



## **Ciberliteratura: Analisando o universo das *fanfictions* na Internet<sup>1</sup>**

Evelyn ONOFRE<sup>2</sup>

Mariana FREIRE<sup>3</sup>

Marina MOTA<sup>4</sup>

Riverson RIOS<sup>5</sup>

Universidade Federal do Ceará, Ceará, CE

### **Resumo**

Tomando como foco as *fanfictions* – ficções produzidas por fãs –, este artigo tem como objetivo analisar a cultura de colaboração existente na Internet, que facilita as inúmeras produções dessas histórias diariamente, além de apresentar uma nova visão sobre a literatura, que passou a ser colaborativa. Analisando o conteúdo literário e as ferramentas interativas do site *fanfiction.net*, o presente artigo mostra, através dos conceitos de colaboração de Jenkins (2008) e Lèvy (2005), como a cibercultura impulsiona a produção da literatura virtual nas redes sociais.

**Palavras-chave:** ciberliteratura; redes sociais; colaboração; *fanfictions*.

### **INTRODUÇÃO**

Homem e máquina parecem ligados vitalmente. É assim a vida no século XXI, cada vez mais atrelada às novas tecnologias, como afirma Silveira (2003, p. 22), “as sociedades humanas se organizam como sociedades tecnodependentes”. O símbolo desse tipo de convivência atualmente é, sem dúvidas, a Internet. O número de pessoas ligadas a essa rede cresce, e assim também a busca utilizá-la de forma mais eficiente.

Um dos grandes motivos desse fascínio pela Grande Rede é a possibilidade de interação com inúmeras pessoas de diferentes locais do globo. A capacidade de comunicação foi profundamente modificada e ampliada. O surgimento de fenômenos, como a colaboração e a convergência das mídias, passou a nortear o funcionamento da Web, como propõem Jenkins (2008) e Lèvy (2005). Colaboração, nesse contexto, significa pessoas diferentes contribuindo para a elaboração e produção de diversos

---

<sup>1</sup> Exemplo: Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

<sup>2</sup> Estudante do 6º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, email: [evelyn.onlo@gmail.com](mailto:evelyn.onlo@gmail.com)

<sup>3</sup> Estudante do 5º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, email: [marianafreirepl@gmail.com](mailto:marianafreirepl@gmail.com)

<sup>4</sup> Estudante do 5º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, email: [marinamotafernandes@gmail.com](mailto:marinamotafernandes@gmail.com)

<sup>5</sup> Orientador do trabalho e tutor do PET do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará, email: [riverson@ufc.br](mailto:riverson@ufc.br)



produtos, como sites, notícias, músicas, vídeos. São todas as mídias em uma, feitas por qualquer um.

É aliando os conceitos de colaboração e convergência de mídias que se pode falar da ciberliteratura, especificamente das *fanfictions*. Esse tipo de ficção, que constrói histórias utilizando ideias e personagens de outras narrções, não é fruto da Internet, mas foi com ela que se popularizaram e alcançaram seu ápice. A eliminação da barreira na comunicação entre emissor e receptor se desfez, o que permite que autor e público se confundam e interajam com um único fim.

Com a facilidade de colaboração que a Internet possibilita, inúmeras *fanfictions* estão sendo produzidas diariamente, seja por apenas um autor ou por milhares deles. Essa criação de histórias permite também a criação de grupos bem definidos e com interesses em comum. Cada autor/leitor busca sua aproximação com aqueles que têm os mesmos gostos de histórias a serem reinventadas. Utilizando a inteligência coletiva, aliada à colaboração, a capacidade de produção e a criação de conteúdos na Internet são maximizadas. Tem-se, então, a ciberliteratura como um exemplo disso.

O presente artigo mostra como a cibercultura abriu novas portas para a produção da literatura virtual nas redes sociais, analisadas a partir do exemplo das *fanfictions*. O ponto de partida é a trajetória das narrativas ao longo do tempo e como elas se modificaram, culminando com a ampla utilização da Internet como ferramenta de produção e divulgação de histórias. Em seguida é mostrado como as *fanfictions* encontraram no mundo virtual um campo fértil para a sua disseminação.

### **1. *Fanfictions*: da criação do gênero à rede social ciberliterária**

As narrativas como gênero passaram por um processo evolutivo ao longo dos anos, mas ainda continuam com o mesmo objetivo, que é a troca de informação entre as pessoas. De orais, como as “contações” de histórias ao redor do fogo ou saraus, as narrativas passam a ser impressas, para perpetuar uma história através da leitura. Agora, com os adventos tecnológicos, também se tornam digitais, contribuindo ainda mais com a sua difusão, através da interatividade e troca de conhecimento e discussões entre os leitores, que agora não apenas leem as histórias, mas também as produzem.

Segundo Daniela Beneti (2008), o surgimento do gênero textual *fanfiction* é algo ainda questionável, que vai além das novas tecnologias do século XX. Beneti (2008) diz que a continuação alternativa do enredo e publicação não autorizada de obras como, por exemplo, “Dom Quixote”, de Miguel de Cervantes, já aconteciam desde meados do



século XVII. Fábulas como “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll, e séries como “Jornada nas Estrelas”, de Gene Roddenberry, foram obras também recriadas por leitores antes mesmo do uso da Internet. As ficções eram reinventadas e distribuídas através de fanzines<sup>6</sup> que geralmente eram trocadas e enviadas por correspondência.

Muito depois da popularização das fanzines, que aconteceu na década de 1960, as *fanfictions* passaram a ser produzidas também pela Internet, já nos anos 1990. A criação das histórias se deu através de fóruns ou redes sociais criadas para discutir e escrever novas histórias a partir de um tema específico ou, até mesmo, recriar e continuar narrativas já existentes. O repositório online de ficções que mais se popularizou foi o FanFiction.Net<sup>7</sup>, criado em 1998 pelo programador Xing Li para postar, inicialmente, pequenas histórias sobre o seriado “Buffy, a caça-vampiros”, de Joss Whedon.

Em 2011, o FanFiction.Net continua sendo o website mais utilizado para a publicação de *fanfictions* com, aproximadamente, 2,2 milhões de usuários registrados, a maioria do sexo feminino. O site disponibiliza histórias escritas em mais de 30 idiomas, sendo “Harry Potter”, “Naruto” e “Twilight” as três ficções mais populares, segundo as estatísticas do Top 28 do site<sup>8</sup>, atualizadas em 25 de julho de 2010.

### **1.1 Redes sociais e as fanzines**

Através das redes sociais, as fanzines tem sido reinventadas. Seriado de TV, histórias em quadrinhos, filmes, animes, jogos, livros, mangás são diferentes gêneros que têm sido continuados. Nas redes, os leitores também são produtores das narrativas, podendo trabalhar em conjunto a partir das *fandoms*, comunidades de discussão onde interagem pessoas de vários lugares do mundo.

A apropriação da capacidade de interconexão por redes sociais de todos os tipos levou à formação de comunidades on-line que reinventaram a sociedade e, e nesse processo, expandiram espetacularmente a interconexão de computadores, em seu alcance e em seus usos. Eles adotaram os valores tecnológicos da meritocracia, e esposaram a crença dos hackers no valor da liberdade, da comunicação horizontal e da interconexão interativa, mas usaram-na para sua vida social. (CASTELLS, 1999, p. 53).

A liberdade criativa nas redes sociais contribuiu bastante na produção e difusão das *fanfictions* que, embora seja um trabalho amador e sem intenção lucrativa ou

---

<sup>6</sup> Segundo Magalhães (2003), fanzines são “publicações amadoras editadas por fãs de uma determinada arte ou hobby”

<sup>7</sup> Mais conhecido pelos fãs como FF.Net ou FFN.

<sup>8</sup> [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net)



grandes pretensões literárias, estimulam a busca de aprimoramento e melhor qualidade das ficções publicadas. Segundo Andrews Keen (2009), trabalhos como os das *fanfictions* estão não só destruindo a originalidade da autoria, mas também minando nossas salvaguardas tradicionais da criatividade individual.

O antigo valor de um livro de um grande autor está sendo desafiado por um sonho coletivo de uma comunidade de autores hiperconectados que o comenta e revisa infinitas vezes, sempre conversando uns com os outros em um ciclo interminável de auto-referências. (KEEN, 2009, p. 25).

Os *reviews*, um espaço para comentários, os *feedbacks* sobre as histórias publicadas e os *betareaders*, leitores críticos das ficções produzidas que opinam sobre a qualidade do conteúdo e da estruturação do texto, são ferramentas disponíveis nas redes. A sua utilização valoriza não só a interação entre os leitores/autores, mas a qualidade do material produzido coletivamente por eles. Kevin Kelly<sup>9</sup> (*apud* KEEN, 2009), fala sobre a morte do tradicional texto solitário, que séculos de civilização conheceram como livro.

Na opinião de Kelly, o ato de copiar colar e ligar e comentar um texto é tão ou mais importante do que a escrita do livro em primeiro lugar. É a versão literária da Wikipédia. Em vez dos livros tradicionais pelos Norman Mailers, Alice Walkers e John Updikes, devemos abraçar, de acordo com Kelly, um único texto digital, hiperligado, comunitário, editado e comentado por amadores. (KEEN, 2009, p. 25).

A interação entre os autores das *fanfictions* nas redes sociais também faz com que aqueles mais populares sejam reconhecidos pela comunidade. Fatores como a característica da linguagem utilizada nas narrativas, criatividade nos enredos das histórias, frequência e ritmo de postagens, gêneros publicados, entre outros critérios de avaliação são utilizados nos sites e fóruns destinados às ficções. Raquel Recuero (2004) fala da existência dos *hubs*, membros mais populares que funcionam justamente para interligar os demais usuários da rede.

Percebe-se que a maioria das ‘distâncias’ entre os membros do sistema é reduzida pela presença de alguns indivíduos, que são ‘amigos de todo mundo’. Esses seriam os hubs, ou seja, pessoas altamente conectadas, com um imenso número de amigos, que contribuem significativamente para a queda da distância entre os indivíduos no sistema. (RECUERO, 2004, p. 8).

---

<sup>9</sup> Em artigo de maio de 2006, publicado no NYT.



Recuero (2004) caracteriza os *hubs*, como “pessoas altamente conectadas, com um imenso número de amigos, que contribuem significativamente para a queda da distância entre os indivíduos no sistema”. Com esse conceito, pode-se fazer outra análise dentro do critério das *fanfictions* que trata daqueles que as produzem e as leem, que são os colaboradores.

O espaço interativo disponibilizado pela Internet facilita a criação de laços afetivos entre os usuários dessas redes sociais. Para melhor entender o processo interativo existente nesses *fansites*, é necessário conhecer como funciona a colaboração na Internet, especificamente na produção das *fanfictions* online, tema do próximo tópico.

## **2. A ciberliteratura como cultura colaborativa**

A Internet possui uma cultura específica. Nela, a sociedade é reinventada e quase desaparecem as relações hierárquicas entre os indivíduos, ou seja, todos são iguais. As pessoas deixaram de ser apenas consumidoras de um restrito número de produtos, como afirma Levy (2007), “constituem uns para os outros uma imensa enciclopédia viva”. Elas agora são produtoras daquilo que querem, e por isso as opções de escolha são infinitas.

Segundo Castells (2003), a cultura da Internet foi formada por quatro “camadas”: a tecnomeritocrática, a dos *hackers* e a das comunidades virtual e empresarial. Neste artigo, aborda-se a cultura *hacker*, sob o aspecto da colaboração. Apesar de a colaboração dos *hackers* ser, principalmente, em função da produção de *softwares*, seu conceito também pode ser aplicado para outros tipos de produção colaborativa da Web.

Suprema nesse conjunto de valores é a liberdade. Liberdade para criar, liberdade para apropriar todo conhecimento disponível e liberdade para redistribuir esse conhecimento sob qualquer forma ou por qualquer canal escolhido pelo hacker. (...) A liberdade combina-se com cooperação através da prática da cultura do dom, que acaba por levar a uma economia do dom. (CASTELLS, 2003, p. 42).

A Web 2.0 surge, então, como uma evolução daquela que ainda não deixava no mesmo patamar os produtores e consumidores de conteúdo. É essa nova roupagem da web que é vivenciada agora e que potencializa ainda mais essa capacidade de colaboração. Segundo Clóvis Lima e Rose Marie Santini (2006, p. 3), uma das



contribuições mais relevantes da Internet é permitir que qualquer indivíduo conectado venha a ser produtor, mediador e usuário.

Um bom exemplo do potencial da colaboração nos dias de hoje é o carro conceito Fiat Mio. Também conhecido como FCC III, este carro foi construído utilizando ideias de internautas do mundo todo, configurando-se como o primeiro a ser feito nos moldes da licença *Creative Commons*, assim divulga o site do projeto<sup>10</sup>. A divulgação aponta também os mais de 17 mil participantes cadastrados e as mais de dez mil sugestões.

Se já é possível construir bens materiais, como um carro, pode-se também entender o quanto a produção colaborativa na Internet está avançada. Assim Tapscott (2007) observa esse fator colaborativo, do mundo dos negócios a colaboração aparece como influenciadora nas atividades sociais. A produção de histórias, então, encontrou na Grande Rede uma importante aliada. Pessoas de diferentes países, culturas, idiomas, podem participar da elaboração de uma história, interagindo de maneira direta em busca de um mesmo objetivo.

Estas duas características inerentes ao ser humano (compartilhamento de histórias e auto-organização por meio da inteligência coletiva) encontram na Internet uma ferramenta que torna mais ágil e efetiva a condução destes processos, conferindo novas dimensões a estes hábitos. (FORMAGGIO; OLIVEIRA, 2010, p. 3).

Percebe-se, portanto, as *fanfictions* como um importante segmento dessa produção de histórias. Segundo Daniela Beneti (2008), apesar de terem origem muito anterior ao surgimento da Internet, as *fanfictions* puderam aumentar a qualidade e o número de colaborações, a sua abrangência e a sua disseminação ao serem produzidas na rede.

As histórias produzidas por fãs começou ainda com o envio de correspondências, como dito anteriormente, mas hoje a Internet surge como facilitador desse processo. Segundo Erick Formaggio e Mariana Oliveira (2010), através da interação via web, o processo se consolidou e atingiu grandes proporções.

A Internet oferece diversas novas ferramentas para a produção dessas histórias. A compilação das propostas dos fãs, que antes exigia uma logística elaborada para acontecer, hoje pode ser feita sem muito esforço. Pessoas que estão geograficamente longe e que demoravam a se comunicar podem fazê-lo hoje em tempo real. A cultura

---

<sup>10</sup> Disponível em <http://www.fiatmio.cc/pt/sobre-o-projeto>. Acesso em: 5 nov. 2010.



colaborativa que nutre a criação de *fanfictions* exige uma plataforma de interação e de colaboração que se encaixou perfeitamente ao que a Internet oferece.

A origem colaborativa da web abriu novas frentes de interação entre os públicos, ao quebrar as barreiras de emissão/recepção e viabilizar a construção de sentido através da inteligência coletiva proveniente das redes. (FORMAGGIO; OLIVEIRA, 2010, p. 4).

Na Web, especialmente na sua segunda geração, não há mais diferença entre produtores e consumidores de conteúdo. No mundo virtual, não há a mesma hierarquia rígida que existe no mundo “real”. A comunicação é simplificada, o que permite que os diversos autores possam interagir intensamente entre si, criando, possivelmente, laços afetivos.

A comunicação na criação de histórias na Internet não é como a que se realiza nas etapas de produção e consumo de um *best seller*, por exemplo. A comunicação, na Web é multidirecional e dinâmica: os atores daquele processo se encontram em pé de igualdade, cada um com a sua função. Para Formaggio e Oliveira (2010), isso proporciona ao receptor, antes meramente consumidor da informação, a possibilidade de participar e interagir com o conteúdo através de suas próprias experiências.

Apesar de a hierarquia ser diminuída na literatura de Internet, ela não é extinta. A principal forma de distinção entre os colaboradores é a maneira que alguns adquirem prestígio e reputação. Esse *status*, porém, não é fruto de apadrinhamentos editoriais, mas de admiração dos outros membros da comunidade produtora de histórias. Os próprios produtores/consumidores das histórias “elegem” quem querem admirar.

Existem diversas formas de colaboração para produzir *fanfictions* na Internet. O que as difere é, especialmente, o nível de interferência que a participação tem na construção da narrativa. Em algumas, como no site FanFiction.Net, podemos dizer que a influência da colaboração é limitada. Nele, o público consumidor apenas comenta a história e dá sugestões ao autor de como ela deveria ser guiada. Fica, então, a critério de quem escreve a decisão de aceitar ou não aquilo que foi colocado.

Outro exemplo de modelo de colaboração nas narrativas de Internet é o que acontece no site Mongoliad.com<sup>11</sup>. Nele, o mesmo romance épico possui vários autores diferentes, que dão a sua contribuição sem existir um mediador. Fica a critério dos participantes continuarem a história e moderarem as informações.

---

<sup>11</sup> Disponível em <http://www.mongoliad.com>. Acesso em 5 nov. 2010.



A Internet conferiu grande força à construção de narrativas. “Uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em mobilização efetiva das competências”, o conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy (2007) se encaixa perfeitamente na ciberliteratura. As diversas formas e níveis de colaboração na Internet permitem que a narração se desenvolva sob novos aspectos, a transição nas páginas de papel para o folheado virtual ganha novos rumos.

### **3. Ciberliteratura: a transformação da literatura na internet**

Um novo meio de comunicação traz consigo novas experiências. Assim foi com o rádio e com a televisão. No caso da internet não foi diferente. Segundo Janet Murray (2001, p. 17), “qualquer tecnologia industrial que estende dramaticamente nossas capacidades também nos torna inquietos por desafiar nosso conceito da própria humanidade”.

Saindo das páginas dos livros impressos e passando para o mundo virtual, a narrativa ganhou, através desse novo suporte, possibilidades de interagir com diversas outras ferramentas, como é o caso dos recursos gráficos e audiovisuais. Ao serem analisadas neste artigo, as *fanfictions* podem ser vistas como um exemplo claro dessa interação. O redirecionamento de personagens cinematográficos, por exemplo, permite visualizar o diálogo entre as narrativas tradicionais e o auxílio audiovisual.

O que vem diferenciar a ciberliteratura da literatura convencional, no entanto, não é apenas o meio de veiculação, mas também o modo como se comporta a narrativa no espaço virtual. Ao ser criada especialmente para esse universo, a ciberliteratura já possui em si a característica de explorar as diversas funcionalidades da Internet. É sobre isso que fala Heloísa Buarque de Hollanda:

O novo espaço cibernético, seus *links* poéticos e sua indução para uma contínua transmutação de subjetividades que se repete em cada escolha de *loggins*, senhas pessoais, *homepages* ou na multiplicidade de encenações exibidas diariamente nos palcos dos *chats*, sinaliza a liberação iminente de uma explosiva demanda reprimida de energias identitárias. (HOLLANDA, 2010).

A cultura popular, como afirma Jenkins (2009), surge em vez da cultura de massa, quando, no universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, procurando pelos diversos pedaços da narrativa em diferentes canais, comparando suas opiniões com as de outros fãs, através de fóruns, grupos de discussão on-line, sempre colaborando.



Observando a inteligência coletiva de Levy (2007) como “distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva de competências”, é possível percebê-la não só no ciberespaço, mas também em toda a história do ser humano. Portanto, como propõe Alan Mascarenhas e Olga Tavares (2010), essa forma de inteligência ganha um impulso quando encontra o ciberespaço com toda a sua capacidade de disseminação de conhecimento que facilita qualquer ação coletiva.

O mundo dos fãs, ou *fandom*, encontra, portanto, nesse suporte multiutilitário, que é a Internet, um terreno fértil para se instalar. Segundo Mascarenhas e Tavares (2010), “o *fandom* caracteriza-se pelos laços de solidariedade criados entre os membros dessa cultura por compartilharem o mesmo interesse e sentimentos”.

Assim como diversos outros públicos, os fãs buscam na Internet algo que os interesse. Eles podem enfim contribuir ativamente com a construção de sua cultura<sup>12</sup>:

O culto dos fãs cresceu nas últimas décadas por meio da organização de convenções, das revistas underground e do comércio de vídeos caseiros. A internet acelerou esse crescimento ao oferecer um meio no qual os fãs podem conversar – trocando mensagens escritas – uns com os outros e, muitas vezes, com os produtores, escritores e astros das séries em exibição. (MURRAY, 2006, p. 52).

Considerando-se o ciberespaço como um espaço fluido que engloba os mais diversos tipos de informações (LEVY 2005), é possível observar núcleos específicos de interesses na Internet. Assim, as *fandoms* se comportam como as “comunidades virtuais”, propostas por Howard Rheingold (*apud* SPRANDEL, 2009), atuando em áreas específicas e cada vez mais estratificadas.

Recortar, portanto, os sites de *fanfictions* no mundo dos *fansites* é trazer à cena o objeto de análise desse artigo. Através da categorização das produções como livros, filmes e mesmo subdivisões em gêneros e títulos, as *fanfictions* vão ganhando um público bastante estratificado. A exemplo, o FanFiction.Net possui uma ferramenta de busca bem específica. Ela possui uma série de filtros categorizados por livros, obras, últimas postagens, gêneros, faixas classificatórias, línguas, número de palavras, personagens principais e secundários, completo/em construção, filmes/livros.

---

<sup>12</sup> Segundo Castells (2001), a cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet, como uma “construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet”.



Dessa forma, estruturam-se comunidades específicas, de forte interação entre seus membros, já que o conhecimento ali partilhado parte do grande conhecimento sobre o assunto por parte de cada um. Assim observam Mascarenhas e Tavares, analisando esses laços como arestas construídas pela interação social.

A partir do trabalho cooperativo humano no ciberespaço, semelhante ao das colméias de abelhas, comunidades de conhecimento são incitadas pelos laços sociais já existentes na rede, ao mesmo tempo em que as próprias comunidades de inteligência colaboram com o fortalecimento social da internet. (MARCARENHAS; TAVARES, 2010).

A enorme rede de interação entre os usuários nada mais é do que um traço do mundo virtual. Internautas de vários lugares se comunicam, são leitores e autores. São produtores e consumidores. Assim, de comunidades específicas e de um interesse por *fanfictions* em geral, estruturam-se as relações nos *fandoms*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do antigo ao novo, as *fanfictions* saíram das cartas e dos fanzines para ganhar impulso no mundo virtual. Assim como Jenkins (2008) fala sobre colaboração, os usuários das redes sociais de *fanfictions* vivenciam a interação permitida pela Grande Rede. Histórias escritas por uma, duas ou milhares de mãos possibilitam vários olhares, descobertas de diferentes realidades.

Da mesma forma que a colaboração pode funcionar em setores como o automobilístico, em exemplo anteriormente citado, esse fenômeno também existe no universo dos fãs. Partindo de um interesse comum, esses internautas trocam arquivos, ideias e até mesmo histórias. A legião de fanáticos encontra em sites como o Fanfiction.Net uma forma de compartilhar informações ou qualquer tipo de material específico de seu interesse.

São diversas formas de mostrar o conteúdo. Da simples transformação do final de uma história conhecida à sugestão de uma nova capa para o livro, escrito por milhares de fãs, os sites de *fanfictions* trazem em si o princípio básico da web 2.0: a colaboração. Em meio a uma cultura da internet, os fãs encontraram seu espaço nas redes sociais e, no acúmulo de informações sobre assuntos específicos, basearam as suas comunidades. Uma nova era de autores e leitores onde o enredo de um sucesso surge em forma multimídia. Se uma forma completamente nova, ou se apenas uma readaptação de



antigos modelos, o fato é que a ciberliteratura no impulso das fanfictions surge em uma era completamente nova para a produção.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENETI, Daniela. **Fanfiction.net: criatividade, receptores-autores e a questão do copyright sobre obras ficcionais na internet.** São Paulo, 30 jun. 2008. Disponível em <<http://culturaderede.pbworks.com/w/page/9823231/DANIELA-BENETI>>. Acesso em: 5 nov. 2010.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

FORMAGGIO, Erick Beltrami; OLIVEIRA, Mariana Correa de. **A colaboração entre jovens viabilizada pela internet: uma análise dos casos Harry Potter e The Sims.** Porto Alegre, 2010. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0540-1.pdf>> acesso em: 7 abr. 2011.

HOLLANDA, Heloísa Buarque de. **Vida literária na web.** 11 set. 2010. Disponível em <<http://www.heloisabuarquedehollanda.com.br/?p=650&cat=3>>. Acesso em: 7 abr. 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

\_\_\_\_\_. **If it doesn't spread its dead.** Disponível em <[http://www.henryjenkins.org/2009/02/if\\_it\\_doesnt\\_spread\\_its\\_dead\\_p.html](http://www.henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html)>. Acesso em: 7 abr. 2011.

KEEN, Andrew. **O culto do amador.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** 3. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura.** São Paulo: Editora34, 2005.

LIMA, C.R.M.; SANTINI, RM. **Creative Commons e a produção cultural colaborativa no Brasil.** Rio de Janeiro, 2006. Disponível em <[http://www.ulepicc.org.br/arquivos/ec\\_limasantini.pdf](http://www.ulepicc.org.br/arquivos/ec_limasantini.pdf)> Acesso em: 7 abr. 2011.

MAGALHÃES, H. **A mutação radical dos fanzines.** Anais do 26. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte-MG, setembro de 2003. São Paulo: Intercom, 2003. [cd-rom]

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. **A inteligência coletiva do fandom na rede.** João Pessoa, jun. 2010. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-1409-1.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2011.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Redes sociais na internet: considerações iniciais.** 2004. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-redes-sociais-na-internet.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2011.



SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Software Livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

SPRANDEL, Michelle. **A comunicação e o marketing na cibercultura**. Blumenau, 28 mai. 2009. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0825-1.pdf>>. Acesso em: 8 abr. 2011.

TAPSCOTT, D; WILLIAMS, A. **Wikinomics**. Como a Colaboração em Massa Pode Mudar o Seu Negócio. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.