



Capítulo 08. Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta

Grupo Rede ICE

Universidade do Algarve – Portugal

Universidade Anhembi Morumbi e Universidade Tiradentes

(São Paulo / Aracaju, Brasil)

Vicente Gosciola e Andrea Versuti

RESUMO

Este capítulo trata da conceituação e de sua aplicação como Recurso Educacional Aberto (REA) **danarrativa transmídia**, *transmedia storytelling*, considerando-a como um recurso diferenciado para contar histórias ampliadas também no campo educacional, pressupondo a intensa interatividade do sujeito com a interface e a profícua interação dos sujeitos envolvidos no seu processo comunicacional.

OBJETIVOS DE COAPRENDIZAGEM

Os objetivos são compreender os **efeitos** que o novo cenário tecnológico pode causar na Educação, bem como proporcionar **reflexões** acerca das narrativas transmídia como recurso a ser aplicado no campo educacional. Para isso utilizamos como exemplo as *fanfics* (narrativas criadas por fãs) da franquia *Harry Potter*.

POSSIBILIDADES DE REUTILIZAÇÃO

As possibilidades de reutilização deste texto são introduzir o assunto em cursos dos mais variados níveis desde que seus alunos estejam minimamente familiarizados com as características das *fanfics* da franquia *Harry Potter*, ou reutilizar o mesmo modelo em atividades educacionais abertas com base em narrativa transmídia.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa transmídia; Educação; Convergência; Fan-fictions; Harry Potter.

1. ABERTURA



REA 01: File:Harry_Potter_robos.jpg



Autor: Rmkoske

Fonte: WIKIMEDIA

Descrição: Fãs de Harry Potter vestidos com os uniformes típicos de Hogwarts, foto franqueada por WIKIMEDIA.

Objetivos: Perceber a potencialidade presente nas narrativas da franquia Harry Potter.

Licença Aberta: Creative Commons Atribuição-Partilha nos Termos da Mesma Licença 2.0 Genérica

A narrativa transmídia é basicamente uma grande história. O que a diferencia de outras grandes histórias é que ela é dividida em partes. A mais importante delas é a história principal, que não conta tudo porque é complementada por histórias adicionais. Outra característica que a torna mais singular ainda é que cada uma dessas histórias é veiculada por um meio de comunicação diferente, definido por ser aquele que melhor consiga expressá-las.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. Por exemplo, uma série de TV, *Heroes* (2006-2010) de Tim Kring, veicula a história principal enquanto sites, blogs e história em quadrinhos oferecem as complementares. Nesse caso, a escolha da história em quadrinhos foi feita para contar a história do artista plástico, uma das personagens que aparecem na série da TV, que tem como poder prever o futuro através de suas telas pintadas. Na HQ fica bem mais agradável e favorável apreciar as telas, por possibilita ao leitor o tempo que quiser para verificar detalhes nas telas que na TV não é possível. Sendo assim, como poderíamos verificar o potencial transmidiático da marca Harry Potter na educação?

2. INTRODUÇÃO

Na medida em que se amplia a contextualização no processo educacional mediada pelas tecnologias e compreendendo a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos, procuramos refletir neste capítulo sobre as implicações deste novo cenário na Educação. Este cenário é o que se abre exatamente neste momento para as experiências com narrativa transmídia em educação. Observamos mais especificamente as propostas metodológicas e de elaboração de conteúdos digitalmente expandidos que permitam uma compreensão ampliada de significado, independentemente dos caminhos da leitura, e que, ao mesmo tempo, garantam ao sujeito, em se deparando com uma parte, compreender o todo satisfatoriamente. Sendo assim, cada fragmento é independente dos outros, ainda que exista uma relação contextualizada entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia e hipertextualidade.

Quanto à estrutura modelo para essa aplicação pensamos na experiência de um colégio paulistano na preparação dos professores do ensino fundamental 2 (6º ao 9º ano) e médio para o uso das novas mídias conectadas. A escola convidou uma consultoria que desenvolveu uma oficina com os professores. Esse modelo é levado à discussão da aplicabilidade e de como podem ser elaborados os conteúdos transmidiáticos educativos presentes, sobretudo, em ambientes virtuais de aprendizagem-AVA mediados pelas novas mídias tais como celulares e tablets ou todo e qualquer dispositivo móvel conectado à internet sem fio, com o intuito de promover a aprendizagem significativa e colaborativa dos sujeitos de forma mais autônoma, ampliada e engajada. Isto porque, muito embora nas narrativas transmídia a produção coletiva de significados esteja normalmente associada à união de recursos e habilidades para fins de entretenimento, acreditamos que é também possível pensar estas potencialidades para fins educacionais, sobretudo em cenários virtuais levando o modelo a aplicações em outros conteúdos.

A prática de projeto transmídia em escolas é algo relativamente novo no Brasil. Lembramos do, provavelmente, primeiro exemplo de aplicação de narrativa transmídia em uma escola particular de São Paulo. A partir do reconhecimento do modelo do projeto, vamos propor a aplicação do mesmo porém utilizando conteúdos no formato REA, como a figura REA 1. A potencialidade destas novas criações reside no fato de que neste formato transmidiático, a narrativa original pode ser ampliada, estendida, e pode convergir com outras mídias, interfaces e plataformas, conferindo aos seus fãs o caráter de coautores.

Certamente todo esse estudo perderia o respaldo científico se deixasse aproveitar parte de seu espaço em estudar a conceitualização de narrativa transmídia como faremos a seguir.



3. INTRODUÇÃO TEÓRICA

Para os nossos estudos, a imagem apresentada acima mostra como as narrativas de Harry Potter despertaram o interesse entre os jovens, a ponto de recriarem histórias e se caracterizarem com as roupas usadas pelos personagens presentes nas histórias originais. A marca Harry Potter possui um grande potencial transmidiático, devido principalmente ao seu sucesso entre fãs de todas as idades.

A partir da figura podemos discutir o que é uma narrativa transmídia e, mais especificamente, o que são as histórias desenvolvidas pelos fãs, as fanfics (Taylor, 2009, pp.139-145) e como poderiam ser utilizadas como Recursos Educacionais Abertos, à luz do conceito “conteúdo aberto” de David Wiley, de 1998, pensado para toda sorte de tipos de conteúdos, sejam músicas, vídeos, sons e textos (Okada, 2011, p. 4). Wiley se inspirou no modelo de Richard Stallman que criou em 1985 a Free Software Foundation para desenvolver programas de computador livres, isto é, que possam ser utilizados por qualquer propósito, se ele possa ser modificado pelo usuário, se for permitida a cópia do original e/ou da sua modificação e distribuição desde que grátis e livre de taxas (Stallman, 2002, pp. 18-22). Naturalmente, essa mesma inspiração serviu para, em 2001, Larry Lessig e outros colegas fundarem o Creative Commons, uma regulamentação de um conjunto de licenças (Lessig, 2004, pp. 282-286). Em geral, um fanfic é conteúdo livre porque é do maior interesse do seu criador que sua ideia seja conhecida por mais e mais pessoas, especialmente se também forem fãs. O ideal é que tenham uma licença aberta entre as variadas modalidades especificadas pelo Creative Commons.

A narrativa transmídia, pelas mãos do professor, pode fazer o papel de orquestrador dos acessos pelos estudantes às REAs como as fanfictions e demais conteúdos de licença aberta. O professor tem à sua disposição conteúdos abertos e a escola e os alunos têm recursos tecnológicos para os acessos. Em geral, uma narrativa transmídia utiliza a web como o seu maior canal de comunicação e de tráfego de conteúdos, das tecnologias de acesso à web sem fio pelos dispositivos móveis às redes sociais digitais e seus aplicativos. É fato que em regiões mais pobres isso nem sempre é possível, mas certamente a falta de uma banda larga não é um impeditivo de organizar algumas atividades muito ricas até mesmo com o serviço de torpedo por celular. E certamente uma estrutura como a e-Learning system descrita por Najat Smeda, Eva Dakich e Nalin Sharda é muito apropriada por considerar uma gama ideal de recursos tecnológicos (Smeda, Dakich & Sharda, 2012, pp. 145-163).

Fanfics são narrativas criadas por fãs que não possuem interesse em lucrar com suas produções. A partir de uma determinada história, desenvolvem histórias utilizando personagem, cenários e outros elementos que estão presentes na narrativa original. Vale ressaltar que esse tipo de narrativa existe há muito tempo, mas com o desenvolvimento da tecnologia, surgimento e facilitação do acesso à internet, essas histórias representam atualmente um grande potencial na rede. Se narrativa transmídia pode ser desenvolvida com base numa narrativa original de um livro, série de TV, filme, game, história em quadrinho, animação, vídeos, uma fanfic poderia ser também denominada narrativa transmídia.

Como conceito, a narrativa transmídia vem se definindo aos poucos e está bem próxima de sua conclusão. Mas os primeiros usos do termo são muito significativos (Gosciola, 2011). Aparece primeiramente como trans-media composition (Welsh, 1995, p.97) definido pelo compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith, para a peça Return and Recall de 1976, como uma composição em que melodia, harmonia e ritmo diferentes de cada instrumento são novamente compostos por cada executor, que complementaria a obra em coerente harmonia e sincronia com os outros instrumentistas / compositores da peça (Sauer, 2009).

A transmídia só chegaria aos estudos da 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, professora de Estudos críticos na Escola de Cinema-Televisão da University of Southern California. Observando a relação de seu filho com produtos de entretenimento vislumbrou um supersistema que chamou de transmedia intertextuality de entretenimento em que ele experimentava a ampliação narrativa de uma história ao assistir à série de desenhos na TV, brincar com os brinquedos e ao assistir a um filme no cinema das mesmas personagens (Kinder, 1993, pp. 39-86).

A designer e escritora Brenda Laurel retomará o conceito somente em 2000, no artigo *Creating Core Content in a Post-Convergence World*, que define think transmedia como a necessidade de pensar transmídia desde o início de um projeto, como que abandonar o modo de criação e produção em uma única mídia (Laurel, 2000).



Em 2001, Henry Jenkins define em seu artigo *Convergence? I Diverge* os conceitos *transmedia exploitation of branded properties*, como o comportamento transmídia das grandes conglomerações, e *transmedia storytelling*, como a convergência das mídias como promotora da narrativa transmídia no desenvolvimento de conteúdos através de múltiplas plataformas (Jenkins, 2001). Mas a definição de Jenkins surge em 2003, no artigo *Transmedia Storytelling*, onde afirma:

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game. Cada entrada da franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o fruir autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do game e vice-versa. (Jenkins, 2003)

Em seu livro de 2006, *Convergence Culture*, Jenkins praticamente consolida a definição de narrativa transmídia e ainda faz um alerta quanto à diferença entre narrativa transmídia e crossmídia (Jenkins, 2006, pp.123-124). Enquanto crossmídia é um projeto, comumente publicitário, que faz uso de diferentes plataformas ou mídias, para divulgar uma mesma história narrativa transmídia é uma grande história dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias, exatamente aquelas que melhor possam expressar a sua parte da história. Assim, todas as mídias e todas as partes da história são integradas, ainda que não precisamente do mesmo modo. Jenkins ressalta a importância das redes sociais para a transmídia e de vídeos virais, ainda que não sejam obrigatórias (Jenkins, 2011).

Segundo Nalin Sharda (2009, p.2) a potencialidade de trabalhar com narrativas transmídias reside na possibilidade de articular os conteúdos pedagógicos com atividades que já estão presentes no cotidiano dos estudantes, tal como o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação. Sendo assim, é possível inferir que o uso desses recursos abertos podem auxiliar os educadores no desenvolvimento de estratégias metodológicas capazes de melhor atender às demandas dos alunos, justamente por adaptarem-se ao seu contexto, considerando também os vários estágios de aprendizagem dos estudantes, suas particularidades e interesses. O que nos direciona para a ideia de Howard J. Pitler (2006), que considera que a tecnologia é mais útil quando usada como parte do enriquecimento educacional por meio da cooperação e do compartilhamento de ideias, imagens, vídeos, músicas, o que resulta em um aprendizado reflexivo.

4. ESTUDO DE CASO

Imaginemos agora a possibilidade desse sistema de comunicação fazer parte do dia-a-dia escolar. Algumas experiências já acontecem pelo mundo, mas vamos aqui atentar para uma experiência em uma escola particular na capital do Estado de São Paulo. Uma empresa de projetos em novas mídias na educação foi contratada pela escola para aplicar um curso de formação de seus professores. Eles foram divididos em grupos para uma atividade com dispositivos móveis com GPS, fossem smart phones ou tablets. A atividade exigiu dos professores o deslocamento por um grande parque da cidade onde fariam o registro dos dados levantados em diversos pontos do local, desde fotos, vídeos até relatos, entrevistas e etiquetagem no mapa digital, de modo a explorar todos os recursos possíveis dos equipamentos e aplicativos.

Desse modo, durante o projeto e depois de sua conclusão, os professores dessa escola foram desenvolvendo reflexões acerca das possibilidades ampliadoras da narrativa transmídia e dos recursos integradores de mídias conectadas nas atividades com seus alunos em estudos do meio.

A aplicação desse modelo a partir do REA 1 é a equação de nossa proposta: com dispositivos móveis conectados à internet sem fio e monitorados por GPS, poderá ser o ponto de partida para a reconstrução imaginária de uma Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry, na própria escola a ser aplicado o projeto. Os conhecimentos dos alunos, tanto da sua escola quanto da história de Harry Potter, se mesclariam. É uma oportunidade de integração das disciplinas aos repertórios externos à escola e aos recursos tecnológicos.



5. ATIVIDADE DE COAPRENDIZAGEM



REA 02: Harry Potter: How Should Have Ended

Autor: HPImagens

Fonte: [YOUTUBE](#)

Descrição: Fanfiction em animação para um final alternativo à história de Harry Potter

Objetivos: Identificar diferentes maneiras de criação de fanfiction.

Licença Aberta: Creative Commons CC-BY [atribuição - reutilização permitida]

Como atividade de coaprendizagem podemos propor aos alunos a redação de uma fanfic e sua extensão para um projeto transmídia sobre Harry Potter, de forma colaborativa, usando o google docs, por exemplo. E podemos solicitar que produzam um vídeo a partir de imagens dos personagens, editando-o de acordo com as novas versões da “estória” criada. Ainda podemos solicitar que recriem imagens licenciadas com Creative Commons de acordo com as fanfics criadas.

Toda essa produção de conteúdos por parte dos professores e alunos pode contar com o apoio de aplicativos livres como os sugeridos pela Tool-Library do projeto europeu OpenScout, <http://openscout.kmi.open.ac.uk/tool-library/>. Por exemplo, para planejar ou escrever o roteiro de um projeto com narrativa transmídia há o aplicativo Twine, <http://openscout.kmi.open.ac.uk/tool-library/pg/view/2899>. E para um planejamento do desenrolar da narrativa transmídia -entre professores, alunos, conteúdos e locações-, há o Timetoast, <http://openscout.kmi.open.ac.uk/tool-library/pg/view/9551>. Na necessidade de oferecer uma apresentação do projeto, antes ou depois de sua realização, há o Capzles, <http://openscout.kmi.open.ac.uk/tool-library/pg/view/9552>. E para a edição de vídeo há os aplicativos que acompanham o próprio sistema operacional do computador, ou os que estão disponíveis na web na categoria free software, tais como o Free Video Dub, <http://www.dvdvideosoftware.com/products/dvd/Free-Video-Dub.htm>, só para citar um exemplo.

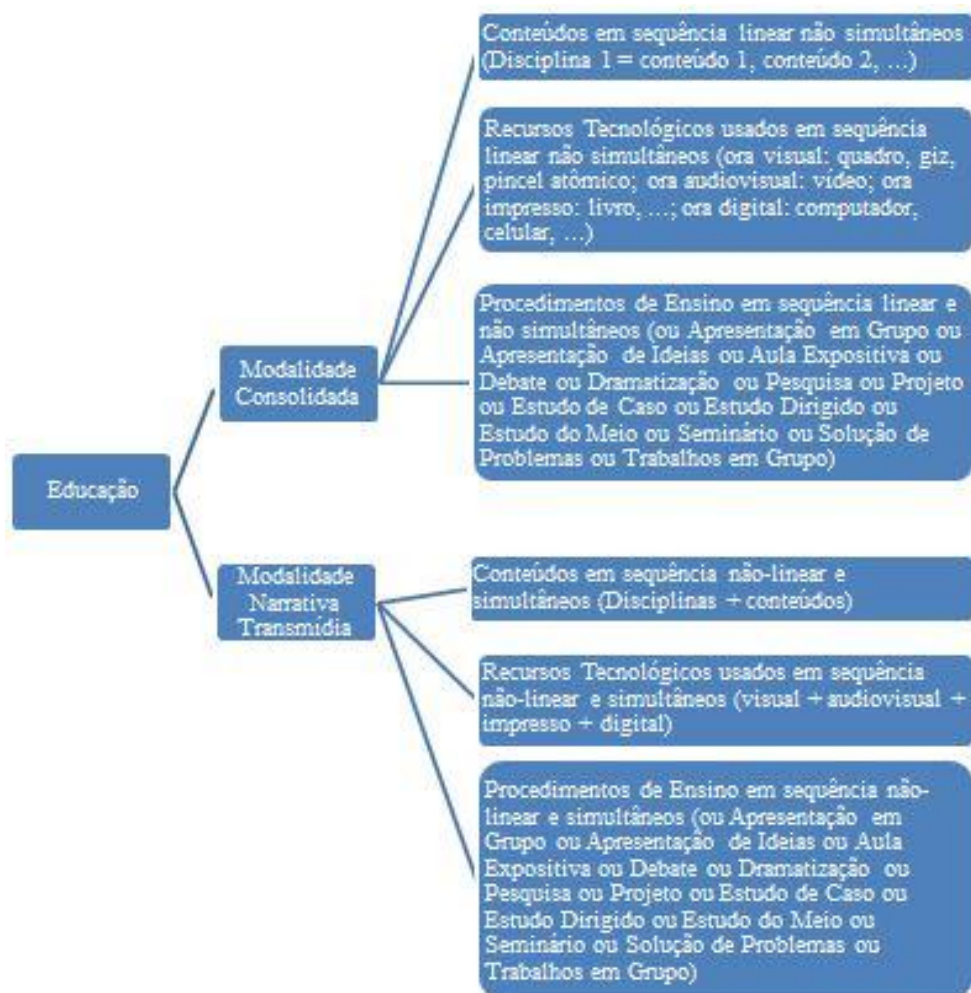
6. FUTURAS DIREÇÕES DE PESQUISA

Temos como proposta o aprofundamento dos estudos das transmídias e seus usos na educação, potencializando a experiência de construção colaborativa do conhecimento, por meio da ampliação do universo ficcional de histórias. Há mais e mais exemplos de narrativa transmídia aplicada em processos educacionais. Um exemplo do que estudaremos futuramente é o interessante projeto relatado de Pilar Lacasa intitulado Children Transmedia and Virtual Experiences Inside and Outside the Classrooms pela Universidad de Alcalá, Espanha. Pelo projeto, os estudantes do ensino primário e secundário exploram meios de comunicação, como criadores em universos virtuais e transmídia, para que se desenvolvam na alfabetização em novas mídias. Este entre outros projetos que estamos tomando conhecimento. Sendo assim, esperamos discutir a transformação de conteúdos do currículo pelas narrativas transmídia (Lacasa, 2010, pp.663-667).

Entramos também em uma nova busca por identificar o papel da narrativa transmídia na educação. Assim, pensamos sobre ela no seu atual estado, que é estável e consolidado, em que pesem as críticas das mais variadas origens, e pensamos sobre a educação com a narrativa transmídia. Vemos os conteúdos programáticos, os recursos tecnológicos e os procedimentos de ensino como importantes personagens nesse cenário. Para Alda Luiza Carlini os procedimentos de ensino “são as



ações do professor e do aluno, no processo ensino-aprendizagem” e são igualmente importantes aos objetivos de ensino e aos conteúdos de ensino (Carlini, 2004, pp.28-29). Essa ação -seja “presencial, em sala de aula, ou virtual nas situações de ensino a distância” (Carlini, 2004, p.25)- pode ser: Apresentação em Grupo, Apresentação de Ideias, Aula Expositiva, Debate, Dramatização, Pesquisa, Projeto, Estudo de Caso, Estudo Dirigido, Estudo do Meio, Seminário, Solução de Problemas ou Trabalhos em Grupo (Carlini, 2004, pp.25-84). A seguir, apresentamos um mapa conceitual que demonstra a proposta conceitual de nossa pesquisa. Temos, lado a lado, os conteúdos programáticos, os recursos tecnológicos e os procedimentos de ensino, apresentados em situação educacional consolidada e em situação de narrativa transmídia.



REA 03: Modalidades de Educação: da consolidada à narrativa transmídia

Autores: Vicente Gosciola

Fonte: Vicente Gosciola

Descrição: A figura acima foi gerada com o aplicativo [cmap tool](#).

Objetivos: Indicar as diferenças entre as modalidades de educação consolidada e com narrativa transmídia

Licença Aberta: Attribution No Derivatives (BY-ND).

7. CONCLUSÃO

É inegável observar os efeitos que o novo cenário tecnológico pode causar em todos os âmbitos da sociedade e, especialmente para este estudo, na educação. Pelo que pudemos até aqui vislumbrar, as possíveis contribuições da narrativa transmídia em processos educacionais denotam o potencial transmídia da marca Harry Potter. O que também podemos compreender é que a narrativa transmídia não propõe um modelo exclusivo para a educação, ao contrário, as possibilidades estão abertas e cada tentativa em melhorar os processos educacionais certamente poderá fazer uso de um novo e exclusivo modelo.



A potencialidade destas novas criações reside no fato de que, neste formato transmidiático, a narrativa original pode ser ampliada, estendida e pode convergir com outras mídias, interfaces e plataformas, conferindo aos seus fãs o caráter de protagonistas. Além disso, constatamos que na produção das fanfictions dentro das comunidades de fãs, as denominadas fandoms, há uma colaboração estreita entre os autores das fanfics e também entre autor e integrantes do grupo especializados para a função de colaborar, denominados beta-readers. Toda essa cooperação estimula a participação e permanência dos fãs na comunidade, e também estimula os fãs/autores a produzirem suas narrativas sobre o universo ficcional do Harry Potter que serão criadas e divulgadas pelo e no ciberespaço.

A partir da discussão teórica e dos relatos de experiência presente neste capítulo é possível verificar o potencial ainda pouco explorado da linguagem transmidiática na educação. Os professores imersos na cibercultura devem ter condições de se apropriarem destes conceitos de forma que os recursos tecnológicos sejam experienciados não apenas como mera ilustração do texto escrito, mas que sejam eles próprios, em suas características constitutivas elementos capazes de produzir e ampliar o conhecimento de forma significativa, ampliada e, sobretudo, colaborativa.

REFERÊNCIAS

- Gosciola, V. (2011). Narrativa Transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. *Hipertexto 2011 Anais do Congresso*, Recuperado em 09 de fevereiro, 2012, de http://www.uniso.br/ead/hipertexto/anais/93_VicenteGosciol.pdf
- Heroes* (série de TV, 2006-2010). Dir.: Tim Kring. Prod.: Dennis Hammer. EUA: Tailwind / NBC / Universal, 35mm – HDTV, 45 min.
- Jenkins, H. (06/2001). Convergence? I Diverge. *Technology Review*, p.93, Recuperado em 03 de fevereiro, 2012, de <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/converge.pdf>
- Jenkins, H. Transmedia Storytelling. *Technology Review*, 15/01/2003, Recuperado em 03/2/2012, de <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York: New York University.
- Jenkins, H. (22/9/2011). Transmedia LA: Henry Jenkins. *Thoughts on the T*. Recuperado em 03/2/2012, de <http://christineweitbrecht.com/?p=167>
- Kinder, M. (1993). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California.
- Lacasa, P. (2010). Children Transmedia and Virtual Experiences Inside and Outside the Classrooms. Em S. L. Wong et al. (eds.), *Proceedings of the 18th International Conference on Computers in Education* (pp.663-667). Putrajaya, Malaysia: Asia-Pacific Society for Computers in Education.
- Laurel, B. (14/4/2000). Creating Core Content in a Post-Convergence World. *TauZero*. Recuperado em 03/2/2012, de http://tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html
- Lessig, L. (2004). *Free culture: the nature and future of creativity*. New York: Penguin.
- Okada, A. Colearn 2.0: coaprendizagem via comunidades abertas de pesquisa, práticas e recursos educacionais. *Revista e-curriculum*, São Paulo, v.7 n.1 Abril/2011, pp. 1-15. Recuperado em 03/2/2012, de <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=76619165010>
- Pitler, H. J. (2006). Viewing technology through three lenses. *PRINCIPAL Magazine*, Alexandria: NAESP, 85 (5):38-42.
- Sauer, T. (2009). Interview with Stuart Saunders Smith and Sylvia Smith. *Notations 21*. Recuperado em 03/2/2012, <http://notations21.wordpress.com/interview-with-stuart-saunders-smith-and-sylvia-smith/>
- Sharda, N. (2010). Using Storytelling as the Pedagogical Model for Web-Based Learning in Communities of Practice. Em Karacapilidis, N. (ed.), *Web-Based Learning Solutions for Communities of Practice: Developing Virtual Environments for Social and Pedagogical Advancement* (p.2). Hershey: IGI Global.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2012). Digital Storytelling with Web 2.0 Tools for Collaborative Learning. Em A. Okada, T. Connolly, & P. Scott (eds.), *Collaborative Learning 2.0: Open Educational Resources* (pp. 145-163). Hershey: IGI Global.
- Stallman, R. M. (2002). *Free software, free society*. Boston: Free Software Foundation.
- Taylor, T.L. (2009). *Play between worlds, exploring online game culture*. Cambridge: MIT.



Welsh, J.P. (1995). *The music of Stuart Saunders Smith*. New York: Excelsior.

LEITURA ADICIONAL

Borelli, S. (2007). *Harry Potter: produção, consumo e estratégias de entretenimento*. e-Compós. Recuperado em 26 de novembro, 2012, de http://www.compos.org.br/data/biblioteca_259.pdf

Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond from production to produsage*. New York: Peter Lang.

Canclini, N. G. (2000). *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp.

Carlini, A. (2004). Procedimentos de ensino: escolher e decidir. Em Scarpato, M. (org.). *Os procedimentos de ensino fazem a aula acontecer*. São Paulo: Avercamp.

Cayres, V. (2011). Harry Potter ultrapassa a marca de 7 bilhões de dólares nos cinemas!. *Somos das masmorras*. Recuperado em 09 de fevereiro, 2012, de <http://somosdasmasmorras.com/harry-potter-ultrapassa-a-marca-de-7-bilhoes-de-dolares-nos-cinemas/>

Dena, C. (03/3/2010). ARGs Around the World – Part 1. *Christy's Corner of the Universe*. Recuperado em 03/2/2012, de <http://www.christydena.com/online-essays/worldwideargs1/>

Golick, J. (2010). Story Universe. *Jill Golick*. Recuperado em 03/2/2012, de <http://www.jillgolick.com/wp-content/uploads/2010/04/transmedia-storytelling.jpg>

Gosciola, V. (2010). *Roteiro para as Novas Mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: Senac.

Guimarães, E. (05/2010). Algo sobre Fanzines. *Fanzine Megafone*. Recuperado em 10 de fevereiro, 2012, de http://fanzinemegafone.blogspot.com.br/2010/05/algo-sobre-fanzines_13.html

Gumbrecht, H. U. (1998). *Corpo e Forma: ensaios para uma crítica não hermenêutica*. Rio de Janeiro: UERJ.

Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.

Johnson, S. (2001). *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de pensar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Hebdige, D. (1998). *Subculture: The Meaning of Style*. Nova York: Routledge.

Irwin, W. (2004). *Harry Potter e a Filosofia*. São Paulo: Madras.

Lévy, P. (2001). *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Editora 34.

Luíz, L. (2008). Fanfictions de Super-heróis das HQs: Intertextualidade e Pastiche. *Intercom*. Recuperado em 28 de novembro, 2011, de: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0058-1.pdf>

Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.

Nora, D. (1997). *La conquista del ciberespaço*. Barcelona: Editorial Andrés-Bello.

Padrão, M. (2007). Ascensão de uma subcultura literária – Ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização. *Ciberlegenda*. Recuperado em 22 de novembro, 2011, de <http://www.uff.br/ciberlegenda/artigomarciofinal.pdf>

_____ (2007). Leituras resistentes: fanfiction e internet vs. Cultura de massa. e-Compós. Recuperado em 25 de novembro, 2011, de http://www.compos.org.br/files/15_Marcio.pdf

Pignatari, D. (2004). *Contracomunicação*. Cotia: Ateliê.

Raz, M. J., & Lucera, M. (2008). *Harry Potter e o surgimento de uma nova subcultura: as fanfictions*. Ribeirão Preto: Faculdades COC, Trabalho de Conclusão de Curso.

Reis, F. S. F. (2010). O Fanfiction: a história de fãs para outros fãs. *Cielli*. Recuperado em 29 de fevereiro, 2012, de <http://www.cielli.com.br/downloads/124.pdf>

Renó, D. P., Versuti, A. C., Moraes-Gonçalves, E., & Gosciola, V. (2001). Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. *Revista Palavra Clave*, v. 14, p. 201-215.

Robertson, M. R. How Companies and Sectors Use Website Video. *Reel/SEO*, janeiro de 2009. Recuperado em 03/2/2012, de <http://www.reelseo.com/view-index-feb-09/>

Rowling, J. K. (2000). *Harry Potter e a Pedra filosofal*. Rio de Janeiro: Rocco.

_____ (2000). *Harry Potter e a câmara secreta*. Rio de Janeiro: Rocco.



- _____ (2000). *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*. Rio de Janeiro: Rocco.
- _____ (2001). *Harry Potter e o Cálice de Fogo*. Rio de Janeiro: Rocco.
- _____ (2003). *Harry Potter e a Ordem da Fênix*. Rio de Janeiro: Rocco.
- _____ (2005). *Harry Potter e o enigma do príncipe*. Rio de Janeiro: Rocco.
- _____ (2007). *Harry Potter e as Relíquias da Morte*. Rio de Janeiro: Rocco.

Toffler, A. (1980). *The third wave*. New York: Bantam.

Vargas, M. L. B (2005). *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo.

Zani, R. (2003). *Intertextualidade: Considerações em torno do dialogismo*. Seer. Recuperado em 02 de novembro, 2011, de <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/viewFile/65/25>

CITAÇÃO

Gosciola, V. & Versuti, A. (2012). Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta. In: Okada, A. (Ed.) (2012) *Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development*. London: Scholio Educational Research & Publishing.

LICENÇA

Este capítulo tem licença Creative Commons ([CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/))