

A EXPANSÃO DA CULTURA PARTICIPATÓRIA NO CIBERESPAÇO

Fanzines, *fan fictions*, *fan films* e a “cultura de fã” na internet

Lucio Luiz

Mestrando do Programa de Pós-graduação em Educação
Tecnologias de Informação e Comunicação nos Processos Educacionais
Universidade Estácio de Sá

Introdução

Um fã é capaz de saber cada detalhe da vida de seu ídolo, os roteiros de todas as histórias já publicadas de seu personagem de quadrinhos preferido e os detalhes de cada episódio de seu seriado favorito.

Um fã não se importará em gastar dinheiro com objetos que só têm importância para si mesmo ou, no máximo, para determinado grupo de pessoas que compartilhem do mesmo interesse.

Um fã buscará sempre novos produtos ligados àquilo de que tanto gosta, como um livro que amplia a história de um filme ou uma adaptação cinematográfica de uma história em quadrinhos.

Por fim, um fã não apenas se satisfará em buscar novos produtos culturais derivados como vai, ele mesmo, sozinho ou em conjunto com outros fãs, **criar** novos produtos culturais derivados.

O fenômeno da cultura de massa, notadamente observado na popularidade de seriados, filmes e livros, levou ao surgimento de uma “cultura de fã”. Neste artigo, vamos analisar como a cultura participatória encontrou terreno fértil no ciberespaço para se expandir e analisaremos historicamente três de suas vertentes: Os fanzines, as *fan fictions* e os *fan films*.

Dado o pequeno volume de estudos dedicado à cultura participatória e seus aspectos (com exceção dos fanzines, que possuem diversos estudos, embora geralmente não façam referência à cultura participatória), trazemos o aspecto da intertextualidade e a proposta de análise a partir do conceito de modos de endereçamento, sendo esse artigo um ponto de partida para aprofundamentos posteriores.

A importância dada a essa “cultura de fã” acompanha a mudança da percepção dos fãs por parte dos estudos acadêmicos. De mero consumidor passivo da cultura de massa, o fã passa a ter papel importante em sua relação com a cultura pop que “consome”.

Cultura participatória

O termo “cultura participatória” (do inglês “*participatory culture*”) é utilizado para identificar uma subcultura na qual fãs de produtos culturais se apropriam de conceitos e personagens sem preocupação com direitos autorais ou restrições legais, na intenção de criar novos produtos derivados.

Por exemplo, um fã de Batman pode escrever um conto ou filmar um curta-metragem utilizando o herói como personagem principal. Embora seja uma infração de direitos autorais, os responsáveis pela indústria cultural costumam relevar essa “produção derivada” feitas por fãs (que raramente buscam lucrar com esses produtos) para evitar o risco de despertar uma antipatia naqueles que são exatamente os consumidores de seus

produtos culturais.

Há décadas existem diversas formas de criação pautadas na cultura participatória, como fanzines, *fan fictions*, *fan films* e diversas outras possibilidades criativas. Contudo, com a expansão da internet e da Web 2.0, a publicação e divulgação de textos, filmes, desenhos e diversas outras formas de expressão artística e cultural tornou-se muito mais simples e acessível.

A rápida expansão da cultura participatória no ciberespaço é resultado dessas mudanças e vêm sendo alvo de várias pesquisas, especialmente por Jenkins (1992), que foi um dos primeiros pesquisadores a chamar a atenção para a importância dessa “cultura de fã”.

Uma das características que une essas expressões culturais e outras relacionadas à cultura participatória é o desejo de se expandir universos ficcionais sem o intuito de lucro. Essa filosofia de criação aberta e desprezo pelo *copyright* encontrou terreno fértil para expansão no ciberespaço.

Não apenas a internet, como o avanço de várias outras tecnologias auxiliam os fãs a divulgar suas criações. Hoje em dia, é muito mais fácil editar um filme, por exemplo, graças a *softwares* gratuitos que permitem fazer edições e efeitos especiais que no passado seriam inviáveis sem o respaldo financeiro de um estúdio de cinema.

Mesmo na internet, desde o advento da Web 2.0 é muito mais fácil colocar conteúdo na rede sem conhecimento de programação ou design. Qualquer pessoa consegue publicar um blog, fotolog ou um vídeo no YouTube sem maiores complicações.

Ao mesmo tempo em que é fácil disponibilizar conteúdo, também é fácil ter acesso ao conteúdo produzido por outras pessoas. As comunidades de fãs (o chamado “fandom”) estão crescendo exponencialmente à medida em que se torna mais fácil encontrar pessoas que compartilham de gostos em comum.

Esse crescimento chama a atenção das empresas e criadores. Há quem reaja negativamente, como a escritora Anne Rice, que proíbe toda a qualquer tentativa de criação derivada com processos. Do lado oposto, pode ser citada a escritora J.K. Rowling, que incentiva a criação de contos baseados no universo ficcional de Harry Potter, com a ressalva de não se criar textos pornográficos.

Já houve casos, inclusive, de empresas que estimularam os fãs. A Paramount, detentora dos direitos do seriado “Jornada nas Estrelas” (“*Star Trek*”), por exemplo permitiu a publicação de duas antologias de *fan fictions* selecionadas em concurso (embora hoje em dia demonstre postura oposta em relação a *fan films*). Outro exemplo é George Lucas, criador da série de filmes “Guerra nas Estrelas” (“*Star Wars*”), que disponibilizou bibliotecas de sons para quem quisesse fazer *fan films* (contudo, autorizando seu uso apenas para documentários e paródias).

Fanzines

O primeiro exemplo histórico da “cultura de fã” são os fanzines (acrônimo de “*fanatic magazine*”, ou “revista de fã”). Na época anterior à disseminação da internet, os fanzines, revistas amadoras e, muitas vezes, artesanais, eram a única maneira de se saber maiores informações sobre seus seriados favoritos ou discutir com outros fãs questões de interesse restrito, como a “vida” de Sherlock Holmes ou as diversas missões da espaçonave Enterprise.

Embora já existissem publicações amadoras editadas por fãs desde o século XIX, os fanzines com as características que conhecemos hoje surgiram no começo do século XX, inicialmente ligados ao fandom da ficção científica.

O fanzine considerado o pioneiro foi “*The Comet*”, criado por Ray Palmer em 1930. A expressão “fanzine”, contudo, surgiu apenas em 1940, cunhada por Russ Chauvenet. Desde aquela época, os fanzines tinham como principal foco a divulgação de informações e a criação de espaços para debates sobre aspectos da ficção científica (e, posteriormente, outros temas, como histórias em quadrinhos, seriados, livros, etc.).

O principal aspecto de um fanzine, contudo, era o fato de ser feito de fãs para fãs, sem que ninguém ganhasse nada com isso. Por essa razão, era comum que os fanzines fossem distribuídos gratuitamente ou a preço de custo e que seus colaboradores não recebessem nada por artigos, textos ou ilustrações.

No Brasil, o primeiro fanzine foi o “Ficção”, de Edson Rontani, criado em 1965 e que trazia textos sobre quadrinhos. Contudo, a publicação utilizava o termo “boletim” para se designar. A expressão “fanzine” tornou-se popular no Brasil posteriormente, graças às publicações direcionadas à comunidade punk, massificando o termo fanzine com dezenas de publicações relacionadas ao movimento punk entre o final dos anos 60 e meados dos anos 80.

A partir dos anos 80, os fanzines sobre histórias em quadrinhos cresceram bastante no Brasil, tanto trazendo artigos relacionados ao assunto quanto publicando HQs produzidas por artistas brasileiros que não conseguiam outro espaço para divulgar seu trabalho.

Com o surgimento e a expansão da internet, muitos fanzines tornaram-se “revistas eletrônicas”, reduzindo bastante seus custos e ampliando consideravelmente seu alcance. Embora ainda exista uma ampla produção de fanzines “em papel”, é muito mais comum encontrar blogs e *sites* sobre temas muito específicos (notadamente ligados à cultura pop). Mas a influência dos fanzines nesses *sites* é percebida pela a forma como os textos são trabalhados e as propostas editoriais são desenvolvidas, indicando muitas vezes uma experiência prévia de produção ou leitura de fanzines.

Fan fictions

As *fan fictions*, mais conhecidas pelo acrônimo “fanfic”, ampliaram o conceito de apropriação das criações alheias pelos fãs. *Fan fiction* pode ser traduzida para português como “ficção de fã”. Sob essa “nomenclatura” reúnem-se essencialmente histórias que fãs escrevem sobre personagens ou universos ficcionais de que gostam, seja de literatura, cinema, quadrinhos ou qualquer outra mídia. Os escritores de fanfics são popularmente chamados de fanfiqueiros ou *ficwriters*.

As fanfics possuem uma origem que remonta os séculos XVII e XVIII, embora não tivessem as mesmas características de hoje em dia. Naquela época, por exemplo, era bastante comum os escritores utilizarem personagens de histórias de outros autores, criando seqüências para os romances ou até mesmo escrevendo versões diferentes de uma mesma história, criando, por exemplo, um final feliz numa história que terminava originalmente em tragédia.

Contudo, depois do surgimento de leis de direitos autorais em diversos países, que passaram a impedir que uma pessoa utilizasse numa obra o que havia sido criado por outro autor, essa prática tornou-se rara. A diferença entre as atuais *fan fictions* e as histórias dos séculos XVII e XVIII supracitadas é o fato de que os escritores de fanfic escrevem sobre o que gostam, sem necessariamente possuírem preocupações estéticas ou literárias.

As fanfics como as conhecemos hoje vieram na mesma época em que houve o crescimento de popularidade dos fanzines, no final dos anos 60 e início dos anos 70, seguindo o surgimento de seriados de TV de grande apelo popular. O primeiro fanzine a

trazer fanfics, servindo como uma espécie de “marco histórico”, foi o fanzine norte-americano “*Spockanalia*”, dedicado à série de TV “Jornada nas Estrelas”. Seu título faz referência a um dos personagens mais populares do seriado, o alienígena Spock.

Mesmo com a popularidade dos fanzines, ainda assim eles eram restritos ao fandom. Nem todos tinham acesso a essas revistas não-oficiais, especialmente pela dificuldade de disponibilização das mesmas devido aos custos que seriam proibitivos para revistas amadoras.

Com a popularização da internet, esse cenário mudou e as fanfics se desligaram dos fanzines, passando a se desenvolver de forma independente. No Brasil, um dos primeiros *sites* a publicar fanfics foi o Exodus FanFictions¹, que surgiu em 1997 e se dedica ainda hoje a publicar histórias da personagem de anime Sailor Moon.

Entre *sites* brasileiros antigos, ainda pode ser citado o Shipper X², criado em 1999 e ainda no ar, embora sem atualizações, que se dedicava exclusivamente a contos que exploravam a possibilidade de relações românticas entre os dois protagonistas do seriado Arquivo X.

Atualmente, é impossível contabilizar quantos *sites* dedicados à publicação de fanfics, já que centenas de jovens publicam suas histórias de forma descentralizada em blogs pessoais, páginas de grupos de amigos ou *sites* dedicados a “gêneros” ou universos ficcionais específicos. Um dos mais populares *sites* dedicados às fanfics, o FanFiction.net³, possuía mais de 1,3 milhão de usuários cadastrados em outubro de 2007, dentre os quais muitos brasileiros, segundo dados do *site*, mas mesmo esse não pode ser utilizado como parâmetro único.

Fan films

Os *fan films* são uma derivação das fanfics que, como o nome indica, envolvem a produção de filmes por fãs (o que não significa, necessariamente, de baixa qualidade técnica e artística nem que sejam feitos apenas por amadores). Contudo, ao contrário das fanfics, que sempre foram relativamente fáceis de se criar e distribuir, os *fan films* sempre foram mais restritos.

Mesmo em sua relação com a cibercultura, os *fan films* tiveram um início tímido, já que só recentemente começou a haver facilidade na distribuição de vídeos na internet, especialmente após ao uso mais contínuo da internet de banda larga e, principalmente, com o surgimento do YouTube e *sites* correlatos.

Embora ainda não muito disseminados no Brasil, são “lançados” todo mês dezenas de *fan films*, especialmente nos Estados Unidos, com qualidade e produção variada. Há, inclusive, muitos *fan films* que são considerados pelos fãs como as melhores versões de determinados personagens de quadrinhos para a linguagem cinematográfica.

Há mesmo prêmios para os melhores *fan films*, alguns com o suporte de produtoras. A Lucasfilm, de George Lucas, premia as melhores produções de fãs com o *Star Wars Fan Movie Challenge* (criado em 2002 com o nome *Star Wars Fan Film Awards*, alterado em 2007, e restrito a animações e documentários curtos e paródias, únicos “gêneros” oficialmente permitidos pelos detentores dos direitos autorais de “Guerra nas Estrelas”).

Um dos primeiros *fan films* assim considerado é um curta-metragem de 15 minutos chamado “*Star Wars: The Remake*”, feito no início dos anos 80 por garotos com uma câmera 8mm. Contudo, o marco dos *fan films* foi o curta “*Troops*”, de Kevin Rubio,

¹ <http://www.exodusfanfictions.net>

² <http://www.shipperx.com>

³ <http://www.fanfiction.net>

lançado em 1998 e que foi o primeiro a conquistar uma grande audiência graças à internet.

“*Troops*” é uma paródia que faz referência ao programa de TV americano “*Cops*”, que mostra o dia-a-dia de policiais em situações reais. No *fan film*, que segue um estilo de documentário, um esquadrão de *stormtroopers* (soldados do Império nos filmes “Guerra nas Estrelas”) são responsáveis indiretos pela morte dos tios de Luke Skywalker, o que explicaria um acontecimento que nunca foi exibido nos filmes.

Depois de “*Troops*”, aumentou muito o interesse em produzir e conhecer *fan films*, transformando seus diretores em celebridades da internet. Hoje, fãs fazem não somente curtas-metragens, como também séries, trailers (que podem ou não tornar-se *fan films* completos), animações, etc. Muitas pessoas também aproveitam os *fan films* como forma de se tornarem conhecidos apresentando seu trabalho como roteiristas, diretores, câmeras, atores, etc.

Intertextualidade

Devido à cultura participatória estar fortemente ligada ao sentimento de “reverência” que os fãs nutrem por seus objetos de interesse, aspectos como a intertextualidade também estão fortemente presentes. No caso das fanfics e dos *fan films*, que se apropriam diretamente dos produtos culturais para recriá-los, nota-se ainda a presença marcante chamado cânone: os conceitos de personalidade e cronologia definidos pelas histórias oficiais e que servem de base para que os fanfiqueros mantenham a coerência em relação ao desenvolvimento de seus textos.

Essa preocupação faz com que os escritores de fanfic e diretores de *fan films* precisem possuir um bom conhecimento sobre o universo ficcional dentro do qual estão trabalhando para que a reação dos personagens nas situações criadas seja condizente com o que, em tese, aconteceria se a situação ocorresse em uma história oficial. Mesmo no caso das paródias, elas buscam uma coerência com os aspectos que ressaltam, exageram ou apenas referenciam.

A definição do que é “canônico”, contudo, gera discussões entre os fãs, pois podem ocorrer diversas interpretações sobre a personalidade de determinados personagens, fazendo com que não exista consenso sobre a forma “correta” de se desenvolver os conflitos de uma história.

De qualquer forma, a tentativa de ser “fiel” ao produto cultural original (mesmo considerando que essa “fidelidade” pode não ser consensual) faz com que, muitas vezes, os fãs envolvidos na produção de fanfics ou *fan films* mantenham uma relação muito próxima com as histórias originais, utilizando todos seus elementos, desde o uso de personagens e lugares até mesmo quanto à forma de desenvolver a ação e os diálogos.

Isso tudo nos remete ao conceito de intertextualidade, que foi cunhado por Julia Kristeva com base no conceito de dialogismo de Mikhail Bakhtin. Segundo Barros e Fiorin (1999, *apud* Zani, 2003),

Intertextualidade ou dialogismo é uma referência ou uma incorporação de um elemento discursivo a outro, podendo-se reconhecê-lo quando um autor constrói a sua obra com referências a textos, imagens ou a sons de outras obras e autores e até por si mesmo, como uma forma de reverência, de complemento e de elaboração do nexos e sentido deste texto/imagem.

O universo ficcional retratado nas duas trilogias cinematográficas de “Guerra nas Estrelas” estimula em especial a criação de *fan films* que representem personagens

secundários, tramas paralelas nunca exibidas e outros temas correlatos porque, oficialmente, há dezenas de materiais extras como histórias em quadrinhos, jogos de *videogame* e romances, entre outros produtos, que ampliam as histórias dos filmes.

Outras séries cinematográficas e televisivas (um dos exemplos mais recentes são os romances e os jogos de realidade alternativa baseados no seriado “Lost”) também criam produtos derivados para agradar aos fãs e aumentar os lucros relacionados aos produtos culturais originais.

Contudo, essas histórias derivadas não se encaixam no contexto da cultura participatória, mesmo no caso das distribuídas pela internet. Afinal, são produtos oficiais, autorizados pelos detentores dos direitos autorais e com objetivo de lucro direto ou indireto, sejam ou não “canônicos”.

Modos de endereçamento

A cultura participatória foge da concepção tradicional de emissor/receptor da cultura de massa da qual se origina, já que as pessoas que produzem fanzines, *fan fictions*, *fan films*, etc., são as mesmas que os consomem.

O uso conceito de modos de endereçamento é uma proposta para a observação dessas relações entre leitor/escritor e escritor/leitor e entre espectador/produtor e produtor/espectador que se evidenciam na produção de fanfics e *fan films*. Esse conceito surgiu originalmente nos estudos de cinema e visa analisar a dinâmica entre o que um filme pretende transmitir a seu público e o que esse público efetivamente lê do filme. O conceito foi ampliado por Ellsworth (2001), que sugeriu sua utilização em outras áreas, especialmente a Educação.

No cinema, quando se quer atingir determinado público, os produtores fazem suposições sobre o que esse público se interessaria em ver e com o que ele se identificaria para poder endereçar o filme com as características que julga adequadas. Como um público não é necessariamente homogêneo, esse endereçamento não atinge a todos da mesma forma, havendo diversas leituras de um mesmo filme.

Quando se endereça um filme, portanto, há o objetivo de tentar influenciar ou manipular a resposta dos espectadores, mas sempre há um “erro” na percepção sobre esse público, já que não é possível exercer controle total sobre essa relação. A partir do momento em que surgem as questões básicas do modo de endereçamento (“quem este filme pensa que você é?” e “quem este filme quer que você seja?”) já se observa a impossibilidade de produzir respostas únicas.

A fato de se buscar endereçar um filme, pressupõe que ele seja feito para atingir um grupo específico. Ao mesmo tempo em que as leituras não serão sempre as mesmas (especialmente quanto maior for esse público), a própria produção cultural que está sendo endereçada não corresponde necessariamente à intenção original de quem a endereçou.

No caso das *fan fictions* e dos *fan films*, eles também são endereçados a determinados públicos, que os lêem de diversas e imprevisíveis formas. Contudo, há um ponto que os diferenciam do cinema tradicional, pois o público para o qual as fanfics e os *fan films* são endereçados é o mesmo que os produz, fazendo com que, quem está lendo um texto num determinado momento, possa estar endereçando no momento seguinte.

Mesmo que consideremos que há fãs que apenas consomem fanfics e *fan films*, sem também praticar a escrita ou a produção de curtas, a facilidade de publicação especialmente das fanfics em comparação com a de outras mídias, como a literatura profissional ou o cinema, torna todos os leitores potenciais escritores, o que mantém a possibilidade de ler e, no momento seguinte, endereçar.

Conclusão

Apesar da expansão da cultura participatória no ciberespaço e dos aspectos culturais e sociais diretamente relacionados ao tema, esse ainda é um terreno pouco explorado nas pesquisas brasileiras sobre cibercultura.

Esse crescimento da cultura participatória é inevitável, especialmente à medida em que a Web 2.0 vem se firmando, e os responsáveis pela indústria cultural já se mostram preocupados com os rumos que essa “cultura de fã” pode tomar.

As reações vão desde ignorar a existência dessas produções até condená-las publicamente, além dos que preferem apoiá-las (mesmo que de forma restrita) na tentativa de manter um certo controle sobre essa produção. Controle, contudo, que é impossível de existir diante do interesse dos fãs em se apropriar dos produtos culturais e recriá-los a seu bel prazer.

Há aspectos legais, especialmente relacionados com as legislações de direitos autorais. Porém, a cibercultura já debate questões de *copyright*, *creative commons* e questões afins, permitindo explorar ainda mais os estudos de cibercultura ligados à cultura participatória.

Milhares de pessoas produzem fanzines, *fan fictions*, *fan films* e outras expressões culturais derivadas dos produtos advindos da cultura de massa. São fãs, afinal, que não mais se satisfazem só em consumir em silêncio, esperando que os detentores dos direitos de seus objetos de interesse resolvam criar novos produtos para satisfazê-los.

São fãs que continuam sabendo cada detalhe da vida de seu ídolo, os roteiros de todas as histórias já publicadas de seu personagem de quadrinhos preferido e os detalhes de cada episódio de seu seriado favorito. Mas que, agora, também colocam sua própria criatividade a serviço de si mesmos e de outros fãs como eles.

Bibliografia

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BLACK, Rebecca W. *Adolescents and online fan fiction*. New York: Peter Lang, 2008.

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

COPPA, Francesca. A brief history of media fandom. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina (Org.). *Fan fiction and fan communities in the age of internet*. Jefferson: McFarland, 2006. p. 41-59.

ELLSWORTH, Elizabeth. Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p. 7-76.

HERZING, Melissa J. *The internet world of fan fiction*. 112f. Tese (Master of Arts), Virginia Commonwealth University, Richmond, 2005.

JAMESON, F. *Pós-modernidade e sociedade de consumo*. Novos Estudos, Cebrap, n. 12, p. 16-26, jun. 1985.

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University, 2006.

JENKINS, Henry. *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York: Routledge, 1992.

KOCH, I. G. V.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M. M. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

LUIZ, Lucio. Fan fictions de super-heróis das HQs: intertextualidade e pastiche. In: INTERCOM, 31., 2008, Natal. *Anais do XXXI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2008. 1 CD-ROM.

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. *A nova onda dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

MAGALHÃES, Henrique. *A mutação radical dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MIRANDA, Fabiana Mões. Fanfic e fanfiqueros: leitores/fãs de livros/escritores. In: HIPERTEXTO, 1., 2005, Recife. *1º Encontro Nacional Sobre Hipertexto: desafios lingüísticos, literários e pedagógicos*. Recife: UFPE, 2005. Disponível em <<http://www.ufpe.br/hipertexto2005/TRABALHOS/Fabiana%20M%F3es%20Miranda.htm>>. Acesso em: 10 set. 2007.

MONTEIRO, Tiago José Lemos. Entre a patologia e a celebração: a questão do fã em uma perspectiva histórica. In: INTERCOM, 28., 2005, Rio de Janeiro. *Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2005. 1 CD-ROM.

PADRÃO, Márcio. Ascensão de uma subcultura literária: ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização. In: ENECULT, 3., 2007, Salvador. *3º Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*. Salvador: UFBA, 2007. Disponível em <<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/MarcioPadrao.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2007.

PUGH, Sheenagh. *The democratic genre: fan fiction in a literary context*. Bridgend: Seren, 2005.

RUSSELL, M.E. The fan films strike back. *The Daily Standard*, mai. 2004. Disponível em <<http://www.weeklystandard.com/Content/Public/Articles/000/000/004/083mvybq.asp>>. Acesso em: 20 ago. 2008.

SÁ, Simone Pereira de. Fanfiction, comunidades virtuais e cultura das interfaces. In: INTERCOM, 25., 2002, Salvador. *Anais do XXV Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2002. 1 CD-ROM.

SANDVOSS, Cornel. *Fans: the mirror of consumption*. Cambridge: Polity Press, 2005.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. *Do fã consumidor ao fã navegador: o fenômeno fanfiction*. 210f. Dissertação (Mestrado em Letras), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2005.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

VIRES, Piret. Literature in cyberspace. *Folklore*, Estonian Literary Museum, n. 29, p. 153-174, ago. 2005.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. *Em Questão: Revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.