

## **Narrativa Transmídia: um panorama nas áreas de Entreterimento, Comunicação e Educação**

Alvaro José Rodrigues de Lima (UFRJ)  
alvarogd@globo.com  
<http://lattes.cnpq.br/0883301163870314>

Luciana Guimarães Rodrigues de Lima (SME)  
lucianagrlima@globo.com  
<http://lattes.cnpq.br/3389120372152086>

Cristina Jasbinschek Haguenuer (UFRJ)  
cristina.haguenuer@gmail.com  
<http://lattes.cnpq.br/0302161120707813>

### **RESUMO**

Atualmente a interatividade tem sido utilizada para caracterizar o uso de mídias. Isso se deu através da facilidade dos recursos oferecidos pela web 2.0, tornando o público mais participativo e não um mero receptor de conteúdos. Este artigo traz uma reflexão sobre uso da narrativa transmídia no contexto da convergência das mídias e da cultura digital, abordando seu uso na indústria de entretenimento e na educação.

**Palavras- chave:** Narrativa Transmídia, Entretenimento, Educação.

O presente trabalho é um desdobramento de uma pesquisa realizada pelo LATEC/UFRJ - Laboratório de Tecnologias da Informação e Comunicação realizou. Nele é definido o conceito de narrativa transmídia e são apresentados diferentes exemplos de sua aplicação nas áreas de Entretenimento, Comunicação e Educação.

Jenkins (2009) define como uma nova estética relacionada a cultura da convergência.

A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. 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 online, e colaborando para assegurar que todos os

que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p. 49).

Blanco (2011) define transmídia como a história que em cada mídia recebe contribuições que enriquecem a narrativa, divergindo assim da adaptação que seria compreendida como a mesma narrativa sendo contada em diferentes mídias. Por sua vez, Reno et al (2011) definem a narrativa transmídia como: a arte de criar um universo visando a imersão do público consumidor numa nova relação com os produtos.

### **Entretenimento (cinema, outros)**

PELISOLI (2011) apresenta como exemplo de narrativa transmídia os livros de Harry Potter, que são estruturados com lacunas propositais visando estimular a contribuição dos leitores. A pesquisadora os denomina de *escredutores* ou *hiperleitores*, ou seja, que passam a criar suas próprias histórias, postando as suas ideias em sites cujos respectivos focos é o universo mágico proposto nos livros.

Para a autora, esse tipo de literatura chamado *fanfiction* deriva dos fanzines que surgiram nos EUA no início do século passado, que eram dedicados aos personagens de histórias em quadrinhos. Na década de oitenta os fãs de Star Trek - Jornada nas Estrelas<sup>1</sup> também deram impulso a uma nova relação público – obra escrevendo as próprias histórias e mesmo realizando os próprios filmes em VHS (os chamados fãs filmes).

Alguns *trekkers* (como são conhecidos os fãs de Jornada nas Estrelas) chegaram a escrever roteiros e a participar das produções da franquia, cujo universo futurista hoje compreende várias séries de televisão que somam mais de setecentos episódios, treze filmes para o cinema, dois museus e centenas de livros “oficiais”. A franquia de Jornada nas Estrelas sempre transitou em várias plataformas, pois o primeiro livro foi lançado em 1967 (*Mission to Horatios* de Mark Reynolds) mesmo ano da primeira versão em quadrinhos. Os jogos relacionados à Jornada nas Estrelas evoluíram do jogo de xadrez que foi apresentado aos fãs ainda na série original dos anos sessenta para os jogos online que hoje estão disponíveis na Internet. É interessante que, em inglês, Jornada nas Estrelas também é chamada simplesmente de *franchise* pelo estúdio Paramount e nos meios hollywoodianos (SHATNER & KRESKI, 1994).

---

1 Criação de Gene Roddenberry, construída por doze longa metragens, seis séries televisivas com atores e uma série de animação: Star Trek Original de 1966 a 1968, Star Trek The Animated Série de 1973 a 1974, Star Trek The Next Generation de 1987 a 1994, Star Trek Deep Space Nine de 1993 a 1999, Star Trek Voyager de 1995 a 2001 e Enterprise de 2001 a 2005.

Em Jornada nas Estrelas – A Nova Geração é apresentado o conceito de *Holodeck*, que seria uma versão fictícia de uma experiência transmídia: Na nova nave Enterprise, agora comandada pelo Jean Luc Picard, a tripulação tem por missão explorar o universo durante cinco anos. Nos momentos de lazer eles recorrem ao *Holodeck*, que seria uma sala onde é gerada uma simulação sobre qualquer época ou assunto desejado. Nele é possível conversar e interagir fisicamente com qualquer personagem fictício da literatura ou real de gerações passadas, mas que a personalidade está armazenada nos poderosos bancos de dados digitais do futuro século XIV.

O *holodeck* não foi a primeira proposta de experiência transmídia. Reno et al (2011) citam que Adous Huxley em seu clássico Admirável Mundo Novo (1930) já havia imaginado um cinema onde seria possível ter estímulos táteis e Ray Bradbury teria previsto em 1950 em sua obra Fahrenheit 451 a chamada TV Mural, que possibilitaria uma experiência interativa.

Outro exemplo de produto transmídia é Star Wars (Guerra nas Estrelas)<sup>2</sup> lançado em 1977 por George Lucas. Guerra nas Estrelas é uma *Space Opera* inspirada em Flash Gordon (tanto a sua versão em quadrinhos quanto o antigo seriado da década de 30) e nos filmes de Akira Kurosawa. Diferente de Jornada nas Estrelas, seu público alvo é o infante-juvenil. George Lucas criou uma nova mitologia inspirada em lendas que são recontadas desde a Antiguidade. O próprio já se definiu em diversas entrevistas como um “contador de histórias”. Muito antes do surgimento da Internet, Guerra nas Estrelas criou nos fãs um grande interesse pelo universo fantástico proposto por George Lucas. A necessidade de obter produtos relacionados a marca Star Wars tornou os *action figures* objeto de desejo de muitos e um ótimo negócio.

Os *action figures* proporcionaram a essa geração seus primeiros avatares, incentivando-os a assumir o papel de um Cavaleiro Jedi ou de um caçador de recompensa intergaláctico, permitindo a manipulação física dos personagens e a construção de suas próprias histórias. (JENKINS, 2009. p.205).

---

<sup>2</sup> Star Wars é composto de três trilologias, que foram lançadas no cinema em ordem invertida. O primeiro episódio de Guerra nas Estrelas em 1977 foi rebatizado para Episódio IV - Uma Nova Esperança, em 1980 foi lançado O Episódio V – O Império Contra Ataca e em 1983 seguiu a conclusão com o Episódio VI – O Retorno de Jedi. Somente dezesseis anos depois, em 1999 foi lançada a segunda trilogia que narra os fatos ocorridos antes da trilogia original com destaque para a origem do vilão Darth Vader que antes era um herói Jedi chamado Anakin Skywalker. O sucesso dos três primeiros filmes – Episódios IV, V e VI estabeleceram o formato da trilogia no cinema. Em 2013 George Lucas vendeu a marca para a Disney que decidiu filmar uma nova trilogia, tendo já realizado o Episódio VII – O Despertar da Força em 2015. Assim como Star Trek, o universo de Star Wars também inclui séries de animação, livros, jogos e toda uma indústria de produtos relacionados a marca.

É interessante que muitos fãs produziram *fanfiction*<sup>3</sup> em *stop motion*<sup>4</sup> usando os produtos licenciados da marca.

Em 1999, foi lançado o primeiro filme da trilogia Matrix criada pelos Irmãos Wachowsky. A história contada em Matrix pode ser restrita aos três filmes ou aprofundada assistindo a uma série de nove animações chamadas de Animatrix. E vivenciada no jogo *Enter the Matrix*. Assim como Guerra nas Estrelas é visto por muitos como uma mera sucessão de brinquedos e por outros como uma reinterpretação de diferentes mitos religiosos, Matrix pode ser interpretado como mais um típico filme de ação onde o jovem personagem principal aprende com um mestre a se defender e lutar de forma invencível ou como uma complexa alegoria onde é abordado o eterno conflito do Bem e do Mal desde a criação do mundo.

O Senhor dos Anéis, escrito entre 1937 e 1949 e publicado em 1954 de Tolken, sempre despertou uma legião de fãs, apesar de seu valor literário não ser uma unanimidade chegando a ser definido pelo crítico Edmund Wilson (1955) como “lixo juvenil”. Por outro lado, Klautau (2008) vê na obra de Tolkien como uma crítica a modernidade em oposição aos valores da Igreja Católica, defendida pelo autor. Isso entendido no contexto da época em que a obra foi escrita: entre a Primeira e a Segunda Guerra Mundial, e a Igreja se manifestava abertamente contra as chamadas doutrinas modernistas. Ainda segundo Klautau, Tolkien, apesar de escrever o seu romance de maneira modernista, faz na realidade uma ode a nostálgica sociedade medieval cristã em oposição ao racionalismo cientificista do capitalismo moderno.

Outra obra literária, escrita em meados do século XX, que passou a fazer parte do universo transmídia foram As Crônicas de Narnia, de C.S. Lewis<sup>5</sup>. Curiosamente, este é um exemplo de como o desenvolvimento das novas tecnologias permitiu que uma obra fosse apreciada de uma maneira que o próprio autor não a idealizara. C.S. Lewis era contra a realização de adaptações cinematográficas porque achava que animais falantes ficariam ridículos na tela. Tal recurso, no entendimento dele, era viável apenas no teatro. No entanto, o autor reconhecia que a Disney havia obtido êxito em suas realizações em desenho animado. (BOWEN, 2005-2006).

---

3 Narrativas criadas por fãs sem fins lucrativos derivadas de outras produzidas por autores profissionais.

4 Stop Motion é a técnica que consiste em fotografar inúmeras vezes um objeto no intervalo de cada foto deslocar um pouco o objeto, assim quando as fotos são apresentadas em sequência cria a ilusão de movimento, similar a um desenho animado. No YouTube há diversos fanfiction de Star Wars com essa técnica.

5 As Crônicas de Narnia são sete livros lançados de 1950 a 1955 que também podem ser publicados num único volume: O Sobrinho do Mago, O leão a Feiticeira e o Guarda Roupa, O Cavalo e o Seu Menino, Príncipe Caspian, A Viagem do Peregrino da Alvorada, A Cadeira de Prata e A Última Batalha.

Atualmente As Crônicas de Narnia podem ser exploradas pelos livros, filmes e vários jogos desenvolvidos para diferentes plataformas.

Uma narrativa pode ter sua mídia original não literária. Vários games, devido ao seu grande sucesso, ganharam a sua versão cinematográfica, o que antes era privilégio dos livros. Um bom exemplo desse segmento é o jogo *Tomb Raider*<sup>6</sup>, que foi criado em 1996 e já ganhou duas versões cinematográficas estreladas por Angelina Jolie. Segundo Kennedy (2002), o jogo trouxe como diferencial uma mulher como heroína principal da aventura. Outros jogos já haviam apresentado a opção de jogar com uma personagem feminina, mas sempre em situação secundária. Lara Croft também foi bem sucedida quando se aventurou na literatura em quadrinhos.

Na narrativa transmídia, um personagem criado em uma mídia pode ter seu destino selado em outra. Cabe aos criadores o papel de não obrigar o público a ter que consumir diferentes mídias para compreender a história. Como exemplo, o personagem Noturno que, na adaptação cinematográfica das histórias em quadrinhos dos X Men<sup>7</sup>, teve destaque no segundo filme da trilogia e simplesmente não apareceu no terceiro filme, pois o personagem no game cuja linha de tempo transcorre entre os dois filmes decide se afastar do conflito por razões pacifistas. O terceiro filme não faz nenhuma referência ao destino do personagem, mas o roteiro é estruturado de tal forma que o público não perceba a sua ausência.

Como exemplo de produtos que tiveram a TV como mídia inicial, destacam-se as séries *Heroes* e *Lost*, que conseguiram ampliar de forma exponencial seus respectivos públicos levando partes de suas histórias para mídias diferentes (PORTO-RENO et al, 2011). Em *Heroes*, uma característica apresentada é que elementos utilizados ou consultados pelos personagens são disponibilizados no mundo real para os fãs, como por exemplo, a história em quadrinhos do herói Hiro Nakamura (BLANCO, 2011,).

---

6 A franquia *Tomb Raider* é composta de nove jogos, histórias em quadrinhos e dois filmes: *Lara Croft: Tomb Raider* & *Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life*.

7 X Men é uma serie em quadrinhos criada em 1963 por Stan Lee e Jack Kirb. A história das personagens já foi adaptada para três séries de desenhos animados para TV e para uma trilogia de filmes iniciada em 2000 com X- Men, X- Men 2 em 2003, ambos dirigidos por Brian Singer e a conclusão em 2006, X Men 3 – O Confronto Final, dirigido por Brett Ratner. Em 2011 foi lançado o filme *X Men First Class* que conta a origem dos personagens principais. A franquia também inclui diversos games desenvolvidos para diferentes plataformas com destaque para *The X Men – The Official Game*, onde o personagem Noturno decide não participar do conflito que ocorre no terceiro filme, justificando sua ausência.

### **Comunicação (jornalismo)**

Para Miguel et al (2012) a narrativa transmídia na comunicação deve ser entendida como uma estratégia da produção cultural para fugir dos prejuízos causados pela pirataria.

No jornalismo, já são percebidos alguns exemplos de como o papel de informar deixa de estar restrito a uma mídia. O telespectador assiste a um telejornal onde o apresentador no final do programa convida o público interessado em determinada matéria a acessar a página na internet do telejornal e conferir detalhes não disponibilizados no ar devido a questão de tempo ou a participar de um fórum com um especialista renomado no assunto abordado pela reportagem. O intercâmbio TV - Internet é necessário devido à limitação tecnológica quanto a interatividade da televisão mesmo em sua versão digital mais moderna.

Outro aspecto importante na comunicação é o surgimento do recurso de marketing conhecido como *Advergame*<sup>8</sup>. Coelho (2011) o descreve como o game desenvolvido para a promoção de uma marca, produto ou empresa.

Chamis (2009) destaca que a média de exposição de uma marca ou produto num *advergame* é em média de 5 a 30 minutos, tempo muito maior que nas mídias televisivas e impressas.

Blanco (2011) apresenta com o exemplo de transmídia na publicidade a propaganda promocional do game *Halo 3* onde as chamadas televisivas contavam a história do personagem principal, a propaganda deixava de se restringir a descrição do game e se tornava uma narrativa. O autor também relata a criação de um museu fictício, *Museum of Humanity*, onde uma maquete de 365 metros quadrados reproduzia o campo de batalha travada no game. No site oficial do Halo é possível fazer um passeio virtual pelo museu fictício.

### **Educação**

Versuti (2011) defende que em um mundo onde a informação tem grande valor, o papel Educação nos países menos desenvolvidos deve ser repensado. O autor defende que o conceito elitista de que o conhecimento deve ser privilégio de poucos deve ser abandonado, que toda a informação deve ser compartilhada por toda a sociedade e que seja estudado como a narrativa

---

<sup>8</sup>*Advergame* é a junção das palavras inglesas *Advertise* (propaganda) e *videogame*. A indústria de Games movimenta em torno de 54 bilhões de Reais por ano com crescimento médio de 10 por cento ao ano. Seus números superam aos da indústria cinematográfica.

transmídia pode contribuir para a Educação a Distância no cenário de cultura convergente. Como se vê na afirmação de Gallo e Coelho (2011):

No uso da narrativa transmídia como ação educativa, são privilegiadas as competências e habilidades socioculturais num processo comunicacional dialógico e coletivo em multi-plataformas de mídias, em que a convergência surge do pensamento, da ideia, da solução mútua, ou seja, da interação entre indivíduos, e não de um único aparelho que contemple variadas mídias (GALLO E COELHO, 2011 p. 57).

Jenkins (2007) denomina esse conjunto de competências culturais e habilidades sociais de “novo letramento midiático”. Para o autor, as habilidades de pesquisa, técnicas e de análise crítica se constroem, na escola, sobre a base da alfabetização tradicional. Ou seja, na cultura participativa o letramento muda o foco de expressão individual para um envolvimento coletivo, pois essas habilidades envolvem trabalho em rede e colaboração.

## Considerações Finais

No presente trabalho foi discutido o conceito de narrativa transmídia e comentados vários exemplos produzidos para a indústria cultural. Também foi abordada a possibilidade de seu uso mais aprofundado na Educação, diante do potencial dos diversos recursos digitais hoje disponíveis.

Como Barbosa e Castro (2008) afirmam:

É preciso preparar os profissionais da comunicação – em conexão com outras ciências e saberes – e a sociedade para participar da Nova Ordem Tecnológica, para que tenham condições de analisar as diferentes informações que recebem, assim como produzir conteúdos para as novas plataformas digitais. Essa produção de conteúdos deve ocorrer a partir da realidade que vivenciam, dando visibilidade e respeitando a diversidade cultural existente em um mesmo meio social. Além disso, é preciso preparar os profissionais – da comunicação ou de diferentes áreas, como educação, informática, ciências da informação, engenharia, entre outras – para o uso das novas tecnologias e para o uso convergente das mídias. (BARBOSA e CASTRO. 2008, p. 85)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUAR, J. G. (2011). A narrativa contemporânea: co-construções polifônicas de sentido. In **IV Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais**. Universidade de Sorocaba, setembro de 2011.

ARNAUT, R.D. Era Trasmídia. In **Revista Geminis**, ano 2, nº 2, jul/dez 2011.pág. 259-255.

BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cossette. **Comunicação digital: Educação, tecnologia e novos comportamentos**. São Paulo: Paulinas, 2008.

BOWEN, P. J. (2005-2006). Are The Chronicles of Narnia an Evangelist Text? In Journal of The Academy for Evangelism in Theological Education – Volume Twenty-One, 2005-2006. p. 6.

CHAMIS, F. (2009) **Adversigames**. Disponível em: < <http://www.slideshare.net/fchamis/advergamos-no-brasil> >. Acesso em agosto de 2012.

COELHO, P. M. F. (2011). As Narrativas Multissequências e as Transnarrativas Midiáticas Encontradas nos Games e Nos Advergamos. In **Revista Geminis**, Ano 2, Nº 2, 2011, pp. 167-179. Disponível em: < <http://www.revista.geminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/82> >. Acesso em agosto de 2012.

GALLO, P.; COELHO, M. G. P. . Aquisição dos letramentos necessários à cultura da convergência: a narrativa transmídia na escola. **Quipus - Revista Científica das Escolas de Comunicação e Artes e Educação da Universidade Potiguar**, v. 1, p. 51-62, 2011.

GOMEZ, Jeff. **O Poder da Narrativa transmídia**. Disponível em <[http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/21622\\_O+PODER+DA+NARRATIVA+TRANSMIDIA](http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/21622_O+PODER+DA+NARRATIVA+TRANSMIDIA)>. Acesso em: 15 de Agosto de 2011.

GOMEZ, Jeff. **What is transmidia?** Disponível em <<http://www.starlightrunner.com/transmidia>>. Acesso em: 16 de agosto de 2011.

Gosciola, Vicente. **Narrativa Transmídia**: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. Acesso em: [http://www.uniso.br/ead/hipertexto/anais/93\\_VicenteGosciol.pdf](http://www.uniso.br/ead/hipertexto/anais/93_VicenteGosciol.pdf)

GOSCIOLA, VICENTE ; Versuti, Andrea Cristina . NARRATIVA TRANSMÍDIA E SUA POTENCIALIDADE NA EDUCAÇÃO ABERTA. In: **Alexandra Okada. (Org.). Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development**. 1ed. Milton Keynes: Scholio Educational Research & Publishing, 2012, v. 1, p. 1-11.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2º edição. São Paulo: Aleph, 2009.

KENNEDY, H. W. (2002) Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On The Limits of Textual Analysis. In Game Studies – The International Journal of Computer Game research. Volume 2, Issue 2 Dezembro de 2002. Disponível em: <[www.gamestudies.org/0202/kennedy/](http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/)>. Acesso em julho de 2012.

MASSAROLO, J. C. . Narrativas Transmídias Geolocalizadas. In: XI SEMINÁRIO INTERNACIONAL DA COMUNICAÇÃO MÍDIAS LOCATIVAS E TRANSMÍDIA DE QUE MEIOS E MENSAGENS ESTAMOS FALANDO, 2011, Porto Alegre. XI SEMINÁRIO INTERNACIONAL DA COMUNICAÇÃO MÍDIAS LOCATIVAS E TRANSMÍDIA DE QUE MEIOS E MENSAGENS ESTAMOS FALANDO. Porto Alegre: ediPUCRS, 2011. v. 01. p. 171-172.

MASSAROLO, J. C. **Transmídia e convergência**: entrevista com o Prof. Dr. João Massarolo. 2012.



MIGUEL, D. S. B. P; JUNIOR, H. A. S; BRAGA, I. S. C. et al. Narrativas Transmídias: a idéia é só o começo – histórias para a geração da convergência. In: **Hipertexto**, Volume 2 , nº1, janeiro/junho de 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

PATRICIO, M. R; GONÇALVES, V. (2010) - Facebook: rede social educativa? In I **Encontro Internacional TIC e Educação**. Lisboa: Universidade de Lisboa, Instituto de Educação. p. 593-598. Disponível em: <<https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/3584> >. Acesso em agosto de 2012.

PEREIRA, A. L. R. M. (2011) The Lord of The Rings e a Estética da Finitude. Dissertação de Mestrado em Estudos Literários. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho: Araraquara:2011. pp. 13 e 14.

RENO, Denis Porto; VERSUTI, Andréa Cristina; MORAES-Gonçalves, Elizabeth e GOSCIOLA, Vicente. Narrativas transmídia: Diversidade social, discursiva e comunicacional *Palavra-Clave* [online]. 2011, vol.14, n.2 [citado 2012/08/23], pp 201-215. Disponível em: <[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0122-82852011000200002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852011000200002&lng=en&nrm=iso)>. ISSN 0122-8285. (a)

RENÓ, D. P; VERSUTI, A. C; RENÓ, L. T. L. (2011) a Educação: uma nova perspectiva a partir da Transmediação e Conectivismo. In revista ABT. Nº 192. janeiro/março de 2011. (b)  
\_\_\_\_\_. Jornalismo e transmediação (c)

ROCHA, R. M; PORTUGAL, D.B; BUDAG, F. E; (2009) As Condições e comunicações da obra de arte na era digital: entrevista com Arturo Colorado Castellary. In Revista Comunicação Mídia e Consumo. Volume 6, Nº 16. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/viewFile/212/174> >. Acesso em agosto de 2012.

SANTAELLA, L. Da Cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. In Revista FAMECOS. Porto Alegre: nº 22, dezembro de 2003.

WILSON, Edmund (1954). A review of The Fellowship of the Ring. Disponível em: <[http://jrrvf.com/sda/critiques/The\\_Nation.html](http://jrrvf.com/sda/critiques/The_Nation.html)> Acesso em 11 de julho de 2012.

SHATNER, W & KRESKI, C. Jornada nas Estrelas - Memória dos Filmes. Tradução de Cristina Nastasi. Nova Fronteira: Rio de Janeiro . 1998.

VERSUTI, A. C. . As narrativas transmídias como potencialidade para a Educação a Distância. In: **EDUCON - Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade**, 2011, Aracaju. Anais Completos do V Colóquio Internacional, 2011.

VERSUTI, A. C. ; GOSCIOLA, V. Narrativa Transmídia e sua potencialidade na educação aberta. In: OKADA, Alexandra. (Org.). **Open Educational Resources and Social Networks: colearning and professional development**. Open Educational Resources and Social Networks: colearning and professional development. Londres: Scholio Educational Research & Publishing, 2012, v. , p. 1-10.

**SOBRE OS AUTORES:**

**Alvaro José Rodrigues de Lima**

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Professor da Escola de Belas Artes da UFRJ. e Doutor do Programa de Engenharia Civil da COPPE da UFRJ, área de concentração em Sistemas Computacionais na linha de pesquisa Visualização Científica e Realidade Virtual, no Laboratório de Métodos Computacionais em Engenharia - LAMCE. Mestre em Ciências em Arquitetura pela FAU/UFRJ. Coordenador GERGAV- Grupo de Estudos de Representação Gráfica em Ambientes Virtuais, tendo como áreas de interesse a Realidade Virtual e a Realidade Aumentada e suas aplicações.

**Luciana Guimarães Rodrigues de Lima**

Secretaria Municipal de Educação

Doutora e Mestre em Linguística Aplicada pelo Programa Interdisciplinar de Linguística Aplicada da UFRJ. Pesquisadora Associada do GERGAV - Grupo de Estudos de Representação Gráfica em Ambientes Virtuais - da Escola de Belas Artes da UFRJ e do LATEC/UFRJ. Professora de Artes Visuais da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro

**Cristina Jasbincheck Haguenauer**

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Graduada em Engenharia Civil pela UERJ (1985), Mestre em Engenharia pela PUC-RJ (1988) e Doutora em Ciências de Engenharia UFRJ (1997). Professora Titular da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atua em ensino, pesquisa e consultoria na área de Tecnologias da Informação e da Comunicação, com foco em Educação a Distância, Capacitação Profissional, Formação Continuada, Produção de Hipermídia, Jogos Educativos, Ambientes Virtuais de Aprendizagem, Portais de Informação e Realidade Virtual.