” (Trecho do respondente 310)

Foi notado também que alguns adultos parecem sentir certo desconforto ao participarem devido a sua idade avançada. Porém, isso também foi apresentado como um “ponto de conexão” por outros usuários, principalmente por se verem como adultos que gostam de desenhos infantis, sabendo assim que não haveria julgamento entre eles. Logo, a identificação entre eles, age como mais um ponto importante para a criação e manutenção da comunidade em torno da série.

“Eu me sinto um pouco estranho(a) devido a minha idade (23) mas existem múltiplas outras pessoas perto da minha idade no *fandom*, o que ajuda¹⁹.” (Trecho do respondente 567)

Alguns que colocaram um nível baixo de pertencimento atribuíram sua nota a alguns fatores: sentirem que a comunidade é tóxica, que não formaram conexões ou amizades com outras pessoas (falta de identificação ou partilha de capital social comum), ou que preferem apenas observar sem interagir com outros. Muitos, como o respondente 265, também disseram que não se sentem tão importantes dentro do *fandom* porque não contribuem criativamente por meio de obras transformativas.

“Eu não crio conteúdo então eu não me sinto profundamente como parte da comunidade quanto me sentiria se criasse conteúdo. (...) eu selecionei um 3 porque eu sinto que acompanho o suficiente e falo sobre [a série] o suficiente para estar no *fandom* mas não o suficiente para me considerar uma pessoa ávida na comunidade de forma alguma²⁰.” (Trecho do respondente 265).

¹⁸ tradução da autora de “*The other fans of Miraculous GET what it means to be driven completely mad by this show. To be consumed by ideas and questions and the constant mental white noise that comes with a fixation. They're just as deep in it as I am! Deeper, a lot of the time. They create and debate and discuss ideas that I could never come up with alone, but ones that are often fascinating to think about for one reason or another. And, like, no one is straight! Everyone seems to be queer in some way (...) so there's already a level of community there that just seems to exist in the background.*”

¹⁹ tradução da autora de “*I do feel a bit awkward in the community because of my age (23) but there are multiple other people around my age in the fandom, which helps.*”

²⁰ tradução da autora de “*I do not create content so I do not feel deeply part of the community as much as I would if I made content. I do share content with people, and talk to friends about it regularly*”

Estes dados apontam novamente para a valorização de um capital cognitivo, ou seja, da produção de conteúdo, de informação como algo (possivelmente) mais admirado pelos participantes da comunidade. Logo, aqueles que contribuem, estariam mais enquadrados na comunidade (de acordo com o respondente 265), pois produzem o que o coletivo espera e gosta, funcionando, também (de certo modo) como uma forma de capital normativo. Isso porque, ao estar na comunidade, haveria, indiretamente, uma “regra” implícita de que devem compartilhar conteúdo, ou, ao menos, de que aqueles que compartilham, teriam maior “valor social” (reputação ou autoridade) na comunidade.

Na pergunta seguinte, a maioria dos respondentes (54,6%) diz gostar da série e do *fandom* de jeitos diferentes, seguido por 28,1% de pessoas que preferem o conteúdo criado pelo *fandom* do que a série. A razão disso é que o conteúdo dos dois é diferente um do outro. Muitos apontaram a série como sendo algo divertido e leve que, restringido por ser voltado para crianças entre outros motivos, não consegue atingir seu potencial ou o potencial que muitos fãs enxergam na obra.

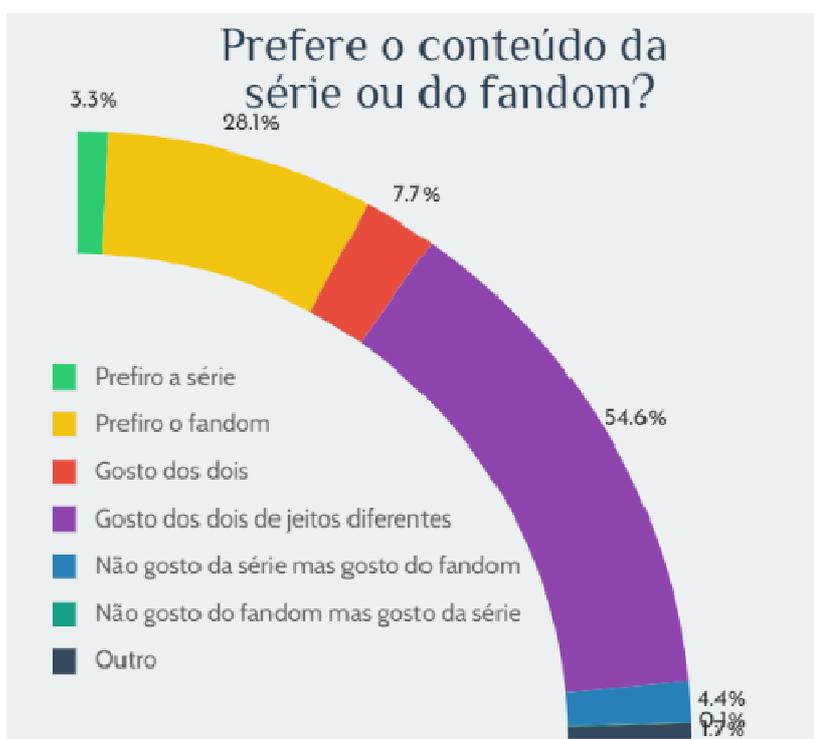


FIGURA 10: Gráfico - preferência de conteúdo.
 FONTE: gráfico produzido pela autora.

so I selected a 3 because I feel like I follow along enough and talk about it enough to be in the fandom but not enough to consider myself [an] avid person in the community at all."

Este sentimento de um dos membros da comunidade resume muitos dos comentários de outros fãs: “Eu gosto da série por ser um romance fofo e leve de super-heróis, e o conteúdo do *fandom* por ser capaz de ir mais a fundo do que a série consegue²¹.”

Isso pode demonstrar que o *fandom* em si também é um grande atrativo para participar da comunidade e, se não criar, “assistir” às várias outras versões da série criadas por outros fãs.

Alguns respondentes disseram que adoram a série por criar um mundo e personagens que os atraiu para aquele universo, mas que gostam do *fandom* pois ele pode se aprofundar em elementos ou personagens que a narrativa não abordou, recriar uma mesma cena ou conceito dentro da série de jeitos diferentes, etc. A série, para muitos, é o que incita à criação, imaginação e curiosidade de outros artistas dentro do *fandom*, e é essa extrapolação e diversidade de interpretações do mesmo material por diversas pessoas que é um grande atrativo para continuar a participar das atividades do *fandom* e até a assistir a série.

“O conteúdo do *fandom* pode ir além dos “guias” que a série precisa seguir. Isso é a fonte de criatividade ilimitada. Os trabalhos de fãs são verdadeiramente diversos e cada um é um único modo de entender o “canon”, engajar com ele e compartilhar seus sentimentos. A série é boa pelo que ela é. É leve e divertida, criou personagens amáveis. É uma boa série de “monstro da semana” com romance em seu cerne e missões e histórias secundárias que fazem a jornada interessante²².”(Trecho do respondente 301)

Outros respondentes afirmam que o *fandom* também é responsável por aumentar seu envolvimento com a série. Dizem que ver o que os outros fãs criam baseando-se no universo de *Miraculous Ladybug* aprofunda a sua apreciação pela série, e os faz apreciá-la de novas formas. Terem formado amizades pela comunidade e também por seu próprio envolvimento com ela, fazendo suas próprias obras transformativas, é importante para explicar seu envolvimento de tanto tempo com a história. É o que podemos observar nos comentários a seguir:

²¹ “I like the show for being a cute, lighthearted superhero romance and the fan content for being able to dive a bit deeper than what the show can.”

²² tradução da autora de “The fandom content can step outside the “guidelines” the show has to follow. This is the source for boundless outlet for creativity. Fanworks are truly various and each is a unique way of understanding canon, engaging with it and sharing one’s feelings. The show is good for what it is. It is bright and fun, it created lovable characters. It’s a good monster of the week show with romance at its core and side-quests and -stories that make the journey exciting.”

“Eu acho, geralmente, que o *fandom* tem mais espaço para explorar ideias que os *showrunners* tem. A série é muito divertida, (...) mas eu não acho que ficaria tão obcecado(a) e investido(a) nela do jeito que fico se não tivesse lido centenas e centenas de milhares de palavras de *fanfiction* sobre esses personagens. Tivesse visto artistas trazê-los à vida com suas próprias, destreinadas mãos, por razão nenhuma além de porque eles quiseram. O *fandom* alimenta meu interesse em *Miraculous Ladybug*, com certeza²³.” (Trecho do respondente 310)

“Os dois [série e *fandom*] são bons! Eu amo a série, não estaria aqui se não amasse! Mas as coisas de fã é o que me mantém tão obcecado(a) durante os hiatos. Eu não acho que teria continuado aqui por tanto tempo se eu não estivesse criando coisas para a série e se não tivesse feito amigos através do *fandom*. A série em si e as criações de fãs são ambas importantes para mim!²⁴” (Trecho do respondente 10)

Pode-se observar, então, que a experiência de compartilhar seus sentimentos, desejos e pontos de vista com outras pessoas dentro de uma mesma comunidade sobre um mesmo assunto é capaz de não apenas formar laços entre as pessoas, mas também, de certa forma, ressignificar o objeto de discussão em questão, dando a ele novas qualidades. Do mesmo modo, o capital de segundo nível - confiança no ambiente - também é criado quando estes sujeitos não apenas sentem-se parte da comunidade, como também compartilham suas criações.

Perguntei também se os integrantes acreditavam que estar envolvidos com o *fandom* afetava suas percepções ou até sua satisfação com a série, e a resposta foi majoritariamente afirmativa, como mostra o gráfico:

²³ tradução da autora de “*I think, generally, the fandom has more room to explore ideas than the showrunners do. The show is great fun, (...) but I don't think I would obsess over it the way I do if I hadn't read hundreds and hundreds of thousands of words of fanfiction about these characters. Seen artists sketch them into life with their own, untrained hands, for no other reason than because they wanted to. Fandom feeds my interest in Miraculous Ladybug, for sure.*”

²⁴ tradução da autora de “*They both are good! I love the show, I wouldn't be here if I didn't! But the fan stuff is what keeps me so obsessed and invested during hiatuses. I don't think I would have stuck around this long if I wasn't creating stuff for the show and if I didn't make friends through fandom. The show itself and the fan creations are both important to me!*”.

Você acredita que estar no *fandom* afeta sua percepção/proveito da série?

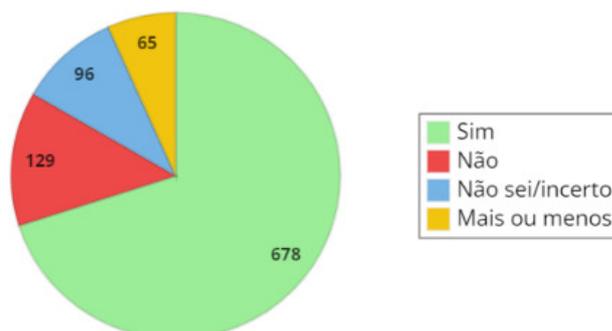


FIGURA 11: Gráfico - estar no *fandom* afeta o proveito da série.
FONTE: gráfico produzido pela autora.

Como já foi percebido nas questões anteriores, a comunidade tem a capacidade de influenciar opiniões de outros fãs. Logo, pertencer a ela aponta para ter acesso a um material valorizado pelos fãs.

Outro ponto interessante é o fato da comunidade contribuir para o despertar de maior afinidade e maior curiosidade pelo acompanhamento da série, conforme é possível observar no trecho a seguir:

“Eu definitivamente acho que estar no *fandom* me tornou mais fã! Honestamente, se eu não tivesse encontrado toda a ótima *fanart* e as *fanfics*, não tenho tanta certeza de que estaria esperando por todo episódio novo como estou agora. O *fandom* me fez repensar mais o conteúdo, me fazendo formar minhas próprias teorias e desejos para os episódios futuros.²⁵”(Trecho do respondente 412)

Significa que a comunidade virtual aponta para um possível fortalecimento do engajamento com a série animada, potencializando-a, possivelmente, para outros ambientes e o seu próprio “tempo de vida”.

Pode-se dizer que as pessoas e o conteúdo com os quais se escolhe envolver será o que vai determinar o quanto e como se é influenciado. No *Tumblr*, como não há algoritmos de recomendação de conteúdo baseado em interação como há nas plataformas de redes *Twitter* e *Instagram*, o que é mostrado aos usuários é quem ou

²⁵ tradução da autora de “I definitely think being in the *fandom* made me a bigger fan! [To be honest], if I hadn't found all the great *fanart* and the *fanfics*, I'm not entirely sure if I'd be waiting for every new episode as I am right now. The *fandom* made me rethink the content more, making me form my own theories and my own wishes for the future episodes.”

quais *hashtags* se escolhe seguir. Rodear-se de quem partilha da mesma opinião e pontos de vista parece trazer uma experiência mais agradável do que seguir apenas pessoas com o pensamento contrário em relação à animação.

Contas muito populares, da mesma forma, acabam influenciando opiniões do *fandom* em geral, como concordam os respondentes da pesquisa.

Você acredita que existem
pessoas dentro da comunidade
que são mais
influentes/populares
com o que postam/comentam?

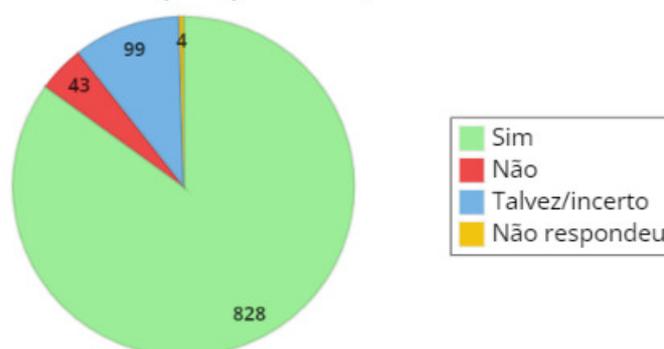


FIGURA 12: Gráfico - presença de pessoas influentes na comunidade.
FONTE: gráfico produzido pela autora.

Diversos respondentes mencionaram um artista em específico em evidência de que existem sim pessoas mais populares dentro de comunidades, conhecidos como “*Big Name Fans*” ou BNF. Vários motivos são atribuídos para a popularidade destes BNFs, sendo eles grande capacidade artística (bons ilustradores, escritores, editores de imagem, etc.), frequência de postagens, relevância aos interesses gerais da comunidade, tempo de permanência dentro do *fandom*, demonstrar grande paixão acerca da série, entre outros. Este fã escreve:

“Ah claro. Todo *fandom* tem seus *Big Name Fans*, seja porque eles produzem muitos (ou de boa qualidade) trabalhos de fã ou se eles são *hosts/moderadores/coordenadores/são* muito, muito ativos em uma seção da comunidade. Quanto mais conhecidos ficam, mais provável é que suas opiniões/teorias/etc. sejam espalhadas e discutidas. E quando você recebe um comentário positivo de alguém que VOCÊ sabe que é muito, muito bom, é sempre muito animador. Geralmente eles são pessoas agradáveis que só

estão felizes em espalhar o amor, mas existe a ocasional maçã podre²⁶(...)”.(Trecho do respondente 635)

Outro também escreve que acredita que os que mais tem popularidade são os artistas de *fanart* e escritores de *fanfic*, já que são eles que criam histórias e trazem os personagens à vida além das telas e formato original da série.

“Sim, definitivamente! Eu sinto que as pessoas que são mais populares ou influentes são artistas/escritores! O artista desenha coisas criando novas ideias para a série ou personagens e escritores podem reescrever partes que deveriam ter sido diferentes ou até produzir uma história nova que ainda incorpora a história principal e original. (...) Quando qualquer uma dessas pessoas postam, elas definitivamente influenciam outras pessoas, seja a respeito dos personagens ou história e isso pode definitivamente ser em um ponto de vista positivo ou negativo.²⁷” (Trecho do respondente 645)

Sendo assim, existem fãs com maior nível de alcance dentro de uma comunidade, e eles acabam, de um jeito ou de outro, influenciando opiniões, popularizando teorias, compartilhando histórias e outras artes de fãs, e isso é algo reconhecido pelos membros dessa comunidade.

How often do you check tumblr for miraculous ladybug?

974 respostas

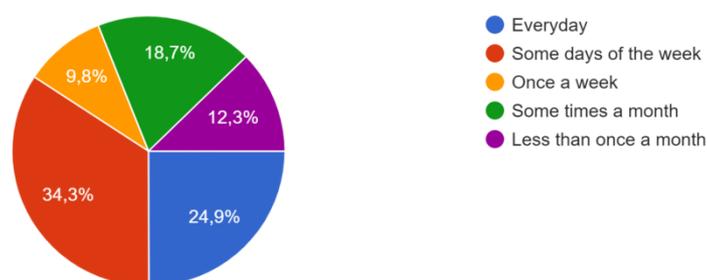


FIGURA 13: Gráfico - frequência de acesso à comunidade de *Miraculous*.

FONTE: gráfico produzido pela autora.

²⁶ tradução da autora de “Oh sure. Every fandom gets their Big Name Fans, whether it's because they produce a lot of (or just really quality) fanworks or if they host/moderate/coordinate/are really, really active in a section of the community. The more well-known they become, the more likely their opinions/theories/etc. are likely to be spread around and talked about. And when you get a positive comment from someone who YOU know is really, really good, it's always really uplifting. Often they are lovely people who are just happy to spread the love, though there's the occasional bad apple. (...)”

²⁷ tradução da autora de “Yes definitely! I feel the people who are most popular or influential are artists/writers! The artist [draws] things creating new ideas for the show or characters and writers can rewrite parts that should've gone differently or even produce a whole different story that still embodies the main and canon story.(...) Whenever any of these people post, they definitely influence other people, either regarding the characters or story and this can definitely be in a positive or negative point of view.”

Por último, a partir do gráfico acima, pode-se observar que a comunidade tem membros muito ativos, que participam frequentemente e engajam com o conteúdo produzido pelos fãs regularmente. Quase 70% dos pertencentes (respondentes) frequentam a comunidade por, pelo menos, uma vez por semana. Este dado aponta não apenas para uma possível fidelidade e engajamento dos sujeitos em torno da temática, como também reforça o sentimento de território e de identidade dos sujeitos com a comunidade. Eles retornam, produzem conteúdo, interagem e formam amizades... todos em torno de uma temática em comum: a série animada infantil *Miraculous Ladybug*.

6 Considerações finais

Visando responder ao problema de pesquisa “quais os possíveis motivos que levam pessoas adultas a participarem de comunidades online de fãs de séries animadas consideradas infantis, especificamente da série francesa “*Miraculous, as aventuras de Ladybug*”, este trabalho compreendeu que as comunidades virtuais não apenas apontam ampliar e difundir as narrativas de séries animadas, como também funcionam como um espaço de influência e afetações aos usuários fãs da série.

Para isso, como apresentado anteriormente, foi realizado uma aplicação de questionários *online* na comunidade de fãs de *Miraculous Ladybug*, obtendo 974 respostas, para assim obter um senso geral do que é atraente para o público adulto dentro do *fandom*.

Assim, as motivações evidenciadas neste trabalho que levam as pessoas adultas a participarem da comunidade em torno da série infantil *Miraculous Ladybug* foram:

- **Desenvolvimento do senso de comunidade:** a interação entre os membros e o compartilhamento desse lugar permitem o sentimento comum ao se referir ao mesmo objeto e às possibilidades de interação (capital relacional) e recriação acerca dele. O escopo de possibilidades de criação reforça o senso de identidade da comunidade, bem como os gostos e valores compartilhados em torno da série. Mesmo sendo uma

série infantil, as pessoas buscam sentirem-se parte de grupos, importantes (colaboradoras), identificando-se e criando “raízes” - ainda que virtuais - em lugares nas quais sentem-se à vontade.

- **Produção criativa de conteúdo:** o ambiente favorece a criação e partilha de arte em todas as formas (capital cognitivo), sendo ela amadora ou profissional, e é o que movimenta a comunidade. Os que não contribuem criativamente também são grandes admiradores, e ajudam a compartilhar aquilo de que gostam com outros fãs de gostos similares. Ter um local para criar, colaborar, ter acesso a um conteúdo em torno de um tema valorizado, parece ser importante. Não apenas se identificou um espaço de liberdade de criação, como também de difusão, potencialização e acesso ao conteúdo da animação.
- **Desenvolvimento de laços sociais:** criam-se laços a partir da troca de capital relacional, facilitada pelo conhecimento que a maioria têm em torno da série. Muitas vezes tais laços são aprofundados, e os membros criam conexões que vão além do ambiente das comunidades online. A internet é uma facilitadora nestas conexões que ultrapassam barreiras geográficas, possibilitando outros lugares para a formação de amizades que, quando sabido de seus interesses em comum, parecem mais fáceis de serem fortalecidas. Logo, buscar grupos com interesses em comum na Rede, e que talvez fora dela pudessem ser mais difíceis de serem encontrados (como adultos que falam de uma série considerada infantil regularmente na semana) aponta ser mais uma motivação.
- **Adaptação do conteúdo da série:** por meio dos trabalhos transformativos, os participantes têm a liberdade de moldar os personagens e re-escrever a narrativa a bel-prazer, trazendo temáticas adultas e explorando além do que a série original propõe. Logo, a possibilidade de adaptação da temática infantil para uma considerada mais adulta e que englobe seus interesses, indica outra motivação destes sujeitos a participarem destas comunidades em torno da série.

A partir destas motivações, podemos compreender que as comunidades virtuais em torno de séries animadas, sejam elas infantis ou não, apontam para um

aumento de vida da série, que segue sendo debatida e compartilhada através das redes pelos fãs. Estes ampliam a narrativa da série para além do que foi proposto, para outros espaços e outros propósitos, deixando a obra sempre aberta a novas interpretações. Assim, esses espaços virtuais oferecem espaços para criatividade e interação entre fãs na produção de conteúdo, sendo também uma rica fonte para os criadores das séries, que podem analisar as reações do público, o que foi impactante e qual a opinião geral sobre a obra.

Referências

REID, E. **Electropolis**: Communication and Community on Internet Relay Chat. Honoris Thesis. University of Melbourne, 1991.

A. CLICK, Melissa; SCOTT, Suzanne (ed.). **The Routledge Companion to Media Fandom**. Routledge, 2018.

BOOTH, Paul (ed.). **A Companion to Media Fandom and Fan Studies**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2018

FANTIN, Monica. **Cinema e Imaginário Infantil**: a Mediação Entre o Visível e o Invisível. Educ. Real. [online]. 2009, vol. 34, n. 02, pp. 205 – 223. ISSN 0100-3143.

FEOLA, G. G. S.; BERBERT, S. **Classificação Indicativa no Brasil**: as discrepâncias entre a televisão e o cinema. Anagrama, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 1-15, 2013. DOI: 10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2013.78988. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/78988>. Acesso em: 25 maio. 2023.

HILLS, M.; GRECO, C. O fandom como objeto e os objetos do fandom. **MATRIZES**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v9i1p147-163. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100678>. Acesso em: 13 fev. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture**. Routledge: 1992.

JENSEN, Joli. **"Fandom as pathology: The consequences of characterization."** The adoring audience. Routledge, 2002

PRADO, Julia. **Estudo e produção de uma animação**. 2020. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Curso de Comunicação Social: Publicidade e Propaganda) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

QUINTANS, Gabriela Collares Gomes. **Animação contemporânea: filmes para crianças e adultos**. 2017. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades Virtuais no IRC: Caso de #Pelotas**. Orientador: Marília Levacov. 2002. 165 f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

RECUERO, Raquel da Cunha. Comunidades virtuais: uma abordagem teórica. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/teorica.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2023

SANTOS, Angelo *et al.* **Consumo Midiático De Animações Infantis Pelo Público Jovem-Adulto: Um Estudo Acerca Do Desenho Steven Universo.** Orientador: BORDINHÃO, Filipe. 2021. 26 f. TCC (Graduação) - Curso de Publicidade e Propaganda, Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, 2021.

Apêndice

Apêndice A - Perguntas do questionário utilizado na pesquisa

How old are you? *

- between 18 and 25 years old
- between 26 and 30 years old
- between 31 and 35 years old
- between 36 and 40 years old
- between 41 and 45 years old
- between 46 and 50 years old
- older than 50 years old

Where are you from? *

- Africa
- The Americas (North, Central or South)
- Asia
- Europe
- Oceania

When did you start watching the show? *

- When I was a kid/teenager
- Started watching as an adult

What was the thing that made you want to watch miraculous initially? Mark all that apply *

- The super hero story
- The dynamic between the two main characters/the love square
- The animation style
- The character designs
- The humour
- The episodic format of the show
- The content of the show being light and upbeat
- The kids in my family watched it, so I watched it with them
- I saw people talking about it in social media and got interested
- I saw fanart/fanfic/gifs/edits of the show and got interested in it
- Outros...

Do you still watch miraculous? *

- Yes
- No
- Not often
- Outros...

Please tell me some of the reasons why you still watch the show or why you stopped watching it! *

Texto de resposta longa

Any reason why? Please tell me more about your answer to the previous question *

Texto de resposta longa

What type of content do you like to see the most inside the fandom? *

- Fanarts in general
- Discussions and theories
- Fanfictions
- Fanfics/fanart that are about romance and/or humour
- Gifs
- Fanfics/Fanarts that are in a more serious/dark tone than the show
- AMVs ou video edits of the show
- Memes in general
- Outros...

Tell me why you picked that answer! It can be any reason

Texto de resposta longa

Would you say you like the contents of the show better, or what the people in the fandom create? *

- I like the show better
- I like what the fandom creates better
- I like both
- I like both in different ways
- I don't like the show but I like the fandom content
- I like the show but don't like the fandom content
- I don't like either
- Outros...

And can you tell me more about your previous answer?

Texto de resposta longa

Do you believe that being in the fandom affects your perception/enjoyment of the show? How so?

Texto de resposta longa

Do you believe there are people in the community that are more influential/popular with what they post/comment? Why? (no need to mention someone specifically) *

Texto de resposta longa

How often do you check tumblr for miraculous ladybug? *

- Everyday
- Some days of the week
- Once a week
- Some times a month
- Less than once a month