

No dia 12 de março de 2017, o canal de YouTube *Petscop* publicou seu primeiro vídeo. Intitulado “Petscop”, tratava-se da *gameplay* de um jogo de videogame chamado *Petscop*. Este, por sua vez, fora lançado em 1997, pela empresa Garalina, para o console Playstation 1. E a proposta do vídeo era, segundo seu autor, provar a existência do jogo, mostrando não apenas que ele era real, mas também qual a sua história.

Um possível espectador que, movido pela curiosidade, se propusesse a assistir ao vídeo, perceberia imediatamente que estava diante de um *let's play*, gênero muito comum no YouTube, que consiste em pessoas gravando suas experiências em jogos de videogame. Entretanto, “Petscop” apresentava certos elementos incomuns ao gênero. Por exemplo, o *streamer*, a pessoa por trás do *let's play*, era um desconhecido, cujo nome, Paul, aparecia apenas na tela do jogo, para nomear o personagem. Além disso, somente a sua voz era gravada, não tendo qualquer imagem do seu rosto ou corpo. Embora esse tipo de vídeo não fosse raro, em 2017 ele já havia se tornado bastante inusual. Por fim, Paul não parecia estar se dirigindo para o público, e sim para uma pessoa específica, sobre a qual o espectador não tinha nenhuma informação.

“Petscop” era um produto um pouco esquisito. Nada absurdo ou fora de série. Só diferente. Mas ele ainda guardava semelhanças suficientes com os demais vídeos de *let's play* para ser entendido como tal. Até porque as características definidoras do gênero são a presença do *streamer* que joga e a gravação do jogo propriamente dito. Apesar de outros aspectos terem sido acrescentados ao longo do tempo, essas duas características se mantinham nucleares para que novos vídeos fossem enquadrados nessa categoria.

O vídeo em si começa com a tela inicial do Playstation seguida pelo menu do jogo. Nele vemos o nome Petscop no centro, com a figura de uma caixa de presentes logo atrás. No fundo, embaixo, um corredor semelhante a uma ponte, e, na última camada, um céu branco com nuvens em tons de cinza. Abaixo do título, o comando “Press start!” e, na mesma direção, na base da tela, “1997 Garalina”.

Importante reparar em duas coisas: a proporção de tela em 4:3, muito comum nos televisores mais antigos, e a exígua paleta de cores. De fato, à exceção do título, num tom rosa-lilás vibrante, replicado no comando de apertar o botão *start*, tudo na imagem é

¹ Doutorando em literatura portuguesa pelo Programa de Pós-Graduação em Letras Vernáculas da UFRJ. Bolsista de doutorado pelo CNPq. Membro do Grupo de Estudos Interdisciplinares: Linguagens, Mídia e Cultura Pop, sediado na UFRJ.

desprovido de cor. A fita da caixa de presente é de um roxo quase desbotado e todo o restante são variações de branco e cinza. Tais características parecem suscitar sensações conflitantes no espectador. Enquanto a proporção de tela remete às televisões usadas na época do Playstation 1, década de 1990 e início dos anos 2000, trazendo um sentimento de familiaridade e mesmo de nostalgia, o menu vazio de cores provoca estranhamento, dando a impressão de que o jogo não fora finalizado.

Após este momento, o vídeo avança para o menu de seleção de jogo, parte em que descobrimos o nome de Paul. Temos, nesse momento, o primeiro vislumbre do personagem principal, controlado pelo jogador. Trata-se de um ser humanoide, com cabeça quadrangular e desproporcionalmente grande em relação ao corpo, com dois pontos brancos que servem de olhos, duas protuberâncias laterais que se assemelham a bochechas e um triangulozinho vermelho no centro, embaixo, que pode tanto ser a boca quanto a abertura de uma máscara. Seu corpo é diminuto, sendo quase impossível distinguir as suas partes, além de um tronco verde-escuro, contrastando com o verde-oliva da cabeça e dos pés, e um pescoço extremamente fino. Não há indicativos de que ele possua mãos ou braços. Os pés são tão grandes quanto a cabeça e desenhados de modo a mostrar que o personagem está descalço.

O *design* desse personagem, ainda que feito num estilo cartunesco, não deixa de ser perturbador. Afinal, nós enquanto espectadores não temos ideia do que ele é, nem da história e dos temas de *Petscop*.

O vídeo segue e, após uma tela de carregamento, o jogo finalmente começa. Ele se passa em um local chamado “*Gift Plane*” (“Plano dos presentes”, em tradução livre), que chama a atenção por não ser um lugar reconhecível. Não é uma cidade, uma escola, uma casa, o espaço sideral, nada que o jogador possa identificar de imediato. A informação dada, através de um texto numa placa, é de que o *Gift Plane* fechou por tempo indeterminado e todo o quadro de funcionários foi embora. Descobrimos também que esse lugar era uma espécie de zoológico que abrigava mais de cem “jovens Pets”. Infelizmente, após o fechamento, nem todos os Pets foram removidos, restando 48 deles. A premissa do jogo, portanto, é capturar esses Pets, que passam a ser tratados como amigos.

Nesse ponto, fica mais claro para o espectador o motivo do nome *Petscop*. “Pets”, palavra inglesa para “bichos de estimação”, se refere às criaturas que existiam no *Gift Plane*, enquanto “cop” tem o sentido de “apanhar”, “capturar”, que é o objetivo principal do jogador no jogo. Em tradução livre, *Petscop* seria algo como “capture os Pets”. O processo de formação desse título lembra o de outro jogo, lançado em 1996, e extremamente popular até hoje: *Pokémon*. A palavra “Pokémon” é a contração de outras duas, *pocket* e *monsters*, que

significam respectivamente “bolso” e “monstros”. Em tradução livre, *Pokémon* seria “monstros de bolso” ou “monstros portáteis”, pois um dos aspectos centrais do jogo são as pokébolas, que servem para capturar e transportar os pokémon e podem ser carregadas no bolso.

As proximidades entre *Pokémon* e *Petscop* são significativas. Em ambos os jogos o objetivo principal é capturar criaturas fantásticas que possuem habilidades especiais. Os dois títulos têm o mesmo número de letras, pronúncia parecida e semelhante processo de formação. As datas de lançamento são quase simultâneas. As empresas responsáveis pelos jogos e/ou consoles são rivais: Nintendo e Gameboy, no caso de *Pokémon*, e Sony e Playstation, no caso de *Petscop*. Por sinal, considerando as disputas na indústria dos videogames, e o sucesso avassalador de *Pokémon*, é possível imaginar *Petscop* como uma versão alternativa de *Pokémon* que buscava capitalizar em cima da demanda recém-criada.

Não é difícil para o espectador de “*Petscop*” reconhecer essas semelhanças. Tal reconhecimento, por sua vez, provoca nova sensação de familiaridade, pois se cria um horizonte de expectativa. O raciocínio é algo como “se *Petscop* é uma cópia de *Pokémon*, então haverá criaturas mágicas, um registro de informações sobre elas, e desafios para capturá-las”. Com efeito, é isso que ocorre durante os primeiros minutos de *gameplay*, Paul consegue capturar três Pets (ou Gifts, como o jogo também os chama) e falha com um, afirmando já ter tentado diferentes maneiras de pegá-lo, mas sem sucesso.

Entretanto, o vídeo “*Petscop*” não termina aí. Paul mostra que há partes do jogo que estão faltando, como se ele não tivesse sido finalizado, o que corrobora as primeiras impressões provocadas pela tela inicial descolorida. Sem meios de avançar, ele tenta seguir os comandos presentes num bilhete que vinha junto ao jogo, e que é transcrito na descrição do vídeo:

EU DESCI AS ESCADAS E QUANDO CHEGUEI AO FIM, EM VEZ DE
PROSSEGUIR, VIREI À DIREITA E ME TORNEI UM HOMEM MONSTRO
DAS SOMBRAS

13/6/1997

Para você:

Por favor, vá ao meu site no adesivo e também vá para a sala do roneth e pressione
start e pressione baixo baixo baixo baixo baixo direita start²

² Os vídeos e textos de *Petscop* são originalmente em inglês. No entanto, devido a uma ferramenta do YouTube, a comunidade pode fazer legendas e traduções para qualquer língua. Desse modo, a descrição do vídeo aparece imediatamente em português para mim. Optei por manter essa tradução, ainda que ela seja literal demais, por ser parte da experiência de um espectador nativo da língua portuguesa ao entrar em contato com o vídeo.

Após Paul fazer os comandos, o jogo se transfigura completamente. O personagem não mais se encontra no *Gift Plane*, mas num ambiente escuro, com chão de grama e uma construção em tijolos e uma porta cinza atrás.

Não só as cores e a iluminação sofrem uma mudança radical, como as próprias texturas do jogo se modificam. Enquanto no *Gift Plane* as paredes e objetos guardavam um aspecto cartunesco, as construções no local novo são mais realistas. Interessante notar como um dos comandos presentes no bilhete diz para o jogador apertar o botão “baixo” cinco vezes. Desse modo, parece que o ambiente novo é uma espécie de subsolo do anterior, um porão, um bastidor, algo que não deveria ser visitado³.

A partir daí, diversos fenômenos estranhos começam a ocorrer. Objetos disformes, acontecimentos inexplicáveis e uma aparente conexão entre mundo real e virtual. Paul descobre outros personagens no jogo, que indicariam a presença de outros jogadores, algo a princípio impossível. Além disso, o sentido de Gift, nome dado aos Pets, ganha outra conotação quando Paul começa a capturar crianças e depositá-las num arquivo, em procedimento semelhante ao que se faz com os monstros de *Pokémon*.

O espectador, confuso com a súbita mudança no jogo, procura mais informações sobre *Petscop*, o canal. Talvez surpreso, ele se depara com uma incomum página inicial. Na parte de cima, onde costuma ficar a imagem de capa do canal, apenas uma tarja preta. A foto de perfil é uma imagem escurecida do personagem de Paul. A única descrição do canal são as quatro frases: “Algumas gravações selecionadas de ‘Petscop’. De certa forma, gravações têm o poder de erguer os mortos. Elas são meio apavorantes. Obrigado por assistir ;)” (tradução minha)⁴.

Nesse ponto, se o espectador ainda não desistiu de entender o que acabara de assistir, ele resolve pesquisar no Google sobre o jogo *Petscop*, a empresa Garalina, qualquer coisa que lhe dê explicações. Descobre, então, talvez surpreso, que não existe uma empresa chamada Garalina e que *Petscop* nunca fora lançado para Playstation 1, pois não é um jogo real. *Petscop* é uma *creepypasta*.

O termo deriva do neologismo inglês *copypaste*, usado para se referir ao ato de copiar e colar mensagens, fotos, vídeos, etc. com o objetivo de repassá-los adiante para o maior número possível de pessoas. Em português, essa prática ficou conhecida como *corrente*, que

³ A ideia de interdição, de proibição, ainda que não fique explícita no vídeo, é suscitada pelos comandos do bilhete, que se assemelham a *cheat codes*, códigos usados em jogos eletrônicos para desbloquear mecânicas, permitindo ao jogador fazer coisas que seriam impossíveis de outro modo.

⁴ “Some select ‘Petscop’ recordings. In a way, recordings have the power to raise the dead. They’re kind of scary. Thank you for watching. ;)”

destaca o aspecto de reação em cadeia do fenômeno, uma vez que a pessoa recebe a mensagem e a transmite para que outros façam o mesmo.

As correntes surgiram ainda na correspondência tradicional, com cartas anônimas sendo enviadas para as pessoas, geralmente ameaçando consequências terríveis para quem não replicasse a mensagem. No meio digital, elas começaram com os e-mails e rapidamente se espalharam para todo tipo de interação virtual, ganhando particular vitalidade em redes sociais e fóruns de discussão. Em geral as correntes funcionavam assustando seus destinatários, que receberiam maldições caso não obedecessem ao que lhes era ordenado. E foi a partir desse aspecto que as *creepypastas* floresceram em finais dos anos 2000.

Diferentemente das correntes, porém, as *creepypastas* nem sempre obrigam os destinatários a compartilharem a mensagem. Elas costumam se disseminar mais organicamente, na forma de boatos, como lendas urbanas. Por isso, alguns autores consideram-nas lendas urbanas digitais. Algumas são criadas intencionalmente, outras surgem a partir da confluência de diversas narrativas, ganhando ou perdendo detalhes durante a transmissão, mas todas compartilham o componente de verossimilhança, fundamental para que despertem interesse e sejam replicadas. Desta forma, as *creepypastas* se situam entre a pura ficção e a pura notícia, cercadas pela incerteza e pela dúvida, mas com algumas “evidências plausíveis”, imagens, vídeos, áudios e relatos pessoais, todos fabricados para conferir legitimidade à lenda. Aliás, o fenômeno das *creepypastas* é inerentemente transmidiático, característica da cultura da internet que as gerou.

Outro ponto importante sobre as *creepypastas* é sua temática voltada para o público infanto-juvenil, recorrendo a desenhos animados, jogos e programas muito populares entre as crianças das décadas de 1990 e 2000, como *Bob Esponja*, *Sonic* e *Pokémon*. Com efeito, uma quantidade considerável dessas lendas gira em torno de supostos episódios perdidos dos programas ou de versões assombradas dos jogos. Esse dispositivo narrativo não só provoca interesse imediato no público-alvo, pelo seu ar de mistério e de transgressão, como também facilita a sua replicação para públicos maiores. Afinal, é mais fácil se referir “àquele episódio em que o Lula Molusco se suicida” quando o personagem Lula Molusco e o desenho do qual ele faz parte são amplamente conhecidos.

Por fim, outro aspecto fundamental das *creepypastas* é o seu caráter coletivo. Pelo fato de serem lendas urbanas digitais, a sua força de propagação está na possibilidade de elas borrarem as fronteiras entre produtor e consumidor, fazendo com que todos que entrem em contato com elas possam acrescentar uma camada de complexidade ao relato. Em outras

palavras, sempre pode haver mais um caso, mais uma história e, ainda que certos aspectos se alterem, o cerne constitutivo da *creepypasta* se mantém.

O exemplo mais paradigmático de *creepypasta* é a criatura *Slender Man*. Criado a partir do fórum virtual *Something Awful*, como parte de um concurso interno de edição de imagens, o *Slender Man* rapidamente se espalhou pela internet anglófona, ganhando imagens, vídeos e jogos eletrônicos, que expandiam e sedimentavam a lenda. O seu sucesso foi tal que cruzou a fronteira entre realidade e ficção e foi utilizado como motivador para o cometimento de pelo menos três crimes⁵. O que torna *Slender Man* tão emblemático, a ponto de ser até hoje a *creepypasta* mais estudada, é o processo de formação da lenda. A princípio, Victor Surge, *nickname* da pessoa que publicou as primeiras fotos sobre a criatura, se baseou no personagem *Tall Man*, do filme *Phantasm* (1979), para caracterizar um monstro muito alto, de formato humanoide e sem rosto, semelhante a um manequim. Além disso, ele também compartilhava características com o Flautista de Hamelin, uma vez que estava sempre próximo de crianças e parecia capaz de hipnotizá-las. Entretanto, à medida que a criatura se popularizava, mais e mais características lhe eram acrescentadas. Ele passou a ter tentáculos, habitar florestas, atormentar psicologicamente suas vítimas e causar interferência em aparelhos eletrônicos.

Todas essas características foram negociadas coletivamente pela comunidade que se formou em torno da *creepypasta*. Por exemplo, a websérie *Marble Hornets* (2009), publicada no YouTube, ajudou a expandir o caráter perturbador do *Slender Man*, que gradualmente leva seus alvos à loucura, assim como inventou a relação entre o monstro e a tecnologia, aspecto que se tornou fundamental nos jogos eletrônicos *Slender: the eight pages* (Parsec Productions, 2012) e *Slender: the arrival* (Blue Isle Studios; Parsec Productions, 2013). Nesse ponto, é mesmo difícil atribuir a Victor Surge o título de criador do *Slender Man*. Ele seria mais um iniciador de uma lenda, que pouco a pouco ganhava contornos próprios.

No processo de constituição do *Slender Man* não existem produtores e consumidores. Todos os envolvidos coparticipam e inclusive decidem coletivamente o que pode ou não integrar a mitologia do personagem. Shira Chess (2013), em artigo seminal para os estudos de *creepypasta* e de horror virtual, compara esse fenômeno ao movimento *open source*, que, em português, se chama movimento de “código aberto”, se referindo aos códigos de programação. O *open source*, em síntese, é a prática de produzir códigos sem a reivindicação de patentes, o que possibilita a todos os interessados se apropriarem de diferentes maneiras do código inicial, reproduzindo-o e modificando-o, desde que não o desfigurem.

⁵ Cf. Amaro e Freitas, 2016.

Desse modo, *Slender Man* e, por extensão, a maioria das *creepypastas*, pode ser entendido como um “horror *open source*”:

O fórum [*Something Awful*] se tornou, em parte, uma espécie de comunidade narradora e, ao mesmo tempo, um método de negociação e aperfeiçoamento das nuances do gênero horror. Este método de negociação comunal, genérica, acabou criando um personagem de horror incomum e cativante. (Chess, 2012, tradução minha)⁶

Por sua vez, Alonso (2019) enfatiza o aspecto colaborativo das *creepypastas* no que elas implicam o consumidor: “Desta forma relato e narração passam a ser parte da história, a leitura é apenas mais um episódio do terror e o consumidor da *creepypasta* não só é um leitor, como também uma vítima.” (Alonso, 2019, tradução minha)⁷ Não são raras as lendas que, ao final, se voltam contra o espectador/consumidor, sugerindo que ele também está em perigo. Talvez a mais conhecida seja a *creepypasta Smile.dog* que menciona a imagem de um cão sorridente que mata aqueles que a verem. Ao final da narrativa, o leitor tem a chance de visualizar a imagem e testar a veracidade do relato.

A coparticipação no meio das *creepypastas* é característica das narrativas na e para a internet, que trabalham com um público não só mais jovem como também mais disposto a interagir com os produtos que consome. De fato, na internet em geral e principalmente nas redes sociais, os internautas são constantemente instados ao engajamento. Não basta assistir a um vídeo ou ler um texto, é preciso curtir, comentar e compartilhar. A cultura virtual é participativa e seu estilo narrativo é transmidiático, tal como Jenkins propõe no livro *Cultura da convergência* (2022 [2006]). Desse modo, é comum que os estudos sobre *creepypastas* realcem tanto o seu aspecto coletivo quanto o seu componente multimídia.

[E]ntendemos que uma creepypasta é uma história de terror contada na internet que utiliza os recursos da Web 2.0 para se desenvolver e disseminar como texto materializado nas comunidades virtuais e, também, alicerça-se na presença da cibercultura, inerente ao que compreendemos por ciberliteratura, para se transmutar em um texto literário cooperativo e virtual. (Brum e Mangan, 2019)

Todas essas características podem ser identificadas em *Petscop*, confirmando o seu estatuto de *creepypasta*. Nesse caso, ocorre uma interessante confluência entre produtor e

⁶ The forum became, in part, a kind of community storytelling and, at the same time, a method of negotiating and fine-tuning the nuances of the horror genre. This method of communal, generic negotiation ultimately created an unusual and compelling character in horror fiction. (p.380)

⁷ De esta forma relato y narración pasan a ser parte de la historia, la lectura es un episodio más del terror y el consumidor del creepypasta no sólo es un lector sino también una víctima. (p.83)

público de modo a fazer com que a história seja contada e recontada inúmeras vezes. O criador do canal, o perfil anônimo Tony Domenico⁸, desenvolveu um jogo nos moldes dos feitos para Playstation e o utilizou como principal meio narrativo. Afinal, todos os 24 vídeos de *Petscop* são de *gameplay* do jogo. Todavia, trata-se de uma narrativa críptica, não linear, que mais sugere do que expõe, dando largo espaço para a interpretação e a formulação de teorias. Assim, a comunidade criada em torno da *creepypasta*, à semelhança do que aconteceu com *Slender Man*, (re)negocia a própria história de *Petscop*. Na “divisão de tarefas” da cultura virtual, Tony Domenico forneceu uma estrutura em torno da qual os espectadores podem construir conteúdos. Por isso, não é apenas uma narrativa assustadora consumida passivamente, mas um horror coletivamente experienciado, um “horror de código aberto”.

Um aspecto que torna *Petscop* uma *creepypasta* particularmente cativante é a maneira como ele trabalha uma série de referentes da cultura virtual, como os vídeos de *let's play*, subvertendo as convenções do gênero sem romper com elas. O fato de ser um canal de YouTube dedicado a isso contribui tanto para a verossimilhança quanto para disfarçar a *creepypasta* entre os milhares de canais de jogos existentes, o que reforça o seu elemento de lenda.

Petscop também é indicativo da complexificação das narrativas virtuais, não se atendo apenas a textos ou imagens editadas, mas criando um jogo para ser gravado e compartilhado como verdadeiro. Quando comparado a *creepypastas* anteriores, vê-se que *Petscop* é um passo além, importantíssimo para a criação de novas histórias de horror que se valem do meio digital. Com efeito, a partir de 2015 ganharam força produções audiovisuais que transformam em estética as limitações tecnológicas de aparelhos tidos como ultrapassados, fitas cassete, televisões CRT e câmeras de filme super-8.

Por resgatarem esse regime de visualidade e o utilizarem com o intuito de provocar inquietação e medo, tais produções foram denominadas “horror analógico”, que, assim como *Petscop*, suscitam sentimentos contraditórios de familiaridade e estranhamento. A familiaridade advém da presença massiva dessa tecnologia até pouco tempo atrás, quando foi substituída pelas mídias digitais. O estranhamento ocorre pela exploração das falhas nessa tecnologia, a baixa resolução das imagens e do áudio, as linhas de interferência, levando à quebra de expectativa, quando essa tecnologia deixa de funcionar como esperado e parece adquirir vida própria. Esse gênero contemporâneo de horror se mostra exemplar do conceito

⁸ Cf. “There’s something hiding in Petscop”, disponível em: <https://egmnow.com/theres-something-hiding-in-petscop/>

freudiano de *unheimlich*⁹: os sentimentos de estranhamento e proximidade simultaneamente experienciados.

O horror analógico, em consonância com as *creepypastas*, atualiza uma série de questões abordadas em outras artes do gênero, como o cinema e a literatura. Dessas, a que se mantém de maneira mais incisiva é a relação tumultuosa com o passado, fonte de praticamente todas as narrativas góticas e muitas das histórias de horror clássicas. No entanto, o passado abordado pelas *creepypastas*, pelo horror analógico e por *Petscop* é um passado atravessado pela tecnologia informática, do qual emerge um mundo em que as fronteiras entre real e virtual são cada vez mais tênues. Daí que parte significativa das ansiedades trabalhadas nessas obras é a da possibilidade de seres virtuais terem vida própria, uma vida independente das vontades humanas e que, em certo ponto, vai contra essas vontades.

Por fim, *Petscop* é uma história de horror que só pode ser experienciada coletivamente. É fato que, de todas as narrativas de gênero, o horror é a que mais se associa à coletividade, desde as suas origens míticas, os relatos assustadores em volta da fogueira, até o passado recente, as salas de cinema lotadas. No entanto, o horror do qual *Petscop* faz parte é ainda mais extremo no seu aspecto comunal, uma vez que a história propriamente dita é construída e reconstruída em coletivo, num processo de vaivém contínuo, que lhe garante a vitalidade necessária para ser passada adiante e vencer o teste do tempo.

O horror como experiência coletiva que tentamos analisar a partir de *Petscop* compreende a coletividade não como conjunto de pessoas simultaneamente presentes num mesmo lugar, como uma roda em volta da fogueira ou uma sala de cinema, mas sim como a participação efetiva em uma comunidade essencialmente virtual criada em torno de certas obras. Estas, ainda que planejadas e executadas por um autor ou um grupo particular, só ganham existência real quando são apropriadas, discutidas e elaboradas pelos membros que se engajam nelas, em fóruns, redes sociais, vídeos e outros modos de reunião.

REFERÊNCIAS

ALONSO, Joaquín Moreira. “*Creepypasta* o el terror colaborativo”. In: **Tenso Diagonal**, nº 7, Junho, 2019. p.72-93.

AMARO, Mariana; FREITAS, Camila. “Slender Man: creepypasta mime e realidade”. In: **Temática**. Ano XII, n. 01, Janeiro/2016. p.33-48.

⁹ Cf. Freud, 2010.

BRUM, Laís Rodrigues; MANGAN, Patrícia Kayser Vargas. "Entrando pela porta da frente da casa sem fim: creepypastas como forma de hibridismo textual na cibercultura". In: **Policromias**. Dezembro/2019, ano IV, 2019. p.142-169.

CHESS, Shira. "Open-sourcing horror". **Information, Communication e Society**, 15:3, 374-393, 2013.

FREUD, Sigmund. "O inquietante (1919)". In: **Obras completas (volume 14)**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. Susana L. de Alexandria. São Paulo: Aleph, 2022.

MOYER, Phillip. "There's something hiding in Petscop". Disponível em: <https://egmnow.com/theres-something-hiding-in-petscop/>. Último acesso: 12 de setembro de 2023.

PETSCOP. "Petscop". Disponível em: <https://www.youtube.com/@Petscop>. Último acesso em 12 de setembro de 2023.