

FANFICS: IDENTIDADE E QUESTÕES DE AUTORIA NA CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL

Ana Rosa Leme CAMARGO

Universidade Federal de São Carlos (PPGL)

anarosa.c@hotmail.com

Ana Silvia Couto de ABREU

Universidade Federal de São Carlos

anaabreu@ufscar.br

Resumo: As *fanfics* (ficção de fã) são (re)escritas criativas e livres de um determinado texto-fonte, podendo este pertencer a suportes e gêneros diversos como livros, séries, filmes, jogos, *mangás*, bandas etc. Constituído por leitores de características singulares – os fãs –, esse gênero é marcado por produções embasadas na releitura e reescrita. Tendo sua origem no meio restrito dos *fanzines* (revistas produzidas por fãs a pouco ou nenhum custo) e das convenções de fãs, as *fanfics* tiveram sua veiculação potencializada com o advento da Internet. A visibilidade que a web 2.0 proporcionou ao gênero também abre espaço para embates entre a cultura de fã e a indústria de entretenimento sobre autoria e *copyright*. O presente trabalho tem como objetivo o questionamento do lugar da autoria e dos direitos autorais envolvendo as *fanfics* no meio online e a possível caracterização de tal prática como um *remix*, tomando como objeto, na perspectiva da Análise de Discurso franco-brasileira, a formulação dos sites *Fanfiction.net*, *Fanfic Obsession* e *Nyah Fanfiction*.

Palavras-chave: discurso; autoria; remix; fanfic

Muito se escuta sobre o atual desinteresse das crianças e dos jovens pelos livros e pela leitura, mas em um olhar um pouco mais atento, no contexto on-line de hoje, vemos sites geridos por jovens dedicados a abordarem o universo literário em redes sociais exclusivamente voltadas para leitores e as *fanfics*. É sobre esta última produção que este trabalho se deterá.

As *fanfics*, ou *fanfictions*, são produções escritas por fãs de determinado universo ficcional e são difundidas na Rede através de sites, blogs ou fórum de redes sociais. Uma característica importante no meio das *fanfics* é quem as escreve. O *ficwriter* é, antes de tudo, um leitor do universo ficcional de origem e de outras *fanfics*, como o exemplo Flourish:

Ao realizarmos a leitura de um texto, inevitavelmente executamos um gesto de produção de sentido. No entanto, a noção de leitura de uma obra ficcional para um leitor comum pode ser descrita, frequentemente, como a simples narração do desenrolar de um determinado enredo. Contudo, essa postura aparentemente passiva do leitor em relação à

leitura vem sendo modificada e cada vez mais os gestos de produção de sentidos são percebidos. Já é expressiva a parcela de leitores que, devido a um grande sentimento de identificação com a obra, lança-se em busca do conhecimento acerca daquele universo ficcional, para além das informações contidas em sua leitura inicial.

O processo de leitura de um fã leitor, geralmente, é diferenciado do caminho percorrido pelo leitor comum. O fã ainda que inicie sua leitura por um meio off-line, em algum momento será atravessado pelo digital e o *on-line*, gerando uma nova interação com a obra inicial. O fã está constantemente ao redor de discursos heterogêneos sobre seu universo ficcional de interesse que chegam através, entre outros suportes, da atual Internet. Por conta desse fator, o fã encontra uma série de discursos acerca da obra de interesse que acaba entrelaçando-se, criando um outro. É fundamental atentar para o fato de que são os próprios fãs, muitas vezes, os responsáveis pela criação do conteúdo por eles utilizado, uma vez que o fã leitor é dado ao compartilhamento de conhecimento com seus iguais. Temos aí um importante conceito para a cultura de fã: o *fandom*.

O termo "*fandom*" significa, em sua tradução literal, domínio de fã. É no *fandom* que circulam as produções de leitores com interessados por uma obra em comum. O compartilhamento de experiências entre iguais resulta nas mais variadas manifestações: *fanfics* (narrativas), fã sites, *fanarts* (ilustrações e imagens), *fanhits* (músicas), jogos de RPG etc. A *fanfic* foi escolhida como objeto de estudo, dentro de todas as possibilidades, por ser uma prática de escrita profusa na rede.

A troca de conhecimento proporcionada pela interação em espaços digitais entre os fãs de um determinado universo ficcional é um exemplo de um aspecto do que Henry Jenkins (2009) define como o fenômeno da convergência:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. (JENKINS, 2009, p.30)

Contudo, devemos entender que as atividades relativas à cultura de fã (como *fanfic*, *fanvideos*, *fanarts* etc.) existiam antes do advento da Internet, ou seja, independem da rede www. Exemplo disso é o fato de que os fãs já compartilhavam conteúdo também de forma marginal pelo offline (em *fanzines* ou convenções).

Para Jenkins (2009, p.194), o *off-line* proporcionava um desconhecimento da cultura de fã para o grande público, assim como a não manifestação da indústria de entretenimento devido à inexpressividade da produção realizada pelos fãs. A Internet não só catalisou as práticas dessa cultura como a popularizou. A convergência é, portanto, um fenômeno inerente aos contextos *off* e *on-line*.

A *fanfic* é um dos muitos tipos de produções da cultura de fã que está atravessada pela convergência de conteúdos. As *fanfics* – também conhecidas como

“*fanfictions*” ou ainda “*fics*” – são narrativas escritas por fãs de um determinado texto-fonte, estando este nos livros, filmes, séries, HQ’s, games etc. A definição da palavra *fanfic* encontrada no glossário de Jenkins (2009) está intrinsecamente ligada a questões de *copyright*:

termo que se refere, originalmente, a qualquer narração em prosa com história e personagens extraídos dos meios de comunicação em massa, mas rejeitada pela LucasArts, que, em suas normas para produtores e diretores de filmes digitais, exclui qualquer obra que procure “expandir” seu universo ficcional. (JENKINS, 2009, p.380)

Práticas como reescrituras e continuações dos livros considerados célebres em determinado momento histórico sempre ocorreram. Um exemplo está relacionado à obra mais famosa de Miguel de Cervantes. Canavaggio (1994-1995, p.75) conta sobre o surgimento, em 1614, de uma continuação da primeira parte de “Dom Quixote” escrita por Alonso Fernández de Avellaneda. O apócrifo fez com que Cervantes desse continuação às aventuras do Cavaleiro da Triste Figura e que seria “*cortada Del mismo artífice y Del mismo paño que la primera*” (CERVANTES, 2004, p.561), decidindo-se por matar a personagem principal como forma de evitar novas versões.

Contudo, vale ressaltar que em períodos como o Renascimento era comum a reescrita de obras que se tornaram célebres, pois constituía parte da estética do período:

(...) o conceito de imitação, característica essencial da estética clássica, passou a ter sentido depreciativo só a partir do Romantismo. Na época barroca, como a Renascença, era comum trilhar o caminho abertos por outros, explorando a invenção de um tema ou a criação de uma personagem, que se tornara famosa. (D’ONOFRIO, 1990, p. 276)

Tal prática apenas foi contemplada sob o ângulo do pejorativo, e assim do criminoso, pois “os textos, os livros, os discursos começaram efetivamente a ter autores (...) na medida em que o autor se tornou passível de ser punido, isto é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores”, instaurando-se “um regime de propriedade para os textos.” (FOUCAULT, 1992, p.46). O surgimento da prensa tipográfica, como demonstra Chartier (2002, pp.33-60), também suscita discussões relacionando autoria aos livros de Cervantes, uma vez que a tipografia é um dos cenários presentes em “Dom Quixote”. Contudo nos delimitemos ao fato de que, como aponta Chartier (2001, p.62) um livro produzido na tipografia era um bem cultural, cujo meio de produção havia sido modificado. Desestabilizou-se, assim, a estética clássica renascentista pautada na imitação de um modelo para o indivíduo, conferindo ao autor uma aura de origem de todos os dizeres e, deste modo, lhe foi delegado a responsabilidade de sua produção, temos neste ponto a função autor:

Ela se aplica ao corriqueiro da fabricação da unidade do dizer comum, afetada pela responsabilidade social (Orlandi, 1993): o autor responde pelo que diz ou escreve pois é suposto estar em sua origem. Assim, estabelecemos uma correlação entre sujeito/autor e discurso/texto (ente dispersão/ unidade, etc.) (...) A função de autor é tocada de modo particular pela história: o autor consegue formular, no interior do formulável, e se constitui, com seu enunciado, numa história de formulações. O que significa que, embora ele se constitua pela repetição, esta é parte da história e não mero exercício mnemônico. Ou seja, o autor, embora não instaure discursividade (como o autor “original” de Foucault), produz, no entanto, um lugar de interpretação no meio dos outros. Esta é sua particularidade. (ORLANDI, 2004, p. 69-70)

Para Abreu (2013, p. 13), os sentidos de direitos autorais instaurados através das leis são móveis, pois se encontram existindo entre o embate da regulação e transgressão, no sentido pecheuxiano. No Brasil, os direitos do autor, no que tange à reprodução de sua obra, por exemplo, são atravessados por este enfrentamento de discursividades. E é nessa contenda que a disputa entre discursos salta a nossos olhos.

Seja porque a Internet alavancou as práticas sociais já existentes e a convergência das informações, seja porque – assim como a prensa tipográfica – modificou o acesso do público a uma obra, o on-line evidencia a tensão entre o discurso legal (*copyright*) e os demais (*copyleft*, *creative commons*, *fair use* etc), de modo que:

De um modelo centrado na relação editor e autor, temos agora maneiras de produzir e circular que implicam diferentes relações de mediação. Esse novo modelo traz embates de toda ordem, em uma busca por hegemonia discursiva. (ABREU, 2013, p.23).

As *fanfics* - sendo textos que despertam os questionamentos de autoria e *copyright* – permaneceram, muitas vezes, na gaveta de seus escritores, de modo que se torna difícil realizar um rastreio histórico para determinar um marco temporal desta prática. Contudo, há um consenso na comunidade de fãs em geral que apontam “Star Trek” como o *fandom* fundante das *fanfic*, seja porque as primeiras convenções de fãs a se realizarem foram as *trekkers* ou pelo surgimento, nas *fanfics* veiculadas em *fanzines* da série clássica, de expressões até hoje usadas entre os fanfiqueros. Mas a série produzida por Gene Roddenberry não foi o único universo ficcional a ganhar destaque na produção de *fanfics*.

Em uma análise inicial do site Fanfiction.net – site mais antigo a constituir o corpus – percebe-se o elevado índice de *fanfics* sobre “Harry Potter” em relação aos demais universos ficcionais. É possível que o êxito das ficções de fãs baseadas na saga escrita por J.K. Rowling tenha acontecido em decorrência da popularização desta concomitante ao fenômeno da web 2.0:

outro fenômeno estava evoluindo lado a lado com os livros de Harry Potter, perto de realizar seu próprio potencial como a coisa que mudou tudo que conhecemos sobre tudo. Eles ascenderiam juntos e se encontrariam, e o impacto de um sobre o outro seria incomensurável. (...) Harry Potter estava às vésperas de se tornar um grande amigo da internet. (ANELLI, 2011, p.94)

Devido à grande importância já conferida ao on-line na circulação de *fanfics*, cabe, neste ponto, estabelecer uma reflexão sobre os conceitos de “Internet” e “web 2.0”. Sabe-se que “a Internet nasceu na encruzilhada insólita entre Ciência, a investigação militar e a cultura libertária” (CASTELLS, 2004, p.34), de modo que sua utilização estava concentrada, inicialmente, nas universidades e órgãos estatais. É a partir da segunda metade da década de 1980 que tem início uma mudança significativa no perfil dos usuários on-line:

O carácter aberto da arquitectura da Internet constituiu a sua principal força. O seu desenvolvimento auto-evolutivo permitiu que os utilizadores se convertessem em produtores de tecnologia e em configuradores de rede. Como se revelou bastante simples juntar vários nós, os custos mantinham-se consideravelmente baixos e o *software* estava aberto e disponível; desde meados dos anos 80 (...), qualquer pessoa com conhecimentos técnico

suficientes tinha potencialmente capacidade de entrar na Internet. (CASTELLS, 2004, pp.45-46)

A Internet que começava a chegar ao alcance das pessoas nos anos de 1980 resultou na chamada web 2.0 e que possibilita a Internet de hoje múltiplos recursos sociais de interlocução, criando condições variadas de expressão dos usuários na rede (sejam estas pessoas físicas ou órgãos públicos). Sendo que neste contexto, inclusive aquele que não tem conhecimento específico consegue realizar várias atividades on-line:

Um computador pensa – se pensar é a palavra correta no caso – através de minúsculos pulsos de eletricidade, que representam um estado “ligado” e um estado “desligado”, um 0 e um 1. Os seres humanos pensam através de palavras, conceitos, imagens, sons e associações. Um computador que nada faça além de manipular sequências de zeros e uns não passa de uma máquina de somar excepcionalmente ineficiente. Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também *representar-se a si mesmo* ao usuário, numa linguagem que este compreenda. (JOHNSON, 2001, p.17).

Se o on-line tem o caráter de potencializar os eventos já ocorrentes em nossa sociedade, pode-se dizer que a web 2.0 foi o momento intensificador da Internet para as *fanfics*. A possibilidade de publicações para um grande contingente de leitores fez-se real e as *fanfics* viram acontecer a multiplicação de suas produções, seus escritores e público leitor. A difusão das *fanfics* no contexto on-line se dá, especialmente, pelos sites *multifandons* ou portais que abrigam as produções de fãs de um universo ficcional em especial. Porém, as *fanfics* também podem ser encontradas em blogs pessoais e no interior das redes sociais.

Hoje, em um contexto com novas potencialidades no âmbito da interoperabilidade, o ambiente *on-line* vem sendo palco de um embate sobre questões de autoria e *copyright* entre integrantes da cultura de fã e a indústria de entretenimento.

Um dos momentos mais visíveis quanto ao enfrentamento de dois discursos sobre autoria, no âmbito da cultura de fãs, foi a *PotterWar*. Anelli (2011, pp.114-115), webmistress de um dos sites sobre a franquia “Harry Potter” mais conhecidos do mundo, relata em seu livro que crianças e adolescentes gestoras de fã-sites da saga criada por J.K. Rowling se viram surpreendidos com cartas da Warner Bros., contendo intimações formais para a suspensão das atividades em seus sites. Após despertar a incompreensão dos pais daqueles jovens e uma revolta entre os fãs, que foi se alastrando pela rede, o episódio ganhou destaque na mídia, gerando uma imagem negativa para a Warner.

O que se conclui após o relato de Anelli (2011) sobre a *PotterWar* é que os executivos da Warner depararam-se com um fenômeno incomum, seja pela inédita grande proporção tomada por uma franquia infanto-juvenil, seja por um período antes inexistente de acesso à internet, que foi tratado sob o controle dos protocolos padrões da empresa para casos de infração ao *copyright*.

A *PotterWar* talvez não tivesse um desfecho se não fosse por Heather Lawver, uma jovem de 14 anos que, descontente com a postura da Warner Bros., foi ao auxílio dos fãs processados, fundando a organização “DefenseAgainstDarkArts”. Em seu site (www.dprophet.com), Heather expressa a seus leitores e ao mundo suas impressões sobre atitude da WB.:

Há forças das trevas em ação, piores do que Aquele-cujo-nome-não-pode-ser-dito, porque essas forças das trevas estão ousando nos tirar algo tão básico, tão humano, que é quase um assassinato. Estão nos tirando a

liberdade de expressão, a liberdade de exprimir nossos pensamentos, sentimentos e ideias, e estão tirando a diversão de um livro mágico. (apud JENKINS, 2009, p.260).

Os fãs de “Harry Potter” ao redor do mundo começaram a aderir ao movimento de oposição à Warner, iniciado por Lawvero, o que fez com que os executivos da empresa se decidissem pela revisão de suas decisões, uma vez que os consumidores que eles julgavam ser apenas crianças haviam conseguido atenção em muitos veículos de comunicação.

Os fãs-sites dedicados a “Harry Potter” que surgiram no pós-*PotterWar* desfrutaram de um terreno aparentemente menos conflitante e mais aberto às produções de fãs. Contudo, os efeitos da *PotterWar* se refletiram nas *fanfics* através dos *disclaimers*, notas introdutórias formuladas pelo *ficwriter*, sem um modelo pré-definido, expressando a sua isenção de autoria e a não intenção de lucrar com a história.

Ao voltarmos nossa atenção para a ocorrência do *disclaimer* nas *fanfics* de “Harry Potter” presentes nos sites por nós em análise, vemos que a presença das notas de isenção de autoria tiveram início no Fanfiction.net (FFN) - site mais antigo a constituir o corpus - na mesma época do episódio da *PotterWar*. Quanto mais a publicação das *fanfics* se distanciava do episódio de embate entre fãs e a Warner, menor frequência dos *disclaimers* ocorria. Tal fenômeno pode ser constatado nos *disclaimers* retirados de *fanfics* publicadas no mês de outubro de 2013, no FFN:

1)

Disclaimer: (como se você não soubesse,) Harry Potter não me pertence, e sim a digníssima J.K. Rowling.

2)

Disclaimer: Harry Potter não me pertence... blablabla.



Nota: Perdão por postar minha mais nova loucura sem atualizar antes as outras que estão em andamento. Culpa de duas cariocas lindas.

Boa leitura!

Mas se os *disclaimers* são notas inseridas pelos *ficwriters* com a intenção de expressar a isenção de direitos autorais ou de lucro, podemos também, ao mesmo tempo, vislumbrar uma afirmação de autoria:

a.

Disclaimer: O mundo de Harry Potter, e seus respectivos personagens, não me pertence, eles são de autoria de J. K. Rowling e domínio da Warner Bros. Esta fanfiction não possui fins lucrativos.

- xXxXx -

N/A: Esta fic é a sequência da minha "Life Goes On", por isso, aconselho a ler a primeira antes de começar esta.

a)

Disclaimer:

Nada é meu. Harry Potter (a família Weasley e assim por diante) pertence a JKR e aqueles que publicaram os livros dela. Damien e toda a história por trás de Harry pertencem a Kurinoone. Estou fazer isso por diversão (e para dormir em paz) e não estou ganhando dinheiro algum com essa história. Há partes da história que foram escritas por JKR e partes que foram escritas por Kurinoone. Não as destaquei, mas se quiserem que eu o faça, eu farei.

N/T: Essa fanfiction é uma tradução da história escrita pela Lena (.x3). Ela é uma fic baseada na primeira parte da maravilhosa trilogia da Kurinoone (The Darkness Within). Quem leu a fic a pouco citada vai entender melhor essa história (basta a primeira parte, não precisa terminar toda a trilogia para ler TL). Então, recomendo a leitura antes de começar aqui. Embora TDW seja originalmente escrita em inglês, foi brilhantemente traduzida pela Fabielle, e vocês podem encontrá-la em português aqui no e também nos meus favoritos. Bem, amei essa UA da trilogia, por isso resolvi fazer a tradução. Para quem ama H/G ela é um prato cheio.

b)

Seja indiretamente, como o caso “a”, seja de maneira mais direta, como o exemplo “b”, a questão da autoria que encontramos nas notas e nos *disclaimers* é complexa. Ao mesmo tempo que o *ficwriter* tenta afastar-se da autoria, a chama para si e também a delega (ou para o autor do universo de origem, ou para outros escritores de *fanfic* etc). Os *ficwriters* preocupam-se com o plágio e no que esta ação pode configurar. O *disclaimer* é o modo que o escritor encontra para dizer a seu leitor que não compactua com tal prática. Contudo, a produção de *fanfics* também é colocada sob o aspecto do criminoso.

Ainda que hoje o ato da cópia desperte várias discussões sobre conceitos ligados aos direitos autorais, a reescrita esbarra inevitavelmente no questionamento de seu valor artístico. Benjamin (1955, p. 02) afirma que a obra de arte teve em seu princípio um caráter de reprodutibilidade, seja por fins lucrativos ou por aspirantes a artistas que seguiam os passos dos já consagrados. Com o advento da fotografia, a obra de arte se libertou do compromisso de espelhar a realidade. Para Benjamin (1955, p. 03), a fotografia possibilitou uma maior velocidade à imagem, equiparando-se com a fala.

Estabelecendo as devidas proporções relativas ao contexto histórico, pode-se pensar que a Internet foi para os textos escritos o que a fotografia representou para as imagens. As publicações na rede são imediatas, além de possibilitar agregar ao texto recursos externos em diversos formatos como imagens, vídeos, gifs etc. Porém, isso foi possível devido à popularização da Internet que se deu em decorrência da familiarização do usuário/máquina por meio da interface e de fenômenos sociais que despontavam antes mesmo da popularização da Internet, os quais são referenciados por Sorj (2003, pp.36-39) como: o (controle do) conhecimento agregado ao valor produtivo, a “desmaterialização da produção”, “a flexibilização do trabalho e da produção”, a relevância crescente das empresas atuantes na área de pesquisa e serviços virtuais (chamadas de “nova economia”), o processo de individualização reflexiva (rompimento com os valores e condutas presentes na modernidade, dando lugar as relações sociais de negociação), o aumento das multinacionais e o decréscimo da importância do conceito de nação em decorrência à globalização.

Os indivíduos agora tinham a possibilidade de utilizar todos os recursos de edição de texto presentes nos computadores. Com uma porcentagem cada vez maior de pessoas fazendo uso dos computadores, a Internet deixou de ser um espaço de instituições, empresas e especialistas e ganhou uma característica individual, sendo sua personalização possível através da seleção, edição, remoção de conteúdos que os usuários realizam em suas páginas.

As *fanfics* – que surgiram em *fanzines* e ganharam o caráter instantâneo nos sites – mantêm-se entre o questionamento artístico e o da regulamentação de um conteúdo on-line. De maneira que se faz necessária a reflexão sobre a natureza de tais textos. Seriam essas produções de fãs simples plágios de obras sob *copyright* que circulam na rede, ferindo os termos jurídicos e também os atuais conceitos de arte? Ou, por outro lado, sabendo que as *fanfics* são parte das produções de uma comunidade, tais produções constituem uma expressão de uma cultura que se faz através do remix, estando intrinsecamente ligada a este jogo entre original e reprodução?

A continuidade da análise do funcionamento dos sites *Fanfiction.net*, *Fanfiction Obsession* e *Nyah Fanfiction* é necessária para compreender uma possível diferença na veiculação de um material que aparentemente é do mesmo tipo e também para se entender como os vários indivíduos que integram essa comunidade, por suas diversas ações nos sites (*disclaimers*, comentários etc), acabam por contribuir para a estabilização de determinados sentidos de autoria, coautoria, originalidade e plágio; compreendendo, finalmente, como se constitui uma cultura potencialmente remix.

Referências Bibliográficas

ABREU, A. S.C. *Políticas de Autoria*. São Carlos, SP: EdUFSCar, 2013.

ANELLI, M. *Harry e seus fãs*; trad. Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

BENJAMIN, W. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. 1955. Disponível em: <http://www.mariosantiago.net>. Acesso em 14/06/2013.

CANAVAGGIO, J. *Historia de la literatura* - Barcelona: Ariel, 1994-1995.

CASTELLS, M. *A galáxia internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade*. Rita Espanha (Trad.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

CERVANTES, M. de. *Don Quijote de la Mancha* – Barcelona: Editorial Planeta, S.A., 2004.

CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

D'ONOFRIO, S. *Literatura Ocidental. Autores e obras fundamentais* – São Paulo: Ática, 1990.

FOUCAULT, M. *O que é um autor?* Coleção Passagens, Vega, Lisboa, 1992.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*; trad. Susana Alexandria – 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428 p.

JOHNSON, S. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Maria Luiza X. de A. Borges (Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. 189 p.

ORLANDI, E. *Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico*. 4. Ed Campinas: Pontes, 2004.

SORJ, B. *brasil@povo.com: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar/ UNESCO, 2003.