



Cultura participativa: Pottermore e a narrativa transmídia

Participatory Culture: Pottermore and the transmedia narrative

*Erivan da Silva Dantas**

*Hélvia Pereira Pinto Bastos***

*Maria Isadora Caldas Ferreira****

Resumo

O trabalho aborda o caráter transitório da linguagem com ênfase nas chamadas “narrativas transmidiáticas”, termo cunhado por Jenkins (2009) para se referir aos conteúdos culturais que trafegam por suportes variados, permitindo por sua vez, intensa participação da audiência. Para ilustrar esse tipo de narrativa, usamos o site Pottermore, ambiente em que a série de livros impressos “Harry Potter” se amplia e se mantém em constante renovação, seja por meio de histórias originais ou pelas possibilidades de participação e colaboração do público. Nesse ambiente, disponível em diversos idiomas, os leitores-navegadores optam por rotas de leitura não existentes nos livros publicados. As interações entre os usuários se dão não só no site, como em ambientes múltiplos, possibilidade que afirma a transitoriedade da linguagem, constituindo, ainda, um exemplo de “convergência midiática” na acepção de Jenkins.

Palavras-chave: Convergência Midiática. Cibercultura. Narrativas Transmidiáticas, Pottemore.

Abstract

The study discusses the transitory nature of language with emphasis on the so-called "transmedia narratives", term coined by Jenkins (2009) to refer to cultural contents found in various support media, allowing intense participation of audiences. To illustrate this type of narrative, we use Pottermore - an environment in which the series of novels "Harry Potter" is extended and constantly renewed through original stories or participation and collaboration of its users. The website is available in several languages, and readers can choose reading paths not found in previously published books, among other features. Users interact not only on the site but also on multiple web pages, a possibility that affirms the transience of language, as well as the notion of "media convergence" as given by Jenkins.

Key Words: Media Convergence. Cyberculture. Transmedia Narratives. Pottermore.

* Graduando do Curso de Licenciatura em Letras. IF Fluminense, campus Campos Centro

** Professora do Curso de Licenciatura em Letras. IF Fluminense, campus Campos Centro

*** Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras. IF Fluminense, campus Campos Centro

1 Introdução

O artigo discute a noção de "narrativa transmídia" apontada por Jenkins (2007, 2009), usando o site Pottermore como exemplo de apropriação e reelaboração de uma obra ficcional por parte dos leitores.

As tecnologias digitais de comunicação e informação mudaram, significativamente, os modos de produção e circulação de serviços e bens culturais, resultando numa cultura cibernética e "remix" (LEMOS, 2005). Essa cultura construída e desenvolvida no ciberespaço - cibercultura¹ - apresenta, conforme Lemos (ibid.), um conjunto de leis fundadoras: "a liberação do polo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais".

A mudança nos modos de produção e consumo de informação e conhecimento vem atrelada ao desenvolvimento e disseminação dos dispositivos tecnológicos, com destaque para os móveis. Isso resulta em: (i) convergência em dispositivos, por oferecerem mais de uma função; (ii) divergência de plataformas, porquanto uma mesma função é encontrada em diferentes aparelhos; (iii) ubiquidade tecnológica, termo que se refere à possibilidade da tecnologia estar acessível ao usuário em toda parte ao mesmo tempo (INCoD, 2011).

Esse cenário contemporâneo de convergência e transmidiação tem sido objeto de estudo do pensador e pesquisador Henry Jenkins. Em seu livro "Cultura da Convergência" (2009)², Jenkins discute, entre outros, a migração de diferentes gêneros ficcionais para outros suportes e como, nesse processo, o público se apropria e amplia o trabalho original. A transposição e adaptação de narrativas para diferentes meios e em diferentes formatos não é um fenômeno contemporâneo, haja vista as obras de arte que retratam passagens bíblicas ou mitos greco-romanos, além das inúmeras adaptações cinematográficas de obras literárias.

O site Pottermore³, usado para ilustrar a discussão, é um projeto desenvolvido pela autora J. K. Rowling em 2011 visando atender à demanda de leitores em continuar sua "convivência" com o universo dos personagens da série Harry Potter. Um desdobramento interessante para este estudo, são as *fanfictions* - narrativas criadas por leitores da série e as interações que se dão em fóruns de discussão e /ou redes sociais. Geralmente criadas por *fictores* jovens, as *fanfictions* costumam tratar de aventuras vividas por personagens de sua preferência (ALVES, 2006).

Outros fundamentos teóricos que embasam este estudo encontram-se nas Seções 2 e 3. O site Pottermore é descrito na Seção 4, assim como exemplos de *fanfictions* e páginas de discussão criados por de leitores / coautores fãs dessa saga.

¹ Na definição de Lemos (2005, p. 12): "[...] forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1970".

² A origem do termo costuma ser atribuído a Ithiel de Sola Pool em seu trabalho "Technologies of Freedom" de 1983.

³ URL: <www.pottermore.com/en-us>.

2 Participação e Coautoria

As tecnologias digitais, a organização textual descontínua dada pelos links, e os recursos da Web 2.0⁴, em particular, têm promovido uma mudança paradigmática nos modos de produção e difusão da informação, resultando em, como explica Santaella (2004, p. 60), "novas formas de socialização e da cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura". Esse aspecto relacional entre usuários e produtos culturais multiplicados pelas tecnologias contemporâneas configura o que Jenkins (2009) chama de "cultura participativa", isto é, uma cultura em que o usuário-consumidor tem participação ativa na reelaboração e disseminação de informações e conhecimento - noção que dialoga com o conceito de "inteligência coletiva de Pierre Lévy (1999). Para Felice (2008, p. 24):

As fórmulas da sociedade de massa, baseada na distinção identitária entre emissor e receptor, entre empresa e consumidor, entre instituições e cidadãos, entre público e privado, não conseguem mais explicar a complexidade das interações sociais nem as formas de habitar metageográficas contemporâneas.

Nessa configuração comunicacional, a relação do leitor com textos de diversos gêneros é distinta. Santaella (2014), em estudo em que classifica os diferentes tipos de leitor a partir da invenção da prensa, aponta estes: (i) *contemplativo* ou *meditativo* (leitor do livro impresso, de imagens fixas - Renascimento ao Sec. XIX); (ii) *movente* ou *fragmentado* (leitor de textos espalhados pela paisagem urbana - Período Pós-Revolução Industrial - Séc. XX); *imersivo* ou *virtual* (leitor que transita por hipertextos digitais e multissemióticos - Final do Sec. XX); (iv) *ubíquo* (em sincronia com o "nomadismo próprio da aceleração e burburinho do mundo no qual circula, [...] sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado.").

Com o advento das tecnologias digitais, os leitores imersivos e ubíquos de Santaella (2014), podem ser coautores de páginas digitais⁵. A coautoria é, de fato, um dos aspectos mais significativos da cibercultura. Sobre isso, Chartier (1999, p. 192), acrescenta que o leitor:

⁴ Considerada a segunda geração de serviços via internet, a Web 2.0 é caracterizada por Primo (2007) "por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo".

⁵ O papel do leitor como interlocutor na obra impressa (e em outras expressões artísticas que não a literária) é tradicionalmente reconhecido por diferentes abordagens teóricas de estudos literários. Jauss, em sua teorização sobre a Estética da Recepção (1994, p. 103), diz que "o observador pode considerar o objeto estéticos como incompleto, sair de sua atitude contemplativa e converter-se em cocriador da obra, à medida que conclui a concretização de sua forma e de seu significado".

pode submeter o texto a múltiplas operações (pode indexá-lo, anotá-lo, copiá-lo, desmembrá-lo, recompô-lo, deslocá-lo, etc.), mais do que isso, ele pode se tornar seu coautor. [...] encontra-se em posição de constituir um texto novo a partir de fragmentos e reunidos.

Nessa visão, o leitor é tanto "caçador" quanto "coletor de informação", na acepção de Jenkins (2009). Ao se apropriar, transformar e realocar determinado produto cultural, o leitor contemporâneo está experimentando práticas diferenciadas de escrita e leitura, como discutido na seção que segue.

3 Convergência Midiática e Narrativa Transmídia

O conceito de "convergência midiática" tornou-se conhecido com os estudos de Henry Jenkins. O autor usa o termo para se referir ao "fluxo de conteúdos de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação" (JENKINS, 2009, p. 29).

Jenkins (ibid.) deixa patente que são, cada vez mais, os usuários que determinam *o quê, como, onde e quando* consumir os conteúdos produzidos em diferentes suportes midiáticos. Segundo o autor, a convergência tecnológica e midiática tem provocado importantes alterações nas relações entre a indústria do entretenimento e o mercado consumidor, resultando no que ele chama "cultura participativa". Nessa perspectiva, Jenkins atribui maior valor às interações entre os sujeitos consumidores, à sua capacidade criativa, ao processo cultural do que às tecnologias *per se*.

Um aspecto dos mais relevantes nessa convergência de conteúdos e dispositivos é o que Jenkins (ibid.) denomina de *transmedia storytelling*, termo popularizado em português como "narrativa transmídia" ou "transmidiária" (NTm). Jenkins (2007, nossa tradução) esclarece que uma NTm "representa um processo em que todos os elementos de uma ficção se dispersam sistematicamente por diferentes canais de difusão com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Na forma ideal, cada meio faz sua própria contribuição para o desenvolvimento da história".⁶

Algumas das características das NTms apontadas por Jenkins (2007, 2009) são apresentadas a seguir:

- As histórias são geralmente baseadas em "mundos ficcionais complexos" com múltiplas inter-relações entre os personagens. Essa complexidade faz com que esses mundos não sejam apreendidos em sua totalidade, fato que leva o leitor a buscar informações que permitam expandi-los e reelaborá-los. Jenkins (2009)

⁶ No original: "Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story."

atenta para o fato de que as histórias não devem estar condicionadas umas às outras, permitindo que a compreensão do enredo e personagens se dê em meios independentes, ou seja, sem exigir conhecimento do produto original.

- As extensões das narrativas podem, por exemplo, manter o interesse do público em determinado personagem, esclarecer detalhes do enredo, complementar partes não detalhadas da história, ampliar a audiência ao oferecer outros "pontos de entrada" para públicos diferentes, além de motivar novas audiências a conhecerem novas plataformas midiáticas.
- As NTms constituem uma "forma estética ideal" em tempos de inteligência coletiva (Cf. Lévy, 1999), em que os leitores-usuários estabelecem redes de informação e conhecimento. Segundo Lévy (ibid.), a inteligência coletiva funciona como "atrator cultural", uma vez que agrega pessoas com interesses em comum para formar comunidades de conhecimento. Jenkins (2007, 2009) acrescenta que, além de atratores culturais, as NTms são também "ativadores textuais" porque ativam a produção, a recepção e o arquivamento de informação e conhecimento acerca de determinada obra de ficção.
- As NTms não dispersam informação apenas. Fornecem, também, uma dimensão performática ao leitor, permitindo que ele "encene" aspectos da história, usando, por exemplo, reproduções em miniatura ou fantasias de seus personagens favoritos. Esse aspecto é especialmente significativo para crianças, que se sentem encorajadas a mergulhar e reconstruir histórias, assim como participar de jogos do tipo RPG (*role playing games*). Esse processo de reprodução e reconstrução permite, ainda, que o leitor redimensione um personagem que, na versão original, tinha função menor no enredo.
- Ao estender os enredos e ampliar a ação dos personagens, o leitor desenvolve novas configurações para a narrativa a ponto de dar-lhes "vida própria. É essa possibilidade que alimenta as *fanfictions* (expansões não-autorizadas de uma narrativa).

Muitos são os exemplos de obras de ficção que foram transpostas, adaptadas e estendidas, ou seja, que se tornaram narrativas transmídias. Jenkins (2009) usa os filmes "Matrix" e "Guerra nas Estrelas" como trabalhos que suscitaram inúmeras discussões e questionamentos por parte da audiência, tendo se desdobrado em outros formatos e para outros suportes (jogos eletrônicos, quadrinhos, *fanfictions*, fóruns de discussão etc.).

Esse também é o caso da transposição midiática suscitada pela série ficcional "Harry Potter", discutida neste artigo.

4 A Saga Harry Potter e suas Extensões Midiáticas

Harry Potter é uma série de sete livros impressos de aventuras fantásticas escrita pela britânica J. K. Rowling, sendo "Harry Potter e a Pedra Filosofal" o primeiro a ser publicado em 1997. O universo de Harry Potter é mundialmente conhecido, tendo resultado em cerca de 600 milhões de exemplares vendidos até 2011 em mais de 67

idiomas. Em 1999, J.K. Rowling vendeu os direitos de filmagem do primeiro livro para a Warner Bros Entertainment. Os sete livros publicados deram origem a oito filmes, já que o último, "Harry Potter e as Relíquias da Morte", foi dividido em duas partes. A saga teve desdobramentos em jogos interativos e parques temáticos, podendo ser usufruída de qualquer um desses canais, o que amplia a franquia de maneira autônoma.

A história se desenrola, em sua maior parte, na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, sendo a tensão principal criada pelo conflito entre Harry e o personagem das Trevas, Lord Voldemort. A narrativa explora temas importantes como amizade, amor, ambição, preconceito, coragem e, principalmente, a complexidade que envolve a vida e a morte.

O Pottermore, projeto selecionado para ilustrar a noção de "narrativa transmídia", tem se configurado um dos mais profícuos desdobramentos da série Harry Potter. O site foi pensado e criado pela autora dos livros, com financiamento da empresa Sony. Rowling anunciou o projeto em junho de 2011, revelando alguns detalhes do site através de um vídeo no portal YouTube.



Fig. 1 - Página inicial do site Pottermore com seleção de capítulos para exploração e leitura

O ambiente Pottermore proporciona uma experiência de leitura interativa na qual os usuários se movimentam através dos capítulos e seguem o personagem principal, desvendando, nesse percurso, um conteúdo extra e exclusivo para os assinantes. Atualmente, o site já oferece a leitura de todos os livros da série. A exploração do site se dá por meio de sete partes representando cada um dos livros, sendo cada uma constituída pelas partes mais expressivas de todos os capítulos do livro, incluindo os conteúdos inéditos sobre personagens e informações sobre seu futuro.

Além dessa leitura interativa, os usuários podem visitar os principais lugares do universo de Harry Potter, como o Beco Diagonal, o mercado dos bruxos nos livros, no qual os assinantes também fazem suas compras on line. Os usuários, como os personagens dos livros, também são agrupados em "casas" (Griffyndor, Ravenclaw,

Hufflepuff e Slytherin), aprendem sobre magia, praticam feitiços, preparam porções mágicas e duelam entre si.

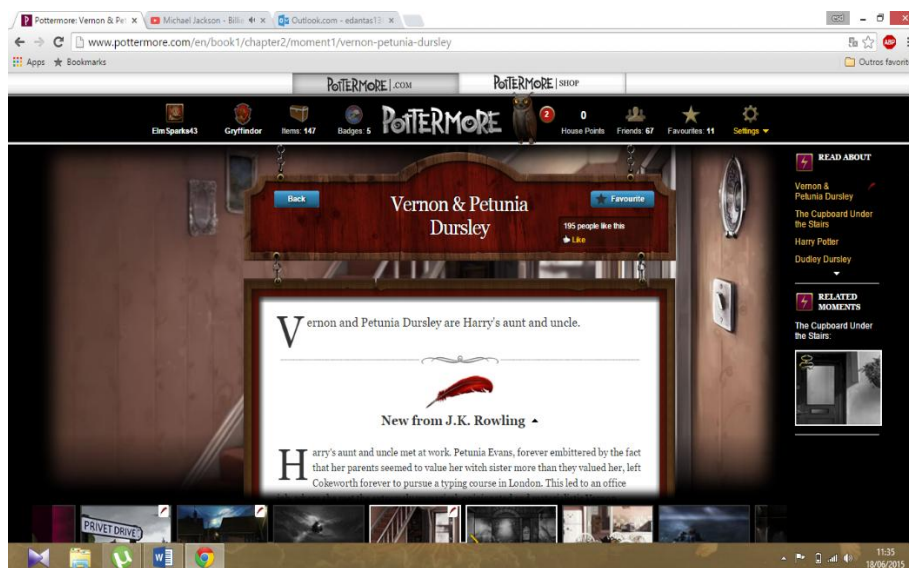


Fig. 2 - Página de desbloqueio de conteúdo inédito da autora.

Conforme Jenkins (2009), as narrativas transmidiáticas são constituídas de personagens complexos, aspecto que induz os fãs a escreverem continuções e buscarem novas possibilidades, ainda que os originais tenham tido um fim oficial. No caso do Pottermore, os usuários podem interagir com a equipe responsável pelo site, com a autora J. K. Rowling, e com demais assinantes. Uma das possibilidades do ambiente é a troca de mensagens e presentes on line feita através do site por meio da lista de amigos. Esse recurso é altamente controlado, uma vez que o site é aberto para todas as idades, não permitindo o uso do nome real do usuário nem a possibilidade de troca de fotos.

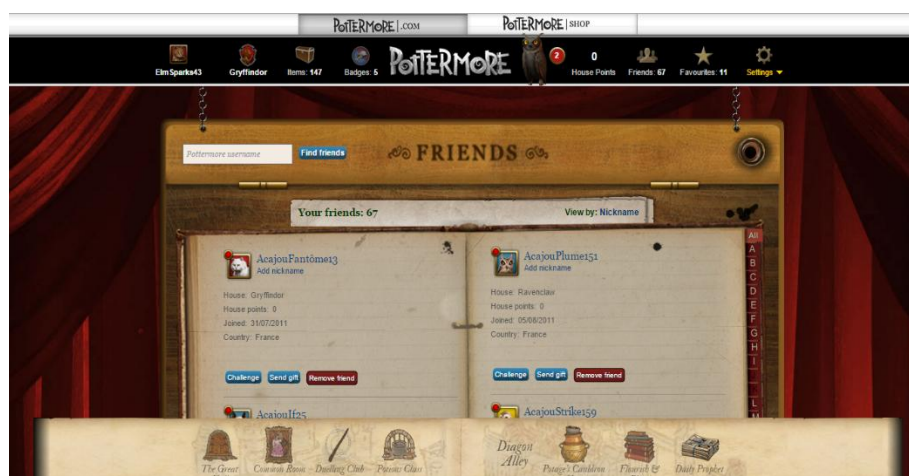


Fig. 3 - Lista de amigos e opções de trocas dadas ao usuário

O Pottermore é também o marco de um novo ramo midiático na saga - a oferta dos livros no formato eletrônico. O lançamento dos livros eletrônicos é visto como uma forma de atrair novos usuários e antigos fãs já inseridos na plataforma. Os *e-books* acabam por incentivar o usuário a dar início à leitura dos livros disponíveis na plataforma quando inicia sua exploração do ambiente.

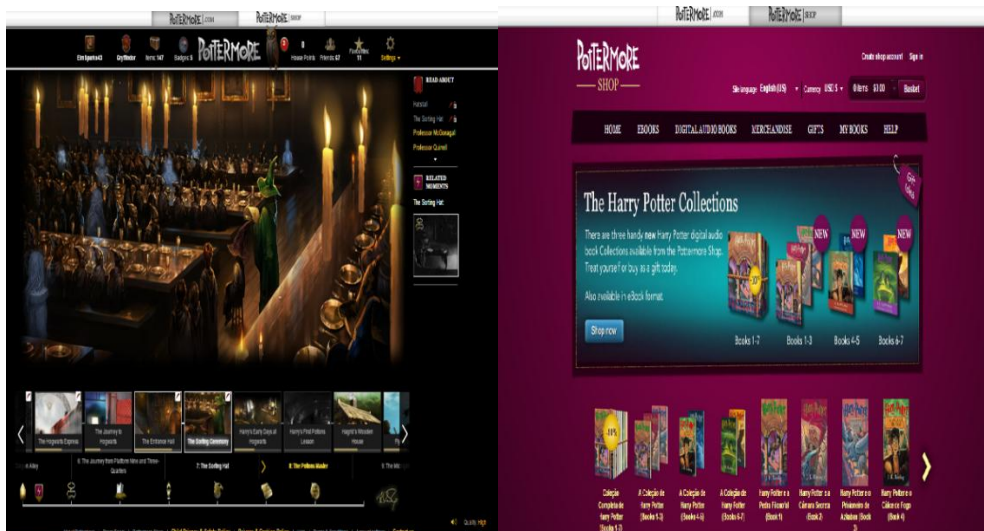


Fig. 4 e 5 - Exploração de momento chave do livro, e página da loja para aquisição de *e-books*.

Um desenvolvimento expressivo em número de usuários é a página oficial do Pottermore na rede Facebook⁷. Digitando-se "Pottermore" no espaço de busca, encontram-se uma lista extensa de *fanpages* e comunidades em diferentes idiomas.



Fig. 6 - Página oficial do Pottermore na rede Facebook.

⁷ URL: < <https://www.facebook.com/pottermore> >.

Outro ambiente que amplia as interações entre assinantes do Pottermore, e fãs da saga Harry Potter em geral, é a rede social Twitter, com mais de um milhão de seguidores. Como no Facebook, os usuários têm acesso a fotos, vídeos, links para outros sites sobre o tema, além de poder postar comentários e criar *hashtags* (palavra ou expressão relacionada a um tópico de discussão).

Com mais de 4 milhões de visitas desde sua fundação em 2002, o portal brasileiro Potterish⁸ é um dos mais completos na criação e divulgação de conteúdos relacionados a Harry Potter.



Fig. 7 - Página inicial do Potterish

Entre os materiais oferecidos pelo Potterish, encontram-se, entre outros: notícias, dicionários, resenhas, enquetes, entrevistas, galeria de fotos e vídeos, *podcasts*, jogos on line, e fóruns de discussão. Consoante com a tendência de disponibilizar conteúdos em diferentes plataformas e dispositivos, o Potterish tem aplicativos para download em celulares e *tablets*. Esse conteúdo é produzido tanto pelo grupo responsável pelo portal quanto por leitores-autores cadastrados no ambiente.

4.1 Fanfictions

Um desenvolvimento da série Harry Potter, significativo para este estudo, é a criação de incontáveis *fanfictions* (ou *fanfics*). O termo é usado para se referir a narrativas ficcionais criadas por terceiros (*fictores* ou *ficwriters*), sem fins lucrativos e publicadas em comunidades de fãs, conhecidas como *fandoms* (ALVES, 2014).

Não se contentando com a leitura das versões originais, os autores de *fanfics* criam e recriam narrativas com seus personagens de preferência. Em um ensaio sobre o tema, Jenkins (1998) diz que escritores de *fanfics* reescrevem suas histórias por

⁸ URL:< <http://potterish.com>>.

diferentes motivos, por exemplo: encontrar novas camadas afetivas dos personagens, questionar as "premissas ideológicas" das séries, e oferecer novas possibilidades de relacionamentos e trajetórias para os personagens. Nesse sentido, percebe-se como as funções de leitor e de escritor se fundem, e como a linha divisória que existia entre esses papéis torna-se cada vez mais rarefeita.

Segundo Paz e Pessoa (2012), inicialmente os fãs/autores

apenas leem as histórias, mas as comunidades apresentam um atrativo que os leva a engajarem-se na produção e apresentação de suas próprias histórias. Depois de disponibilizar, aparecem os feedbacks, que os impulsionam a escrever mais e também elevar a qualidade dos seus textos.

Para Alves (2014), o gênero *fanfiction* "emerge como uma prática de letramento on line motivada pela utilização de produtos associados à indústria do entretenimento". A pesquisa de Alves (ibid.) com alunos-autores de *fanfics* mostra melhoria nas habilidades de leitura e escrita, ampliação do vocabulário e da habilidade de interpretação de texto, em parte devido aos comentários feitos por leitores à medida que os capítulos são publicados. Nesse sentido, verifica-se a necessidade de se valorizar o universo ficcional que atrai os alunos, dando-lhes a autonomia e flexibilidade de que usufruem em ambientes de escrita disponíveis na Web em seu cotidiano.

O Spirit Fanfics⁹ é exemplo de site brasileiro desenvolvido para submissão de ficção nos mais diversos gêneros (p.ex.: drama, romance, comédia, aventura, mistério, ação, ficção científica, mangás etc.).

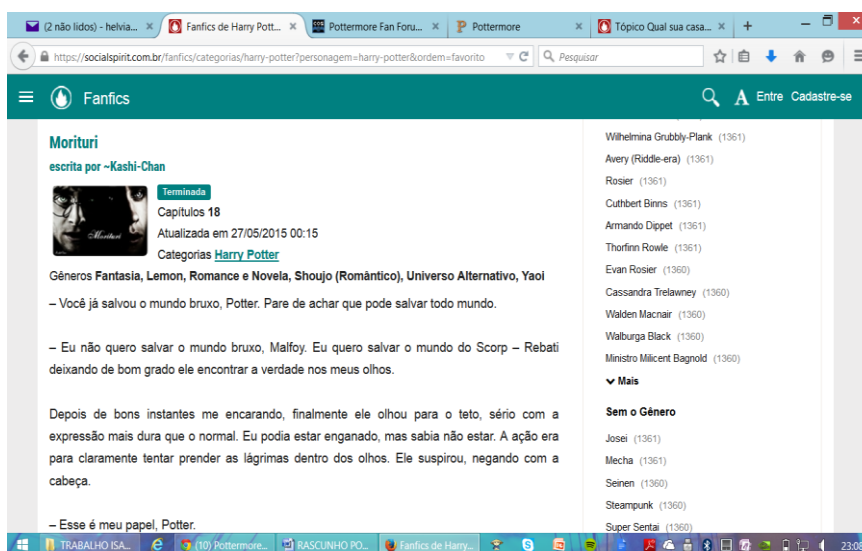


Fig. 8 - Capítulo de *fanfiction* no site Spirit Fanfics

Os autores podem ter a colaboração de *beta readers* - usuários editores que se dispõem a auxiliar autores iniciantes em sua escrita com críticas, sugestões e correções no uso da língua. As histórias são escritas em capítulos (em submissão contínua), em

⁹ URL: < <https://socialspirit.com.br/fanfics>>.

língua portuguesa, e classificadas por gênero e /ou temática. A Figura 8 mostra uma *fanfiction* inspirada na saga Harry Potter.

Para ilustrar a produção de narrativas inspiradas pela série Harry Potter, o portal Potterish informa a submissão de 27.268 narrativas. Além de submeter sua história, o usuário pode gerenciar os comentários postados sobre sua(s) *fanfic(s)* e escrever resenhas sobre narrativas escritas por outros.

O ambiente "Grimmauld Place", também associado ao portal Potterish, constitui espaço de interação por excelência, oferecendo os recursos de chat e fóruns de discussão, ambos organizados por tema (livros, filmes, personagens, sugestões, *fanfics*, e outros). Para ilustrar o volume de conteúdo inserido por usuários e as interações entre estes, o site informa a existência de 3.066 tópicos com 439.019 postagens.

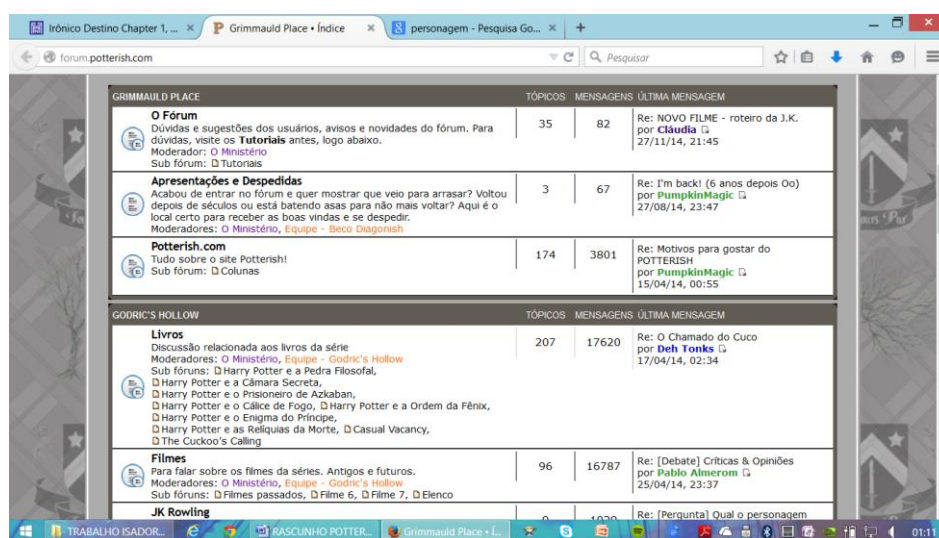


Fig. 9 - Ambiente com fóruns e salas de bate-papo do Potterish

Dessa forma, as ferramentas de comunicação fórum e chat também oportunizam intercâmbios entre escritores e leitores que se somam aos feitos em redes sociais na internet. Nessas comunidades, os usuários podem comentar e reescrever textos de outros, postar suas impressões, se apropriar de textos alheios; compartilhando, assim, suas impressões e sentimentos em relação a determinado universo ficcional.

5 Considerações Finais

O trabalho abordou a noção de narrativa transmídia com base, particularmente, nos estudos de Jenkins (2009, 2007, 1998) sobre os conceitos de convergência midiática, cultura participativa e inteligência coletiva. Nas palavras do autor (2009, p. 42), a contemporaneidade vivencia uma "transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação".

Nesse cenário, narrativas de diferentes gêneros desdobram-se em outros produtos, seja pela indústria do entretenimento, seja por motivação e interesse do

próprio público consumidor em manter "vivo" o universo ficcional da obra original. Esse comportamento torna-se um fenômeno amplo com os recursos da Web 2.0 que permitem ao usuário interagir de forma abrangente tanto com conteúdos quanto com outros navegantes nas redes.

O site Pottermore, descrito neste artigo, exemplifica o conceito de narrativa transmidiática, uma vez que os livros que compõem a saga Harry Potter foram adaptados e recriados em outros suportes e formatos, com destaque para as chamadas *fanfictions*. Nas comunidades virtuais criadas pela audiência formada por fãs da saga, leitores e escritores interagem de forma intensa - uma possibilidade facilitada e ampliada pela convergência de meios e aparatos tecnológicos.

Este trabalho destaca a visão de Alves (2014), para quem os múltiplos modos de interação entre usuários em idade escolar (fóruns, chats, *fanfics*, redes sociais, por exemplo) oportunizam o desenvolvimento de letramentos e habilidades ainda não devidamente explorados e valorizados nos programas de ensino e aprendizagem da língua materna.

6 Referências

ALVES, E. C. A. Um estudo sobre fanfiction: a leitura e a escrita em ambiente digital. In **Revista Eventos Pedagógicos**. v. 5, n. 1. pp. 38-47. 2014. Disponível em: <<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/1387>>. Acesso: maio 2015.

CHARTIER, R. **A ordem dos livros: autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília: UnB, 1994.

FELICE, M. Di. **Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social**. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2008.

INCoD - Instituto Nacional para Convergência Digital. Ministério da Ciência e Tecnologia. **O que é Convergência Digital?** 2011. Disponível em: <<http://incod.blogspot.com.br/p/o-que-e-convergencia-digital.html>>. Acesso: ago. 2014.

JAUSS, H. R. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Ática, 1994.

JENKINS, H. **Transmedia 101: further reflections**. Mar. 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso: jun. 2015.

JENKINS, H. **The poachers and the stormtroopers: cultural convergence in the digital age**. 1998. Disponível em: <<http://commons.somewhere.com/rre/1998/The.Poachers.and.the.Sto.html>>. Acesso: maio, 2015.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMOS, A. "Ciber-Cultura-Remix". In **Seminário Sentidos e Processos**. Mostra Cinético Digital. Itaú Cultural. São Paulo, 2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso: abr. 2015.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

PRIMO, A . "O aspecto relacional das interações na Web 2.0". In **E- Compós**. (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007.

SANTAELLA, L. "Leitor ubíquo e suas consequências para a educação". In TORRES, P. L. (Org.). **Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento**. Curitiba: Senar, 2014. Coleção Agrinho.

SANTAELLA, L. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a Cibercultura**. 2a. ed. São Paulo: Paulus, 2004.

VARGAS, M. L. **O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo, RS: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005.