

TRANSMÍDIA, MULTIMODALIDADES E EDUCOMUNICAÇÃO

O protagonismo infanto-juvenil no processo de convergência de mídias
Transmedia, Multimodalities and Educommunication

Lorena Tárzia¹

Resumo:

A partir do conceito de narrativas transmídia (JENKINS, 2006), buscamos rastrear e analisar iniciativas de formação de crianças e jovens para apropriação e leitura crítica da comunicação em múltiplas plataformas, no Brasil e no mundo. O entrelaçamento entre lógicas horizontalizadas e verticalizadas de comunicação tem permitido não apenas o afloramento de uma série de novos questionamentos, mas também, e principalmente, a (re)encenação/(re)invenção dos modos de transmissão do conhecimento e, ao mesmo tempo, o desenvolvimento de novas redes e culturas de sociabilidade. Como forma de suprir demandas inerentes às complexas interações neste universo, surgem iniciativas as mais diversas para a promoção de uma alfabetização que coloque jovens e crianças enquanto protagonistas do processo de convergência de mídias. Buscamos mapear e estudar iniciativas como o projeto Transmedia Literacy (Espanha), BBC School Report (Grã-Bretanha) e apropriações da ferramenta Conducttr – Transmedia Storytelling & Gaming Platform For Immersive Experiences (Estados Unidos), entre outras.

Palavras-chave: Educomunicação; Tecnologias de Comunicação e Informação; Transmídia.

Abstract:

Based on the concept of transmissive narratives (JENKINS, 2006), we seek to track and analyze initiatives for the training of children and young people for the appropriation and critical reading of communication in multiple platforms, in Brazil and in the world. The

¹ Pós-doutora em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais. Atualização do trabalho apresentado no VII Congresso Brasileiro de Educomunicação, em novembro de 2016.

interlacing between horizontalized and verticalised communication logics has allowed not only the emergence of a series of new questions, but also, and mainly, (re)enactment/(re)invention of modes of transmission of knowledge and, at the same time, the development of new networks and cultures of sociability. As a way to meet the demands inherent in the complex interactions in this universe, there are many different initiatives to promote literacy and transforming young people and children into protagonists of the process of media convergence. We seek to map and study initiatives such as Transmedia Literacy project (Spain), BBC School Report (Great Britain) and appropriations of the Conducttr - Transmedia Storytelling & Gaming Platform For Immersive Experiences (United States) tool, among others.

Keywords: Educommunication; Communication and Information Technologies; Transmedia.

Introdução

O termo transmídia foi criado por Marsha Kinder, uma estudiosa de cinema e professora de Estudos Críticos na Universidade do Sul da Califórnia, em 1991, no livro *Playing with Power*. Ela foi uma das primeiras a reconhecer formalmente que a história pode ser fragmentada e espalhada por diferentes meios de comunicação, contribuindo para uma experiência coletiva enriquecida quando apreciada em conjunto. “Preferi utilizar o termo transmídia à *buzz word* convergência, porque percebi como um movimento dinâmico e deliberado entre mídias” (KINDER, 2015, s.p.)².

Em 2001, Henry Jenkins, codiretor do programa de Estudos de Mídia Comparada do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), passou a promover a teoria de Kinder e chamar a atenção de escritores e produtores de Hollywood para suas perspectivas comerciais.

² Em entrevista a Henry Jenkins, em março de 2015. Disponível em <http://henryjenkins.org/2015/03/wandering-through-the-labyrinth-an-interview-with-uscs-marsha-kinder-part-two.html>. Acesso em setembro de 2016.

A forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor para que uma história possa ser introduzida em um filme, expandir-se para a televisão, novelas e histórias em quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado durante o jogo. Cada entrada de franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o consumo autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do jogo e vice-versa (JENKINS, 2003, *online*).

Gomez (2016)³ considera uma Narrativa Transmídia como “o processo de transmissão de mensagens, temas ou enredos a uma audiência de massa por meio do uso engenhoso e bem planejado das múltiplas plataformas de mídia.” Além de uma técnica, transmídia é considerada por ele como uma filosofia de comunicação e de expansão, que enriquece e amplia o ciclo de vida de conteúdos criativos. No centro desta proposta, está a audiência e a perspectiva de participação, coautoria e construção coletiva.

Para Gomez, as narrativas são a base do relacionamento humano. As histórias estão entranhadas em nossas mentes desde a pré-história, são a chave para compreender nossos mais básicos institutos e emoções. Em um futuro próximo, acredita que todas as formas narrativas, inclusive nossos movimentos e interações, serão rastreados de forma tão individualizada, que as comunicações entre as marcas e as pessoas se aproximarão de conversas íntimas e personalizadas.

A lógica transmídia já ultrapassou o entretenimento e o marketing para alcançar a educação, o jornalismo e outras áreas do conhecimento, uma extensão natural da chamada cultura da convergência. Hoje, vários centros de estudo e pesquisa em muitas universidades ao redor do mundo têm se dedicado a formar profissionais nesta perspectiva de produção em múltiplas plataformas.

³ Em entrevista à autora, publicada na revista Minas Faz Ciência, setembro de 2016. Disponível em <http://mfcfapemig.wixsite.com/transmidia/entrevista-jeff-gomez>. Acesso em setembro de 2016.

Enquanto multimídia⁴ exige do aluno a habilidade de entender diferentes linguagens em um mesmo ambiente, transmídia busca constituir narrativas a partir de elementos de uma história dispersos em múltiplas plataformas, com ênfase no protagonismo destes estudantes. Segundo Jenkins (2009), muitos são os motivos para que professores utilizem transmídia nos processos de ensino/aprendizagem. Trata-se de um modo de expressão a ser compreendido e aprendido: “se muitas histórias vão se tornar transmídia, então, precisamos conversar com nossos alunos sobre o que significa ler uma história transmídia, e, tão importante quanto isso, o que significa conceber e escrever uma história transmídia” (JENKINS, 2009)⁵.

Neste sentido, em nosso projeto de Iniciação Científica, no Centro Unversitário de Belo Horizonte, temos pensado a educomunicação a partir da perspectiva transmídia, entendida como

Formação crítica para leitura e apropriação das construções narrativas em perspectiva multiplataforma e multimodal, com foco nas relações dialógicas, na compreensão dos sistemas de comunicação em fluxo e no fortalecimento de ecossistemas comunicativos polifônicos em espaços educativos (TÁRCIA, 2016)⁶.

Na primeira etapa, em 2014, procuramos mapear estudos e projetos educacionais focados em uma perspectiva transmídia, a partir desta visada. As duas primeiras etapas da pesquisa concluíram sobre experiências distintas no Brasil e no exterior: internamente, transmídia tem sido debatido em termos teóricos, sendo raro encontrar projetos que assim se nomeiem; externamente, prevalece a prática de experimentação das narrativas

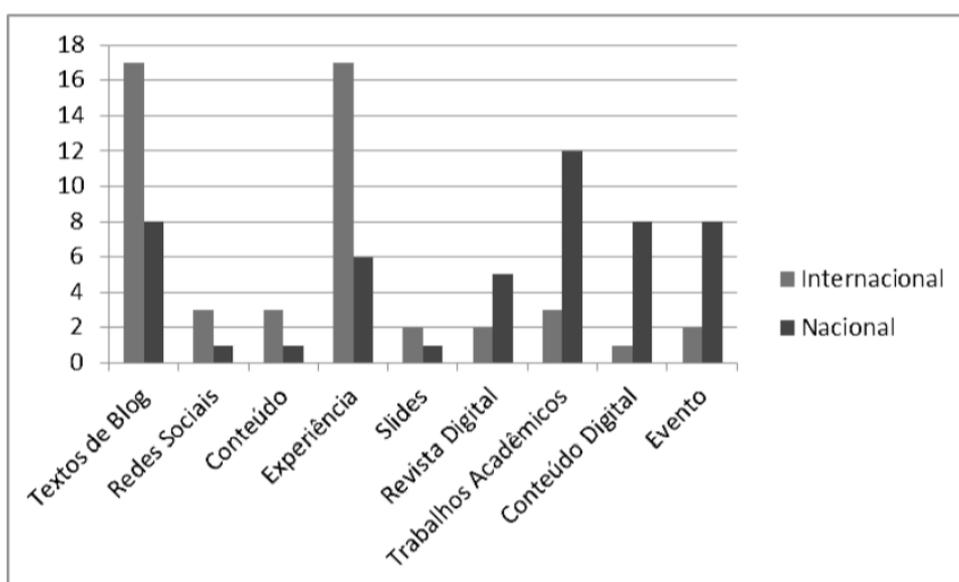
⁴ Para os conceitos de multimídia, intermídia e transmídia, ver ALZAMORA, G; TÁRCIA, L. Convergência e transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo. *Brazilian Journalism Research*, v. 8, n. 1 (2012). Disponível em <https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/401>. Acesso em setembro de 2016.

⁵ JENKINS, Henry. *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Disponível em <http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html> Acesso em jul. 2014

⁶ TARCIA, Lorena. Apresentação oral. Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais. Setembro de 2016.

transmídia enquanto objeto de pesquisa, plataforma de aprendizagem e práticas pedagógicas em distintos níveis de ensino/aprendizagem (Graf. 1). (GUILHERME SILVA Jr e TARCIA, 2015)⁷

Gráfico 1 : resultado do mapeamento de acordo com os critérios de classificação.
Fonte: elaboração própria



1. Projetos em análise

Na terceira etapa da nossa pesquisa, três projetos de educomunicação em perspectiva transmídia têm merecido atenção: *Transmedia Literacy* (Espanha), *BBC School Report* (Grã-Bretanha) e apropriações da ferramenta *Conducttr - Transmedia Storytelling & Gaming Platform For Immersive Experiences* (Estados Unidos)

⁷ TARCIA, L; GUILHERME SILVA JR, M. Narrativas Transmídia e educação: mapeamento e análise de casos. Anais do IV Seminário Web Currículo. Disponível em <http://congressos.pucsp.br/index.php/IVwebcurrículo/WebC-EP/paper/view/1180/145>. Acesso em setembro de 2016.

2. Transmedia Literacy⁸

Em sua compreensão sobre alfabetização transmídia, Scolari (2016)⁹ refere-se ao conjunto de competências e estratégias informais de aprendizagem que envolvem videogames, redes sociais, navegação em entornos interativos e a criação e difusão de todo tipo de conteúdo em diferentes meios e plataformas. “Muchos adolescentes son expertos videojugadores, otros participan de manera activa en diferentes redes mientras que algunos producen contenidos de todo tipo y los comparten en esas mismas redes.”

A partir desta perspectiva, propôs o projeto *Transmedia Literacy*, cujo objetivo é compreender como os jovens entre 12 e 18 anos estão aprendendo fora da escola. A construção destas competências culturais e sociais foram o centro da pesquisa concluída em 2018. A partir do mapeamento destas estratégias de aprendizagem, os professores envolvidos buscaram traduzi-las em uma série de atividades e propostas para serem implementadas em escolas.

25 pesquisadores, de nove países (Austrália, Colômbia, Finlândia, Itália, Portugal, Espanha, Reino Unido e Uruguai) estiveram envolvidos no projeto, que explora um dos tópicos propostos no ICT 31- 2014¹⁰ “relationships between (new) media, technology and education in a hyper-connected age where the limits between offline and online have been blurred”. O projeto recebeu fundos do programa de pesquisa e inovação *European Union’s Horizon 2020*.

⁸ <https://transmedialiteracy.org/>

⁹ SCOLARI, C.A. ¿Qué están haciendo los adolescentes con los medios fuera de la escuela? RELPE – Red Latinoamericana Portales Educativos. Disponível em <http://www.relpe.org/alfabetismo-transmedia/>. Acesso em Setembro de 2016.

¹⁰ <http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/ict-31-2014.html>

No relatório final deste projeto, a equipe de investigação do Transmedia Literacy criou uma taxonomia de capacidades transmidiáticas relacionadas com a produção, consumo e pós-produção midiática no contexto da cultura dos jovens.

As capacidades transmidiática identificadas durante a investigação foram divididas em 9 dimensões (produção, prevenção de risco, performance, gestão de conteúdo individual e social, media e tecnologia, ideologia e ética, narrativa e estética), incluindo cada uma delas 44 capacidades principais e, num segundo nível, 190 capacidades específicas.

Figura 1: taxonomia de capacidades transmidiáticas



Fonte: Transmedia Literacy, 2018

3. As conclusões finais do estudo foram resumidas em um White Paper, na forma de sete tweets:

1. A distribuição de capacidades transmídia entre adolescentes não é regular nem equilibrada;
2. Enquanto algumas destas capacidades variam muito pouco ao longo do tempo (as relacionadas com valores, por exemplo), outras capacidades estão sujeitas a alterações tecnológicas constantes (por exemplo, as que se relacionam com as redes sociais);
3. As capacidades #transmedia evidenciam diferenças de gênero (por exemplo, as meninas usam mídia mais focadas em aspetos relacionais, enquanto os rapazes tendem a concentrar-se mais em aspectos ligados com a componente lúdica);
4. Os adolescentes estão conscientes da necessidade de adquirirem capacidades de prevenção de riscos
5. Os adolescentes usam estratégias tradicionais de aprendizagem informal nos novos ambientes digitais;
6. A imitação é uma das principais estratégias informais de aprendizagem que os adolescentes aplicam;
7. O YouTube é um dos mais importantes espaços de aprendizagem online e ocupa um papel central no consumo de conteúdos e (às vezes) na produção dos jovens (TRANSMEDIA LITERACY, 2018, p. 14)

4. BBC News School Report

Este projeto trabalha com estudantes entre 11 e 16 anos, no Reino Unido, na perspectiva de compreensão dos processos de produção de notícias, transformando-os em “repórteres escolares”.

Todo mês de março, os estudantes participam do evento anual *News Day*, criando simultaneamente reportagens em vídeo, áudio e textos, publicados no site da escola, conectado por hiperligação ao site da BBC.

Neste processo, os estudantes compreendem a realidade da produção jornalística, com deadline, audiência e reuniões reais. O projeto procura atender a um dos compromissos da BBC enquanto empresa pública de comunicação, de “sustentar a cidadania e a sociedade civil”.

Em perspectiva transmídia e educacional, assume o compromisso de engajar os jovens criticamente nos processos de produção de notícias; levá-los a se comunicar com grandes audiências; compartilhar valores públicos na produção de notícias de interesse social, com “justiça, precisão e imparcialidade”, já que estes alunos, hoje, são também geradores e distribuidores de conteúdo em múltiplas plataformas.

Em 2016, participaram simultaneamente, mais de mil escolas em todo o país.

5. Conductr

Trata-se de uma plataforma desenvolvida nos Estados Unidos para experiências educativas em perspectiva transmídia.

Procura envolver público e alunos em experiências autodirigidas mesclando o universo digital – celulares, sites, e-mails, telefonemas, mídias sociais – com o mundo offline. As experiências de aprendizagem imersiva chegam aos estudantes em momentos distintos do dia, como se fossem uma vivência real.

A partir da orientação dos professores, designers instrucionais criam e implementam cenários de treinamento de imersão, que podem ser monitorados e avaliados em tempo real, por meio do rastreamento e visualização do comportamento individual de cada estudante.

O projeto *Cosmic Voyage Enterprise* foi uma simulação para ensino de ética e responsabilidade financeira. Durou três semanas e envolveu mais de 600 estudantes, entre 13 e 17 anos, de 17 escolas da Flórida.

A simulação se deu a partir da queda de um dos foguetes de uma empresa fictícia, administrada pelos grupos em uma cidade do interior. Os alunos foram desafiados a formular respostas ao desastre econômico e ambiental, com diversos desdobramentos, nas redes sociais e na imprensa. Cada parte interessada ofereceu uma perspectiva diferente sobre o evento, de maneiras que não havia uma única versão definitiva dos fatos.

Em uma perspectiva educacional e transmidiática, a ferramenta permite engajamento para além das fronteiras escolares, utiliza recursos *on* e *offline* e permite o desenvolvimento de aprendizado coletivo por meio do engajamento e da expansão multimodal de conteúdo gamificado.

6. REFLEXÕES FINAIS

As conclusões apontam para a necessidade de aprofundar os estudos e análise de experiências de transmídia no universo escolar, enquanto uma ferramenta de construção crítica e engajamento, considerando-se a complexidade do ambiente comunicacional nos quais estamos imersos. Mostram também que a transmidialidade não diz respeito apenas às tecnologias digitais, com indícios de que muitas experiências desenvolvidas

internacionalmente possuem traços transmidiáticos, porém carecem de referencial teórico para assim nomeá-los.

A conexão entre estratégias tradicionais de aprendizagem e as estratégias informais dos novos ambientes digitais está presente nos três projetos, o que nos permite apontar para um hibridismo característico da sociedade em rede e dos ambientes hiperconectados. As narrativas transmídia propostas por Jenkins se apresentam como a linguagem natural para a conexão entre estes saberes multimodais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOMEZ, Jeff. Conhecimento em múltiplas plataformas. Revista **Minas Faz Ciência**. Set/Out/Nov 2016. Belo Horizonte: Fapemig, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2ª ed. São Paulo, Aleph, 2009 (a).

_____. **Transmedia Storytelling**: moving characters from books to filmes to video games can make them stronger and more compelling. 2003. Disponível em: . Acesso em: 09 nov. 2016.

KINDER, Marsha. Wandering Through the Labyrinth: An Interview with USC's Marsha Kinder (Part Two). IN: JENKINS, Henry. **Confessions of an Acan-fan**. Publicado em 9 de março de 2015. Disponível em <http://henryjenkins.org/2015/03/wandering-through-the-labyrinth-an-interview-with-uscs-marsha-kinder-part-two.html>

SCOLARI, C.A. **¿Qué están haciendo los adolescentes con los medios fuera de la escuela?** RELPE – Red Latinoamericana Portales Educativos. Disponível em <http://www.relpe.org/alfabetismo-transmedia/>. Acesso em setembro de 2016.

TARCIA, L; GUILHERME SILVA JR, M. Narrativas Transmídia e educação: mapeamento e análise de casos. Anais do **IV Seminário Web Currículo**. Disponível em <http://congressos.pucsp.br/index.php/IVwebcurriculo/WebC-EP/paper/view/1180/145>. Acesso em setembro de 2016.

TARCIA, Lorena. **Apresentação oral**. Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais. Setembro de 2016.

TRANSMEDIA LITERACY. Literacia Transmedia: uma nova ecologia midiática [Livro Branco]. Disponível em https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33910/Scolari_TL_whit_port.pdf?sequence=5&isAllowed=y. Acesso em março de 2018.