

Resenha: MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. *Narrativa transmídia e Educação: panorama e perspectivas*. Revista Ensino Superior Unicamp.

NARRATIVA TRANSMÍDIA E EDUCAÇÃO

Atilio Catosso Salles*

João Massarolo e Dario Mesquista, ambos pesquisadores filiados ao Departamento de Artes e Comunicação da Universidade Federal de São Carlos, destacam no artigo *Narrativa transmídia e Educação: panorama e perspectivas*, que ora tomamos para leitura, as ‘contribuições’ da *narrativa transmídia* para o ‘letramento midiático’, face a um cenário que aloca a ‘*gamificação* (aspecto lúdico dos games) no campo educacional’. Narrativa, sendo esta compreendida como sendo de uma ordem transmídia, é pensada aqui enquanto lugar de abertura, de possibilidade, para colocar em questão os desdobramentos possíveis de mundos e histórias (contadas pelos *storytellers*) num ambiente de compartilhamento.

Na rede de sentidos, o conceito primeiro de ‘letramento digital’ fora compreendido como sendo inclusão. Inclusão que deixava sem cobertura de dados para navegação lugares com densidade de significação histórica, política e social como, por exemplo, as salas de aulas. Tal noção, a de letramento digital, também, propunha de início o desenvolvimento no manuseio de ferramentas que ofereciam o acesso aos computadores, entretanto não levava em consideração as diferentes demandas dos usuários. Em contraste, o ‘letramento midiático’ pensando nas redes móveis de telecomunicações que cerceiam e se desenvolvem ao redor dos sujeitos e das coisas, não compreende somente o conhecimento das tecnologias computacionais informativas e comunicativas e o consumo de mídias, mas todo um conjunto complexo de habilidades que atravessam a fronteira entre o conhecimento formal e informal.

Espaços hiperconectados, de caráter participativo, descentralizado, colaborativo que são ‘remexidos’, atualizados não mais por leitores ‘passivos’, mas agora por “produtores de conteúdo”. Na leitura, agora pela web 2.0, há uma aceleração do processo de aprendizagem,

* Doutorando do Programa de Pós Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Vale do Sapucaí. Contato: atiliocs@gmail.com.

possibilitando um estreitamento dos fãs com os textos canônicos. Desse modo, é pertinente a afirmação de que o fã, no gesto de navegar, abre para novas redes discursivas, ressignificando o espaço digital como sendo um novo espaço, agora com trocas simbólicas. Há uma espécie de apropriação dos conteúdos midiáticos, que resulta em um processo de aprendizagem ‘sempre em andamento’. O texto produzido pelo funcionamento da narrativa transmídia é aberto, tecido pelas diferentes condições sócio-históricas de sujeitos *online*.

A arte de ‘criar’ mundos em diferentes plataformas de mídia, ou narrativa transmídia, segundo os autores, reforça a relação de pertencimento do sujeito online a um universo narrativo mais amplo. Nessa direção, a narrativa transmídia passa a ser reconhecida como sendo a nova estética da cultura participatória, dada a interatividade e a colaboração implicadas nesse processo. A produção dos fãs, ou *fan fiction*, acessa o desejo do leitor/expectador/navegador de oferecer novas leituras possíveis às ‘lacunas/brechas’ constitutivas dos textos canônicos.

O sabor em se lançar de modo colaborativo pela compreensão desse ‘algo a mais’ que falta, permite aos produtores de *fun fiction* acessarem um mundo outro, o da ficção. Jenkins aponta cinco elementos presentes no trajeto de leitura de uma história, que normalmente desperta o interesse dos fãs e que funcionam como pistas para o exploração/criação de um mundo: sementes, buracos, contradições, silêncios e potenciais.

Massarolo e Mesquita, a seguir, nos apresentam outra forma de promover o letramento midiático; ‘a gamificação’: “uma prática que foca em convergir estratégias de *game designer* no campo educacional e da vida cotidiana, com o objetivo de tornar a realização de diversas atividades mais prazerosas e recompensadoras”. (p.39) Essa prática ‘lúdica’ potencializa a noção de jogo. No que tange à educação, a gamificação, busca ‘renovar’ o modelo de ensino e aprendizagem. A escola “Learn to Quest” constitui exemplo interessante; os alunos nesse funcionamento lúdico são encorajados a resolverem tarefas como uma *quest* de jogo em sala de aula – quando a tarefa é realizada, são distribuídos pontos ‘de experiência’ ao aluno, que são acumulados em níveis que evoluem a cada determinada demanda de uma fase. Quando o aluno não consegue realizar a “progressão”, este não é penalizado de acordo com o método. Atribui-se uma atenção maior para os resultados positivos da aprendizagem.

A gamificação, de acordo com os autores, segue regras que ajudam o sujeito na construção de sua identidade e posicionamento diante dos desafios do dia-a-dia. Este método aponta para um gesto que reforça os laços sociais em prol de um propósito em comum. De um modo geral, a gamificação se constitui de quatro elementos, sendo eles: objetivo; regras; sistema de *feedback*; e participação voluntária.

No entanto, devemos nos deter sobre um ponto: a estratégia de game designer como ‘um complemento educativo’. Este “complemento” não pode tomar a gamificação como aspecto central do método de aprendizagem dos alunos. Deve-se priorizar na proposta de gamificação da vida o elemento de contorno lúdico dos games dentro de um sistema de reforço ‘positivo’. O prazer no ato de jogar é o que se propõe como essencial nesse processo de letramento midiático.

Num último movimento, os autores destacam que “a convergência midiática estimula a construção colaborativa do conhecimento, enquanto que a convergência alternativa, motivada pelos fãs, expande a fronteira entre o conhecimento formal” (p.42). Nesse modo de pensar/trabalhar questões relativas ao conhecimento, aliada às plataformas de conteúdos da rede, conectam-se histórias e navegadores num jogo de nunca acabar.