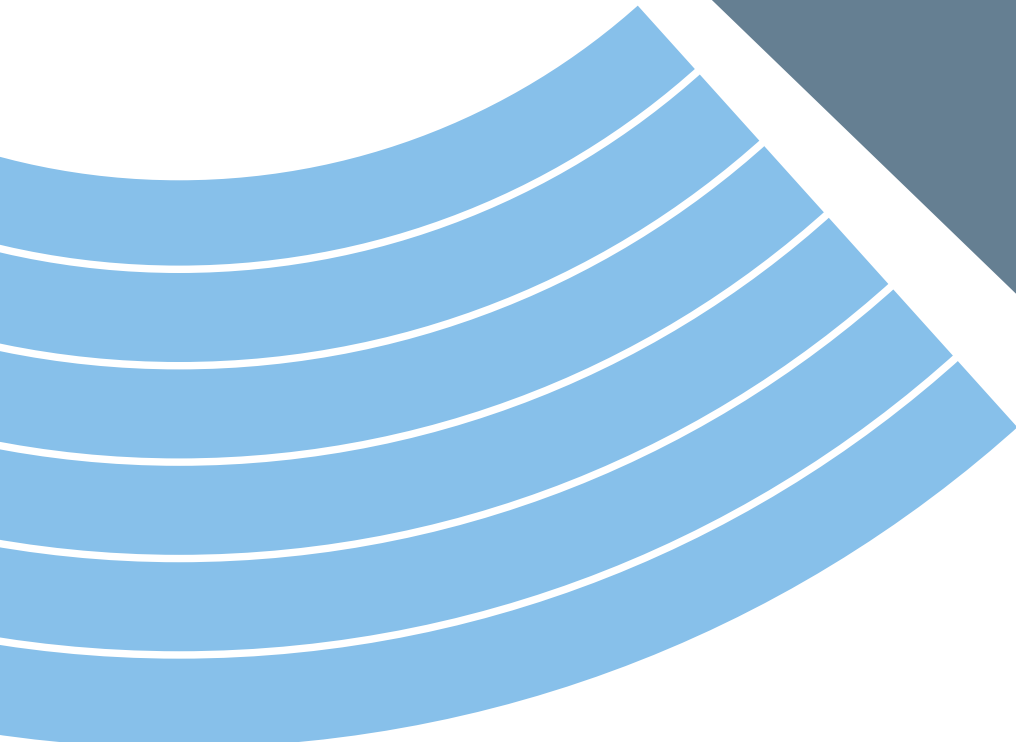


LITERACIA TRANSMEDIA

NA NOVA ECOLOGIA MEDIÁTICA

LIVRO BRANCO



Em que ponto estamos?

Desde a disseminação dos computadores pessoais nos anos 80 do século passado, a expansão da World Wide Web nos anos 90 e o surgimento das redes sociais e dos dispositivos móveis nos anos 2000, a tecnologia digital tem sido um catalisador de mudança social nas sociedades contemporâneas. Apesar de as escolas terem feito grandes esforços nas duas últimas décadas para se adaptarem às novas condições sociais e tecnológicas, a percepção geral é de que a vida social das crianças, pré-adolescentes e adolescentes gira em torno de um conjunto de tecnologias digitais e de novas práticas que são muitas vezes diferentes das dos programas educativos das escolas.

ENTREVISTA

Jenny

16 ANOS - MENINA
Espanha

*Investigador: **Aprendeste coisas com os videojogos diferentes das que aprendeste na escola?***

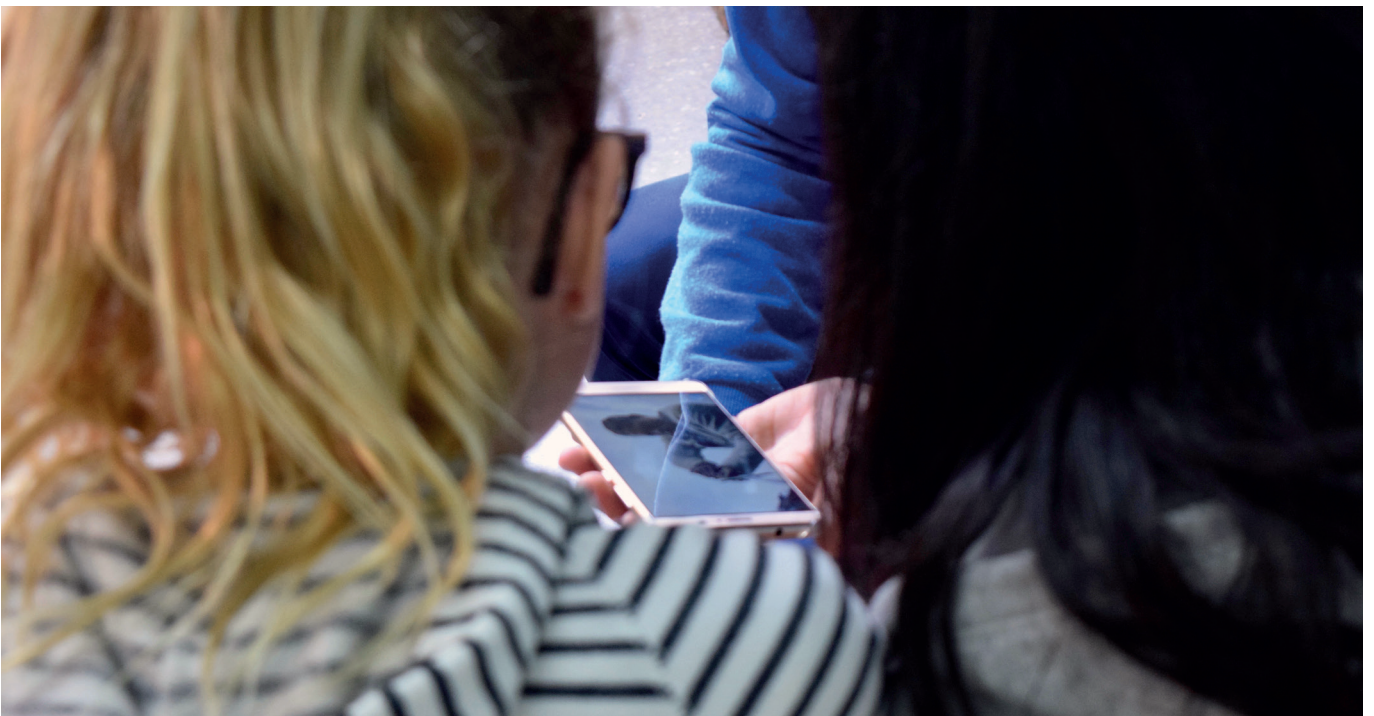
Jenny: Bem, há um jogo, o Brain Training para matemática e cálculo rápido...

*Investigador: **Usarias videojogos no ensino?***

Jenny: Sim. Quer dizer, como é interativo e interessante...

Acho que poderia ser bom.

A investigação sobre as relações entre os adolescentes e os *media* também foi desafiada pelas mutações na ecologia mediática. Novas questões, novos objetivos de investigação e novos métodos foram propostos para lidar com esta nova situação.



Da Literacia para os Media à Literacia Transmedia

As abordagens tradicionais da Literacia para os *Media*, desenvolvidas desde os anos 60 do século XX, basearam-se na ideia de que os media, especialmente a televisão, tinham efeitos negativos nas crianças e, como tal, tornava-se necessário “imunizar” os jovens nas escolas, de modo a que eles pudessem resistir à influência negativa dos ecrãs.



À medida que o ecossistema mediático foi evoluindo, a Literacia Mediática evoluiu também, tendo integrado desde cedo a educação e a prevenção de riscos relativamente à utilização da Internet, dos videojogos, das redes sociais e dos dispositivos móveis. Nos últimos anos, dezenas de conceitos foram desenvolvidos para designar estas novas formas de literacia, desde a “*Literacia Digital*” até à “*Literacia da Internet*”, passando pela “*nova Literacia Mediática*”.

ENTREVISTA

Jorge

12 ANOS - MENINO
Portugal

Investigador: Leste outros livros relacionados com os videojogos?

Jorge: Estou a ler uma fan-fiction sobre um filme que é sobre o Joker e estou também a ler uma fan-fiction sobre o Harry Potter e Until Dawn.

Investigador: [...] O que é que te levou a ler Until Dawn?

Jorge: O jogo.

Investigador: É o mesmo?

Jorge: As fan-fiction são bastante modificadas, por isso é que é diferente.

Investigador: São dados finais diferentes?

Jorge: Sim, mas mesmo em Until Dawn há muitos finais diferentes para muitas personagens porque as escolhas que as pessoas fazem é que vão levar ao final. Mas aqui [na fan-fiction], retrata de outra maneira, com outras personagens e outras histórias.



LITERACIA

LITERACIA
MEDIÁTICALITERACIA
TRANSMEDIÁTICA

Linguagem	Texto verbal (leitura/escrita)	Multimodal	Multimodal
Suportes mediáticos	Livros e textos impressos	Imprensa, audiovisual e digital	Redes digitais - Media Interativos - Transmedia
Objetivo da ação	Desenvolver leitores e escritores críticos	Desenvolver consumidores e produtores críticos	Desenvolver <i>prosumers</i> críticos
Sujeito de interpelação	Visto como iliterado	Visto como consumidor passivo	Visto como <i>prosumer</i>
Direção da ação	Do topo para a base	1) Do topo para a base 2) Da base para o topo	1) Da base para o topo 2) Do topo para a base
Contexto de aprendizagem	Formal (escolas)	Formal (escola), informal e não-formal	De informal a formal (escola)
Papel do professor	Autoridade de conhecimento - Mediador estudante/texto	Mediador do conhecimento - Criador de experiências de aprendizagem com/atraves dos media	Facilitador de conhecimento - Tradutor cultural
Referências teóricas	Linguística	Estudos de <i>media</i> e Estudos Culturais	Estudos dos <i>media</i> (ecologia mediática, Transmedia <i>storytelling</i>) Estudos Culturais

CONCEITO-CHAVE**Literacia Transmedia**

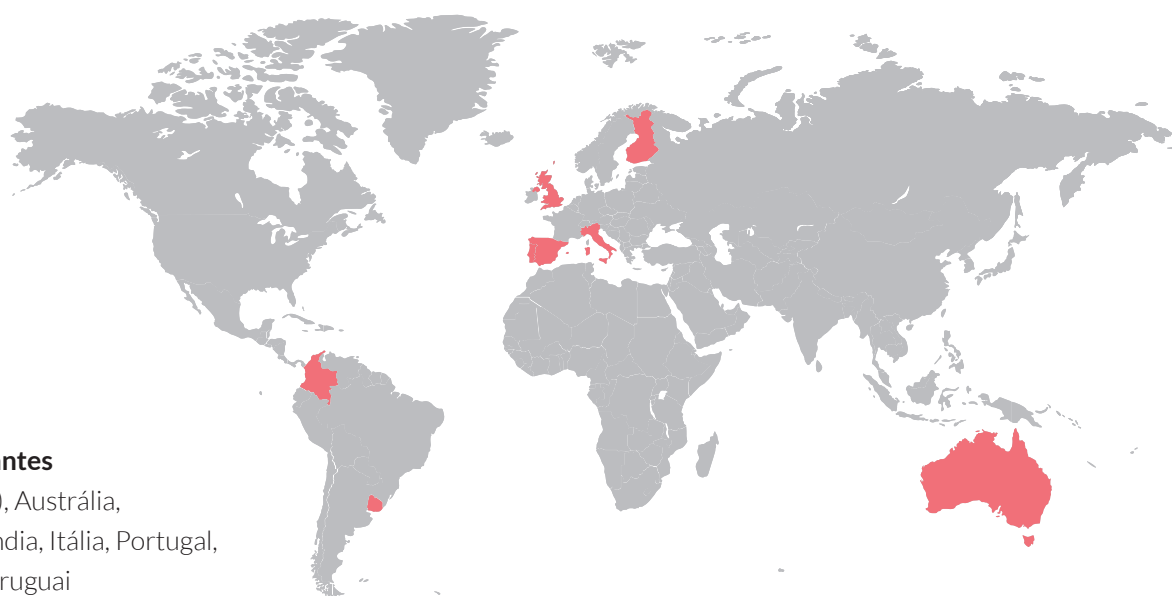
A *Literacia Transmedia* é entendida como um conjunto de capacidades, práticas, valores, sensibilidades e estratégias de aprendizagem e intercâmbio desenvolvidas e aplicadas no contexto das novas culturas colaborativas.

A **Literacia Transmedia** parte de uma leitura diferente da realidade mediática dos jovens. Sem rejeitar os postulados da Literacia Mediática, expande-os e complementa-os com outras questões de investigação e outras propostas de intervenção. A **Literacia Transmedia** tem como foco principal o que os jovens fazem com os *media*, considerando-os *prosumers* (produtores + consumidores), capazes de partilhar e gerar conteúdos mediáticos de diferentes tipos e níveis de complexidade.

A **Literacia Transmedia** não nega a necessidade de educar os jovens para desenvolverem capacidades mediáticas, mas expande este enquadramento de modo a incluir pesquisa sobre as atividades mediáticas realizadas pelos jovens fora das instituições educativas, propondo trazer este conhecimento para o interior da sala de aula.

Projeto de investigação *Transmedia Literacy*

Neste contexto, as principais questões que o projeto de investigação sobre *Transmedia Literacy* colocou foram: **O que estão os jovens a fazer com os *media*? Como é que eles aprendem a usar e a criar com os *media*?** Para responder a estas duas questões, foi desenhada uma estratégia metodológica que envolveu mais de 50 investigadores de 10 instituições em 8 países.



Países participantes

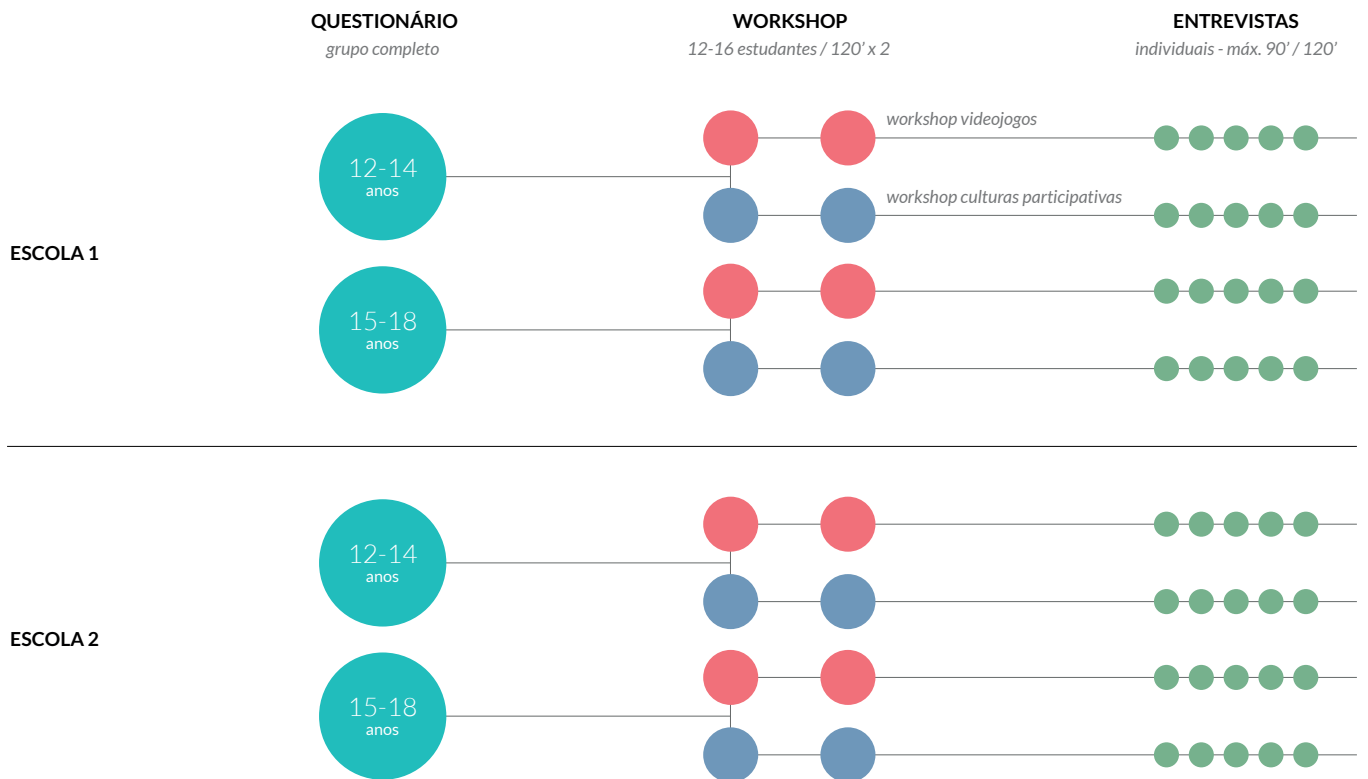
Espanha (coord.), Austrália, Colômbia, Finlândia, Itália, Portugal, Reino Unido e Uruguai

A investigação começou no dia 1 de abril de 2015 e terminou a 31 de março de 2018. Nos 36 meses de pesquisa a equipa levou a cabo várias atividades:

- Desenho da **estratégia de investigação** e teste da mesma em Barcelona (2015)
- Realização do **trabalho de campo** em 8 países (2016)
- **Análise da informação** (2017)
- **Integração da análise informativa e disseminação** dos resultados (2017-2018)

Metodologia

questionários, workshops participativos e entrevistas em profundidade



O trabalho de campo seguiu uma sequência de cinco fases complementares:

1. As escolas foram consideradas a melhor interface entre a equipa de investigação e os jovens. Constituíram-se como ponto de partida para o trabalho de campo, foram uma via segura para obter os **consentimentos informados** das instituições, pais e jovens e permitiram estabelecer um primeiro contacto com os jovens;
2. Os adolescentes preencheram um **questionário** para se conhecer o seu contexto sociocultural, bem como os seus usos e perceções sobre os *media*;
3. Realizaram-se **workshops participativos** para explorar, num contexto imersivo, as práticas de narrativas transmediáticas dos jovens e para envolvê-los em produções mediáticas e em jogos;
4. Conduziram-se **entrevistas em profundidade** com os jovens mais dinâmicos, a quem foi ainda pedido que escrevessem diários sobre as suas práticas mediáticas, para se conhecer o que fazem e o que dizem sobre os *media*, as redes sociais e os videojogos;
5. A última fase do processo de recolha de dados foi uma **observação online** dos sites, celebridades e comunidades online favoritas dos adolescentes (**netgrafia**).

Os participantes tinham entre **12 e 18 anos de idade** e, em cada país, foram escolhidos perfis escolares diferentes (público/privado, urbano/rural, escolas high-tech/escolas pouco apetrechadas tecnologicamente, etc.). Durante o processo de recolha de informação foram preenchidos **1633 questionários** e realizaram-se **58 workshops de videojogos e culturas participativas** e **311 entrevistas**.

INVESTIGADORA

Sonia Livingstone

(Reino Unido)

“A pesquisa deve agora identificar, em termos textuais, como a Internet medeia a representação do conhecimento, o enquadramento do entretenimento, e a conduta da comunicação. E, em conjunto com essa análise, tem de investigar as capacidades e práticas emergentes dos novos utilizadores dos media à medida que eles se apropriam de forma significativa das TIC nas suas vidas.”

Fonte: Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, 7:1, 3-14.



O que estão os jovens a fazer com os media?

Os jovens estão a fazer muitas coisas com os *media*, desde jogar videojogos com amigos a escrever *fan-fiction*, partilhar fotografias no *Instagram*, ver – e muitas vezes a carregar – vídeos no *YouTube* ou participar em eventos do ‘mundo real’ dedicados às suas personagens e histórias preferidas. A equipa de investigação do projeto **Transmedia Literacy** definiu estas competências como “capacidades transmediáticas”.

CONCEITO-CHAVE**Capacidade transmediática**

As capacidades transmediáticas são uma série de competências relacionadas com a produção, partilha e consumo de media digitais interativos, que vão desde processos de resolução de problemas em videojogos até à produção e partilha de conteúdo em plataformas web e redes sociais. A criação, produção, partilha e consumo crítico de narrativas (fan-fiction, fanvids, etc.) por adolescentes também fazem parte deste universo.

INVESTIGADORA**danah boyd (E. U. A.)**

“Muitos dos adolescentes de hoje estão profundamente envolvidos com as redes sociais e são participantes ativos em comunidades online, mas isso não significa que eles tenham conhecimento ou capacidades inatas para tirarem o maior partido das suas experiências online. A retórica dos “nativos digitais”, longe de ser útil, constitui muitas vezes uma distração para se perceberem os desafios que os jovens enfrentam num mundo conectado.”

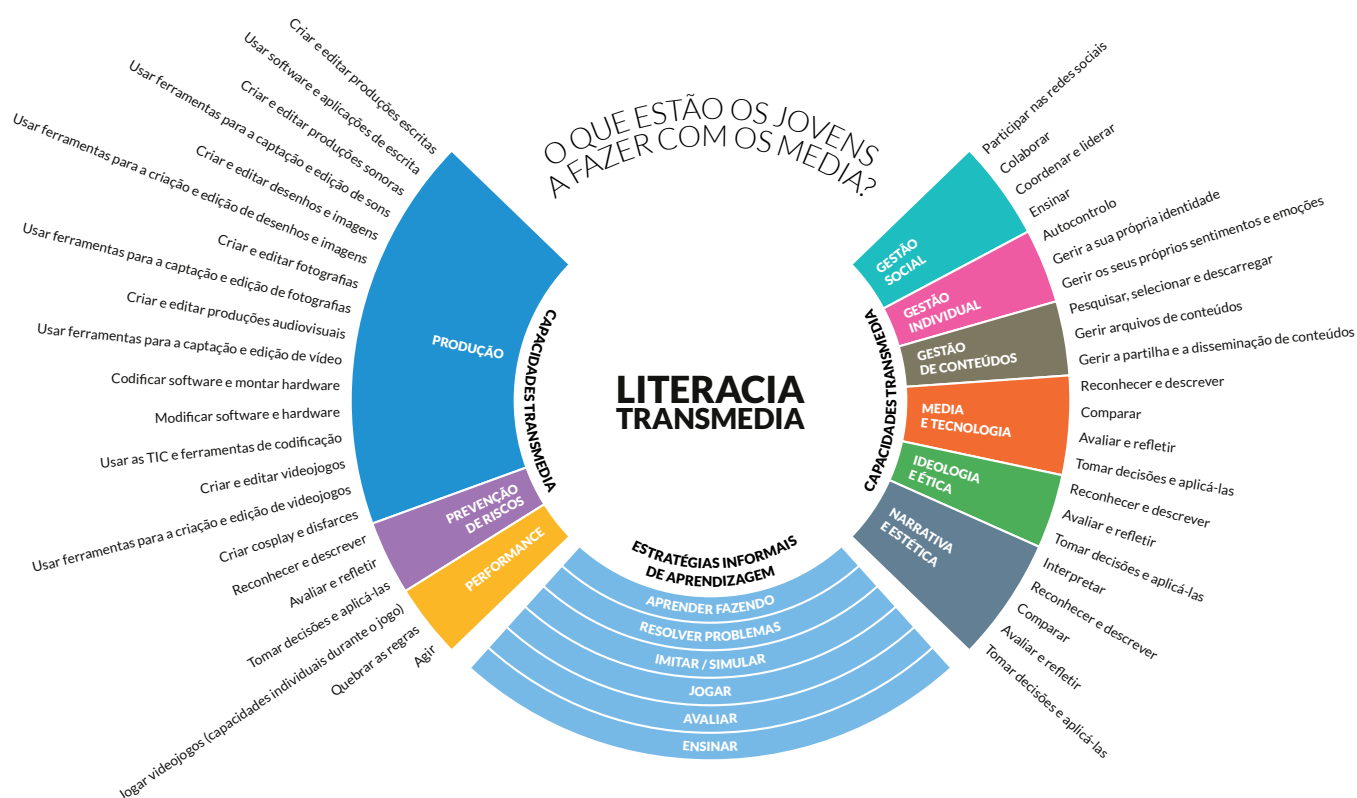
Fonte: boyd, d. (2014). *It's Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

Obviamente, nem todos os jovens têm estas capacidades e, quando as têm, nem todos apresentam os mesmos graus de capacidade: um jovem pode apresentar muitas capacidades de produção ou de gestão social e pode ter muito pouca capacidade para detetar e analisar representações de estereótipos nos media. Nesta investigação, a equipa não encontrou ‘nativos digitais’. Descobriu, antes, um complexo mundo de interações, práticas, medos, conflitos, alegrias, participação e colaboração.



Capacidades transmediáticas

A equipa de investigação do *Transmedia Literacy* criou uma taxonomia completa e atualizada de capacidades transmediáticas. Trata-se de um dos mapas mais exaustivos de capacidades relacionadas com a produção, consumo e pós-produção de *media* já realizados no contexto da cultura transmediática dos jovens. As capacidades transmediáticas 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.



Em função da dimensão, a organização da taxonomia andou à volta de textos, temas, tecnologias e processos. Sempre que possível, as capacidades foram organizadas seguindo uma lógica que parte da escrita para produções multimodais, da simplicidade para a complexidade, da técnica para práticas críticas e éticas, do cognitivo para as atitudes pragmáticas.

ENTREVISTA

Anna

14 ANOS - MENINA
Reino Unido

Investigador: *O Instagram é o único sítio onde publicas as tuas fotos?*

Desculpa, as fotos da tua arte?

Anna: *Sim, às vezes publico no Snapchat, mas sobretudo no Instagram.*

Investigador: *Sim, e é como se fosse uma comunidade?*

Ou vocês são tipo fãs?

Anna: *Não acho que sejamos fãs, mas há uma comunidade artística.*

Investigador: *E dialogas com pessoas que não conheces da vida real mas que fazem parte dessa comunidade online?*

Anna: *Às vezes sim, comento as fotos deles por exemplo.*

As capacidades transmediáticas seguem uma topografia diversa e irregular. Aquelas que emergiram durante a investigação abrangeram, em simultâneo, um largo espectro mediático no qual os adolescentes “vivem” e uma vasta lista de capacidades, desde as mais tecnológicas às mais narrativas ou estéticas.

É importante ter em linha de conta que algumas das capacidades detetadas são muito marginais e apenas desenvolvidas por um pequeno número de jovens (é o caso das capacidades relacionadas com ideologia e valores), enquanto outras são muito mais comuns (como as capacidades de produção). Este é um dado relevante do ponto de vista de futuras ações de **Literacia Transmedia**: há uma probabilidade muito maior de encontrar na sala de aula adolescentes com um elevado nível de capacidades de produção do que com capacidades ideológicas ou éticas.



Como os adolescentes aprendem a fazer o que fazem com os media?

Aprender fora da escola não é algo de novo. Apesar de o conceito de ‘aprendizagem informal’ ter sido introduzido por Knowles no livro ‘Informal Adult Education’ (1950), John Dewey e outros filósofos da educação do início do século XX, como Mary Parker Follett, tinham já valorizado e encorajado práticas de aprendizagem informal.

CONCEITO-CHAVE

Estratégia de aprendizagem informal

No âmbito do projeto **Literacia Transmedia**, as ‘estratégias de aprendizagem informal’ são definidas como a sequência de ações individuais ou coletivas com vista a adquirir e acumular conhecimento, capacidades e atitudes das experiências e interações diárias em diferentes contextos.

INVESTIGADORES

Joanna Black, Juan C. Castro e Ching-Chiu Lin (Canadá)

“Os ambientes de aprendizagem formal continuam a ser importantes, enquanto os ambientes de aprendizagem informal estão a ganhar uma importância crescente, uma vez que desempenham um papel-chave na educação moderna dos nossos jovens. (...) Na nossa era digital, os jovens são autodidatas e formam comunidades culturais à medida que mergulham nas redes sociais fora das nossas salas de aula (2015: 2).”

Fonte: Black, J., Castro, J., & Lin, C. (2015). *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*. New York: Palgrave.



Se as estratégias informais de aprendizagem estiveram presentes muito tempo antes da emergência de sistemas de educação formais – por exemplo, nas livrarias, igrejas e museus –, os avanços tecnológicos atuais expandiram as situações de aprendizagem tradicionais, ao criarem novos espaços como *media* sociais, sites, comunidades *online*, etc. *YouTube*, comunidades de fãs e redes sociais podem ser espaços de aprendizagem informal.

Não é fácil identificar e analisar estratégias informais de aprendizagem. Estas experiências “selvagens” são, muitas vezes, invisíveis ou rejeitadas diretamente por (adultos) investigadores e professores. O objetivo da equipa de investigação foi ultrapassar preconceitos e considerar práticas comuns como jogar videojogos, escrever *fan-fiction*, fazer *cosplay* ou partilhar *memes*, como uma parte importante da vida cultural dos adolescentes.

Estratégias de aprendizagem informal

INVESTIGADORA

danah boyd (E. U. A.)

“É tanto o que se projeta para a juventude que muitas vezes é difícil discutir o que estão a fazer, e porquê, sem que a observação seja obscurecida por ideias do que eles deveriam ou não estar a fazer. Os jovens raramente são vistos como merecedores de qualquer agência e são, ainda, julgados com base no que escolhem fazer [...] as pessoas pensam que sabem algo sobre a juventude seja porque já foram jovens ou porque são pais de um jovem.”

Fonte: boyd, d. (2014). *It's Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

A equipa de investigação organizou as diferentes estratégias informais de aprendizagem detetadas durante o trabalho de campo em seis modalidades.

MODALIDADES	DESCRIÇÃO
Aprender fazendo	O aluno coloca em prática um conjunto de atividades relacionadas com a capacidade que quer adquirir. Essas atividades envolvem geralmente processos de tentativa e erro que, gradualmente, o ajudam a aperfeiçoar a capacidade em questão.
Resolução de problemas	O aluno é confrontado com um problema ou questão que o motiva a adquirir a capacidade adequada para o resolver.
Imitação / Simulação	O aluno reproduz ações, sequências e decisões tomadas por alguém com maior experiência.
Jogando	O aluno adquire uma determinada capacidade ao envolver-se em ambientes de jogo.
Avaliando	O aluno adquire ou aperfeiçoa uma capacidade examinando o seu próprio trabalho ou o trabalho de terceiros ou, ainda, tendo outras pessoas a examinarem o seu trabalho.
Ensinando	Ao transmitir conhecimento a terceiros, o aluno adquire uma capacidade que o ajuda em tarefas de ensino.

Num segundo momento, a equipa de investigação introduziu um conjunto de categorias formais para expandir a taxonomia. Neste contexto, as seis modalidades foram divididas em quatro dimensões principais (sujeito, tempo, espaço e relações), cada uma das quais engloba uma série de oposições (individual/colaborativo, online/offline, curto prazo/longo prazo, etc.).

ENTREVISTA

Federico

14 ANOS - MENINO
Uruguai

Investigador: É este o jogo que tens no teu telemóvel?

Federico: Sim. Eu tenho Studio Tycoon instalado no meu computador. É como um simulador de YouTube [...]. É como se tu fosses um YouTuber mas não é a sério, é como um jogo no qual finges que és um YouTuber, ganhas dinheiro e assim... Quer dizer, ganhas dinheiro no jogo.

Investigador: Mas gravas-te a ti próprio?

Federico: Não, não. É só uma simulação. Não gravo nada.



O Kit do Professor

Com base nos resultados científicos da investigação, a equipa do **Transmedia Literacy** produziu uma série de atividades didáticas de acesso livre para professores do 3º ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário: o **Kit do Professor**. De uma forma simples, apresentam-se atividades didáticas inspiradas nas capacidades transmediáticas e nas estratégias de aprendizagem informal detetadas durante a investigação.

Em poucas palavras, o **Literacia Transmedia** não se restringe à análise de práticas de cultura participativa, conteúdos gerados por jovens e estratégias informais de aprendizagem: vai além da intervenção científica, propondo alternativas para aplicar e beneficiar das capacidades transmediáticas dos adolescentes - desenvolvidas fora da escola - dentro do sistema formal de aprendizagem.

Conclusões

Sete tweets para resumir os resultados da pesquisa:

#1

A distribuição de capacidades *#transmedia* entre adolescentes não é regular nem equilibrada *#TransmediaLiteracy*

#2

Enquanto algumas destas capacidades *#transmedia* 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) *#TransmediaLiteracy*

#3

As capacidades *#transmedia* evidenciam diferenças de género (por exemplo, as raparigas usam media mais focados em aspetos relacionais, enquanto os rapazes tendem a concentrar-se mais em aspetos ligados com a componente lúdica) *#TransmediaLiteracy*

#4

Os adolescentes estão conscientes da necessidade de adquirirem capacidades de prevenção de riscos *#TransmediaLiteracy*

#5

Os adolescentes usam estratégias tradicionais de aprendizagem informal nos novos ambientes digitais *#TransmediaLiteracy*

#6

A imitação é uma das principais estratégias informais de aprendizagem que os adolescentes aplicam *#TransmediaLiteracy*

#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 *#TransmediaLiteracy*

Projeto *Transmedia Literacy*

PARCEIROS DO CONSÓRCIO TRANSMEDIA LITERACY

Universitat Pompeu Fabra (coord. Espanha)

Universitat Oberta de Catalunya (Espanha)

University of Oxford (Reino Unido)

Jyväskylän Yliopisto (Finlândia)

Universidade do Minho (Portugal)

Universidad de la República (Uruguai)

Pontificia Universidad Javeriana (Colômbia)

Università degli Studi di Torino (Itália)

Ars Media (Itália)

Com a participação de:

RMIT University (Austrália)

INDIRE (Itália)

COLABORADORES

Ateneu Barcelonès (Espanha)

Avanguardie Educative (Itália)

ECOLearning (Europa)

eNorssi Network (Finlândia)

MENTEP Project (Itália)

Obras Educativas Lasalle (Espanha)

Plan Ceibal (Uruguai)

School Libraries Network (Portugal)

Transmedia Week

United Nations Alliance of Civilizations

AUTOR

Carlos A. Scolari (Universitat Pompeu Fabra – Barcelona)

TRADUÇÃO

Joana Fillol / Sara Pereira

EDIÇÃO

Catherine Stonehouse

DESIGN E PRODUÇÃO

Ars Media

Reconhecimento Internacional 4.0 (CC BY 4.0)

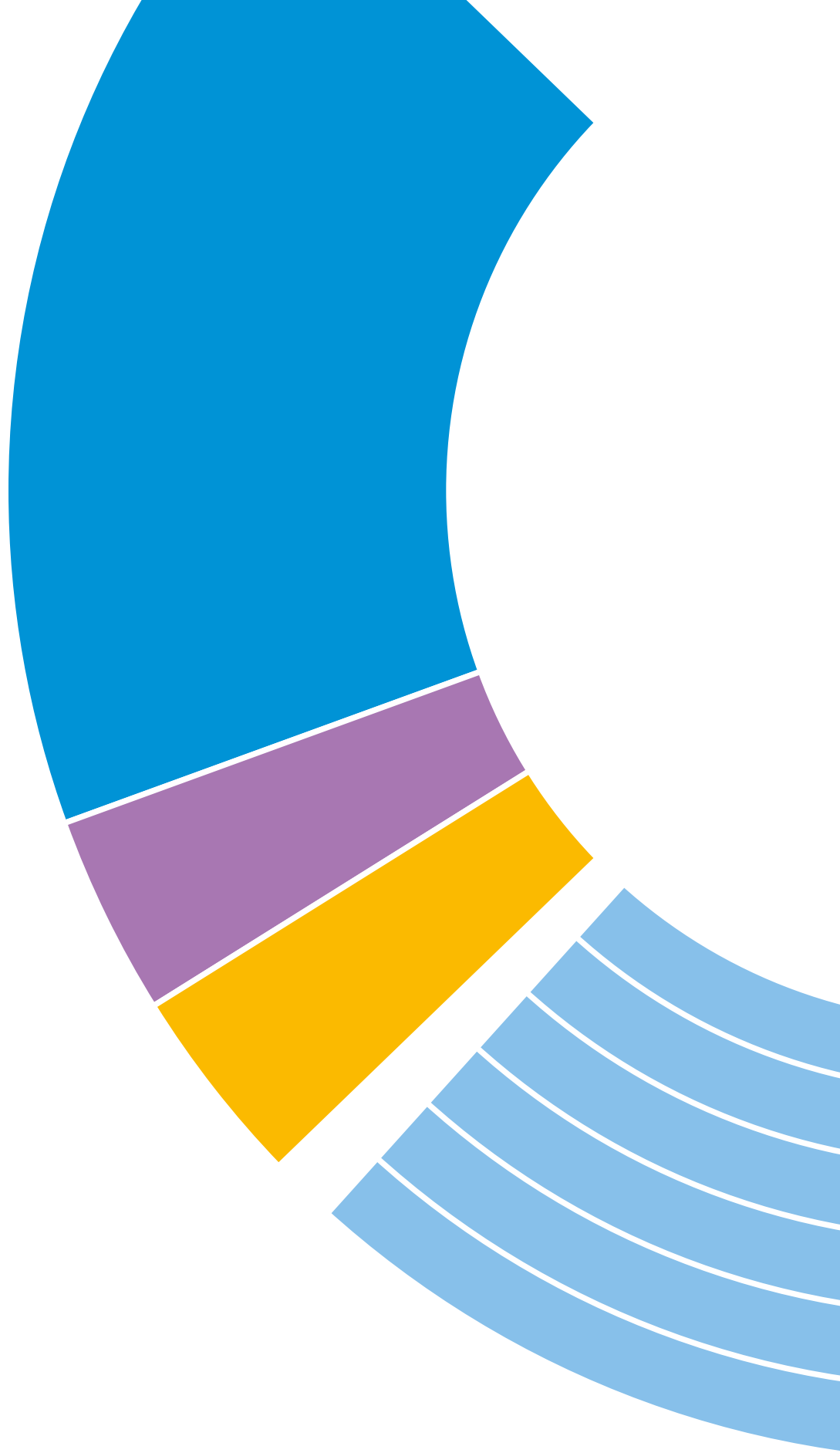


O projeto TRANSMEDIA LITERACY foi financiado pelo Programa de Investigação e Inovação da União Europeia Horizonte 2020, sob o acordo de subvenção645238



European
Commission

Horizon 2020
European Union Funding
for Research & Innovation



TRANSLITERACY - 645238
H2020 Research and Innovation actions

Transmedialiteracy.org
[@trans_literacy](https://twitter.com/trans_literacy)

Janeiro 2018