



IX Colóquio Internacional São Cristóvão/SE/Brasil

“Educação e Contemporaneidade” 17 a 19 de setembro de 2015

ISSN 1982-3657

REALIDADE TRANSMIDIÁTICA: A EMINENTE UTILIZAÇÃO DAS NARRATIVAS TRANSMÍDIA NO CONTEXTO ATUAL

RENATA TAVARES BENIA
DANIELLA DE JESUS LIMA

EIXO: 14. TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

Em um cenário invadido pelas mídias demarcado pela convergência midiática que prevalece, a realidade transmidiática implica ilustrar acerca das transformações que se dão não apenas no viés tecnológico ou mercadológico, mas na perspectiva social e cultural da atual conjuntura. Os sujeitos contemporâneos são sujeitos midiáticos, tendo em vista que as mídias os tracejam. Não se assume tal como antes uma postura submissa em relação às mídias, hoje o indivíduo adota um tom ativo; este produz conteúdo e dialoga com as mídias. Assim, esse artigo propõe traçar o desenvolvimento da Narrativa Transmidiática sugerindo sua contribuição na prática pedagógica como ferramenta que efetiva a ligação entre o conhecimento formal com o informal pelo viés de entretenimento e interação.

A CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA

A realidade contemporânea é uma realidade que tem o seu território demarcado pela convergência midiática. Hoje não apenas entende-se que existem novas mídias emergindo, mas que há uma eminente fusão das mídias tradicionais com as consideradas modernas. Há um pressuposto equivocados, de que ao se julgar a respeito de convergência, se reflete automaticamente na ideia de que determinados meios de comunicação serão extintos em função das novas tecnologias. Jenkins (2009) recusa essa ideia ao discorrer que

Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. [...] A convergência, é, nesse sentido, um conceito antigo assumindo novos significados. (JENKINS, 2009, p.32-33).

Nessa perspectiva, pode-se compreender que a convergência das mídias não se trata apenas de uma realidade que se instala no raciocínio sobre a evolução das mídias, nem tampouco sobre o princípio de ineditismo (da ideia de surgimento de novas mídias). A partir de tais ideias declaradas, Jenkins (2009) dissecou sobre a convergência ao dizer que:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29).

Assim, a convergência proposta por Jenkins (2009) se apresenta como uma esfera que engloba as questões tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, sendo ainda caracterizada por intermédio da interação, não apenas do eixo participativo. poder-se-ia dizer que novas mídias não substituem as mais tradicionais, as julgadas enquanto antigas, pois, como realça Jenkins (2009) “As velhas mídias não morreram. Nossa relação com elas é que morreu. Estamos numa época de grandes transformações, e todos nós temos três opções: teme-las, ignorá-las ou aceita-las.” (p.10). Nesse sentido, as mídias não se tornam obsoletas, não morrem, apenas se permite o seu estremecimento, no entanto,

estas continuam vivas no nosso contexto. Vale-se ajuizar, então, que se alteram diversos fatores acerca de, como deixa claro o autor ao delinear ideias baseadas nas mutações e nos câmbios em relação às mídias. Logo, nos é chamada atenção sobre como se dá a relação; isto é, não importa se nós aceitemos ou recusemos a convergência midiática, posto que esse fato é intrínseco ao nosso campo de realidade. As mídias nos cercam, não importa onde estejamos.

Evidentemente se faz o fato que ao falar de convergência, aponta-se para uma abordagem mundial, especialmente estando estes sujeitos conectados, em primeiro ponto. Assim, é notório perceber que nesse contexto de convergência todos estão conectados, ainda que estejam distantes em cidades, estados, ou ainda países distantes. A convergência encurta essas distâncias. Ao abordar convergência demarca-se em um campo de raciocínio que todos os indivíduos e organizações que tenham acesso aos conteúdos e se relacionem com estes, quer sejam por intermédio dos livros, televisores, celulares, computadores, ou qualquer outra forma de comunicação que se destine ao lazer, educação ou consumo de produtos e ideias, de fato. De fato, uma vez que a realidade se altera, novos comportamentos e posturas são assumidas muito porque não se aborda apenas as mídias como critério isolado em representação à realidade, mas dá-se ênfase nas relações com as mídias, como se traduz e suas especificações. Como pontua Jenkins (2009) a questão da convergência midiática, especialmente, melhor dizendo, da cultura da convergência trata-se de um fator inserido na atual conjuntura que muito nos fala a respeito das transformações culturais, na medida em que nasce a necessidade da busca da informação e conectividade aos conteúdos.

Jenkins (2009) elucida que a convergência designa-se como o processo do câmbio das informações das quais se desenrolam por diversos meios, e que são essas informações que despertam a inserção mercadológica para tal esfera. Em tempos de convergência as organizações migram para essa realidade, tal como os sujeitos, ambos a caminho de novas experiências, evidentemente. Muito se dispõe a convergência a proporcionar essas novas experiências, justamente em virtude da atual conjuntura que se desenha através das mudanças midiáticas. Ora, se a relação se altera, se os conteúdos se adaptam a específica plataforma, se os meios dialogam entre si, se de fato há essa mudança, por conseguinte, experiências novas são desencadeadas. São essas experiências que assinalam o caráter intrínseco do mundo convergente, debruçam-se nas transformações no meio tecnológico, mercadológico, social e também cultural (desenhando-se nos novos hábitos de consumo de produtos e ideias).

A falar de experiências e de novas posturas no que diz respeito à cultura da convergência, envereda-se para a discussão proposta por Jenkins (2009) de que a convergência está ocorrendo nos aparelhos, nas franquias, nas organizações, e especialmente, floresce na mente do consumidor e em grupos de fãs. Pode-se demarcar aqui que se a convergência implica informar que a forma como lidamos e nos relacionamos está mudando, o conteúdo também muda. Hoje se fala, portanto em conteúdo, mídia e sujeito. Vale-se desses três pontos para esclarecer as especificidades dessa cultura midiática. A forma como se produz os conteúdos já não opera da mesma forma, e a forma como se sustenta o relacionamento consumidor mídia já não se configura da mesma forma, porque, segundo o Jenkins (2009), quando se permite pensar acerca do controle das mídias, pensa-se na ideia de que os sujeitos saem da condição de passivo para ativo. Não se trata só de produzir o conteúdo – como dadas épocas passadas, e despejá-los ao consumidor. Hoje é diferente. O consumidor participa ativamente nesse processo.

Pode-se recusar a ideia de que os sujeitos são seres totalmente passivos na cultura de convergência midiática. Para tanto, é claro lembrar que a convergência pode trazer também o ponto de vista ao sujeito, pois segundo a observação de Jenkins (2009) “A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias.” (p. 45). Ou seja, são esses sujeitos que agora contêm o controle das mídias. A passividade é posta à margem, o indivíduo na medida em que se fala em convergência, se apresenta mais apto à resposta em meio ao que lhe é apresentado, muito porque seu contato é mais consistente, sua mente está atenta às transformações.

Independentemente de ser consumidor pelo sentido literal da palavra, o sujeito é um indivíduo que, de fato, comporta em seu contexto uma relação proeminente para com as mídias. As mídias os cercam. Uma vez que as mídias os cercam, evidentemente pode-se atentar para a problemática da saturação dos conteúdos. Em meio à onda de inúmeras informações ao alcance (rápido e fácil do espectador), este, por sua vez, não consegue desenvolver uma habilidade notória em absorver e compreender tais informações, muito porque tais informações a partir do seu caráter numeroso tendem a se tornarem frágeis, dispersivas ou se desenham enquanto efêmeras. Na medida dessa visão, lança-se a interrogação sobre como construir esses conteúdos de modo que se tornem mais atrativos e sejam aceitos com bons olhos. Assim, é decisivo refletir sobre qual meio utilizar, pois cada meio denota suas especificidades, e, portanto, cada um pode contribuir de uma forma para o referido conteúdo a ser transmitido. Uma vez trabalhado esse processo, o conteúdo carregará em sua essência um caráter classudo e satisfatório.

AS NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS

Estar a se falar de produção de conteúdo e participação do sujeito, sob essa ótica, podemos discorrer sobre as narrativas transmídias. As narrativas transmídias nascem da cultura da convergência em resposta às necessidades do

consumidor e são agentes influentes sobre a forma de produzir conteúdos.

O termo aparece pela primeira vez como trans-media composition (Welsh, 1995, p.97), conceito criado em 1975 pelo compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith [...] O conceito só seria aplicado em outra área, e no caso a Comunicação, em 1991 com a publicação do livro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* de Marsha Kinder. [...] Brenda Laurel [...] escreveu o artigo *Creating Core Content in a Post-Convergence World*. No texto, ela define o conceito think transmedia, sobre a necessidade de abandonarmos o velho modelo de criação de propriedade exclusiva em um determinado meio, como filme, e depois redirecioná-lo para criar propriedades secundárias em outras mídias. (GOSCIOLA, 2012, p.8).

Implica dizer, que embora o termo seja recente já se pensava em “transmídia” em épocas passadas quando se planejava ou contava a partir da visão própria um desenrolar de determinada narrativa para outro sujeito. A fim de definir a narrativa transmídia, é levantada uma definição por Jenkins (2009) como “[...] uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias.” (p. 49). Assim sendo, a narrativa transmídia surge no cenário onde as mídias se difundem e dialogam entre si, aqui entendemos enquanto cultura da convergência.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor [...]. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p.138).

Segundo Jenkins (2009), a narrativa transmídia é toda e qualquer narrativa que se estende em vários meios, cujas particularidades destes meios contribuirão de forma diferente e com grande importância para os textos que são distribuídos nestas plataformas de mídia. Ou seja, cada meio a partir das suas configurações fornece o que têm de melhor para a boa sustentação de uma narrativa. Implica articular que a partir da representação desses conteúdos nas distintas mídias, o sujeito não precisa ver a história original para gostar do conteúdo que é apresentado em outra mídia, e vice-versa.

Vale mencionar o valor das narrativas transmidiáticas no contexto da educação. Por promover a participação e, principalmente, a interação, as narrativas transmídias são ferramentas que podem potencializar a forma como se adquire um conhecimento. O ato de criar seu próprio conteúdo, difundir-lo, e interagir com outros sujeitos são ações eminentes no processo de apreensão de informações. Embora o conhecimento seja desencadeado por uma atividade informal, trata-se de uma forma possível de apreensão do conteúdo. A interação promove o diálogo de ideias, e o diálogo de ideias - em sua essência - abre caminhos para que se adquiram novas ideias, e, portanto, novos conhecimentos.

Admite-se que na cultura da convergência, os sujeitos são participantes dos processos midiáticos, e também, segundo Jenkins (2009) são componentes que interagem nesse processo. O autor alerta que existe uma diferença entre participar e interagir. Dessa forma discute-se que a interatividade fala a respeito da forma como as tecnologias são projetadas para responder os consumidores. Existe um diálogo. Não é apenas um que participa do processo de produção, pois

A participação, por outro lado, é moldada pelos protocolos culturais e sociais. Assim, por exemplo, o quanto se pode conversar num cinema é determinado mais pela tolerância das plateias de diferentes subculturas ou contextos nacionais do que por alguma propriedade inerente ao cinema em si. A participação é mais limitada, menos controlada pelos produtores de mídia e mais controlada pelos consumidores de mídia. (JENKINS, 2009, p.190).

A participação pela ótica de Jenkins (2009) revela que um sujeito que participa e não interage, é aquele sujeito que atende aos padrões culturais e sociais. Ele atende a normas e ideias que são pregadas pelo contexto onde se insere. Ainda que a participação tenha um viés pouco limitado, pois nessa atividade, o indivíduo apenas trabalha sozinho, sem o auxílio e controle da mídia enquanto agente influente nas ideias e posições, mas pela sua condição de ativo no processo de consumo e projeção. É adequado salientar que a interação, de fato, comporta traços essenciais no processo educacional, especialmente. Por conseguinte, neste contexto, cabe atentar às narrativas transmídias. Estas se inserem nesse eixo. Em vista disso, sob a ótica de Gosciola (1999), enxergam-se as narrativas transmidiáticas como Está implícito que as partes da história de um projeto baseado em narrativa transmídia estão atavicamente ligadas por pertencerem originalmente a uma única história. Mas isso não é garantia de que a audiência compreenderá que as partes formam um todo. Cada história de um projeto transmídia deve ser percebida pela audiência como uma parte cuidadosa e devidamente separada e não como um pedaço cortado à esmo, isto é, a separação das partes da história completa não pode ser feita de modo arbitrário ou aleatório, o ideal é que seja estudada de modo a manter íntegra aquela parte até os seus últimos filamentos narrativos que assim a caracterizam. (GOSCIOLA, 2012, p.9).

O autor prossegue

[...] a história principal deve ter a dosagem certa de ações permitam à audiência compreendê-las, mas não deve contar

tudo. Sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou parte da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídia e qualquer outra forma de contar histórias. (p.11).

As narrativas transmidiáticas contornam a conjuntura atual. Surge no cenário da convergência midiática. Não só o surgimento, mas o encontro de distintas mídias para dar 'suporte' a determinado conteúdo, e especialmente, atribuir um valor e uma linguagem autêntica e interessante a este conteúdo, é o principal poder da ferramenta de transmídiação. Portanto, a convergência das mídias, e ainda a possibilidade de rápida disseminação dos conteúdos por meio destas, possibilitou que o sujeito tomasse posição frente a estes conteúdos, possibilitou que estes conteúdos chegassem a estes sujeitos em um espaço de tempo muito rápido. É pensando nessa diversificação de mídias, e principalmente na relação que o sujeito tem com estas que as narrativas transmidiáticas têm sua designação entendida.

É claro que o sujeito contemporâneo é um sujeito multimidiático, é um sujeito que se situa em contato com diversas telas, isto é, diversas mídias. Dessa forma, se faz interessante conduzir o raciocínio de que o conteúdo pensado, elaborado e disseminado, já não deve possuir o mesmo apelo do que se produziam tempos atrás, pois dificilmente lhe atrairá um interesse, e tampouco atenção. Parece admissível, então, levar em ideia que a narrativa transmidiática não se estabelece apenas como um aspecto crucial no meio mercadológico, mas se estabelece também como um aspecto crucial na relação conteúdo e sujeito. A convergência como discute Jenkins (2009) ocorre no cérebro dos indivíduos. O indivíduo, em essência, tem sede por informações, é um ser curioso, cuja curiosidade precisa ser saciada por fontes que lhe entreguem soluções e informações de uma forma satisfatória e relevante.

Conforme declara Scolari (2012)

Las narrativas transmediáticas han sido vistas hasta ahora como un fenómeno definido por dos variables: por un lado, las expansión de un relato a través de diferentes medios y plataformas, y por el otro, la participación activa de los prosumidores en ese proceso expansivo. (SCOLARI, 2012, p.155).

O sujeito em tempos de convergência, por ter maior contato com as mídias, e por toma-las, para além de buscar as informações a seu gosto, também as produzem. Torna-se um sujeito mais ativo na relação midiática, torna-se produtor, autor de conteúdo. Na esfera de convergência midiática, o sujeito produz seu próprio conteúdo que pode ser compartilhado e visualizado por infinitos públicos, em função especialmente da Internet que é uma ponte facilitadora nessa perspectiva. Nesse ponto de vista de produção de conteúdo, cabe enaltecer a importância das fanfics enquanto ferramenta cuja fruição diz respeito a tal condição de produtor que é impregnada ao indivíduo na realidade da convergência midiática.

NOVA POSTURA AO CONTAR HISTÓRIAS NO CENÁRIO CONVERGENTE DAS MÍDIAS; A PRODUÇÃO DE FANFICTIONS

Uma vez que o ser humano sempre foi um ser humano de histórias. Há uma curiosidade, uma aura que permeia as histórias que as refletem como um objeto de fundamental cativação ao indivíduo. Por diversos séculos, o sujeito contava histórias. As histórias estão presentes, são intrínsecas, de fato, ao indivíduo. O ato de contar histórias, e também de ouvir, é um fato que perdura até o tempo contemporâneo, nunca morre, nunca possibilita o seu estremecimento. Os aspectos distintos em relação ao contar histórias que podem ser destacados no cenário de convergência é a forma como essas histórias são contadas e disseminadas aos leitores, aos consumidores, aos indivíduos. As fanfics instalam-se nessa esfera contextual.

[...] É nos bojos dessas mudanças, somadas à popularização da internet nos anos 90, que surgem novos meios para a publicação das fanfics. Sites ou comunidades virtuais (os chamados fandom) que estimulam através de fóruns a comunicação entre fãs e a produção de textos ficcionais originais, ignorando totalmente a existência dos direitos autorais sobre as obras utilizadas. (LIMA; SILVA; VERSUTI, 2012, p.171).

A ideia da discussão de Lima; Silva e Versuti (2012) abriga a questão da produção das fanfics, que adquire real possibilidade na década de 90 a partir dos novos meios para tal produção, a exemplo dos fóruns – utilizados usualmente nos dias de hoje – que fazem parte dos sites que consistem em seu universo vários fãs, quais se entendem como grupo pela denominação fandom, isto é, comunidades virtuais que abrigam várias pessoas fãs de determinados produtos, personagens, ou artistas. Interessante se faz o fato de que é nesses fóruns que preside uma dicotomia. Ainda que o fã seja um fã assíduo, sisudo, este pode elaborar um final apoteótico ou não. Cabe a sua visão e posicionamento estabelecer isto. É nessa relação que se vale também entender que muito embora este usuário seja o autor, entretanto, ele não pode ser julgado em questão de direitos autorais como tal, tendo em vista que as fanfics não se enquadram nesse caráter.

[...] Consumidores e fãs estão começando a tomar gosto pelo recém-descoberto poder de moldar ao ambiente de mídia e estão utilizando elementos emprestados da cultura popular para intermediar relações com pessoas que nunca viram pessoalmente. (JENKINS, 2009, p.315).

As fanfics, então, emergem da necessidade, da fome de conhecimento, isto é, existe uma real intenção em explorar um conteúdo que lhe é apresentado, de forma a não se contentar apenas com o que é exibido em um espaço de tempo e situações. Nesse processo, o sujeito toma posse de uma específica história que sugere possíveis caminhos de extensão no seu subconsciente – deste indivíduo, e porquanto, conduz-se o desenrolar desta história por tal forma escrita. Há ainda uma perspectiva interessante evocada pelas fanfics; a da interação e a do conhecimento informal, ou ainda (e pouco encarada por alguns) como ferramenta pedagógica.

Nessa via de pensamento, parece admissível apontar que as fanfics adotam uma característica proeminente quando se ajuíza sobre a escrita criativa e a leitura criativa, tal como explica Jenkins (2012). É inerente a esta atividade. Uma vez que o sujeito projeta em sua mente a história, a destrincha, e atribui novos caminhos a esta, na medida em que ilustra esta perspectiva em forma de escrita, está mergulhando em um processo não só de aperfeiçoamento da leitura e escrita, mas assumindo uma capacidade de ler criticamente e escrever criativamente.

Fanfiction se refere a histórias originais e romances ambientados nos universos fictícios de séries de TV, filmes, quadrinhos, games e outras propriedades midiáticas favoritas. Atualmente, fãs escrevem milhares de histórias a cada ano dedicadas a centenas de diferentes textos midiáticos. Os escritores normalmente são amadores; as histórias são trabalhos de amor. Muitas dessas histórias são distribuídas on-line. (JENKINS, 2012, p.13).

E cabe aqui – valendo da reflexão de Jenkins (2012), discutir que ainda que o cenário das fanfics sugira denotar que presente a ele está incluído apenas o caráter de entretenimento, é válido ressaltar, que por outro, também é característico deste cenário, dessa forma de escrever e ler, um aspecto crucial, que é o da participação e interação. O indivíduo, portanto, pode participar, ao passo em que pode trocar informações com outros usuários. Jenkins (2009) demarca o caráter participativo que existe no atual contexto. Independente da sua influência, os indivíduos se assumem no processo participativo, e equipara-se agora com os produtores, algo totalmente diferente em épocas passadas em visão da cultura tradicional.

DESAFIOS DA NARRATIVA TRANSMÍDIA COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO EDUCATIVO

É evidente como indica Jenkins (2009) que todo e qualquer processo transmidiático pode comportar características eminentes no processo de conhecimento. O fator justifica-se pelo princípio do compartilhamento, ou seja, a interação basicamente. Sem interação teríamos produtos e ideias frágeis, solitária não nos enriqueceria de conceitos ou análises, o cunho crítico melhor dizendo. Parte de uma característica unânime que nas ações de compartilhamento preside a qualidade que fomenta o desenvolvimento do sujeito. Ora, a internet no atual contexto opera e fornece em torno desse viés. Hoje o sujeito não apenas observa e recebe as informações, ou ainda, participa. Hoje o sujeito, é um sujeito mais sociável em termos digital. Este distribui, entrega, fornece aquilo que criou. Suas ideias são divididas aos outros de tal jeito que esse sujeito se torna acessível às novas experiências que são frutos do processo de influência mútua com outros, especialmente no que diz respeito ao ambiente online.

É assim que o conhecimento tradicional emerge no ambiente online, mais uma vez pensamos aqui em convergência. O tradicional unindo-se ao moderno. Aquele conhecimento que se comportava pelas linhas do método tradicional no que tange à interação e compartilhamento, na atual conjuntura se assume no ambiente digital. Por outro lado (saindo do enfoque de idealização estética e intelecto de um conteúdo, e concentrando atenção para o aspecto educativo), ainda há uma recusa forte não só pela visão de pais de crianças em formação no que diz respeito à aceitação das novas formas de conhecimento informal como forma de aprendizagem, mas pela aceitação de seu uso.

No cenário de transmídiação, incluindo as *fanfics*, é fácil determinar a ideia de que as fanfics abrigam em sua essência uma importância considerável ao processo educativo. Em substância, as fanfics por serem caracterizadas enquanto ferramenta transmidiática, por sua qualidade, promove conhecimento. Na perspectiva de conhecimento, quer seja formal ou informal, o sujeito está apto a receber, produz e trocar novas informações, porquanto, convém apontar o quão importante se enxerga as fanfics em tal processo.

Sob a égide de Jenkins (2009) é possível perceber tal problemática

As mídias são interpretadas basicamente como ameaças, em vez de recursos. Coloca-se mais ênfase nos perigos da manipulação do que nas possibilidades de participação. [...] precisamos também de educação midiática para adultos. (p.343).

A ideologia que esteia a recusa das narrativas transmidiáticas (ou numa visão mais abrangente) as novas relações com as mídias, neste novo cenário, preside na justificativa de determinados sujeitos não possuírem receptividade íntima às novas formas de produzir conteúdo e disseminá-los. Adota-se uma postura relutante, na medida em que se omite a enxergar tal realidade. Por um lado não se tem noção que pode haver novas práticas de aquisição de conhecimento – abraçando um caráter interativo e de entretenimento. Atribui-se, por vezes, uma significação insuficiente e frágil às

atividades que entretêm sujeitos. Traça-se um raciocínio de que tais atividades têm, em sua essência, o objeto único de promover divertimento e prazer. Mas, é presidida nesse prazer e nesse caráter interativo, a fonte de apreensão de novas ideias. É uma forma de conhecimento. Uma forma de conhecimento informal, mas que manifesta subsídios ao indivíduo de se apropriar de determinado assunto por meio da troca de experiências; a exemplo das fanfics.

Por isso, existe certa obliquidade ao pensar sobre a convergência está aliada apenas às mídias de forma isolada. A convergência não comunica sobre evolução literal ou ainda sobre os aparelhos e mídias isoladamente, mas nos comunica sobre o sujeito. Isto é, o conteúdo pode ser apresentado de diversas formas, cabe ao sujeito interpretar de forma crítica e ao seu gosto, refutando assim o sentimento de manipulação. No entanto, é preciso ajuizar que a convergência midiática não apenas comunica sobre mídias e modernidade, mas comunica da necessidade do sujeito em relação ao consumo de informação. A informação já não o satisfaz pela sua forma tradicional de aquisição. Como traceja Jenkins (2009) a convergência não acontece nas mídias, acontece no cérebro do sujeito. Lança-se, então, uma interrogação; será que o cenário pedagógico está preparado para essa nova realidade? Será que as pessoas em formação educativa aceitarão bem ou imergirão com satisfação em tal conjuntura? Quais posturas e metodologias encarar?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em linhas gerais, de forma a contemplar o cenário midiático atual que é representado pelas mídias, é cabível entender que as mídias rodeiam a sociedade. Novas mídias surgem, outras se difundem, outras permitem o seu estremecimento – embora não se tornem obsoletas. Nessa linha de pensamento, é válido notar como a convergência midiática comunica sobre novas posturas. As organizações repensam sua forma de produzir e disseminar conteúdo, refletindo sobre qual mídia será disseminado levando em conta o potencial de cada meio – visto que o sujeito já não consome informações da mesma forma que antigamente o fazia. Isso posto, hoje o sujeito é um sujeito multimidiático, mantém contato com diversas mídias ao mesmo tempo, portanto, a forma como se busca as informações já não se apresentam enquanto idênticas às práticas ilustradas no passado. Dada à premissa, a convergência midiática delinea mudanças que referenciam a ideia das narrativas transmidiáticas no processo educativo tradicional. A ferramenta transmidiática já comunica outra perspectiva; o conhecimento pelo entretenimento, pela interação, pelo prazer, pode atribuir ao sujeito novas formas de conhecer, pensar e produzir. Abre espaço para que esse sujeito envolvido possa entender de forma cativadora e ativa o universo no qual toma contato. No caso das fanfics, esse sujeito não só entra nesse universo, como o destrincha e elabora novas ideias à história primária.

Esse processo de captação, de compreensão, e de criação de extensões (de ideias), aponta a importância da produção transmidiática no processo de aprendizagem. Jenkins (2012) fornece valioso argumento ao contar que a narrativa transmidiática é um agente que fomenta o conhecimento, muito em virtude de despertar o incentivo à prática da leitura, e à produção de escritos considerando os conteúdos já criados por outros autores em referentes meios.

Serve como lembrete que embora haja uma resistência no que tange o uso das ferramentas transmidiáticas em razão do pouco contato (seja pelos pais ou por organizações e pedagogos), não se pode deixar de lançar mão acerca do caráter que é realçado sobre o uso das narrativas transmidiáticas no processo de construção e disseminação de conhecimento do sujeito. É preciso educar midiaticamente não apenas os sujeitos em formação de conhecimento, mas o responsável por trazer e passar esse conhecimento, é preciso ajuizar os pais de crianças em formação sobre a real influência positiva na nova forma de aquisição de conhecimento por intermédio do eixo interativo e do entretenimento. É possível pelo prazer da atividade, pela troca de experiências, e especialmente – no caso das fanfics, pela construção de um mundo por meio da escrita e leitura criativa, desenvolver-se e aperfeiçoar-se na escrita e na leitura. Gera-se entusiasmo em função do prazer, portanto, quanto mais cativado o sujeito se assume frente ao conteúdo, mais satisfatório pode ser o processo.

Acredita-se, portanto, que por meio da Narrativa Transmídia, a leitura crítica e escrita crítica são estimuladas (a exemplo da produção das *fanfictions*). O caráter interativo, prazeroso e motivacional evoca tal pressuposto pincelado. É possível examinar que a Narrativa Transmídia concebe campos que abrigam a possibilidade para novas formas de produção, e sem embargo, novas práticas no processo educacional.

CAMPALANS, Carolina; GOSCIOLA, Vicente; RENÓ, Denis. **Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

GOSCIOLA, Vicente. **Narrativas transmídia: conceituação e origens**. In: CAMPALANS, Carolina; GOSCIOLA, Vicente; RENÓ, Denis (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 7-14.

JENKIS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKIS, Henry. **Lendo criticamente e lendo criativamente**. 2012. Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/viewFile/375/pdf>> Acesso em: 3 mar. 2015.

SCOLARI, Carlos. **Lostología. Narrativa transmediática, estratégias crossmedia e hipertelevión**. In: CAMPALANS, Carolina; GOSCIOLA, Vicente; RENÓ, Denis (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 137-164.

VERSUTI, Andrea; ALVES, Daniel; LIMA, Daniella. **O potencial transmediático de Harry Potter e suas fanfictions**. In: CAMPALANS, Carolina; GOSCIOLA, Vicente; RENÓ, Denis (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 165-180.

Graduanda em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Tiradentes. Bolsista de Iniciação Científica PROBIC/Unit no Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura, da Universidade Tiradentes. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Fotografia. Possui interesse na área de pesquisa em Comunicação e Fotografia com foco em análise de imagem, estética visual e antropologia visual. E-mail: renatabenia@hotmail.com.

Mestranda em Educação, com ênfase em Educação e Comunicação, pela Universidade Tiradentes - Unit. Especialista em Linguagem e Ensino da Língua Portuguesa pela Faculdade São Luís de França - FSLF. Graduada em Letras Português pela Universidade Tiradentes - Unit. Desenvolve pesquisa na linha Educação e Comunicação, tendo como objeto de estudo a utilização de Narrativas Transmídia na Educação. Membro do grupo de pesquisa GETIC - Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura. E-mail: daniellalima90@gmail.com.

Recebido em: 03/07/2015

Aprovado em: 09/07/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: