

A cultura dos *spoilers*: análise da série *Game of Thrones* na comunidade reddit

Fernando Beretta Del Corona¹

Resumo

Nos últimos anos, o conceito do *spoiler* vem passando por uma ressignificação dentro dos ambientes de convergência digital. A expressão, originalmente, se disseminou na internet, entre fãs de seriados de ficção científica, como maneira de avisar quando um comentário ou texto anteciparia pontos cruciais de alguma série, mas rapidamente se espalhou em qualquer ambiente onde se discutisse séries ou filmes. As comunidades online se regram e organizam de maneira constante, se valendo de maneiras criativas para tratar a questão do *spoiler*. Nesse artigo, apresenta-se o resultado de um estudo de caso dos fóruns online */r/asoiaf* e */r/gameofthrones*, em atividade no site de compartilhamento social reddit, que discutem o universo da saga literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita por George R. R. Martin, e da série televisiva *Game of Thrones*, da HBO, baseada nesses livros. O objetivo do estudo foi observar e analisar as políticas de *spoiler* criadas pelos moderadores destes fóruns, comparando as regras, limites e orientações para seus usuários, procurando assim se ter um parâmetro de como as comunidades online estão se organizando em relação aos *spoilers*.

Palavras-Chave: *spoilers*, *Game of Thrones*, reddit, comunidades online, televisão

Introdução

A forma de consumo do conteúdo televisivo pelo público tem passado por mudanças radicais desde o surgimento da televisão no ambiente doméstico na década de 1940, assim como a maneira como as pessoas interagem entre si. A ampla digitalização verificada nos processos de comunicação e na mídia em geral acabou por estabelecer novos padrões de consumo e de diálogo entre telespectadores que vivem “em um contexto cultural e tecnológico singular, em que a facilidade de acesso a diferentes séries [...] vislumbra a formação de um conjunto de novos espectadores cujo repertório está sendo formado por uma tela conectada” (SILVA, 2014, p. 247).

Graças a essas mudanças, um novo conceito surgiu nos meios de comunicação digital, relativo à interação online entre fãs de séries e à nova possibilidade de conversas simultâneas

¹ Pós-graduando em Televisão e Convergência Digital pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) e graduado pela PUC-RS em Produção Audiovisual. E-mail: fernandodelcorona@gmail.com.

em comunidade. A prática dos *spoilers* remete a antes do surgimento da internet comercial, mas vem se disseminando junto com o crescimento das redes sociais e da experiência de vivenciar televisão de uma maneira social. Essa experiência compreende práticas entre os consumidores da programação, como discutir, criar e compartilhar conteúdos relativos aos programas.

Referindo-se ao ato de antecipar pontos importantes da trama de um produto cultural, o *spoiler* se torna cada vez mais presente em qualquer ambiente de discussão de séries. No presente artigo, se busca examinar como essas comunidades estão se regrando para tratar da disseminação dos *spoilers*, usando como objeto de estudo os sub-fóruns *asoiaf* [sigla de *A Song of Ice and Fire*, nome original de *As Crônicas de Gelo e Fogo*] e *gameofthrones* no site de agregação de conteúdo reddit. Será analisada a política de *spoilers* produzida e seguida pelos próprios usuários do fórum, fãs da saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*, adaptadas para a TV como a série *Game of Thrones*.

No meio televisivo, originalmente, o conteúdo tinha hora marcada para ser apresentado em canais fixos, e a discussão dos conteúdos se limitava por condições de horário e localidade (um espectador poderia ver um programa que passou, por exemplo, em Nova York, na costa leste dos Estados Unidos, e não teria como discutir os acontecimentos com alguém em Los Angeles, na costa oeste, antes que o mesmo programa fosse exibido), assim como dos meios de comunicação.

Bandeira comenta esse fenômeno dizendo que

a partir do momento que os fãs ficaram online, estas diferenças possibilitaram que alguém que tenha visto um episódio possa escrever e contar detalhes muito antes que outros possam assisti-lo. Ao ter acesso a alguma informação antes de ter a possibilidade de assistir ao episódio, o considerariam como tendo sido “estragado” pelo outro (BANDEIRA, 2009, p. 57).

O controle do espectador sobre o conteúdo a que iria assistir aumentou ainda mais com os anos, com a chegada da TV a cabo no começo dos anos 1980 e da chance de gravar o programa para ser assistido posteriormente – possibilidade essa que chegou com força no mercado americano com a invenção do TiVo². Essas mudanças reforçaram ainda mais a necessidade dos canais de formar uma base de fãs confiáveis e focar na qualidade da narrativa seriada.

² Aparelho para gravação e armazenamento de programas de TV lançado nos Estados Unidos em 1999.

É importante ressaltar a diferença entre o fã e o espectador comum. Para Henry Jenkins, “a cultura dos fãs é um fenômeno complexo e multidimensional que atrai diversas formas de participação e níveis de envolvimento” (JENKINS, 2013, p. 2). Ao contrário do espectador que assiste a um programa de maneira casual sem grande apego, existe uma relação de envolvimento emocional entre o fã e a obra, e uma busca aprofundada por sentido e conteúdo nessa obra. Além disso, os fãs “são motivados a não simplesmente absorver o texto, mas a traduzi-lo em outros tipos de atividades culturais e sociais” e são “caracterizados por uma seleção consciente de um programa específico que é assistido fielmente de semana a semana” (JENKINS, 2001, p. 210). Pedro P. Curi (2012) apresenta o fã como

um consumidor caracterizado pelo excesso e [que] possui modos próprios de consumir cultura e de se relacionar com outros espectadores. O consumo do fã se baseia nesse excesso e na fidelidade a textos e universos narrativos (CURI, 2012).

Além das mudanças no meio televisivo, as transformações nos meios de comunicação alteraram a maneira como os fãs interagiam entre si e com os programas que assistiam. Mittell continua:

Transformações tecnológicas distantes da tela da televisão também impactaram a narrativa televisiva. A ubiquidade da internet permitiu que os fãs abraçassem uma “inteligência coletiva” para informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam ao envolvimento participativo (MITTELL, 2006, p. 31, tradução do autor).

O conceito de inteligência coletiva abordado por Mittell começa a ser elaborado por Pierre Lévy em *A Inteligência Coletiva* (2007), onde ele afirma que “se os outros são fonte de conhecimento, a recíproca é imediata” (LEVY, 2007, p. 28). Ele continua a definir como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LEVY, 2007, p. 28). Assim, a inteligência coletiva na internet reflete a capacidade das comunidades online de criar, espalhar e reproduzir não somente conteúdo, mas significado sobre o conteúdo de sua análise. Jenkins complementa, referenciando “essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros” (JENKINS, 2008, p. 54).

Dessa maneira, os fãs se apropriaram das comunidades online, desde antes do advento da internet comercial em 1991³, com grupos da Usenet⁴ já se reunindo para discutir séries e filmes, especialmente de ficção científica, de maior interesse para o público familiarizado com uma tecnologia ainda mais limitada para conhecedores aprofundados de tecnologias e não familiares para um espectador comum.

Como a internet e a possibilidade de discussão quase simultânea acerca dos conteúdos exibidos, a diferença de tempo e de localidade se tornou um problema maior na conversa entres esses fãs. De repente, o espectador que via um programa em Nova York tinha os meios para se comunicar com o espectador em Los Angeles que ainda não tinha visto o filme e que habitava a mesma comunidade online. Essa diferença entre quem já havia consumido um conteúdo ou não deu surgimento ao conceito do *spoiler*.

Literalmente, “spoil” quer dizer “estragar”⁵ e “diminuir o valor ou a qualidade de algo”⁶. Na mídia, o termo é utilizado para se referir ao ato de entregar pontos importantes e reviravoltas da trama de algum produto (filme, série, livro etc.) antes que outros consumidores tenham acesso à obra. Uma das primeiras menções escritas ao vocábulo ocorreu na revista *National Lampoon*, em abril de 1971, em um artigo intitulado *Spoilers*, de Doug Kenney, no qual ele lista uma série de *spoilers* de programas de televisão e de filmes⁷. A edição anterior da publicação, de março de 1971, antecipou o artigo com o seguinte resumo: “Spoilers! O que são eles? Simplesmente o final surpresa para todo filme e livro de mistério que você vai ver. Economiza tempo e dinheiro!” [tradução do autor]⁸.

Naquela época, o spoiler ainda era associado principalmente com filmes e livros. Kenney, por exemplo, cita em seu artigo o final de *Psicose*, *Casablanca* e *O Poderoso Chefão*, entre outros filmes. Porém, conforme as narrativas televisivas foram “se tornando mais elaboradas e serializadas, [...] spoilers de televisão começaram a correr livres e rápidos, complicando a maneira que as narrativas são consumidas e promovidas” (GRAY, MITTELL, 2007), e logo a ideia do *spoiler* se tornou principalmente associada às narrativas seriadas.

Outros fãs ainda procuram deliberadamente os *spoilers*, buscando uma maneira de “interagir com [o show] nos seus próprios termos” (GRAY, 2010, p. 151). Essa dualidade

³ Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/5242252.stm>>. Acesso em 17 ago. 2015.

⁴ Meio de comunicação online criado em 1979, ou seja, anterior à internet comercial, que hospedava fóruns em que os textos eram agrupados por assuntos.

⁵ Em tradução livre.

⁶ DICIONÁRIO DE OXFORD, tradução do autor.

⁷ Disponível em: <https://archive.org/stream/NationalLampoon1971_04/1971_04#page/n35/mode/1up>. Acesso em: 2 mai. 2015.

⁸ Disponível em: <https://archive.org/stream/NationalLampoon1971_03/1971_03#page/n75/mode/1up>. Acesso em: 2 mai. 2015.

entre a vontade de ter controle sobre o programa e a surpresa diante de novas revelações surge também graças ao envolvimento emocional do fã com o desenvolvimento que ele elabora para o programa, já que “a resposta dos fãs envolve não simplesmente fascinação ou adoração, mas também frustração e antagonismo” (JENKINS, 2013, p. 23) quando a história ou os produtores não seguem o rumo que foi imaginado ou esperado.

No caso dos fãs que procuram ativamente os *spoilers*, chamados por Jenkins (2008) de “fãs de *spoiler*”, percebe-se uma outra relação entre o espectador e obra, que, indo ao contrário do que é mais comum, baseia-se não tanto na relação entre o fã e o resultado final da trama e sim “no desenrolar da história e na maneira que ela é contada” (GRAY, 2010). Esses fãs argumentam que, dessa maneira, os *spoilers* melhoram a sua experiência, ao invés de estragar, ajudando os fãs “a se concentrarem no que consideram os elementos mais importantes do show”, demonstrando uma desvalorização da trama sobre os outros aspectos da trama.

Dessa forma, existe uma grande diferença entre os “fãs de *spoiler*” e a maneira que eles interagem com informações que possam antecipar pontos importantes da trama, e os espectadores que evitam *spoilers*, os vendo efetivamente como algo que diminui o valor ou o aproveitamento de uma obra. Nesse artigo, foi considerada a experiência do fã comum. Os fãs de *spoiler* podem navegar pelos mesmos sites e vivenciar as mesmas comunidades que os fãs comuns, mas as relações desses dois tipos de público com os *spoilers* são opostas. Gray (2009) chamou esses outros fãs de “evitadores de *spoiler*”, que “expressam preocupação em ser *spoiled* acidentalmente lendo material na internet que não foi marcado corretamente, ou achando notícias de entretenimento revelativas”. Um dos fãs do seriado *Lost* entrevistado por Gray comenta que os fãs de *spoiler* são “como crianças na véspera do Natal dando uma espiada nos seus presentes” (GRAY, 2009), o que demonstra claramente a dualidade entre os dois tipos de fã. Ainda assim, nos fóruns abertos na internet não dedicados aos *spoilers*, o ato de antecipar pontos da trama ainda é visto como indesejável pela comunidade, como será visto adiante.

1 – Game of Thrones

Dentre todas as relações entre fãs de televisão e *spoilers*, poucas conseguiram alcançar a complexidade e a intensidade verificada na série *Game of Thrones*, que começou a ser exibida em 2011 pelo canal de TV norte-americano HBO (Home Box Office).

Como disse Sean T. Collins em artigo⁹ publicado na revista Wired em 2013:

É o único *show* em que a vasta variação no nível de conhecimento entre os fãs reflete as vastas maneiras de experienciar e discutir o próprio *show*, fazendo de *Game of Thrones* uma janela única para as negociações correntes entre shows, seus fãs, os críticos e os sites para estabelecer normas de comunidade em relação aos *spoilers*. [tradução do autor].

O escritor George R. R. Martin (Estados Unidos, 1948) já era um bem-sucedido autor de ficção científica nos anos 1970 e roteirista em Hollywood desde os anos 1980 quando começou a escrever a série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo* em 1991, lançando o primeiro volume, *A Guerra dos Tronos*¹⁰, em 1996, pela editora Bantam Spectra, nos Estados Unidos. Até 2015, outros quatro livros foram lançados: *A Fúria dos Reis*¹¹ (1998), *A Tormenta de Espadas*¹² (2000), *O Festim dos Corvos*¹³ (2005) e *A Dança dos Dragões*¹⁴ (2011). No Brasil, a saga começou a ser lançada em 2010 pela editora LeYa.

A história principal apresentada em *As Crônicas de Gelo e Fogo* é uma fantasia épica que se passa nos continentes ficcionais de Westeros e Essos, em um ambiente que reflete o contexto medieval da Europa, misturando inspirações reais (como a Guerra das Rosas e o a muralha de Hadrian) com conceitos fantásticos clássicos, como dragões e feitiçaria. Na trama, diversas dinastias batalham pelo poder dos Sete Reinos, simbolizado pelo Trono de Ferro, enquanto elementos sobrenaturais ameaçam o reino vindo do norte distante.

A série estreou em abril de 2011, com grande sucesso de público e crítica, atingindo 2,2 milhões de espectadores na exibição do seu episódio piloto nos Estados Unidos, e o sucesso continuou através das novas temporadas, quebrando recordes de audiência e pirataria¹⁵.

Martin e os produtores da série se valem da incontável variedade de personagens, histórias, famílias e lendas que povoam o mundo ficcional, tão grande e complexa que qualquer leitor acaba por encontrar algo, ou alguém, com quem se identificar. Isso é um reflexo da complexidade narrativa presente na televisão contemporânea, uma “redefinição da

⁹ COLLINS, SEAN T. The New Spoiler Culture: Game of Thrones and the Fight to Live Uninformed. *Wired*, 04 abr. 2013. Disponível em <<http://www.wired.com/2013/04/spoiler-culture-game-thrones/>>. Acesso em: 2 mai. 2015.

¹⁰ A Game of Thrones, no original.

¹¹ A Clash of Kings, no original.

¹² A Storm of Swords, no original.

¹³ A Feast for Crows, no original.

¹⁴ A Dance with Dragons, no original.

¹⁵ Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/game-of-thrones-sets-piracy-record-2015-6>>. Acesso em: 14 ago. 2015.

forma episódica sob a influência da narrativa seriada” (MITTELL, 2006, p. 32). Um mundo tão complexo quanto o criado por Martin se vale do formato episódico tanto na televisão quanto nos livros, e sua compreensão depende de um maior envolvimento por parte dos fãs já que “exige um processo de compreensão ativo e atento para decodificar tanto as histórias complexas quando o modo de contá-las.” (MITTELL, 2006, p. 32)

Devido à natureza não linear da narrativa dos livros, à disparidade entre a quantidade de capítulos dedicada para cada personagem e ao formato limitado da série (dez episódios de uma hora), tornou-se difícil manter a mesma narrativa dos livros na série – embora se saiba que, por se tratar de uma adaptação, a série televisiva não tem compromisso de ser totalmente fiel à saga literária. Quando a quarta temporada começou – equivalente à segunda metade do terceiro livro –, a versão televisiva já abordava tramas do quinto livro e abandonava outras completamente.

Em 2015, foi confirmado que a série da HBO, programada para ultrapassar sete temporadas, vai acabar antes de o autor lançar todos os livros¹⁶, efetivamente “estragando”, ou antecipando, o final da obra literária. Por mais que a série, ao longo do seu desenvolvimento, tomou rumos diferentes dos descritos nos livros, ao final, as questões principais atenderão à idealização de Martin, conforme declarado pelo autor, que antecipou para os produtores da HBO os principais desfechos que constarão nos livros ainda não lançados. Todos esses desencontros entre narrativa e produção acabaram por gerar, inevitavelmente, diferentes níveis de *spoilers* entre os fãs: entre os livros, entre os episódios da série, dos livros para a série e vice versa.

2 – A experiência da rede reddit.com

A relação entre a cultura dos fãs e a maneira que eles interagem entre si e com os *spoilers* é uma demonstração da convergência digital, definida por Jenkins como

o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplas indústrias de mídia, e o comportamento migratório das audiências de mídia, que irão praticamente a qualquer lugar em busca do tipo de experiência de entretenimento que eles querem (JENKINS, 2008, p. 2, tradução do autor).

Jenkins (2001) também comenta o fenômeno da cultura participativa, uma “cultura com relativamente poucas barreiras pra a expressão artística e engajamento público”,

¹⁶ Disponível em: <<http://www.vanityfair.com/hollywood/2015/03/game-of-thrones-tv-show-will-spoil-books>>. Acesso em: 2 mai. 2015.

caracterizada, entre outros fatores, por “afiliações formais e informais à comunidades online centradas ao redor de diversas formas de mídia”. Ele nota que essas comunidades se reúnem em torno do mesmo conteúdo, já que “a recepção dos fãs nunca pode existir no isolamento, mas é sempre formada de acordo com contribuições de outros fãs”. (JENKINS, 2001, p. 210)

Estas comunidades online, similar às comentadas por Jenkins, são definidas por Howard Rheingold como

agregações sociais que surgem na internet quando um número suficiente de pessoas carrega as discussões públicas por tempo o bastante, com suficiente sentimento humano, para formar relações interpessoais no ciberespaço (RHEIGOLD, 1993, n.p. tradução do autor).

É possível se estabelecer uma aproximação entre o conceito de comunidades online (RHEIGOLD) e os fãs de programas televisivos. As relações entre a audiência e as obras a que se apega emocionalmente passou por uma mudança, se tornando relações horizontais, que são “facilitadas e permitidas primariamente pela criação de espaços e atividades sociais online” (ASKWITH, 2007, p.88, tradução do autor). Askwith nota que, enquanto cada comunidade será definida por uma função entre os membros que comentam e o programa que os une, comunidades virtuais permitem, e encorajam, diversas formas de envolvimento.

Para a escolha do objeto que atendesse ao propósito deste artigo, ou seja, verificar como uma determinada comunidade se rege em relação aos *spoilers*, foi levado em conta o método preferencial de Robert Kozinets (2002).

(1) um segmento, tópico ou grupo mais focado e relevante à pesquisa, (2) um maior tráfego de postagens, (3) um maior número de usuários discretos postando, (4) dados mais detalhados e descritivos, e (5) mais interação entre membros do tipo exigido pela pesquisa (KOZINETS, 2002, p. 5, tradução do autor).

O reddit.com¹⁷ é um site de agregação de conteúdos em que usuários podem publicar materiais diversos e os outros membros podem votar “para cima” ou “para baixo”, o que determina a posição do link na página inicial. O site funciona em um sistema de *boards* [fóruns, em tradução livre] (chamados *subreddits*), com temas específicos, que podem ser criados livremente por qualquer usuário, gerando uma miríade de *subreddits* das mais amplas (“vídeos”, “música”) até as mais específicas, de acordo com a vontade do criador.

¹⁷ Disponível em: < <https://www.reddit.com/>>. Acesso em: 15 ago. 2015.

O sistema que gerencia o reddit não requer uma confirmação de e-mail para criar uma conta, e o usuário independe de uma conta para navegação no site. O cadastro é exigido de quem pretende comentar e votar na prioridade dos tópicos. Sendo assim, é difícil estimar a quantidade exata de visitantes, mas as estatísticas¹⁸ do próprio site apontam para 169,02 milhões de acessos individuais em março de 2015, com acesso de 3,68 milhões de usuários inscritos e funcionamento de 8,8 mil *subreddits*, ou seja, são debatidos mais de 8 mil temas.

O conteúdo dessas *subreddits* é controlado pelos próprios usuários, pela maneira de *upvotes*¹⁹ ou *downvotes*²⁰, ou ainda pela intervenção de moderadores que também são usuários. Dessa maneira, reddit é um site que serve para exemplificar o poder do usuário na internet e a maneira dessas comunidades se organizarem e se regrem.

As maiores *subreddits* dedicadas à *As Crônicas de Gelo e Fogo* são */r/gameofthrones*²¹, com mais de 579 mil membros ativos, e *r/asoiaf*, com mais de 230 mil membros, ambas tratando de todos os temas relacionados à saga. Em sua apresentação na barra lateral do fórum, os moderadores de *gameofthrones* afirmam que é “um lugar seguro para os fãs lerem e falarem sobre a série de TV e os livros, independente de quantos episódios ou livros você já viu ou leu.”²² Outras *subreddits* semelhantes incluem, por exemplo, *r/pureasoiaf*, apenas para discussões sobre os livros, e *r/hbgameofthrones*, reservada para a série de TV.

A partir das formulações de Kozinets, percebeu-se que os fóruns eram focados em um tema específico (*As Crônicas de Gelo e Fogo*) e tinham um grande número de tráfego de postagens, com mais de 579 mil membros cadastrados em um e 230 no outro, além de grande variedade de discussões e comentários, material que pode ser usado como dado para a análise.

As comunidades também se destacam de outras semelhantes pela criação de políticas de *spoilers* observada pelos membros, que permite a discussão de conteúdos relacionados à série sem antecipar partes importantes da trama para quem quiser navegar o site, e que é explicada em detalhes em páginas específicas, que serão observadas.

3 – Análise da política de *spoilers*

Os dois subfóruns analisados neste artigo, *asoiaf* e *gameofthrones*, têm suas próprias regras para a postagem de *spoilers* e apresentam em suas páginas considerações de como os

¹⁸ Disponível em: <<http://www.reddit.com/about/>>. Acesso em: 2 mai. 2015.

¹⁹ Votos para cima, em tradução livre.

²⁰ Votos para baixo, em tradução livre.

²¹ Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/gameofthrones/>> Acesso em: 13 set. 2015.

²² Tradução do autor.

usuários devem se portar na hora de criar um tópico para discussão e como discutir esse post. Também distinguem o que constitui ou não um *spoiler* e explicam quais as responsabilidades de quem está visualizando o fórum.

As políticas de *spoilers* dos dois fóruns foram criadas voluntariamente pelos moderadores, que buscaram uma maneira de organizar a comunidade para que fãs com diferentes níveis de experiência com *As Crônicas de Gelo e Fogo* possam navegar sem medo de se expor aos *spoilers*. Essas políticas podem ser acessadas via a barra lateral direita de navegação dos fóruns, seguindo o padrão do próprio reddit. O fórum *asoiaf* apresenta sua política²³ na sessão de FAQ (Frequently Asked Questions, “questões frequentemente perguntadas” no original) e a divide em quatro itens, por sua vez divididos em sub-itens, somando mais de 7,5 mil caracteres:

- Qual a política geral de *spoilers* em /r/asoiaf? [...]
- Como eu devo nomear os meus tópicos? [...]
- Como usar tags de *spoiler*? [...]
- que é a política “Todos Vivem”? [...]²⁴

Em *gameofthrones*, a política²⁵ é apresentado separada do FAQ, e intitulada *O Guia de Spoiler*, que também é dividido em quatro itens, cada um dividido em sub-seções:

- Spoilers que são moderados em /r/gameofthrones
- Tipos de *spoiler*
- Tipos de aviso de *spoiler*
- que fazer quando você encontrar um *spoiler*.

Neste fórum, os moderadores definem o tipo de spoiler que será controlado pela moderação como “eventos específicos da história ativa, coisas que demonstram mudanças ou progressão na história”. Outros eventos e fatos da história, porém, estão sujeitos a um controle de menor intensidade, como “eventos que ocorrem no começo da historia e são preparativos

²³ Disponível em <https://www.reddit.com/r/asoiaf/wiki/faq#wiki_1._what_is_the_overall_spoiler_policy_for_.2Fr.2Fasoiaf.3F> Acesso em 15 ago. 2015.

²⁴ Todas as traduções feitas pelo autor.

²⁵ Disponível em <https://www.reddit.com/r/gameofthrones/wiki/spoiler_guide> Acesso em: 11 set. 2015.

para o resto da série”. Eventos que acontecem antes da história (como os apresentados em O Mundo de Gelo e Fogo, a enciclopédia sobre o universo ficcional criado por Martin) são moderados “apenas se o que se sabe sobre eles muda com novos detalhes revelados durante a história ou se eles são parte de uma teoria importante sobre os eventos finais da história”.

Além disso, os moderadores apresentam um guia com exemplos e referências do que é ou não considerado um *spoiler*, totalizando mais de 24 mil caracteres em sua política. Na barra de navegação lateral da página principal, embaixo do link para o guia completo, também foi incluído um *Guia Rápido de Spoilers*, contendo cinco resumos de como marcar os posts e comentários, assim como o link que leva à política completa.

Nesta análise, observa-se e comenta-se as diferenças e semelhanças entre a política de *spoilers* desses dois fóruns, levando-se em conta na comparação alguns dos fatores apresentados acima, ou seja:

- Tipologia: os diferentes tipos de *spoiler*.
- Título: como nomear um tópico.
- Comentário: como comentar em um tópico.

Em cada uma das três categorias apresentadas acima, adotou-se o seguinte protocolo para o desenvolvimento da análise:

- Apresentação de como cada fórum estabelece regras relativas ao item.
- Comparação entre as regras de cada fórum.
- Interpretação dos dados.

A partir dessa análise busca-se entender as semelhanças e diferenças nas regras criadas pelos moderadores, e o que isso representa para as comunidades.

3.1 – Tipologia

Como a narrativa em *As Crônicas de Gelo e Fogo* se estende por diversas mídias e formatos, envolvendo uma enorme variedade de épocas, localidades e personagens, existem diversas maneiras como a história pode ser antecipada para um fã. Graças também ao sucesso da série, há um grande interesse desses fãs em descobrir novas informações, formular teorias sobre os acontecimentos da história e discutir essas ideias. Para permitir que os usuários dos fóruns discutissem cada uma das diversas maneiras de explorar a série, os moderadores definiram tipos de *spoiler*, baseando-se no nível de conhecimento dos usuários.

Em *gameofthrones*, na seção da política de *spoilers* chamada “Tipos de *Spoiler*”, os moderadores definem que existem dois tipos principais de *spoilers* moderados: de livros, da série *As Crônicas de Gelo e Fogo* e de show, do programa de TV *Game of Thrones*. Eles se

baseiam em como as informações se ligam aos livros da saga e ao programa de T. Há outros quatro tipo de *spoilers* baseados nos livros e na série que também são moderados e apresentados no site.

Na política de *spoiler* do fórum *asoiaf*, os moderadores não criaram categorias para diferenciar os níveis de *spoiler*, mas definiram 13 tipos de *spoiler* a serem usados nos tópicos para limitar o que poderia ser discutido em cada um (mais detalhes adiante, na categoria Título). Além disso, os tópicos podem ser marcados como “Sem *Spoiler*”, quando a discussão não trata de detalhes sobre a trama, e “Negócios de Corvo”, reservado para moderadores comentarem assuntos relativos ao funcionamento do fórum. Para diferenciar facilmente os livros, os fãs e moderadores adotaram o uso das siglas referente ao título de cada um dos livros: AGOT para *A Game of Thrones*, ACOK para *A Clash of Kings* e assim por diante.

Os moderadores definiram os tipos de spoiler como: *spoilers* específico para cada um dos cinco livros publicados de *As Crônicas de Gelo e Fogo*, entendendo-se que *spoilers* de um livro implicam em spoilers dos livros anteriores, mas não dos posteriores, *spoilers* apenas da série de TV e outros mais específicos como para as outras obras relacionado ao mesmo universo ficcional (as novelas, contos e a enciclopédia, por exemplo), informações divulgadas através de blogs e entrevistas, livros não publicados ou *spoilers* de tudo, quando a discussão é aberta sem moderação, onde podem ser discutidas todas as informações ou teorias que se sabe sobre a saga.

Nota-se que em *gameofthrones* houve a intenção de simplificar a variedade dos *spoilers*, criando-se duas categorias gerais e quatro sub categorias. Os moderadores também criaram tags para diferenciar cada tipo de *spoiler* em uma discussão, porém, em *asoiaf*, as tags são a única diferenciação feita por seus moderadores entre os tipos de *spoiler*. Assim, em *asoiaf*, o lugar de discussão de teorias de fãs é o mesmo para a discussão do material canônico, sem diferenciação entre possíveis *spoilers* baseados nas observações de fãs e *spoilers* efetivos, baseados em fatos e informações já publicadas pelo autor.

3.2 – Título

A navegação do *reddit*, e, por consequência, das suas *subreddits* se baseia em uma página inicial que apresenta uma compilação de links postados por seus usuários. Os links podem redirecionar para outros sites ou para um tópico próprio para discussão. No caso de um link redirecionar o usuário para outro endereço, ainda é possível acessar a página de comentários para este link no próprio *reddit*. A ordem de apresentação desses links é definida por meio de votos de usuários.

Dessa maneira, durante o processo de navegar e participar dos fóruns, o título dos tópicos e dos links são sempre a primeira experiência que um usuário irá ter com o conteúdo disponível. A partir deles é feita a escolha de que discussões participar. Em uma comunidade onde se discute um conteúdo narrativo como *As Crônicas de Gelo e Fogo*, é importante que o usuário consiga acessar e navegar o fórum sem ter contato instantâneo com *spoilers*, podendo escolher o nível de aprofundamento na história nas discussões que deseja participar. Por isso, a criação do título de posts se torna uma das questões mais importantes ao se criarem as regras relativas aos *spoilers* em comunidades como *asoiaf* e *gameofthrones*. A maneira que os fóruns acharam para controlar os títulos criados por seus membros foi o uso das tags de *spoiler*, marcações que os usuários adicionam no começo do título de seus posts informando o nível de *spoiler* que pode ser discutido naquele tópico.

Na política de *spoilers* de *asoiaf*, a questão do título dos tópicos é dividida em quatro pontos:

“A. Por favor, use no título do seu tópico as (Tags de *Spoiler*) disponíveis.” Todos os tópicos devem ter uma tag entre parênteses antes do título do tópico, seguindo este formato: “(Tag de *Spoiler*) Título do Tópico”. Exemplo: “(*Spoilers* ACOK) Sobre Dany e os Feitceiros”. Em sua política de *spoilers*, eles pedem que os usuários “escolham **APENAS** dos [exemplos fornecidos], que indicam o level de *spoiler* que estarão contidos no seu tópico”. Os moderadores definiram 15 tags diferentes (comentadas em detalhe em Tipologia): Sem *spoilers*, AGOT, ACOK, ASOS, AFFC, ADWD, D&E, RPPQ, WOIAF, Publicados, Exibidos, TWOW, Escritos, Tudo e Negócios de Corvo.

Como a última tag é designada apenas para o moderadores tratarem de questões relativas ao próprio fórum, isso deixa 14 opções de marcação para o usuário que cria um tópico.

“B. Quando usar (Sem *Spoilers*)”

A opção de “Não *Spoiler*” se reserva para discussões que não afetam a história.

“C. *Spoilers* NUNCA vão no título!”

A criação de um sistema de tags pelos moderadores do fórum visa a evitar o acesso imediato aos *spoilers* por usuários que estão navegando pela página inicial, sem necessariamente entrar em um tópico. Dessa maneira, as discussões de pontos importantes da trama sempre se dão na sessão de comentários, e os títulos são sempre marcados com a respectiva tag. Buscando esclarecer essa questão, os moderadores estabelecem:

- Declarar que um personagem está morto no título de um tópico é um *spoiler*.

- Da mesma maneira, dizer que alguém sobrevive também é um spoiler.
- Meramente usar o nome de alguém, mesmo que esse personagem venha a morrer nos livros, não é um spoiler.
- Moderadores irão remover imediatamente tópicos com spoilers no título. Postagem repetida de spoilers no título irá resultar em um banimento de /r/asoiaf.

“D. Não deixe o título do seu tópico ambíguo demais.”

Graças às regras e ao uso das tags, a escolha do título do tópico pode não revelar o verdadeiro objetivo daquela discussão. Sobre isso, os moderadores comentam apenas:

Tente explicar sobre o que é o seu tópico o mais especificamente possível sem postar nenhum *spoiler* no título. Mas é melhor ser ambíguo do que postar um *spoiler*. Ninguém nunca teve um post removido por ter um título ambíguo.

Em *gameofthrones*, os moderadores também optaram pelo uso de tags de *spoilers*, que devem ser colocadas entre colchetes antes do título. Os dois principais tipos de *spoilers* definidos pelos moderadores, “Livros” e “Série”, são chamados de “Escopo Principal” e consistem em tags informando o nome do livro ou temporada da série que abrange o seu post. São usadas as siglas referentes ao título de cada um dos sete livros em *As Crônicas de Gelo e Fogo*: AGOT, ACOK, ASOS, AFFC, ADWD, TWOW e ADOS. Para se identificar uma temporada da série, se usa a letra S [primeira letra de “Season”, “Temporada” em inglês] seguido do número da temporada: S1 para a primeira temporada, S2 para a segunda, e assim por diante. Em uma tag de escopo principal, é possível usar qualquer livro ou temporada ou qualquer combinação entre um de cada. Além dessas tags, também existem as opções “Sem Spoiler”, geralmente reservada para assuntos que não dizem respeito à trama da saga, e “Spoilers Tudo”, quando todas as informações relativas ao desenvolvimento da história são aceitas. No total, considerando-se as cinco temporadas lançadas até 2015 e os sete livros, existem 42 opções diferentes para tags de escopo principal.

Nas regras gerais relativas aos escopos principais, os moderadores ditam que:

- Todo post submetido para esta *subreddit* deve possuir um Escopo de *Spoiler* Principal no seu título. Se você posta incorretamente, você terá que deletar o post e o recriar; reddit não aceita edição de títulos de post. [...]

- O seu escopo decide o nível de *spoiler*; ele não antecipa. Não use “talvez” ou “possivelmente” ou nenhum outro termo que enfraqueça um alerta de *spoiler*. Se pode antecipar algo para alguém, é um *spoiler*. Não existe um “talvez”. Apenas defina o escopo claramente. [...]
- Escopos são inclusivos, não exclusivos, quando dois escopos são combinados, tudo dos dois é aceito. Um escopo não limita o outro. Por isso, escopos positivos e negativos não podem ser combinados, como [Todos Livros/ Sem *Spoiler*].

A tag “Sem *Spoiler*” significa “nenhum spoiler de nenhum tipo do show ou dos livros”. Se algo sobre a história será discutido, não deve se usar a tag “Sem *spoiler*”. Os moderadores reservam essa marcação para “tópicos de discussão ou objetos, artes, músicas, vídeos, que não iriam estragar algo para alguém completamente novo para a série”.

O fórum também apresenta a opção para um Escopo de Extensão, uma segunda tag que pode ficar depois da primeira no título do post e que especifica ainda mais o nível de *spoilers* discutido. As opções fornecidas são: por episódio da série, por capítulo do livro, teorias, outras obras que se passam no mesmo universo, histórias sobre o universo não necessariamente ligadas à trama, jogos, apenas sobre o show, ou tudo, englobando todas as informações publicadas em qualquer mídia relativas à saga.

Além dos escopos de extensão fornecidos, existe a possibilidade de utilização de escopos mais específicos ao conteúdo e não relativo aos *spoilers*, como [ARTE] ou [ROUPAS], e, ainda que não sejam proibidos, os moderados afirmam que não são necessários, afirmando que “posts que possam usar essas tags são baseados nos livros ou na série, então um escopo principal de TV ou Livros deve prover aviso de *spoiler* o bastante”.

Nas duas comunidades se percebeu o uso das tags nos títulos, a principal maneira de evitar *spoilers* na experiência de navegar pelos fóruns. Enquanto *asoiaf* limitou as tags providenciadas para cada tipo de *spoiler*, em *gameofthrones* os moderadores criaram uma grande variedade de combinações possíveis com a aplicação dos escopos de extensão, que são opcionais e especificam ainda mais a discussão, além de abrir espaço para os jogos baseados na saga. O uso das tags “Sem *Spoiler*” e “*Spoiler* Tudo” também se percebe nos dois casos, evidenciando a necessidade para espaços reservados para conversas sem limitações de *spoilers*.

Em ambas também se observou adoção de uma punição principal, com o tópico sendo deletado caso não se encaixe nas regras, e banimento do usuário do fórum em casos específicos.

A seção designada para os títulos nas políticas de *spoiler* dos dois fóruns é a maior e mais detalhada, sugerindo que é a parte mais importante e complexa na questão de como cuidar dos *spoilers* na comunidade. Como o formato de navegação do reddit funciona em torno dos títulos dos posts, é o passo mais importante para evitar a exposição desnecessária dos usuários aos *spoilers*, e a regra que exigiu mais detalhes e criatividade.

3.3 – Comentário

Enquanto a navegação principal no reddit se dá a partir dos links e tópicos nas páginas iniciais, as interações entre os usuários e as discussões se limitam à seção de comentários de cada link, seja para um tópico de discussão ou um link para um endereço externo. O próprio reddit tem suas regras e sugestões para o conteúdo²⁶ e formatação dos comentários²⁷, e cada *subreddit* pode criar as suas regras e suas opções de formatação (contanto que não vão contra as regras gerais do reddit).

Utilizando o sistema de tags nos títulos, as seções de comentários dos tópicos em *gameofthrones* e *asoiaf* já têm definido o nível de *spoiler* que será abordado nas discussões. Porém, um usuário pode querer citar um evento na discussão que seria considerado fora do escopo abordado na tag de título, como, por exemplo, discutir um evento do quarto livro da saga em um tópico marcado para o terceiro livro.

Para tratar destes caso, em *asoiaf* foram criadas tags de *spoiler* para os comentários. Utilizando um código de formatação de texto disponibilizado pelos moderadores, é possível esconder o comentário por trás de uma tarja que informa o nível de *spoiler* do comentário. Outros usuários que deparem com o comentário verão apenas uma tarja cinza avisando o tipo de *spoiler* contido no comentário escondido. Passar o ponteiro do mouse por cima da tarja revela o comentário por baixo, mas, para o usuário que não queira ver o *spoiler*, o comentário fica escondido atrás da tarja. Para isso, escreve-se o código na caixa de comentários da seguinte maneira: [Nível do *Spoiler*](/s “Frase contendo o *spoiler*”). Assim, a frase entre aspas ficará escondida, e o resto do texto, inalterado.

Em sua política de *spoilers*, os moderadores de *gameofthrones* criaram cinco regras gerais para a postagem de *spoilers* nos comentários:

- É um dever do comentador marcar um *spoiler* claramente para que seu escopo seja claramente visto.

²⁶ Disponível em: < <https://www.reddit.com/help/contentpolicy> > Acesso em: 11 set. 2015.

²⁷ Disponível em: < <https://www.reddit.com/wiki/commenting> > Acesso em: 11 set. 2015.

- É um dever do leitor decidir se ler aquele *spoiler* é OK para ele.
- Alertas de *spoilers* nos comentários são criadas com tags de cores diferentes para informações sobre a série, os livros, as teorias ou os jogos.
- Todos os comentários de *spoiler* marcados devem ter uma definição clara de escopo na sua tag. Se você não informa um livro ou episódio, você deve informar sobre o que deseja falar.
- Apenas posts que passem do limite estabelecido no escopo do título precisam de uma tag de spoiler nos comentários. *Spoilers* englobados pelo escopo do título podem ser postados livremente.

As tags de comentários são divididas então em quatro categorias diferentes, cada uma separada por uma cor: Livros (vermelho), Séries (preto), Teorias (verde) e Jogos (laranja). Para formatar um comentário para conter *spoilers*, se adiciona ao comentário o código [escopo do *spoiler*](#tipo "frase contendo *spoiler*"). Qualquer coisa pode ser escrita como escopo, mas os moderadores sugerem adotar as mesmas tags usadas para o título. O tipo de *spoiler* é representado por uma letra: “b” [letra inicial de books, “livros” em inglês] para livros, “s” [letra inicial de show] para a série de TV, “g” [letra inicial de guess, “adivinhação” em inglês] e “p” [letra inicial de play, “jogar” em inglês]. Dessa maneira, um comentário pode ser marcado, por exemplo, como [ASOS](#b “frase contendo *spoiler*”), e a frase será marcada com uma tarja preta, representando que se trata de *spoiler* dos livros, escrita ASOS, sugerindo que o nível de *spoiler* do comentário se estende até o terceiro livro da saga.

Ao contrário do conhecimento necessário para a criação das tags de título, que são mais intuitivos e baseados em conceitos que já permeiam entre os fãs (como a sigla dos livros), a marcação de *spoilers* para comentários envolve conhecer uma formatação de texto que, ainda que simples, não é familiar para grande parte dos usuários, que precisa assim ir até a política do *spoiler* do respectivo fórum para aprender e poder aplicar.

Considerações finais

Neste artigo, buscou-se entender como as comunidades de fãs online estão lidando com o fenômeno dos *spoilers*. Graças à sua complexidade narrativa e à variedade de mídias pela qual a história se espalha, assim como à sua grande popularidade e presença online, o caso de *Game of Thrones* e *As Crônicas de Gelo e Fogo* serve para se perceber as diversas

variáveis que devem ser levadas em consideração quando uma comunidade tenta se reger para regular o acesso de seus membros aos *spoilers*.

A grande popularidade da série *Game of Thrones*, assim como da saga literária que a inspirou, são reflexo de uma audiência cada vez mais interessada em narrativas complexas, resultado de mudanças na maneira que se consome as narrativas seriadas e multimídia. Com a possibilidade não apenas de se assistir a diversos episódios de uma vez ou repetidamente graças aos meios de exibição (online, gravação na TV), como a de se discutir online em diversas comunidades, as narrativas seriadas complexas, que costumavam ser desprezadas, se tornaram mais populares e acessíveis, demonstrando que “audiências em massa podem se envolver com e aproveitar narrativas intrincadas e desafiadoras” (MITTELL, 2006, p. 38, tradução do autor).

Ainda assim, é importante notar que a complexidade narrativa não sustenta uma obra sem o envolvimento emocional do fã, que ainda se baseia em conceitos narrativos clássicos de construção de personagens, consistência e resolução. Mittell sustenta que “a complexidade narrativa mais robusta emprega todos esses elementos enquanto adiciona o prazer operacional do envolvimento formal” (MITTELL, 2006, p. 38, tradução do autor). Isso se percebe na relação dos fãs com *As Crônicas de Gelo e Fogo* e *Game of Thrones*. Mesmo as obras contendo uma grande complexidade na sua maneira de contar a história, misturando inúmeros personagens com lugares e eras variadas, ainda existe uma ligação forte entre esses personagens e os fãs, assim como eventuais recompensas emocionais para o espectador, na forma do cumprimento da expectativa deles para com a trama, misturado com a surpresa proveniente da quebra dessa expectativa. Dessa complexidade narrativa também surge uma variedade de maneiras de se experimentar a trama, o que resulta nos *spoilers* entre fãs na hora de discutir a série.

Nos fóruns */r/gameofthrones* e */r/asoiaf*, foram criadas regras baseadas no formato de navegação do site que os hospeda, reddit, e no perfil de seus usuários, fãs mais comprometidos com a obra e que buscam um lugar focado para discussões. Isso se difere do acesso dos espectadores aos *spoilers* em outras redes sociais menos focadas, como Twitter e Facebook, onde se torna mais difícil a criação de regras gerais relativas aos *spoilers*, assim como a maior variedade entre seus membros. Essa diferença entre os dois tipos de comunidade é resultado da “modificação da predominância da cultura massiva para uma cultura de nichos, fragmentada para distintos gostos e públicos” (TRENTO, 2013, p. 55). Essa mudança representa uma transição dos meios de comunicação massivos para “meios dirigidos, (*addressable media*), caracterizados por públicos especializados e mais

homogêneos e que podem servir como um cenário para novas formas de identidades comunitárias” (LOPES, 2010, p. 136).

Na análise realizada no âmbito desta pesquisa, percebeu-se que os sistemas empregados nos fóruns *gameofthrones* e *asoiaf* requerem dedicação dos usuários em se familiarizar com diferentes códigos de formatação, tags criadas pelos moderadores e marcações variadas para suas postagens, assim como que eles saibam como navegar entre os fóruns, reconhecendo o que acessar ou não, além de se basear em conhecimentos prévios comuns aos fãs da obra, como diversas siglas específicas. Isso demonstra uma clara ligação com as características definidas por Jenkins sobre a cultura participativa, como “a resolução coletiva de problemas, trabalhando em equipes formais ou informais na busca de completar tarefas ou novos conhecimentos” (JENKINS, 2009, p. 12).

Enquanto os moderadores criaram um sistema baseado em suas observações, cabe aos membros marcarem seus posts da maneira correta, informando o nível de *spoiler* para a discussão. Também cabe aos usuários avisar os moderadores quando um post não segue as regras, seja no título ou nos comentários, para que haja a punição correta. Nos dois fóruns, caso seja confirmado que a postagem não seguiu as regras, o conteúdo é deletado, e, se o usuário persistir no erro, será banido. Isso é uma demonstração do poder dos membros nas comunidades online, que confiam uns nos outros e nos moderadores para deixar o ambiente de navegação da maneira que desejam, assim como do compromisso dos moderadores que, trabalhando sem remuneração, criaram regras e monitoram uma comunidade pública para outros fãs. É um caso de fãs trabalhando para fãs, procurando otimizar a experiência um do outro com uma obra pela qual se desenvolve um investimento emocional.

Além disso, viu-se que, mesmo que existam comunidades de fãs de *spoilers* como as estudadas por Jenkins, a grande complexidade das regras criadas nos fóruns analisados, assim como o fato de que os usuários as seguem fielmente, mostram que a maior parte da comunidade ainda vê os *spoilers* como algo indesejado e que deve ser evitado para não comprometer o aproveitamento da obra. Caso o usuário não se importe, ele tem a opção de acessar os *spoilers* que quiser nos tópicos, mas cabe à comunidade pensar na experiência do usuário que quer se manter longe das informações que antecipam a trama. Na política de *spoiler* de ambos os fóruns, os moderadores afirmam que as comunidades são para todos os fãs das obras, até aqueles que não leram nenhum livro ou não terminaram de assistir a um episódio, demonstrando abertura para não apenas os mais envolvidos.

Os variados tipos de *spoiler* apresentados pelos dois fóruns são um reflexo da falta de consenso sobre o que realmente constitui uma informação que poderia antecipar a trama.

Detalhes que para alguns podem ser considerados sem importância, como mencionar o nome de um personagem, para outros podem ser de grande relevância. Isso demonstra a falta de homogeneidade em relação aos fãs e à maneira como eles interagem com a obra. Existe uma grande diferença entre o valor que um fã pode dar para a trama ou para certos detalhes e o que outro fã consideraria relevante, o que mostra os diferentes valores que os espectadores atribuem aos diversos aspectos de uma obra. Como é impossível fazer uma diferenciação perfeita, os fóruns buscam abranger a maior variedade de casos possíveis através da criação de sub categorias para os *spoilers*, o que possibilita que o usuário escolha ao que se expor.

O estudo dos *spoilers* no ambiente da convergência digital passa por diversos fatores e difere muito das observações feitas por Jenkins sobre grupos de fãs de *spoiler*, já que o termo não se limita mais a comunidades de fãs, e seu uso se torna cada vez mais comum em ambientes online. A ideia do *spoiler*, que originalmente se disseminou na internet apenas para avisar leitores de fóruns específicos, passou por uma ressignificação entre fãs que buscavam ativamente informações sobre a trama, transformando a relação dos fãs com os produtores em um jogo que se somava à experiência de assistir à série. Hoje em dia, o *spoiler* e, por consequência, o alerta de *spoiler* podem ser encontrados em qualquer discussão sobre televisão e são tópicos comuns de polêmica entre fãs, produtores e críticos. Discussões online se tornaram parte do ato de consumir séries, com o crescimento da experiência de se vivenciar comunidades de fãs. Zimmer conclui que “o conceito do spoiler como um tabu cultural claramente já passou do ponto de ser repensado”²⁸. Na falta de um consenso sobre o que constitui realmente um *spoiler* e como lidar com eles, cabe às comunidades, aos fãs e aos espectadores comuns escolher como discutirão as tramas cada vez mais complexas apresentadas pela televisão e como as comunidades online irão se adaptar a essas mudanças narrativas e tecnológicas.

Referências Bibliográficas

ASKWITH, Ivan D. **Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium**. 2007. Dissertação (Mestrado em Comparative Media Studies) – Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, p. 174.

BANDEIRA, Ana Paula. **“Don’t tell me what I can’t do!”: as práticas de consumo e participação dos fãs de Lost**. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, p. 133.

²⁸ Disponível em: < <http://www.visualthesaurus.com/cm/wordroutes/spoiler-alert-revealing-the-origins-of-the-spoiler/>>. Acesso em 16 set. 2015.

CURI, Pedro, P. A TV deles: Fãs brasileiros assistindo à programação norte-americana. **Revista Comunicación**, Sevilla, v. 1, n.10, p. 1199-1210, 2012.

GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts**. Nova York: New York University Press, 2010. p. 264.

GRAY, Jonathan, MITTELL, Jason. Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality. **Participations**, Aberystwyth, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em: <http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittell.htm>. Acesso em 13 set. 2015.

JENKINS, Henry. 'Strangers no more, we sing': Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community. In: LEWIS, Lisa A. (Org.) **The Adoring Audience**. Londres: Routledge, 2001. p. 208-236.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008. p. 432.

JENKINS, Henry. **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century**. Massachusetts: MIT Press, 2009, p. 145.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers – Television Fans & Participatory Culture**. Nova York: Routledge, 2013. p. 424.

KOZINETS, Robert V. The Field Behind the Screen: Using Netnography For Marketing Research in Online Communities. **Journal of Marketing Research**, Chicago, v. 39, p. 61-72, 2002. Disponível em: <<http://www.nyu.edu/pages/classes/bkg/methods/netnography.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2015.

LEVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2007. p. 217.

LOPES, Maria I.V. A telenovela como narrativa da nação. Para uma experiência metodológica em comunidade virtual. **Signo y Pensamiento**, Bogotá, v. 29, n. 57, 2010. p. 130-141.

MITTELL, Jason. Narrative Complexity in Contemporary American Television **The Velvet Light Trap**, Texas, v. 58, p. 29-40, 2006.

RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Community: Homesteading on the Electronic**, s/d. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>>. Acesso em 16 ago. 2015.

SILVA, Marcel. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia**, São Paulo, n. 27, p. 241-252, 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n27/20.pdf>>. Acesso em 16 set 2015.

TRENTO, Francisco Beltrame. **A construção de mundos online: uma análise da comunidade de fãs de LOST, DARKUFO**. 2013. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, p.182.