

A Cultura de Fãs e o Ciberativismo: Novas Affordances percebidas pelos fãs de Pokémon na Cultura Pop

Gilson Peres Tosta da Silva*

Francisco José Paoliello Pimenta

Aluizio Ramos Trinta

Universidade Federal de Juiz de Fora, Programa de Pós Graduação em Comunicação, Brasil.

RESUMO

Observamos na contemporaneidade o desenvolvimento de novos meios de comunicação que combinam ubiquidade, imersão e velocidade impactando consideravelmente a cultura. Em contexto nacional, as instabilidades políticas servem como propulsor para novas formas de ativismo político vinculadas às mídias sociais. Dentro disso, as comunidades de fãs demonstram potencial no que diz respeito ao uso da cultura pop como instrumento para um ciberativismo mais lúdico. O presente trabalho visa analisar se as comunidades de fãs podem influenciar seus membros a terem comportamentos mais ativistas politicamente, seja de forma direta ou indireta. Esta análise terá como base as teorias de Marshall McLuhan e James J. Gibson, as quais dizem dos possíveis usos dos meios através da percepção de seus usuários. Será feito um estudo de caso com uma página de fãs da franquia transmídia Pokémon no Facebook, a qual é chamada de “Vida de Treinador” e é conhecida por criar conteúdos ativistas. O estudo será sustentado por um questionário online para o público que acompanha a página e também por uma análise de conteúdo de determinadas postagens da mesma. A hipótese é de que a maior parte dos seguidores consomem e compartilham conteúdos ativistas sem notar, estando vinculados principalmente à comunidade de fãs, tornando-se assim mais engajados em assuntos ativistas de modo indireto através dos aspectos lúdicos da franquia Pokémon.

Palavras-chave: Affordances. Convergência de mídias. Cultura Pop. Cultura de fãs. Ciberativismo.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade e seus modos de se comunicar apresentam uma relação dialética diretamente ligada à cultura vigente, desse modo, se configurando numa teia de relações multifacetadas onde os meios influenciam a sociedade que, por sua vez, dita de certo modo como esses meios devem se configurar. Nessa relação, observa-se que a contemporaneidade retrata uma nova forma de pensar e de se relacionar que se liga diretamente às novas tecnologias da informação [1]. Nesse sentido, no contexto das mídias sociais, as relações interpessoais se modificam se tornando cada vez mais intrínsecas a essas tecnologias, inaugurando novos palcos de expressividade social interligados num fluxo de informação que retrata a atual cultura convergente [2]. Essas novas configurações, mesmo que não sejam totalmente originais, utilizam de tecnologias ubíquas que vencem distâncias físicas e criam novas possibilidades de conexão muito mais móveis [3].

Com o surgimento e popularização da internet, houve a criação de novos ambientes nos quais essas trocas entre atores podem ser feitas através do chamado ciberespaço [4]. Este seria um meio de comunicação que atinge um status de lugar, propiciando a possibilidade de um mergulho nas imagens disponibilizadas virtualmente. A formação de um “espaço virtual” se dá pela imersão em imagens na tela do computador, tablet, smartphone

ou outro meio de acessar a web [5]. Uma vez que as redes sociais são formadas através dos seus pontos básicos compostos pelos atores, suas conexões [6] e aquilo que sucede dessa relação, assim também o são as novas formas de rede, diferenciando-se das redes sociais “clássicas” pelo fato de funcionarem em um espaço/tempo parcialmente diferente do real [4].

Nestes novos espaços de comunicação, sites voltados para a interação social possuem grande uso, visto o seu incentivo instrumental para a interação entre milhares de pessoas. Essas novas formas de mediação das interações humanas ligam os usuários em uma rede composta por inúmeras conexões com graus de importância e quantidade distintas entre si [6]. Entre os diversos sites amplamente utilizados atualmente para essas funções, destacamos o amplo uso do Facebook, o qual apresentou em janeiro de 2015, um total de 1,4 bilhões de usuários, praticamente 20% da população mundial na época [7].

Nesse novo universo de comunicações que praticamente independe do espaço físico para ocorrer, a relação da comunicação não é mais estabelecida de “um” para “muitos” [5]. Na verdade, ocorre no formato de uma rede onde diversos atores possuem a capacidade de emitir respostas frente às informações e conteúdos que consomem [8].

Nesse contexto, as chamadas mídias sociais são utilizadas de diversas formas e com uma imensa gama de objetivos. No Ciberespaço estão presentes discussões e conversas sobre os mais diversos assuntos, formas de engajamento improváveis de ocorrer em tamanha escala em outros meios, intercursos intelectuais, ações comerciais, compartilhamento de emoções, opiniões e vivências, organização de eventos, brigas, confrontos ideológicos, relações amorosas, amizades, companheirismo, rivalidade, competições, aproximações impossíveis de ocorrerem no meio físico, expressões artísticas e organização de comunidades.

Nesse sentido, podemos constatar que os processos de produção e circulação de conteúdos em rede por diversos atores simultaneamente comprovam um cenário midiático cada vez mais convergente. Nele, a propagação de conteúdos de origens variadas se entrelaça em um fluxo signífico que mistura informação e entretenimento em processos de elaboração de mensagens que descrevem eventos cotidianos de milhares de pessoas [9].

Interligado à esse contexto de convergência de diversas formas, a política é considerada um campo de persuasão onde são utilizadas argumentações para o fim de convencer o público ao ponto de fazer com que ele adira ideologicamente a um determinado posicionamento e, dessa forma, indo contra vários outros. Pelo uso da linguagem é que discursos ideológicos se materializam e transparecem estratégias específicas de comunicação com fim de disseminação de ideias. Nessa lógica, as mídias sociais possuem um discurso político próprio que perpassa ações como curtir, comentar e compartilhar determinadas postagens de outras pessoas ou marcas [10].

O engajamento com a cultura popular pode inspirar mudanças na identidade política das pessoas. Esse tipo de mobilização, bem

*e-mail: gptosta@gmail.com

como os debates em rede, só é possível graças a um fenômeno estudado por diversas linhas teóricas, mas que aqui trataremos pela visão de Pierre Lèvy, teórico francês que o chamou de Inteligência Coletiva [1][11]. Nesse contexto, os novos estilos de política participativa se aproveitam justamente do que os jovens já conhecem como fãs, consumidores e participantes das redes sociais e utilizam de tal capital cultural como ponto de partida para o engajamento desses jovens em ativismos políticos e sociais diversos [8].

Dito isso, o presente trabalho visa analisar se as comunidades de fãs podem influenciar seus membros a terem comportamentos mais ativistas politicamente seja direta ou indiretamente. Para tal, será feito um estudo de caso com uma página do Facebook organizada por uma comunidade de fãs de Pokémon chamada Vida de Treinador. A página possui mais de 75 mil seguidores, os quais foram adquiridos através de um crescimento puramente orgânico, o que configura uma comunidade realmente organizada de fãs para fãs e sem fins lucrativos. Além disso, o conteúdo postado diariamente na página associa imagens, jargões e elementos inteligíveis da franquia Pokémon com conceitos, opiniões e relatos ativistas, principalmente fazendo referência a ativismo de cunho feminista e LGBT e críticas abertas ao atual governo brasileiro. A hipótese mais plausível escolhida pelos pesquisadores é de que a maior parte dos seguidores consomem e compartilham conteúdos ativistas sem notar, estando vinculados principalmente à comunidade de fãs, tornando-se assim mais engajados em assuntos ativistas de modo indireto através dos aspectos lúdicos específicos da franquia Pokémon.

A relevância de se estudar tal tema gira em torno, inicialmente, do fato das novas tecnologias da informação modificarem cada vez mais os comportamentos e modos tanto de agir como de enxergar o mundo da população afetada por elas. Dentro desse campo simbólico cada vez mais complexo e emergente na contemporaneidade, o ativismo político se transforma e se adapta às novas ferramentas, mantendo alguns comportamentos, inutilizando outros e retomando outros que estavam em desuso antes.

O contexto político nacional e internacional dos três últimos anos serviram de palco para manifestações ainda mais autênticas e inventivas do que as estudadas até então. Diversos pesquisadores estão se debruçando sobre o tema e enxergando nas comunidades de fãs um potencial diferenciado para o manuseio de elementos da cultura popular com fins ativistas [3][6][7][9][12][16]. Exemplos não faltam, como uma postagem da Vida de Treinador onde foi criada uma imagem através de edições onde o congresso nacional fica povoado por Pokémon malignos ou ligados a sujeira, com os dizeres “Cenas ao vivo do congresso nacional”.



Figura 1: Captura de imagem da página Vida de Treinador (Acervo Pessoal)

Estudar e buscar compreender as nuances desses comportamentos se torna crucial para entender o impacto das mídias sociais, dos novos meios de comunicação mediados pela internet e do aspecto lúdico inerentes a eles nos mais diversos comportamentos sociais e culturais; dentro deles, o campo do ativismo.

2 TEORIA

Podendo ser relacionados a esse uso das novas tecnologias de comunicação/interação, os conceitos do teórico canadense Marshall McLuhan a respeito dos meios de comunicação trabalham com a ideia de elementos componentes da comunicação que seriam invisíveis ou imperceptíveis pelos sujeitos [12].

Esses diversos elementos formariam um ambiente comunicacional que configura o chamado fundo gestáltico das relações simbólicas e sociais contemporâneas. Como um conceito referente à teoria da Gestalt, Fundo seria um elemento que se contrapõe a uma Figura que está em referência no campo perceptivo do sujeito. Marshall McLuhan desenvolveu sua teoria demonstrando através da Gestalt, de forma metafórica, como o ambiente por trás das relações simbólicas estabelecidas pela sociedade é tão pertencente à interação em si como a Figura em referência, que no caso seria a comunicação [13]. Nessa análise, o Fundo seria formado por diversos elementos indiretamente ligados ao processo de comunicação, entre eles, os próprios meios de comunicação. Segundo o autor canadense, o caminho ideal para a análise dos processos de comunicação da sociedade seria por meio de um movimento que partiria da análise do Fundo para a Figura, jamais o contrário [12].

Esse ambiente constitui a materialidade da produção cultural contemporânea relacionada ao uso e desenvolvimento de novas tecnologias da informação [13]. Seria formado assim o fundo das interações através das mídias sociais a partir de elementos referentes à dinâmica da comunicação, características técnicas de cada rede e a organização entre esses elementos.

Ligado a essa relação metafórica de figura e fundo, temos também o conceito de Affordance, desenvolvido pelo psicólogo norte-americano James J. Gibson. Nesse conceito, que sofre influências históricas do pragmatismo, Gibson trabalha a relação entre a percepção dos sujeitos com os objetos e ambientes ao seu redor. Nessa concepção, cada objeto possui diversas affordances, que seriam seus possíveis usos, os quais são ou não percebidos pelo sujeito [14]. A título de exemplo, uma faca pode ser usada para cortar uma fruta ou ameaçar uma pessoa, ambas são affordances inerentes ao objeto faca que podem ser ou não percebidas pelo sujeito que a utiliza.

O autor estabelece que as affordances são captadas pelo sujeito através da visão. Uma vez captadas algumas características específicas do objeto/ambiente, o sujeito estabelece uma relação deste com o seu corpo e passa a perceber determinadas affordances do objeto. Porém, essa avaliação visual não é o único elemento no processo de percepção de uma affordance. Diferentes configurações propiciam diferentes comportamentos, assim, processos de percepção distintos podem ser encontrados. Considerando essas diferenças comportamentais e físicas no contexto dos seres humanos, se junta ao conjunto de influências o meio social e as vivências compartilhadas dos diversos sujeitos em comunidade, sujeitos esses que influenciam e passam informações uns para os outros. Essa característica única das affordances de conterem elementos psicológicos e físicos ao mesmo tempo, lhe dão atributos de alta complexidade para análise [15]. Isso porque o mundo funciona interligando as mais variadas influências, de modo que cada um desses elementos alteram uns aos outros.

Dentro desses aspectos, vale ressaltar que as mídias sociais passam por um processo permanente de reconstrução e expressão de identidade, modificado constantemente pelos atores no ciberespaço [6]. Como na própria teoria da Gestalt que serviu de base para os estudos de McLuhan e Gibson, figura e fundo aqui se conectam em uma relação dialética onde um elemento se sobressai para que outro seja colocado como fundo, em um movimento dinâmico e mutável. Podemos observar, com isso, que nos processos de comunicação em mídias sociais, figura – trocas simbólicas – e fundo – processos os quais influenciam essas trocas – dialogam entre si, estando uma contida na outra em uma relação de influência dialética [12].

A Cultura Pop, fruto da contemporaneidade, invade diversas práticas corriqueiras e, dentro delas, atravessa questões relacionadas tanto a ativismos diversos, à política e até nas dinâmicas jornalísticas. O contexto da cultura pop pode oferecer novos modos de se exercer o ativismo social e político, ao invés de servir apenas como instrumento alienante [11]. Assim, mídias sociais como o Facebook tem exercido funções para além das já conhecidas de interações cotidianas e manutenção de laços afetivos. Aqui, essas redes também são usadas de modo a potencializar formas de expressão, bem como a organização de comunidades de fãs e subculturas específicas [16].

3 DISCUSSÃO

A relação de poderes mais horizontalizada característica da cultura da convergência abriu espaço para novas formas de diálogo e desenvolvimento da inteligência, de modo mais coletivo e participativo. Entretanto, é importante ressaltar também que esse processo necessita de atividade por parte de seus atores para que surta efeito. Quanto maior participação ativa uma pessoa tiver no processo de debate e de aquisição de conhecimento, maior integração ela fará das informações, podendo assim passá-las adiante, reforçando ainda mais o processo [1].

Na cultura da convergência, observa-se que determinados elementos próprios das novas formas de interação através das mídias digitais combinadas com um contexto politicamente conturbado no Brasil possam ter culminado em uma modificação da percepção das affordances de redes como o Facebook. Antes percebidas como lugares de interação social despreziosa e superficial por parte da população, agora são utilizadas também como palco de embates políticos e sociais de profundo valor ideológico.

Em um funcionamento semelhante, determinadas comunidades de fãs, como a que é foco desta pesquisa, podem passar a enxergar novas affordances nas franquias das quais são fãs, como fazer paralelos entre imagens e situações de Pokémon com realidades sociais e políticas do país. Essas affordances seriam percebidas agora e não antes, por influência do meio e a popularização de práticas relacionadas à literacia midiática, principalmente nessas comunidades de fãs onde remixagens e edições são práticas corriqueiras que, inclusive, dão mais identidade e individualidade a essas comunidades.

Além disso, a Cultura Pop serve de munição imaginativa para modos de pensar e referenciais utópicos do que seria uma sociedade melhor. Franquias transmídia como Pokémon, Star Trek, Harry Potter e tantas outras apresentam personagens, modelos de sociedade e oportunidades de vida que nutrem a imaginação popular de modo a enxergarem novas possibilidades na vida real. Essas bases podem servir para a construção de paralelos entre ficção e realidade, utilizando desses conteúdos próprios de comunidades de fãs para reivindicações sociais e políticas verídicas.

Esses ambientes de interação propiciados pelo ciberespaço, dessa forma, trouxeram a oportunidade de criar verdadeiras pontes que igualam diferenças referentes à idade, classe social, raça, sexo e até nível educacional [2]. Essa possibilidade de participação multifacetada das mídias sociais pode ter sido um dos elementos de fundo que propiciaram a percepção de uma nova affordance para esses espaços, trazendo embates políticos para este lugar de relações mais horizontalizadas. Entretanto, é importante lembrar também que, assim como debates enriquecedores são possíveis nesses novos meios e uma affordance inédita pode estar se instalando nas mídias sociais, a construção do senso comum encontra-se exposta de forma quase materializada em diversos discursos. Além de facilmente serem reproduzidas ideias errôneas ou incompletas a respeito de um determinado tema.

4 CONCLUSÃO

Podemos observar que o uso dos mais variados aparatos disponibilizados pelas mídias sociais tem se modificado nos últimos anos. Comunidades organizadas em rede fazem uso de literacias midiáticas para confeccionar material próprio adaptando a cultura pop para diversos usos. O contexto político conturbado e de profunda instabilidade surgem como um possível influenciador para a construção de um palco adequado para que grupos passassem a enxergar nas mídias sociais a possibilidade de uma maior abrangência de informação. Bem como também novas maneiras de se engajar em causas sociais e reivindicações políticas.

Nesse sentido, também é possível notar que muito conteúdo ainda carece de informações detalhadas a respeito. Entre eles, as diferenças entre o uso do humor ou da seriedade em postagens com reivindicações ativistas, o processo de criação de memes específicos com conteúdo ativista e também as várias formas de apropriação de conteúdos da cultura pop como metáforas ativistas. Esses e tantos outros fenômenos estão ocorrendo todos os dias nas redes sociais mediadas por computadores e, cada dia mais, novos comportamentos, interpretações e ressignificações surgem, derivadas de comunidades que antes apenas consumiam passivamente produtos midiáticos e, agora, o transformam e reconfiguram para fins próprios.

O cenário apresentado de instabilidade política iniciado em 2013, combinado com o advento da cultura convergente e de novas literacias midiáticas utilizadas principalmente, mas não exclusivamente, por comunidades de fãs, utiliza formas práticas de metáforas para produzir um novo tipo de ativismo político que pode, potencialmente, ser mais efetivo em rede. Com isso, discutir a intercessão entre comunidade de fãs e ciberativismo no contexto político-social brasileiro, bem como produzir pesquisas empíricas que comprovem seu alcance, efetividade e modo de funcionamento é cada dia mais necessário.

Os estudos nacionais que embasam o presente trabalho são recentes e expressivos, porém dizem de um fenômeno em constante transformação, visto que a instabilidade do país ainda não cessou e, junto a isso, os fenômenos culturais derivados da convergência apresentam a cada dia novas configurações que, mesmo não descartando necessariamente as anteriores, nos apresentam novas características que são agregadas às discussões prévias sobre o tema.

Artifícios como o uso de memes em debates em rede com objetivos ativistas podem ter um potencial influenciador da sociedade sem precedentes e analisá-los cientificamente se tornou uma demanda emergente. Podemos notar como os novos meios de comunicação em rede extremamente imediatos e interligados propiciam um palco para que novos modos de expressão surjam e outros tanto antigos sejam retomados e ressignificados. Uma rede

social, independente de ser vinculada a mídias sociais ou não, precisa constantemente adaptar-se ao ambiente, na constante relação de influenciadora e influenciada pelas relações e percepções de cada ator. Essas adaptações pelas quais as redes passam não são necessariamente negativas ou positivas, porém, implicam no aparecimento de novos padrões estruturais. A possibilidade da mediação das interações sociais por computadores e pela internet, nesse sentido, está gerando novos padrões nas relações sociais que estão influenciando a cultura como um todo, assim como todos os processos ligados às relações interpessoais humanas.

Cada novo uso dado pelos atores sociais de modo a reinterpretar as possibilidades de uso dessas novas tecnologias, atribui a elas novos sentidos, criando assim espaço para novas percepções daquele objeto, potencializando a tomada de consciência de novas affordances. Por isso é crucial entender que o sentido de uma técnica, de um meio ou de um objeto, jamais se encontra determinado sobre seu contexto de origem. Isso por que novas conexões, interpretações e vivências podem modificar os significados atribuídos àquele objeto, podendo inclusive inverter alguns de seus sentidos anteriormente prevalentes.

Nesse contexto, nota-se que alguns elementos próprios das mídias sociais podem ter contribuído para a tomada de consciência de uma nova affordance para elas. Elementos como a maior facilidade de manter e desfazer laços através da manutenção de perfis online; o maior alcance da emissão de mensagens através dessas mídias; a ausência do corpo físico nas relações interpessoais; a horizontalidade da troca de informação entre os atores; e a possibilidade do uso de blogs, links e informação combinada de diversos usuários para enriquecer debates; possuem o potencial de facilitar e fortalecer o compartilhamento de ideias e opiniões. Esse poder permite que um maior número de opiniões sejam contrapostas a uma ideia específica, levando os participantes da troca simbólica a enriquecerem argumentos e embasamentos a fim de aprimorar sua justificativa de opinião. Esse processo pode gerar a oportunidade de discussões mais elaboradas surgirem.

Quanto mais complexas e interativas as ferramentas disponíveis para as trocas simbólicas, mais complexas e interativas serão também as formas de expressão dos atores que as utilizam. Nesse sentido, a franquia transmídia Pokémon, com mais de vinte anos de existência, serve de instrumento bruto do qual se originam metáforas para estabelecer paralelos ativistas no Facebook. Na frente social desse contexto, se dá crédito à indignação generalizada da população brasileira referente à instabilidade política que se instaurou no país e às questões sociais como as relacionadas a gênero, à violência pública, às necessidades especiais, à raça e ao nível econômico como possíveis fundos que trouxeram à luz a figura de possíveis novas affordances das mídias sociais e de materiais específicos da Cultura Pop.

Essas novas affordances, desse modo, podem se referir ao uso de franquias da cultura pop com teor lúdico, como o caso da marca Pokémon, em rede como instrumento desprezioso para a abertura e compartilhamento de debates de ideias e assuntos tidos como polêmicos socialmente, fazendo com que uma parcela da população que não necessariamente participaria de assuntos políticos participe mais ativamente dos acontecimentos políticos e ativistas do país.

Assim, acredita-se que o diálogo entre as teorias apresentadas aqui conceba uma ótica lúcida para a compreensão dos processos comunicacionais inventivos e horizontais que acontecem na atual cultura da convergência, vinculados intrinsecamente com aparatos tecnológicos diversos. Analisar o comportamento social e cultural

nas redes, bem como as comunidades de fãs que, de forma orgânica e organizadas, utilizam delas, é de grande importância.

Pesquisar o impacto do uso de marcas originadas da Cultura Pop, como é o caso de Pokémon, em comunidades de fãs como instrumento de ativismos diversos pode nos dizer bastante do modo de funcionamento e impacto desse novo modelo de ativismo em rede. Somente através de uma compreensão dessas novas práticas culturais poderemos entender mais a fundo as influências dialéticas dos novos meios de comunicação na vida em sociedade.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Lèvy. *As Tecnologias da Inteligência*. Ed. 34: Rio de Janeiro. 1993.
- [2] H. Jenkins. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph. 2009.
- [3] L. Santaella. *Comunicação Ubíqua*. São Paulo: Paulus, 2013.
- [4] M.Castells. A sociedade em rede. *A Cultura da Virtualidade real: a integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas*. São Paulo: Paz e Terra, v. 1. 1999.
- [5] J. Dornelles. Antropologia e Internet: quando o “campo” é a cidade e o computador é a “rede”. *Horiz. antropol.*, Porto Alegre, Jan/Jun, vol. 21, n. 21, 2004.
- [6] R. Recuero. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina. 2009.
- [7] G.P.T. Silva. Possíveis Contribuições das Redes Sociais Mediadas pela Internet para os Relacionamentos Amorosos. *Multiverso*. Juiz de Fora: IFET, v.1 n.2. Pág. 181 – 195, 2016.
- [8] H. Jenkins; J. Green; S. Ford. *Cultura da Conexão*. São Paulo: Aleph, 2016.
- [9] M. C. A. Bittencourt; C. Gonzatti. House of Memes: midiatização do ativismo e transformações no jornalismo a partir de uma cibercultura pop. *Geminis*, ano 7/1. Pág. 101 – 116, 2016.
- [10] J.M.P. Caetano; E.C.F. Luquetti. O que você está escrevendo no Facebook? – As novas Possibilidades Lexicográficas e seu impacto em nível discursivo-textual. In: *Cadernos do CNLF*. Rio de Janeiro: CiFEFiL, v. XIX, nº2. 2015.
- [11] H. Jenkins; M. Iko; A. Boyd. *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge: Polity, 2016
- [12] L. Perani. Sensorialidades, informação e comunicação: as teorias da percepção e da Gestalt nas obras de Marshall McLuhan e J.J. Gibson. *1º EITCCC*. Universidade Metodista de São Paulo. São Paulo. Pág. 1-16. 2014.
- [13] M. McLuhan; E. McLuhan. *Laws of Media: The New Science*. Toronto: UTP. 1988.
- [14] J.J. Gibson. The Theory of Affordances in: *The Ecological Approach to Visual Perception*. Lawrence Erlbaum Associates. New Jersey: Pág. 127-136. 1986.
- [15] J.J. Gibson. *The Perception of the Visual World*. The Riverside Press. Cambridge: 1974.
- [16] A. Amaral. Cultura pop digital brasileira: em busca de rastros político-identitários em redes. In: *Ecopós*, V.19 N°3. Rio de Janeiro, Pág. 68 - 89. 2016.