



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

PATRICIA MARIA ALVES

TRANSLEITOR:
UMA ANÁLISE DO PAPEL DO INDIVÍDUO NA PRODUÇÃO
DE SIGNIFICADO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA

Londrina
2025

PATRICIA MARIA ALVES

TRANSLEITOR:

UMA ANÁLISE DO PAPEL DO INDIVÍDUO NA PRODUÇÃO
DE SIGNIFICADO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina como requisito parcial para a obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Luiz Contani.

Londrina
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

A474t ALVES, Patricia Maria.
Transleitor: : Uma análise do papel do indivíduo na produção de significado da narrativa transmídia / Patricia Maria ALVES. - Londrina, 2025.
84 f. : il.

Orientador: Dr. Miguel Luiz Contani.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2025.
Inclui bibliografia.

1. Transleitor - Tese. 2. Convergência Midiática - Tese. 3. Sociedade da Informação - Tese. I. Contani, Dr. Miguel Luiz. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

CDU 316.77

PATRICIA MARIA ALVES

TRANSLEITOR:
UMA ANÁLISE DO PAPEL DO INDIVÍDUO NA PRODUÇÃO
DE SIGNIFICADO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina como requisito parcial para a obtenção do título de mestre.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Miguel Luiz Contani
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Dr. Pedro Cremonez Rosa
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Dr. Sergio Marilson Kulak
Universidade Estadual do Centro Oeste -
UNICENTRO

Londrina, 27 de fevereiro de 2025.

*À minha mãe Santa Enedina Alves (1944-2023)
e meu pai José Alves Sobrinho (1940-2023)
dedico este trabalho.*

AGRADECIMENTOS

A todos que contribuíram para a realização deste trabalho:

Ao Prof. Dr. Miguel Luiz Contani;

Aos colegas da redação da Folha de Londrina;

Ao ex-diretor comercial da Folha de Londrina, Carlos Maistro;

À chefe de redação da Folha de Londrina, Adriana De Cunto;

Aos professores do programa de Mestrado em Comunicação da UEL;

Aos meus irmãos;

Ao Douglas;

À Fernanda;

Ao Daniel;

Ao Mateus;

À Karina;

Ao Pedro;

Ao Antônio;

À Charlie Patinhas.

Aos não citados, também sou agradecida.

Crocheteiro:
Aquele ou aquela que faz crochê.
(Dicionário Priberam)

ALVES, Patrícia Maria. **Transleitor**: uma análise do papel do indivíduo na produção de significado da narrativa transmídia. 2025. 87 p. Dissertação de Mestrado Acadêmico do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2025.

RESUMO

Esta dissertação explora a construção de significado pelo "transleitor" em narrativas transmídia, que se apresentam de forma fragmentada em diversas plataformas. O estudo de caso é a iniciativa "Caça ao Tesouro" da Folha de Londrina, um projeto que envolveu a interação do público com elementos físicos e digitais em Londrina durante a pandemia de 2020 e 2021. A dissertação baseia-se em referenciais teóricos de diversos autores para analisar o fenômeno da transmídia: Henry Jenkins: a teoria da convergência midiática de Jenkins é utilizada para entender como diferentes mídias se unem para formar uma narrativa coesa. A convergência é vista como um processo cultural, onde os indivíduos constroem mitologias a partir de fragmentos de informação. Carlos Scolari: o conceito de "transleitor" de Scolari descreve o leitor ativo que se move por diferentes mídias, dominando múltiplas linguagens e sistemas semióticos, completando o ciclo cognitivo das informações. Vilém Flusser: a obra de Flusser sobre a codificação do mundo analisa como os indivíduos atribuem significado a símbolos ordenados e como as informações são armazenadas. Roland Barthes: a teoria do vazio semiótico de Barthes é utilizada para entender como a fragmentação do discurso e a ausência de sentido estimulam a participação do leitor. Byung-Chul Han: a discussão de Han sobre a sociedade da informação contextualiza a imersão dos indivíduos em um fluxo constante de dados. Susan Fiske: as motivações humanas de Fiske são usadas para entender a função prática das narrativas e sua capacidade de satisfazer as necessidades dos indivíduos. A dissertação busca compreender como as narrativas transmídias, especialmente no contexto pós-pandêmico, funcionam como ferramentas de alfabetização digital, ensinando os indivíduos a navegar e construir significado em um mundo fragmentado e hiperconectado. O "transleitor" é visto como um "crocheteiro", que tece sua realidade a partir de informações dispersas nos mundos real e digital. O estudo também levanta questões sobre como as tecnologias digitais reformularam a relação entre produção, circulação e recepção de conteúdo. As novas mídias transformam os leitores em "internautas" ou "transleitores", que leem, veem, escutam e combinam diversos materiais. O estudo reconhece a importância da inteligência coletiva na construção de sentido, onde os indivíduos colaboram para juntar as peças do quebra-cabeça narrativo.

Palavras-chave: transleitor; sociedade da informação; convergência midiática.

ALVES, Patrícia Maria. **Transreader**: an Analysis of the individual's role in the Production of Meaning in Transmedia Narrative. 2025. Master's Thesis, Graduate Program in Communication – Center for Education, Communication and Arts, State University of Londrina, Londrina, 2025.

ABSTRACT

This dissertation explores the construction of meaning by the "transreader" in transmedia narratives, which are presented in a fragmented form across various platforms. The case study is the "Treasure Hunt" initiative by Folha de Londrina, a project that involved public interaction with physical and digital elements in Londrina during the 2020 and 2021 pandemic. The dissertation is based on theoretical references from various authors to analyze the phenomenon of transmedia: Henry Jenkins: Jenkins' theory of media convergence is used to understand how different media come together to form a cohesive narrative. Convergence is seen as a cultural process, where individuals build their own mythologies from fragments of information. Carlos Scolari: Scolari's concept of the "transreader" describes the active reader who moves through different media, mastering multiple languages and semiotic systems, completing the cognitive cycle of information. Vilém Flusser: Flusser's work on the coding of the world is used to analyze how individuals attribute meaning to ordered symbols and how information is stored. Roland Barthes: Barthes' theory of semiotic void is used to understand how the fragmentation of discourse and the absence of meaning stimulate reader participation. Byung-Chul Han: Han's discussion on the information society is used to contextualize the immersion of individuals in a constant flow of data. Susan Fiske: Fiske's human motivations are used to understand the practical function of narratives and their ability to satisfy the needs of individuals. The dissertation seeks to understand how transmedia narratives, especially in the post-pandemic context, function as digital literacy tools, teaching individuals to navigate and construct meaning in a fragmented and hyperconnected world. The "transreader" is seen as a "crocheter," weaving their reality from dispersed information in the real and digital worlds. The study also raises questions about how digital technologies have reshaped the relationship between content production, circulation, and reception. New media transforms readers into "netizens" or "transreaders," who read, watch, listen, and combine various materials. The study recognizes the importance of collective intelligence in the construction of meaning, where individuals collaborate to piece together the narrative puzzle.

Key-words: transreader; information society; media convergence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Animação de capa da reportagem Snow Fall (2012)	30
Figura 2 - Mídia complementar Slideshow	30
Figura 3 - Mídia complementar Vídeo	30
Figura 4 - Capa de entrada da reportagem Rota do Café (2017).....	32
Figura 5 - Mídia complementar: Mapa Interativo	32
Figura 6 - Mídia complementar Vídeo	32
Figura 7 - Convite para o Caça ao Tesouro	51
Figura 8 - Tela de início do Bot Lovat.....	52
Figura 9 - Tela final do Bot Lovat.....	52
Figura 10 - Capa de jornal impresso 2020	54
Figura 11 - Capa de jornal impresso 2021	54
Figura 12 - Marco Zero – Primeiro local	55
Figura 13 - Arte de Chico Santos	55
Figura 14 - Marco Zero – Primeiro local ocupado com a Arte de Chico Santos	55
Figura 15 - Praça Nishinomiya	56
Figura 16 - Arte de Cassio Onohara.....	56
Figura 17 - Praça Nishinomiya ocupada com arte de Cassio Onohara	56
Figura 18 - Memorial do Pioneiro	57
Figura 19 - Arte de Dani Chineider	57
Figura 20 - Paço Municipal.....	57
Figura 21 - Jardim de Danillo Villa.....	57
Figura 22 - Imagens dos quebra-cabeças	64
Figura 23 - Arte de divulgação e convite para apresentação do filme	58
Figura 24 - Filme editado na vertical	59
Figura 25 - Projeção filme em prédio.....	59
Figura 26 - Filme editado na horizontal para reprodução online	59
Figura 27 - Reportagem da participação popular	61
Figura 28 - Convite para o Caça ao Tesouro	62
Figura 29 - Concha Acústica	65
Figura 30 - Rodoviária de Londrina – Zona Leste	66

Figura 31 - Museu Histórico (Centro)	67
Figura 32 - Lago Cabrinha.....	68
Figura 33 - Centro Social Urbano Adriano Mariano Gomes – Vila Portuguesa	69
Figura 34 - Casa do Pioneiro (UEL – Zona Oeste).....	70
Figura 35 - Folha de Londrina	71
Figura 36 - Barragem do Lago Igapó (Zona Sul).....	72

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Resumo dos cinco motivos fundamentais de Fiske (2019)	43
Quadro 2 - Comparação entre Han e Barthes sobre o conceito de vazio	46
Quadro 3 - Relação entre conceitos teóricos e o Caça ao Tesouro	78

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
UEL	Universidade Estadual de Londrina

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O TRANSLEITOR	18
2.1	Transmídia e crossmídia	23
2.1.1	Transmídia	24
2.1.2	Crossmídia	26
2.1.3	Intersecções	26
2.2	Jornalismo transmídia	27
2.2.1	As histórias contadas em formato longo	29
2.3	O transleitor	34
2.3.1	Novas habilidades para a leitura do mundo	36
2.4	As lacunas na mensagem	37
3	AS MOTIVAÇÕES E OS VAZIOS	39
3.1	Não coisas	39
3.2	Motivações fundamentais	41
3.3	O vazio	44
4	A CAÇA AO TESOURO	48
4.1	A cidade como um tabuleiro	48
4.1.1	Um aniversário atípico em tempos de pandemia	48
4.1.2	Conceito e mecânica.....	51
4.1.3	Continuidade e expansão em 2021	53
4.1.4	Plataformas e elementos transmídia	53
4.2	Sir Bot Lovat	62
5	ANÁLISE	66
6	CONCLUSÃO	81
	REFERÊNCIAS	84

1 INTRODUÇÃO

No contexto da cultura digital contemporânea, as narrativas transmídia emergem como uma forma inovadora de contar histórias, expandindo-se por múltiplas plataformas e mídias. Diferentemente das adaptações tradicionais, que apenas transportam um conteúdo de um meio para outro, as narrativas transmídia criam um universo narrativo mais amplo, em que cada plataforma oferece uma peça única do quebra-cabeça, incentivando a participação ativa do público para construir um entendimento completo da história. O indivíduo, nesse cenário, deixa de ser um receptor passivo e assume um papel ativo na construção de sentido, tornando-se um transleitor.

O presente trabalho de pesquisa investiga o papel do indivíduo na produção de significado dentro das narrativas transmídia, tendo como foco a análise da interação intersemiótica e do conceito de vazio semiótico, proposto por Roland Barthes. A pesquisa também explora a relação entre as narrativas transmídia e a convergência midiática, conceito de Henry Jenkins (2009), que descreve a união de diferentes mídias e tecnologias, moldando a cultura popular e a relação entre públicos, produtores e conteúdo.

A problemática da pesquisa está centrada em compreender qual é o papel do indivíduo na composição da percepção cognitiva e na produção de significado em narrativas transmídia. Investiga-se como o transleitor, ao interagir com narrativas transmídia, preenche as lacunas de sentido e contribui para a expansão do universo sígnico; e como a interação intersemiótica, o vazio semiótico e a convergência midiática influenciam esse processo. Os objetivos do estudo são: compreender o papel do indivíduo na composição e concretização da mensagem, percepção e significado nas narrativas transmídia; analisar as dinâmicas da construção de narrativas transmídia em relação à sua estrutura física, cultural e cognitiva; entender a relação simbiótica do indivíduo com as narrativas; analisar a narrativa transmídia *Caça ao Tesouro* para identificar a expansão de universos sensoriais e a cultura de participação; aplicar referenciais teóricos e o conceito de vazio na trama de produção intertextual e intermeios; e analisar a transmutação do leitor em transleitor e sua aproximação com a filosofia do transumanismo.

A escolha deste objeto de estudo justifica-se pela proximidade e

complexidade do evento em relação à concepção transmídia de Jenkins.

As narrativas transmídia *Caça ao Tesouro – 87 anos de Londrina* possuem todos os elementos característicos em sua concepção, tornando-se um caso relevante para a análise proposta. Além disso, este estudo insere-se em um contexto de crescente relevância das narrativas transmídia na cultura contemporânea, demandando uma compreensão mais aprofundada do papel do indivíduo na produção de sentido; da relação entre as narrativas transmídia e a convergência midiática; bem como do conceito de vazio semiótico de Roland Barthes e do papel ativo do transleitor.

A pesquisa adota uma abordagem descritiva, com ênfase na análise das narrativas transmídia *Caça ao Tesouro*. A análise será realizada a partir de referenciais teóricos como a teoria da convergência de mídias de Henry Jenkins (2009), o conceito de vazio semiótico de Roland Barthes (2002), a noção de transleitor de Carlos Scolari (2012; 2017) e as ideias de Vilém Flusser (2007) sobre a codificação do mundo. O estudo também busca analisar como o transleitor preenche as lacunas de sentido, conecta diferentes sistemas de signos e constrói uma experiência narrativa única. A análise leva ainda em consideração o conceito de interação intersemiótica, explorando como diferentes mídias e plataformas se relacionam na construção do significado da narrativa transmídia. A metodologia inclui também a análise de documentos e textos relacionados às narrativas transmídia e ao estudo da produção de sentido nas mídias.

Esses são os elementos essenciais para o desenvolvimento da pesquisa, fornecendo um panorama claro dos conceitos-chave — como transleitor, narrativa transmídia, convergência, vazio semiótico, lacuna e interação intersemiótica — que são centrais para a compreensão do indivíduo transleitor e estão interligados no processo de construção de significado nas narrativas transmídia.

2 A NARRATIVA TRANSMÍDIA E O TRANSLEITOR

A narrativa não se consolida sem o seu receptor, como se o ciclo cognitivo de produção de sentido só se fechasse no indivíduo e nos efeitos práticos que nele se encontram. Um dos estudos de Costabile, Shedlosky-Shoemaker e Austin (2018) apresenta uma dessas funções práticas na capacidade que as narrativas teriam de satisfazer as motivações humanas. Os autores consideraram as cinco motivações elencadas por Susan Fiske como princípios que levam o indivíduo a conviver em sociedade. Fiske (2019), aponta como as cinco motivações fundamentais — pertencimento, compreensão, controle, autoaperfeiçoamento e confiança — e defende que estas orientam o comportamento humano nas interações sociais. Costabile et al. (2018) analisam que as narrativas, tanto de entretenimento quanto autobiográficas, satisfazem cinco das cinco motivações pessoais defendidas por Fiske:

A natureza ubíqua da narrativa pode residir no fato de que as histórias são imensamente satisfatórias: elas satisfazem nossa necessidade de pertencer e conectar-se com os outros, de entender nosso ambiente e a nós mesmos, de exercer um senso de controle sobre nossas vidas, de experimentar crescimento e autoaperfeiçoamento, e de confiar na benevolência dos outros e do mundo. (Costabile et al., 2018, p. 10. [tradução nossa]).¹

É o primeiro código que o indivíduo utiliza para se conectar ao outro, ao mundo e para se fazer entender. Ao longo do desenvolvimento deste, “os códigos unidimensionais, como o alfabeto, tendem, atualmente, a perder importância” (Flusser, 2007, p. 128). Códigos sem natureza complexa ou bidimensional não se mostram mais satisfatórios para a expressão do indivíduo no mundo global, e Flusser (2007) salienta que o homem “vê-se obrigado a criar símbolos e a ordená-los em códigos, caso queira transpor o abismo que há entre ele e o mundo” (Flusser, 2007, p. 130). O autor recorre à imaterialidade dos códigos bidimensionais para nos levar ao universo das não-coisas: informação impalpável que depende desse homem, a quem chama de “operador de símbolos”.

¹ The ubiquitous nature of narrative may reside in the fact that stories are immensely satisfying: They satisfy our need to belong and connect with others, to understand our environment and ourselves, to exert a sense of control over our lives, to experience growth and self-enhancement, and to trust in the benevolence of others and the world (Costabile et al., 2018, p.10).

A narrativa pode ser definida, nesse contexto, por analogia à linguagem tecnológica, como o código-base: aberto e passível de modulação para a satisfação das necessidades individuais e coletivas desse homem-performer, que, para Flusser (2007), não quer mais fazer, mas vivenciar; não busca mais ações, e sim sensações.

As tecnologias e as intermídias servem a esse propósito e são utilizadas com seus fins particulares e globais de conexão da expressão humana. Esse homem está cada vez mais inserido em uma produção coletiva de códigos e significados, que Jenkins (2009) denomina convergência midiática, entendida como um processo cultural, e não meramente tecnológico.

Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. (...) Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades (Jenkins, 2009, p. 31).

Na construção dessa inteligência coletiva, o indivíduo constitui a ponta que fecha a sequência de dados abertos do código e lhe atribui sentido e prática. Para a participação e o pertencimento a essa inteligência coletiva, a narrativa transmídia — mesmo não sendo, segundo Jenkins (2009), algo novo — emerge no contexto da convergência midiática.

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias — uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo (Jenkins, 2009, p. 48).

Jenkins (2009) salienta que, “em termos de domínio cultural, a transmídia nos permite criar uma experiência mais rica, mais profunda do que a expressa por um único meio”. É quando o código fragmentado transforma os indivíduos em caçadores e coletores de informação, “perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais” (Jenkins, 2009, p. 48).

Assim, a narrativa transmídia, de forma prática, é aquela em que “todos os meios contam”, como diria anos depois Scolari (2012, p. 60), “um tipo de relato em que a história se desdobra através de múltiplos meios e plataformas de

comunicação e no qual uma parte dos consumidores assume um papel ativo nesse processo de expansão”. Esses consumidores preenchem as lacunas do código com a euforia de coletar e conectar as peças, retornando a um universo expandido de significados.

Esse esvaziamento, seguido de novo preenchimento, encontra respaldo nas teorias do vazio de Barthes, conforme interpretado por Fontanari (2018). Nesse contexto, o vazio não é a completa ausência de sentido ou conteúdo, mas uma falta que provoca a fragmentação do discurso com o propósito de seduzir o agente.

[...] reduz-se a um pequeno bloco de vazio, a uma coleção de buracos; o alimento chega, assim, ao sonho de um paradoxo: o de um objeto puramente intersticial, ainda provocante porque esse vazio é fabricado para que nos alimentemos dele (às vezes, o alimento é construído em bola, como uma bolha de ar) (Barthes, OC, III, 2002, p. 368 *apud* Fontanari, 2018, p. 46).

Assim se projetam as narrativas transmídia: trabalham o código de forma fragmentada, em que a trama de significados se concretiza na desconstrução, com o objetivo de encontrar complemento em outro meio. Sua expansão se completa apenas quando encontram o indivíduo capaz de fechar o circuito cognitivo de informações, sensações e emoções e, desse modo, expandir o universo da mensagem, tornando-o aquilo que Scolari (2017) denomina transleitor.

Para interpretar esse universo narrativo, o “leitor” deve ativar uma série de competências e experiências prévias que não estão presentes na leitura tradicional. O leitor transmídia é um leitor multimodal que deve dominar diferentes linguagens e sistemas semióticos, desde o escrito até o interativo, passando pelo audiovisual em todas as suas formas. {...} O transleitor deve mover-se em uma rede textual complexa, formada por peças textuais de todo tipo, e ser capaz de processar uma narrativa que, como uma serpente, ziguezagueia entre diferentes meios e plataformas de comunicação (Scolari, 2017, p. 181-182, [tradução nossa]).²

Para Scolari (2017), a interpretação do universo narrativo faz com que

² Para interpretar ese universo narrativo el “lector” debe activar una serie de competencias y experiencias previas que no están presentes en la lectura tradicional. El lector transmedia es un lector multimodal que debe dominar diferentes lenguajes y sistemas semióticos, desde el escrito hasta el interactivo, pasando por el audiovisual en todas sus formas. {...} El translector debe moverse en una red textual compleja formada por piezas textuales de todo tipo y ser capaz de procesar una narrativa que, como una serpiente, zigzaguea entre diferentes medios y plataformas de comunicación (Scolari, 2017 p. 181,182).

o “leitor” ative uma série de competências e experiências prévias que não estão presentes na leitura tradicional. O leitor transmídia é classificado como “um leitor multimodal que deve dominar diferentes linguagens e sistemas semióticos, desde o escrito até o interativo, passando pelo audiovisual em todas as suas formas” (Scolari, 2017).

O transleitor move-se, então, em uma complexa rede de peças multimídia e processa a narrativa ziguezagueando entre diferentes meios e plataformas de comunicação. O entrelaçamento cognitivo entre o universo transmídia, o indivíduo transleitor e a produção de significados intermeios possibilita o entendimento da relação contemporânea com o universo das informações e da imaterialidade multimídia, como observa Flusser (2007).

A escolha da narrativa transmídia *Caça ao Tesouro – 86 anos de Londrina* justifica-se pela proximidade e complexidade do evento em relação à concepção transmídia de Jenkins (2009). A narrativa fragmentada — que envolveu a expansão do papel do jornal para o espaço público, interações sensoriais com o universo das artes plásticas, audiovisuais e textuais, além do apelo sinestésico da reprodução cinematográfica na parede do centro da cidade e do quadro pintado a milhares de mãos sobre a grama — apela à participação ativa do transleitor de Scolari (2017), que, ao se conectar a um robô de troca de mensagens, o Bot Lovat, faz dessa interação a ação necessária para o encaixe das peças do quebra-cabeça que completa sua mensagem.

O leitor, por sua vez, recorre à natureza interativa e sensorial-sinestésica das narrativas e à sua capacidade de satisfazer motivações humanas (Costabile et al., 2018), muitas das quais foram sacrificadas em um contexto que envolveu a pandemia de Covid-19.

As narrativas transmídia são formas de contar histórias que se fragmentam e se dissipam em múltiplas mídias, cada fragmento contribuindo com uma parte única e valiosa para que a mensagem se funda em uma unidade na cognição do receptor. Esse conceito é forjado no fogo da era digital, em que a convergência de mídias é uma realidade cotidiana e o indivíduo se entrelaça e interage com formas diversas de conteúdo a cada segundo.

No entanto, não se trata de matéria bruta, mas de um derivado pós-moderno de um método de se conectar e conhecer a história muito além do nosso

tempo e dos espaços geográficos. Costabile et al. (2018) expõem a geografia da abrangência da matéria narrativa: “contar histórias é universal”. Muitos autores se debruçaram sobre o estudo das narrativas e suas origens, desde o discurso oral e o surgimento da escrita, passando pelo cinema, até chegar às nuvens de mídias e mensagens que compõem as narrativas transmídia.

A narrativa é universal: ao longo do tempo, culturas ao redor do mundo utilizaram narrativas como um modo primordial de discurso oral (Rubin, 1995). Evidências antropológicas sugerem que até mesmo hominídeos ancestrais construíram narrativas primitivas (Donald, 1991). A prevalência da narrativa é tão amplamente documentada que Smith (1990) afirmou que “o pensamento flui em termos de histórias” (p. 62), e McAdams (1993) descreveu a narrativa como um “pacote natural” para organizar informações (p. 27). Propomos que a universalidade da narrativa ocorre não apenas porque a narrativa é um elemento fundamental da vida social e cultural humana (Read; Miller, 1995), mas, mais importante, porque a narrativa é um elemento fundamental do eu e da identidade de uma pessoa (Costabile et al., 2018, p. 2. [tradução nossa]).³

Assim que nasce a narrativa, nasce também o humano. Desde as pinturas rupestres até os videogames contemporâneos, o ato de contar e de ouvir ou ler histórias constitui parte essencial da experiência humana. Frei Betto (2017), ao refletir sobre o ofício de escrever, descreve-o como um ato de descobrir a própria identidade e acrescenta que “a cabeça pensa onde os pés pisam”, indicando que a experiência narrativa não pertence apenas a quem a escreve ou a divulga, mas também — e sobretudo — a quem a lê.

Essa observação dialoga com estudos de diversos pesquisadores. Costabile, Shedlosky-Shoemaker e Austin (2018), por exemplo, destacam a universalidade da narrativa, apesar de suas múltiplas definições e origens. Autores como Graesser e Ottati (1995) defendem que o pensamento humano se organiza em termos narrativos, enquanto Bruner (1990) observa que, diferentemente do raciocínio

³ Storytelling is universal: Throughout time, cultures around the world have used narratives as a primary mode of oral discourse (Rubin, 1995). Anthropological evidence suggests that even ancestral hominids constructed primitive narratives (Donald, 1991). The prevalence of narrative is so thoroughly documented that Smith (1990) claimed that “thought flows in terms of stories” (p. 62), and McAdams (1993) described narrative as a “natural package” for organizing information (p. 27). We propose that the universality of narrative occurs not only because narrative is a fundamental element of human social and cultural life (Read; Miller, 1995), but importantly, because narrative is a fundamental element of one’s self and identity. (Costabile et al. pg 2. 2018)

paradigmático, abstrato e lógico, o pensamento narrativo se ancora nas experiências da ação humana.

Nesse contexto, as narrativas transmídia — conceito introduzido por Jenkins (2009) — representam um passo evolutivo que permite à mensagem narrativa atravessar diferentes meios e criar experiências capazes de envolver ainda mais o protagonista na construção da história.

Henry Jenkins, renomado acadêmico estadunidense, é amplamente reconhecido como um dos mais influentes pesquisadores de mídia da atualidade. Suas contribuições nos campos da cultura participativa, narrativa transmídia e convergência midiática mudaram a forma como trabalhamos a mensagem, seja na área de marketing ou na comunicação jornalística. Entre suas obras mais notáveis, destacam-se *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992) e *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), lançado em português em 2009 sob o título *Cultura da Convergência*. Esses trabalhos se debruçam sobre a interação entre fãs de mídia e a cultura participativa, bem como o fenômeno da convergência midiática, em que diferentes formas de mídia se entrelaçam. Jenkins descreve a convergência midiática como um processo em que os conteúdos de mídia (narrativas) circulam fluidamente entre diferentes plataformas, incentivando os leitores e espectadores a buscarem novas informações e conexões em cada uma delas. Assim, universal e digital, a narrativa transmídia não respeita fronteiras, impacta todo o ecossistema da produção midiática ao redor do globo e cria um tipo de indivíduo-leitor versátil que conheceremos ainda mais ao longo do texto.

No momento, ainda se faz necessária a separação entre narrativa transmídia e narrativa crossmídia.

2.1 TRANSMÍDIA E CROSSMÍDIA

A evolução das tecnologias de comunicação e a crescente convergência midiática têm transformado a maneira como as histórias são contadas e consumidas. Jenkins (2009) argumenta que vivemos em uma era de convergência, em que as mídias antigas e novas colidem, criando formas de narrativa e interação. Nesse contexto, as narrativas transmídia e crossmídia emergem como estratégias

distintas para aproveitar as múltiplas plataformas disponíveis, o que gera certa confusão entre os conceitos. Ambas são fundamentais no estudo das mídias contemporâneas, especialmente na obra de Jenkins, e envolvem a utilização de uma variedade de plataformas de comunicação.

As duas convergem em muitos pontos, mas apresentam características e implicações distintas, como a dinâmica de participação do público e a resposta cultural ao conteúdo da mensagem, que as tornam divergentes.

2.1.1 Transmídia

As narrativas transmídia referem-se à prática de contar uma história por meio de várias plataformas de mídia, em que cada meio contribui de forma única e complementar para a narrativa geral. Jenkins (2009) define a narrativa transmídia como “a arte de criar um universo” que se desdobra através de múltiplos meios, exigindo a participação ativa dos consumidores. Cada plataforma oferece uma parte distinta da história, expandindo o universo narrativo e proporcionando uma experiência mais rica e profunda.

(...) um exemplo do que venho chamando de narrativa transmídia (*transmedia storytelling*). A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias — uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena em um 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 (Jenkins, 2009, p. 48).

Jenkins (2009) argumenta que as narrativas transmídia fazem novas exigências aos consumidores, que se tornam “caçadores e coletores” de informações, buscando pedaços da história em diferentes canais. Esse processo não apenas enriquece a experiência do consumidor, mas também promove uma forma de inteligência coletiva, em que o conhecimento é compartilhado e expandido por meio da colaboração entre os participantes.

Ele acrescenta que a narrativa transmídia se desenvolve através de múltiplas plataformas, em que cada novo texto contribui de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal, cada meio desempenha o que faz de melhor: um filme pode introduzir a história, games podem aprofundá-la e até atrações em parques podem expandir o universo narrativo. Cada produto, nesse sentido, funciona como um ponto de acesso autônomo, permitindo que o público desfrute da experiência sem a obrigatoriedade de consumir todas as mídias. Essa autonomia estimula maior engajamento e amplia a profundidade da experiência.

Jenkins também observa que a redundância narrativa tende a reduzir o interesse dos fãs e pode comprometer o sucesso da franquia. Por outro lado, oferecer níveis adicionais de revelação e novas experiências fortalece a fidelidade do público e mantém a vitalidade da obra (Jenkins, 2009).

A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente — isto é, uma indústria em que uma única empresa pode ter raízes em vários setores de mídia — dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes: filmes e televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas — e se cada obra oferecer experiências novas —, é possível contar com um mercado de intersecção que expanda o potencial de toda a franquia (Jenkins, 2009, p. 142).

Por exemplo, a franquia *Star Wars* é frequentemente citada como um caso clássico de narrativa transmídia. Além dos filmes, a história se expande em livros, quadrinhos, séries de TV, jogos e outros meios, cada qual contribuindo com novos elementos e detalhes para o universo de *Star Wars*. Os fãs são incentivados a explorar essas diferentes mídias para alcançar uma compreensão mais completa da narrativa.

É importante observar que o conceito de transmídia foi sistematizado por Henry Jenkins em 2003, e a diferenciação entre “crossmídia” e “transmídia” surgiu posteriormente no mercado. A principal distinção reside na profundidade da experiência: enquanto a crossmídia se refere à distribuição de uma mesma mensagem em múltiplas plataformas, a transmídia expande a narrativa ao acrescentar camadas e perspectivas distintas em cada meio.

2.1.2 Crossmídia

As narrativas crossmídia envolvem a distribuição de uma mesma história em diferentes plataformas, mas sem a necessidade de que cada meio adicione algo novo ou essencial à narrativa. Nesse caso, o conteúdo principal é repetido em várias mídias, permitindo que o público acesse a mesma história em diferentes formatos — como um filme, um livro ou um jogo — sem que seja necessário consumir todos para compreender o enredo.

Jenkins (2009) observa que, enquanto as narrativas transmídia buscam expandir o universo narrativo, as narrativas crossmídia priorizam a acessibilidade e a conveniência, possibilitando que o público escolha seu meio preferido para consumir a história. Essa abordagem é particularmente útil para alcançar um público mais amplo, que pode ter preferências variadas em relação às formas de comunicação.

Um exemplo de narrativa crossmídia pode ser visto na adaptação de livros para filmes. A história principal do livro é transposta para o formato audiovisual, permitindo que o público opte entre ler ou assistir, sem a necessidade de recorrer a ambos para compreender a trama.

Ambos os termos, no entanto, quando pensados em conjunto, formam algo maior e mais presente na atualidade: a convergência midiática.

2.1.3 Intersecções

A principal diferença entre as narrativas transmídia e crossmídia reside na forma como cada uma utiliza as plataformas de mídia. Enquanto as narrativas transmídia exigem a participação ativa do público e a exploração de múltiplos meios para uma compreensão completa da história, as narrativas crossmídia oferecem uma experiência mais linear e acessível, repetindo o conteúdo principal em diferentes formatos. As implicações culturais resultantes da articulação entre essas duas abordagens são significativas.

A nova cultura participativa está se formando na interseção entre três tendências: as novas ferramentas e tecnologias, que permitem aos consumidores arquivar, anotar, apropriar-se e recircular conteúdo de mídia; uma variedade de subculturas que promovem a produção de mídia Faça-Você-Mesmo (DIY); e tendências econômicas que favorecem a integração horizontal da indústria do entretenimento (Jenkins, 2009, p. 135).

As narrativas transmídia promovem uma forma de engajamento mais profundo e colaborativo, incentivando os consumidores a se tornarem participantes ativos na construção de significados. Por outro lado, as narrativas crossmídia oferecem uma forma de consumo mais passiva, porém acessível, permitindo que um público mais amplo se envolva com a história sem a necessidade de explorar múltiplas plataformas. A convergência midiática e a mensagem configuram-se, assim, na interseção entre esses dois pontos: o indivíduo e a cultura da participação.

2.2 JORNALISMO TRANSMÍDIA

A convergência midiática é um conceito central para entender o jornalismo transmídia. Conforme Jenkins (2009) descreve, a convergência não ocorre apenas por meio de dispositivos tecnológicos, mas também na mente dos leitores, que interagem com o conteúdo de maneiras distintas e individuais.

O avanço das tecnologias de comunicação e a convergência midiática têm transformado radicalmente o campo do jornalismo e representam uma evolução significativa na forma como as notícias são produzidas e consumidas. O conceito de jornalismo transmídia também vem de Henry Jenkins e refere-se à prática de contar histórias jornalísticas através de múltiplas plataformas de mídia, em que cada meio contribui de forma única e complementar para a narrativa geral (Jenkins, 2009). A diferença em relação ao que já abordamos sobre narrativas transmídia é que, aqui, o conceito se aplica a histórias reais e fatos pautados no cotidiano, enquanto, no primeiro termo — mais abrangente —, tratamos de todos os tipos de narrativas. Nesse contexto, o jornalismo transmídia é um desdobramento do conceito de narrativas transmídia, que se consolidou com a aplicação prática no campo das notícias e a introdução do *longform storytelling* no jornalismo digital. Definimos, então, o jornalismo transmídia como a prática de distribuir conteúdo jornalístico através de várias plataformas, em que cada meio oferece uma contribuição distinta e valiosa para a

narrativa geral. Jenkins (2009) descreve a narrativa transmídia como “a arte de criar um universo” que se desdobra através de múltiplos meios, exigindo a participação ativa dos indivíduos.

A narrativa transmídia no jornalismo utiliza múltiplas plataformas para narrar um fato, oferecendo diferentes pontos de entrada e incentivando a participação do público. Exemplos incluem a cobertura de eventos ao vivo e séries investigativas, que recorrem a formatos diversos como Twitter, YouTube, blogs e Instagram. Narrativas centradas em experiências humanas também se beneficiam dessa abordagem, como em histórias sobre refugiados. A implementação do jornalismo transmídia exige planejamento, adaptação do conteúdo para cada plataforma, incentivo à participação do público e manutenção da consistência narrativa.

De certa forma, a prática do jornalismo já nasce transmídia no próprio jornalista, profissional que busca em várias fontes as diversas versões de uma mesma história para criar uma unidade racional do fato, seja em texto, seja em reportagens televisivas. Para isso, recorre a gravações de entrevistas em áudio, fotografias, pesquisa documental, análise de dados e planilhas. O trabalho final de uma reportagem é a convergência de mídias e fontes em um único meio. Parte da mensagem, porém, se perde na edição e nos espaços das mídias cada vez mais restritos. Alguns termos cunhados no jornalismo diário ilustram esse processo: “O jornal não estica”, quando se denota que o papel tem espaço limitado de caracteres; ou ainda a máxima “Não se machuque com o que corte”, dita ao repórter para que não se preocupe com aquilo que, de sua extensa pesquisa, não chegará efetivamente ao público.

Essas limitações no fazer jornalístico pioram quando os espaços digitais se tornam ainda mais curtos que o espaço no papel. Expandir a narrativa para múltiplas mídias, de certa forma, liberta a mensagem e amplia as possibilidades do jornalista ao repassar ao público a responsabilidade de juntar os fragmentos narrativos — texto, foto, áudio e vídeo. Essa é a matriz do jornalismo transmídia.

No Brasil, alguns projetos de jornalismo transmídia ganharam destaque nos últimos anos. O *Projeto Humanos*, criado pelo jornalista Ivan Mizanzuk em formato de podcast narrativo, exemplifica a expansão da narrativa jornalística para além do texto escrito. Cada temporada articula entrevistas, áudios originais, documentos, reconstituições sonoras e interações digitais, exigindo do público uma

escuta ativa e um engajamento contínuo em múltiplas plataformas.

Outro exemplo é a série *Amazônia Pública*, iniciativa da Agência Pública, que combinou reportagens multimídia, vídeos interativos, mapas digitais e cobertura em redes sociais para aprofundar o debate sobre desmatamento, povos indígenas e grandes projetos de infraestrutura. Cada meio contribuiu com um recorte específico da investigação, reforçando a lógica transmídia de expansão da narrativa.

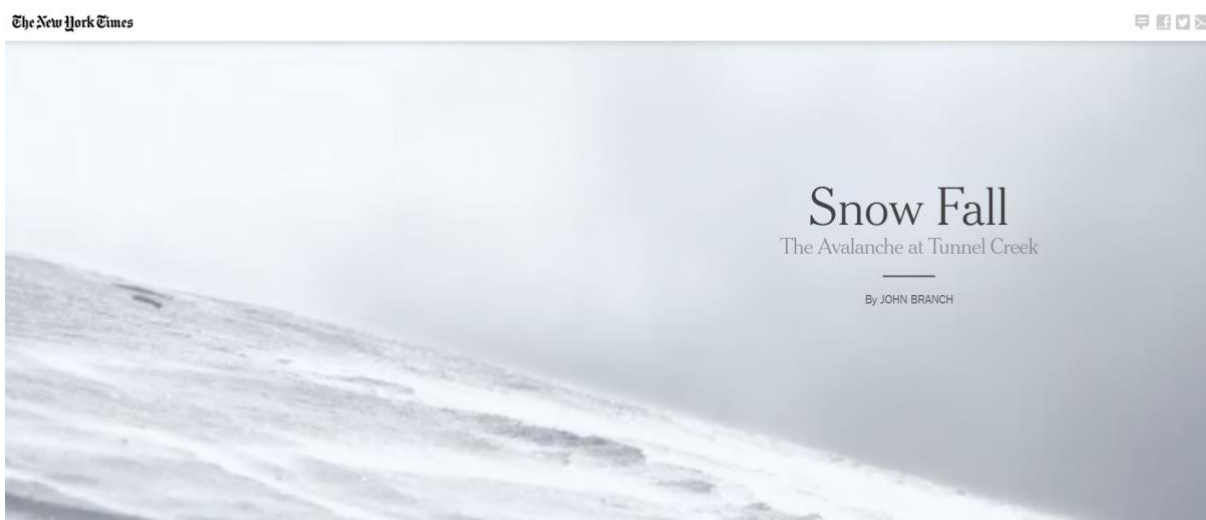
No âmbito regional, experiências como o *Caça ao Tesouro*, da *Folha de Londrina*, mostram como a imprensa local pode adotar estratégias transmídia ao integrar jornal impresso, redes sociais, performances culturais e recursos digitais interativos. Essas iniciativas evidenciam que, mesmo em redações de menor porte, é possível criar narrativas que fragmentam e expandem o conteúdo, convocando o público à participação ativa.

Esses casos demonstram que o jornalismo transmídia não se limita a grandes conglomerados de mídia, mas pode ser praticado em diferentes escalas, desde projetos independentes até veículos tradicionais. A essência está na articulação entre plataformas, na criação de múltiplos pontos de entrada e no engajamento do público como parte constitutiva da narrativa jornalística.

2.2.1 As histórias contadas em formato longo

Um dos primeiros exemplos de jornalismo transmídia e longform storytelling é *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*, (Figuras 1, 2 e 3) reportagem multimídia publicada pelo *New York Times* em 2012. Escrita por John Branch, a matéria detalha uma trágica avalanche ocorrida em *Tunnel Creek*, Washington, em fevereiro de 2012, que resultou na morte de três esquiadores experientes. A reportagem é notável pelo uso inovador de elementos multimídia — incluindo vídeos, gráficos interativos, fotos e animações — que contribuem para narrar a história de maneira mais envolvente e imersiva.

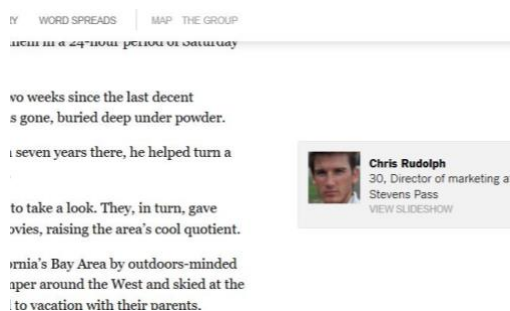
Figura 1 – Animação de capa da reportagem Snow Fall (2012)



The snow burst through the trees with no warning but a last-second whoosh of sound, a two-story wall of white and Chris Rudolph's piercing cry: "Avalanche! Elyse!"

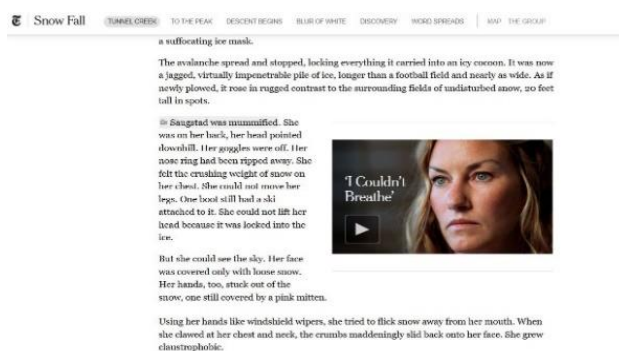
Fonte: The New York Times (2012)

Figura 2 – Mídia complementar Slideshow



Fonte: The New York Times (2012)

Figura 3 – Mídia complementar Vídeo



Fonte: The New York Times (2012)

Outro exemplo é *Firestorm: The Story of the Bushfire at Dunalley*, produzido pelo *The Guardian* em 2013. O projeto narra os incêndios florestais que devastaram a região da Tasmânia, na Austrália, combinando testemunhos em vídeo, fotografias, mapas interativos e texto em profundidade. A narrativa convida o leitor a acompanhar a experiência de uma família local durante a tragédia, reforçando o caráter humano da cobertura e a imersão proporcionada pelo uso integrado de diferentes mídias.

Também merece destaque o especial *The Shirt on Your Back*, publicado pelo *The Guardian* em 2014. A reportagem investiga as condições de

trabalho na indústria têxtil de Bangladesh após o desabamento do edifício Rana Plaza em 2013. O projeto articula texto, vídeos documentais, infográficos e recursos interativos que permitem ao leitor compreender a cadeia global de produção da moda e suas implicações sociais e econômicas. A combinação de dados visuais e narrativas pessoais aprofunda a experiência informativa e sensibiliza o público para as desigualdades da indústria.

Esses exemplos internacionais ilustram como o jornalismo transmídia redefine o modo de contar histórias, explorando múltiplas plataformas para criar experiências imersivas e participativas. Eles também demonstram que, ao integrar elementos visuais, interativos e testemunhais, as narrativas jornalísticas ampliam seu impacto social e cultural, estimulando novas formas de engajamento do público.

O formato pioneiro foi amplamente elogiado e recebeu diversos prêmios, incluindo o Prêmio Pulitzer de Reportagem de Recursos em 2013.

A reportagem serviu como ponto de partida para o desenvolvimento de iniciativas de jornalismo transmídia em todo o mundo, tornando-se inclusive inspiração para a criação do caderno *Especial Transmídia da Folha de Londrina*.

O caderno *Especial Transmídia da Folha de Londrina* foi lançado em setembro de 2017, com reportagem de Patrícia Maria Alves e fotografia e audiovisual de Ricardo Chicarelli e Patrícia Maria Alves, intitulada *Rota do Café: Uma aventura em duas rodas pelo roteiro turístico mais famoso do Norte Pioneiro do Paraná* (figuras 4, 5 e 6), publicada originalmente em 16 de setembro de 2017.

Essa iniciativa representou uma experiência inovadora no jornalismo regional, ao integrar texto, imagem, audiovisual e recursos digitais em uma narrativa única. Mais do que um produto pontual, o *Especial Transmídia* sinalizou a abertura de novas possibilidades de engajamento do público e de experimentação multimídia na imprensa local.

Como veremos mais profundamente adiante, essa proposta consolidou um modelo de produção jornalística que alia tradição e inovação, reforçando a relevância do jornalismo transmídia também em contextos fora dos grandes centros.

texto, imagens, vídeos, mapas interativos e recursos de imersão digital (figuras 4, 5 e 6), convidando o leitor a se tornar parte ativa da experiência.

Do ponto de vista conceitual, o *Especial Transmídia* reforça a noção de que a convergência midiática não se limita às tecnologias, mas ocorre também na mente do leitor, que precisa articular os fragmentos recebidos em diferentes suportes. O leitor tradicional, nesse contexto, transforma-se em transleitor (Scolari, 2017), ativando competências multimodais para reconstruir a narrativa a partir de signos dispersos.

Além disso, a proposta evidencia a função pedagógica do jornalismo transmídia em ambientes locais: ao mesmo tempo em que oferece informação, contribui para a alfabetização midiática e digital da comunidade. O transleitor, aqui, aprende a navegar por textos, fotos, vídeos e mapas interativos como parte de um mesmo universo narrativo, construindo sentido de maneira coletiva e ampliada.

Embora o *Especial Transmídia* continue ativo, observa-se que o *longform storytelling* se tornou mais raro, sendo substituído gradualmente por formatos curtos e pela incorporação difusa de técnicas multimídia em reportagens cotidianas. Ainda assim, a experiência consolidou-se como referência prática de inovação jornalística, demonstrando que o jornalismo regional pode não apenas acompanhar, mas também propor experimentações narrativas alinhadas às discussões internacionais sobre transmídia.

2.3 O TRANSLEITOR

Carlos Alberto Scolari (2012), renomado pesquisador, introduziu o conceito de transleitor para descrever o novo tipo de leitor emergente no contexto das narrativas transmídia. O transleitor é um participante ativo que navega, interpreta e interage com as narrativas em múltiplas plataformas. Ele não é um consumidor passivo: busca informações, faz conexões e contribui para a expansão do universo narrativo. A internet e plataformas como Wikipedia, Twitter, Facebook, YouTube e Amazon impulsionaram essa transformação

Assim como nos hipertextos, em que o leitor pode escolher o percurso a seguir e deve fazer um esforço cognitivo para integrar diferentes componentes, nos mundos narrativos transmídia essas competências são aplicadas de forma expandida em diversos meios e plataformas. De certa forma, as obras transmídia aproximam o leitor de uma experiência similar à *Gesamtkunstwerk* de Richard Wagner, a obra de arte total que integrava música, teatro e artes visuais. Todas essas novas formas de leitura vão além da figura do “leitor crítico” que a hermenêutica ou os estudos culturais vinham reivindicando desde os anos 1980: na nova ecologia midiática, emerge um hiperleitor que não se limita a integrar e interpretar componentes textuais de forma ativa, mas que, além disso, se torna um prosumidor (produtor + consumidor textual), conceito introduzido por Alvin Toffler (1980) e popularizado nas últimas décadas. Outros pesquisadores dos novos meios interativos propuseram um conceito ainda mais atual: o de produsuário (produtor + usuário), de Bruns (2008). O leitor já não está onde costumava estar: sozinho, enclausurado na leitura de um volume impresso. Se a essa dimensão produtiva adicionarmos a transmediática, podemos então começar a construir um identikit do transleitor (Scolari, 2017, p. 180, [tradução nossa]).

4

O transleitor desempenha um papel fundamental na significação das narrativas transmídia, atuando na recepção e decodificação, na identificação de conexões intertextuais, na participação ativa, na expansão e coautoria, no feedback e

⁴ Como en los hipertextos, donde el lector puede elegir el recorrido a seguir y debe hacer un esfuerzo cognitivo por integrar los diferentes componentes, en los mundos narrativos transmedia esas competencias se ponen en juego de manera extendida a muchos medios y plataformas. En cierta forma las obras transmedia acercan al lector a una experiencia cercana a la *Gesamtkunstwerk* de Richard Wagner, esa obra de arte total que integraba música, teatro y artes visuales. Todas estas nuevas formas de lectura van más allá de la figura del «lector crítico» que la hermenéutica o los estudios culturales venían reivindicando desde los años 1980 o incluso antes: en la nueva ecología mediática emerge un hiperlector que no se limita a integrar e interpretar componentes textuales de forma activa sino que, además, se convierte en un prosumidor (productor + consumidor textual), un concepto introducido por el futurólogo Alvin Toffler [1980] y popularizado en el último lustro. Otros investigadores de los nuevos medios interactivos han propuesto un concepto aún más actual: produsuario (productor + usuario) [Bruns 2008]. El lector ya no está donde solía estar: solo, encerrado en la lectura, inmerso en un volumen impreso. Si a esta dimensión productiva le agregamos la transmediática, podemos entonces comenzar a construir un identikit del translector. (Scolari, 2017p. 180)

na influência, na criação de teorias e especulações, no compartilhamento e engajamento, na produção de conteúdo derivado e na participação em eventos promocionais.

A revolução digital configura-se como o contexto ideal para o surgimento dessa figura: o leitor multimodal que navega por diferentes plataformas e formatos de mídia. Porém, o termo “transleitor” aplica-se exclusivamente ao leitor que interage com narrativas transmídia — ou seja, histórias que se expandem por múltiplos meios e plataformas. Segundo Scolari (2012), o transleitor deve possuir competências multimodais para interpretar e integrar conteúdos provenientes de diferentes sistemas de significação, como textos escritos, audiovisuais e interativos.

“O transleitor deve se mover em uma rede textual complexa formada por peças textuais de todo tipo e ser capaz de processar uma narrativa que, como uma serpente, zigzagueia entre diferentes meios e plataformas de comunicação” (Scolari, 2012, p. 181, [tradução nossa]).⁵

Apesar de o termo aplicar-se especificamente às narrativas transmídia, a expansão da World Wide Web e a popularização de dispositivos móveis aceleraram a transformação do consumo midiático. A leitura, antes concentrada em poucos meios, fragmenta-se agora em diversas situações ao longo do dia. Scolari (2012) destaca que a Web não é apenas um meio adicional, mas um grande nicho dentro do ecossistema de mídia que gera novas formas disruptivas de comunicação: “La Web no es «un medio más» como la televisión o la radio: es un gran nicho dentro del ecosistema de medios que, desde su aparición, no paró de generar nuevas formas disruptivas de comunicación” (Scolari, 2012, p. 175).

Para compreender narrativas transmídia, o transleitor deve ativar uma série de competências e experiências prévias, incluindo a habilidade de reconstruir mundos narrativos complexos e a capacidade de criar conteúdo a partir dos fragmentos disponíveis: “El translector como creador de nuevos contenidos basados en la lógica de la apropiación, el remix y el mashup” (Scolari, 2012, p. 182).

As novas formas de leitura e produção textual desafiam conceitos tradicionais como “audiência” e “comunicação de massas”. Scolari (2012) argumenta que a leitura na nova ecologia midiática envolve a integração de múltiplos alfabetismos

⁵ El translector debe moverse en una red textual compleja formada por piezas textuales de todo tipo y ser capaz de procesar una narrativa que, como una serpiente, zigzaguea entre diferentes medios y plataformas de comunicación” (Scolari, 2012, p. 181)

e a participação ativa dos leitores na criação de conteúdo: “As narrativas transmídia promovem os chamados multialfabetismos, ou seja, a habilidade para interpretar e integrar em um único mundo narrativo discursos provenientes de diferentes meios e linguagens” (Scolari, 2012, p. 180).⁶

Mas não é somente o leitor que evoluiu a partir da evolução da transmissão da mensagem, o modo de ler também mudou.

2.3.1 Novas habilidades para a leitura do mundo

Se olharmos para o passado e acompanharmos a história da leitura, podemos reconhecer diversos pontos de evolução desde a invenção da escrita. Inicialmente, a leitura era uma atividade coletiva e oral; com o tempo, tornou-se prática silenciosa e individual. A introdução da imprensa por Gutenberg, no século XV, acelerou a transformação, tornando os livros mais acessíveis e populares. A atual revolução digital intensifica uma nova mudança paradigmática: a leitura digital fragmenta-se. Os leitores de 2025 consomem textos em e-books, vídeos, artigos online, redes sociais, embalagens, camisetas, jogos interativos e em qualquer outro espaço disponível. Essa fragmentação exige o desenvolvimento de novas habilidades para navegar e compreender diferentes formatos.

A leitura está tão intrínseca ao cotidiano que se configura uma nova ecologia da comunicação. Os leitores não são mais consumidores passivos, mas participantes ativos da criação e disseminação de narrativas. Essa participação é um componente essencial das narrativas transmídia. Os leitores expandem os mundos narrativos com novas histórias, personagens e cenários, contribuindo para a diversidade do universo original. Surge, então, uma questão: a fusão entre narrativa e realidade pode gerar uma dissociação do real? De um lado, a fragmentação do consumo midiático leva a uma sobrecarga de informações e à diminuição da atenção dos leitores; de outro, a diversidade de plataformas, baseada em preferências individuais de consumo e estímulos, amplia o alcance do conhecimento para públicos que talvez não fossem atingidos por uma única mídia.

⁶ Las narrativas transmedia promueven los llamados multialfabetismos, o sea la habilidad para interpretar e integrar en un único mundo narrativo discursos provenientes de diferentes medios y lenguajes” (Scolari, 2012, p. 180)

Num impulso de mudança, o transleitor representa uma evolução significativa na forma como interagimos com narrativas e consumimos mídia. Ele cria uma nova ecologia da comunicação, exige abordagens mais complexas e propõe uma compreensão mais rica das práticas culturais contemporâneas e da adaptação dos indivíduos a esse contexto multimidiático.

2.4 AS LACUNAS NA MENSAGEM

Jenkins (2009) define a narrativa transmídia como “um processo no qual elementos integrantes de uma ficção se dispersam através de múltiplos canais de mídia com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento coordenada e unificada. Idealmente, cada meio faz uma contribuição única para o desenrolar da história” (p. 4). Em outras palavras, a transmídia não se limita à adaptação de uma mesma história para diferentes mídias, mas consiste na expansão do universo narrativo, oferecendo perspectivas e experiências distintas em cada plataforma.

As lacunas narrativas inserem-se nesse processo dinâmico e contínuo, compreendido como espaço de criação de conteúdo: a disseminação transmídia, a interpretação pelo transleitor, a participação e a expansão da narrativa pelo público, o feedback gerado e a consequente evolução da história. A constante evolução tecnológica e a crescente interatividade transformam a forma como interagimos com as histórias. Tecnologias como dispositivos móveis, e-readers, plataformas digitais, redes sociais, realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR) desempenham papel crucial nessa transformação, pois facilitam o acesso ao conteúdo, estimulam a criação e o compartilhamento de narrativas, oferecem novas formas de interação e engajamento e reforçam a capacidade humana de criar e interpretar significados.

As lacunas e o espaço vazio criador são, portanto, o “lugar” onde a expansão dos contextos narrativos ocorre. Esse processo evoca a participação ativa do sujeito para a completa construção da mensagem. Ao convidar o indivíduo a participar de sua elaboração, a narrativa abre lacunas e cria espaços vazios de significado. O vazio, nesse contexto, não é ausência total de sentido, mas abertura para novas interpretações e criações, aproximando-se do conceito de vazio semiótico

de Roland Barthes, segundo o qual a ausência de sentido estimula a participação do leitor na produção de significados.

O conceito de “lacuna”, embora não explicitamente definido como tal, relaciona-se intrinsecamente ao vazio semiótico e à fragmentação do discurso. A lacuna ou o vazio podem ser entendidos como ausência intencional de informação ou sentido em uma narrativa transmídia, cujo objetivo é estimular a participação ativa do transleitor na construção do significado. Essa ausência não é vista como deficiência, mas como espaço aberto para interpretação e preenchimento pelo público.

3 AS MOTIVAÇÕES E OS VAZIOS

3.1 NÃO COISAS

O que nos motiva? O que nos impede? Alguns capítulos antes, levantamos a questão sobre a natureza perigosa da interação até o amálgama entre realidade e digitalidade na sociedade da informação. A obra *Não-coisas: Reviravoltas do mundo da vida* (2022), de Byung-Chul Han, apresenta uma crítica contundente a essa manifestação cultural, cujas bordas dos limites não se percebem a olho nu.

A sociedade da informação, caracterizada por Han (2022), é marcada pela vasta proliferação de dados e informações digitais, que o autor denomina “não-coisas”. Ele argumenta que essa realidade virtualizada e intangível gera um progressivo distanciamento do mundo concreto e das relações interpessoais autênticas, impactando profundamente a experiência humana.

Han (2022) elege o smartphone como o objeto paradigmático dessa sociedade: “O smartphone é a coisa paradigmática da sociedade da informação. Ele é um aparelho que nos permite estar sempre conectados, mas que, ao mesmo tempo, nos isola do mundo real” (Han, 2022, p. 23).

Essa contradição revela um dos paradoxos da era digital: a hiperconectividade virtual coexistindo com o isolamento no plano real. A imersão constante em dispositivos como smartphones e tablets redefine a forma como interagimos com o mundo e com os outros, priorizando superficialidade e instantaneidade em detrimento da profundidade e durabilidade das relações.

Além da crítica à cultura do smartphone, Han (2022) volta-se para a crescente presença da inteligência artificial no cotidiano, apontando-a como ameaça à criatividade e à autonomia humanas. A automatização de tarefas e processos nos priva da experiência fundamental do fazer e do pensar por nós mesmos, criando dependência de algoritmos e sistemas automatizados. Essa dependência fragiliza a reflexão crítica e esvazia a iniciativa individual, impactando a criatividade e a imprevisibilidade humanas.

Diante desse cenário, Han defende a necessidade de resgatar o contato com o mundo material e as relações genuínas: “Precisamos reaprender a amar as coisas, a tocar nelas, a sentir o seu peso e a sua textura” (Han, 2022, p. 156).

Essa reconexão implica valorizar as experiências sensoriais, o contato físico e a presença plena no aqui e agora, elementos essenciais para uma vida significativa. Reafirma-se, assim, a importância do mundo das coisas. Trata-se de um questionamento profundo e provocativo sobre os desafios da sociedade da informação e os riscos da alienação e da perda do contato com a realidade concreta. Ao defender o valor das coisas e das relações interpessoais autênticas, a obra de Han nos convida a buscar um equilíbrio delicado entre o mundo digital e o mundo real, preservando nossa humanidade e nossa capacidade intrínseca de criar, sentir e amar. A reflexão proposta por Han é crucial para a construção de um futuro em que a tecnologia sirva ao desenvolvimento humano, em vez de subjugar-lo, de modo que a sociedade da informação não represente a perda irreparável do mundo das coisas, mas sim uma nova forma de interação com ele.

Com uma visão menos pessimista, Susan T. Fiske, em *Social Beings* (2019), argumenta que as relações sociais são fundamentais para o bem-estar humano e entende que os indivíduos buscam interação tanto no real quanto no digital. Para Fiske, como seres sociais por natureza, as relações passam a constituir material de construção da identidade, da autoestima e da felicidade.

A interação social é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional e moral. A autora destaca a importância da empatia, da cooperação e da confiança nas relações sociais e, assim como Han, alerta para os perigos do isolamento e da fragmentação dos vínculos.

Na era digital, as relações sociais se transformam, mas não perdem sua relevância. As redes sociais, por exemplo, oferecem novas formas de conexão e interação, embora também possam levar ao isolamento e à superficialidade das trocas. Para Fiske (2019), cultivar relações sociais significativas, tanto on-line quanto off-line, garante não apenas o bem-estar individual, mas também a construção de uma sociedade mais justa e solidária.

As narrativas estão no cerne dessas questões. Ambos os autores compreendem que as relações sociais são decisivas para o desenvolvimento humano. Porém, as evoluções tecnológicas pressionam a sociedade a se adaptar em ritmo acelerado. Uma das formas encontradas pelo indivíduo nesse “olho do furacão” é buscar familiaridade nas telas, nos formatos midiáticos e nos padrões de consumo de informação.

3.2 MOTIVAÇÕES FUNDAMENTAIS

Em sua obra *Social Beings: Core Motives in Social Psychology* (2019), Susan T. Fiske apresenta uma abordagem inovadora da psicologia social, explorando as motivações fundamentais que impulsionam o comportamento humano em contextos sociais. A autora argumenta que cinco motivos principais moldam nossas interações sociais: pertencimento, compreensão, controle, valorização e confiança.

O pertencimento, segundo Fiske (2019), refere-se à necessidade humana básica de se conectar com outras pessoas e fazer parte de grupos ou redes sociais. A autora destaca que “people need to belong” (Fiske, 2019, p. 35) — as pessoas precisam pertencer — e que essa necessidade é crucial para o bem-estar psicológico e para a sobrevivência.

A compreensão, por sua vez, diz respeito à busca por significado e coerência em nosso mundo social. Fiske (2019) argumenta que “people need to make sense of their social worlds” (Fiske, 2019, p. 75) — as pessoas precisam dar sentido aos seus mundos sociais — e que essa busca por compreensão nos leva a desenvolver estereótipos e esquemas sociais.

O controle, o terceiro motivo fundamental, relaciona-se à necessidade de sentir que temos influência sobre nossas vidas e nosso ambiente social. Fiske (2019) afirma que “people need to feel in control” (Fiske, 2019, p. 115) — as pessoas precisam se sentir no controle — e que essa necessidade nos leva a buscar poder e status.

A valorização, o quarto motivo, refere-se ao desejo de sermos vistos e apreciados pelos outros. Fiske (2019) argumenta que “people need to feel valued” (Fiske, 2019, p. 155) — as pessoas precisam se sentir valorizadas — e que essa necessidade nos leva a buscar aprovação e reconhecimento social.

Por fim, a confiança, o quinto motivo fundamental, relaciona-se à necessidade de acreditar que o mundo social é seguro e previsível. Fiske (2019) afirma que “people need to trust” (Fiske, 2019, p. 195) — as pessoas precisam confiar — e que essa necessidade nos leva a desenvolver relacionamentos de confiança com os outros.

Ao explorar os motivos de pertencimento, compreensão, controle, valorização e confiança, a autora ajuda a compreender melhor a complexidade do comportamento humano em contextos sociais. A análise das motivações humanas tem sido um tema central em diversas áreas do conhecimento, da psicologia à sociologia, passando pela comunicação.

Nesse contexto, segundo Costabile, Shedlosky-Shoemaker e Austin (2018), as narrativas atendem a essas motivações e emergem como um poderoso instrumento para sua expressão e satisfação. As histórias oferecem um espaço seguro para explorar diferentes identidades e relações sociais, satisfazendo o motivo de pertencimento. Ao apresentar sequências causais e resoluções de conflitos, proporcionam compreensão sobre o mundo e o comportamento humano. A identificação com personagens que superam obstáculos e alcançam objetivos reforça o senso de controle e a crença na possibilidade de mudança. As narrativas também oferecem modelos de autoaperfeiçoamento, inspirando os indivíduos a perseguirem seus próprios objetivos. Por fim, ao apresentar valores e princípios morais, contribuem para a construção da confiança no mundo social.

As emoções sociais fundamentais, também estudadas por Fiske (2019) — como pena, desprezo, inveja e orgulho —, influenciam as interações sociais e a formação de julgamentos, sendo respostas a diferentes posições sociais. Essas emoções se manifestam nas narrativas, intensificando o envolvimento do público com as histórias e reforçando a satisfação dos motivos sociais. Por exemplo, a pena por um personagem em sofrimento fortalece o senso de pertencimento e a empatia, enquanto o orgulho pela superação de um obstáculo alimenta o motivo de autoaperfeiçoamento.

Narrativas universais, que atravessam culturas e épocas, ressoam junto ao público justamente por explorarem arquétipos e temas universais, como o herói, o mentor, o vilão e o amoroso. Esses arquétipos, presentes no inconsciente coletivo, despertam identificação e emoção, permitindo uma conexão profunda com as histórias e contribuindo para a satisfação dos motivos sociais. A jornada do herói, por exemplo, presente em diversas culturas, representa a busca por autoaperfeiçoamento e controle, enquanto histórias de amor exploram os motivos de pertencimento e confiança.

Quadro 1 – Resumo dos cinco motivos fundamentais de Fiske (2019)

Motivo	Definição	Exemplo narrativo
Pertencimento	Necessidade de se conectar a outras pessoas e integrar grupos ou redes sociais.	Histórias de amizade e comunidade que reforçam vínculos coletivos.
Compreensão	Busca por significado e coerência no mundo social, construindo estereótipos e esquemas.	Narrativas que explicam causas e consequências, ajudando a dar sentido à experiência humana.
Controle	Necessidade de sentir influência sobre a própria vida e o ambiente social.	Protagonistas que superam obstáculos e reafirmam sua capacidade de agir sobre o mundo.
Valorização	Desejo de ser visto, reconhecido e apreciado pelos outros.	Enredos em que personagens recebem reconhecimento e aprovação social.
Confiança	Necessidade de acreditar que o mundo social é seguro e previsível.	Tramas que apresentam relações de confiança e cooperação entre personagens.

Fonte: Elaborado pela autora (2025), com base em Fiske (2019).

Embora existam contra-argumentos e nuances a serem considerados, a análise das narrativas à luz das teorias de Fiske e Costabile demonstra o papel essencial das histórias na satisfação das motivações humanas. As narrativas não apenas refletem a realidade social, mas também a moldam, oferecendo modelos de comportamento, valores e crenças que influenciam a forma como interagimos com o mundo e uns com os outros.

A relação entre o ser humano, a cognição, o ciclo semiótico da mensagem e as narrativas reside na capacidade humana de criar, interpretar significados, relacionar-se com o entorno e preencher o vazio.

3.3 O VAZIO

A contemporaneidade, marcada pela digitalização e virtualização, encontra paralelo nas reflexões de Barthes e Byung-Chul Han sobre o vazio. Em *Não-coisas* (2022), Han explora a desmaterialização do mundo, em que objetos físicos são substituídos por informações digitais, resultando em uma sociedade superficial e alienada, caracterizada pela ausência de substância e profundidade. Embora Han e Barthes tenham perspectivas distintas sobre o que representa o vazio, há uma intersecção entre suas ideias: para Han, o vazio é sintoma de uma crise existencial. “Hoje estamos cercados por coisas que não são coisas, por distrações informativas que fragmentam nossa atenção. Assim, elas destroem o silêncio, mesmo que sejam sem som” (Han, 2022, p. 174).

Han explora o conceito de vazio em relação ao desaparecimento das coisas e à ascensão das informações na era digital. O vazio, para ele, não é uma ausência absoluta, mas uma intensidade, uma presença singular que se manifesta justamente na ausência das coisas e no silêncio. O autor utiliza o exemplo do *jukebox* para ilustrar a relação entre coisas, vazio e silêncio: em um apartamento vazio, contendo apenas um piano de cauda e uma mesa médica, o vazio se intensifica, criando uma atmosfera de silêncio e presença. A *jukebox*, como coisa dotada de presença, estrutura a atenção e cria um espaço de silêncio em meio à enxurrada de informações digitais.

A digitalização, segundo Han, transforma as coisas em “infômatos”,

atores no processamento de informações, esvaziando-as de sua materialidade e aura. Esse processo leva a um mundo saturado de dados, que fragmenta a atenção e destrói o silêncio, dificultando a experiência de vazio e contemplação: “Ele [o vazio] é uma intensidade, uma presença intensiva. É uma manifestação espacial de silêncio” (Han, 2022, p. 133).

A obra de Han, nesse sentido, evidencia o esgotamento do indivíduo frente ao ausente. Barthes, por sua vez, entra nesse debate oferecendo outra perspectiva para lidar com essa angústia existencial. Para Barthes (Fontanari, 2018), o vazio não é metafísico, mas semiótico: um “vazio de fala” que surge da descontinuidade entre a língua e o mundo. Esse vazio se manifesta na fragmentação da linguagem, na quebra da narrativa e na ênfase na forma em detrimento do conteúdo, funcionando como ferramenta crítica e de resistência, capaz de recolocar o indivíduo na liderança de suas narrativas na era da comunicação digital.

Enquanto Han se preocupa com o desaparecimento das coisas e a fragmentação da atenção, Barthes nos convida a subverter as estruturas tradicionais de significado e a abrir espaço para formas particulares de expressão.

Longe de representar insignificância ou ausência de sentido, o vazio, na perspectiva barthesiana, revela as estruturas profundas que sustentam a linguagem, a cultura e a ideologia, funcionando como espaço produtivo de resistência e potencialidade. Em *O Óbvio e o Obtuso* (2002), Barthes explora o vazio como força ativa, manifesta na neutralidade da escrita, na recusa da expressividade e na ausência de estilo. Essa neutralidade não implica carência de sentido, mas sim resistência à sua saturação — um “grau zero da escrita” que abre caminho para o surgimento de novas formas de significação.

O conceito de “obtusos”, central nessa obra, emerge desse vazio, representando um terceiro sentido que escapa às classificações binárias e às interpretações convencionais: uma significância sem significado, aberta à polissemia. O vazio, portanto, ainda que assustador sob a perspectiva da impalpabilidade material descrita por Han (2022), deve ser ressignificado à luz das potencialidades de criação das lacunas que abre nos espaços de mensagem, onde a linguagem se liberta das amarras da ideologia e se abre para a pluralidade de sentidos. Trata-se de um espaço fértil para codificar mensagens e costurar narrativas materiais e imateriais em um amálgama comunicacional.

Quadro 2 – Comparação entre Han e Barthes sobre o conceito de vazio

Autor	Definição de vazio	Implicações
Byung-Chul Han	O vazio decorre da desmaterialização e digitalização do mundo, em que “não-coisas” substituem objetos concretos. É uma crise existencial marcada pela fragmentação da atenção e destruição do silêncio.	O indivíduo sofre esgotamento e alienação; o excesso de dados gera superficialidade e isolamento. A tecnologia intensifica o afastamento do real.
Roland Barthes	O vazio é semiótico, um “vazio de fala” que emerge da fragmentação da linguagem e da quebra da narrativa. É espaço crítico, não ausência absoluta.	O vazio abre brechas para novas formas de significação, multiplicidade de sentidos e resistência à saturação ideológica. Funciona como potencial criativo.

Fonte: Elaborado pela autora (2025), com base em Han (2022) e Barthes (2002; Fontanari, 2018).

A leitura integrada das perspectivas de Han, Barthes e Fiske revela diferentes dimensões da relação entre indivíduo, sociedade e narrativas na era digital. Han (2022) alerta para os riscos da desmaterialização e do excesso de informações, que produzem “não-coisas” e fragmentam a atenção, conduzindo a um esvaziamento existencial. Barthes (2002; Fontanari, 2018), em contrapartida, entende o vazio como potência semiótica: um espaço produtivo de resistência e multiplicidade de significados, que convida o leitor a reconstruir o sentido. Já Fiske (2019) mostra que, mesmo diante das transformações digitais, o ser humano permanece orientado por motivações sociais fundamentais — pertencimento, compreensão, controle,

valorização e confiança — que sustentam suas interações. Aplicadas às narrativas transmídia, essas três perspectivas se articulam: o vazio denunciado por Han pode ser ressignificado pelo olhar de Barthes como espaço criativo, ao mesmo tempo em que as histórias continuam a atender às motivações descritas por Fiske. Assim, o transleitor, ao interagir com narrativas fragmentadas em múltiplas plataformas, não apenas enfrenta os riscos da superficialidade digital, mas também encontra oportunidades para preencher lacunas, exercer suas motivações sociais e expandir o universo narrativo com novas camadas de significado.

A articulação entre as perspectivas de Han, Barthes e Fiske pode ser representada como um triângulo conceitual que sustenta a compreensão das narrativas transmídia. Em uma das extremidades, Byung-Chul Han (2022) aponta para o vazio existencial produzido pela sociedade da informação, em que a proliferação das chamadas “não-coisas” — dados e informações digitais destituídos de materialidade — leva ao esgotamento do indivíduo e à fragmentação da atenção.

Na outra extremidade, Roland Barthes (2002; Fontanari, 2018) compreende o vazio em sua dimensão semiótica: um espaço fértil de significação, que se manifesta na fragmentação da linguagem e nas lacunas do discurso. Para o autor, esse vazio não representa ausência, mas potencial criativo e abertura à multiplicidade de interpretações, configurando uma forma de resistência contra a saturação de sentidos cristalizados.

Por sua vez, Susan T. Fiske (2019) acrescenta a dimensão social, destacando as motivações fundamentais — pertencimento, compreensão, controle, valorização e confiança — que orientam as interações humanas. Mesmo em meio à transformação digital e às novas ecologias midiáticas, essas necessidades permanecem centrais para a constituição da identidade e do bem-estar.

No ponto de intersecção entre essas três perspectivas encontra-se o transleitor, sujeito que interage com narrativas transmídia fragmentadas em múltiplas plataformas. Ao mesmo tempo em que enfrenta o risco da dispersão digital denunciada por Han, o transleitor é capaz de preencher as lacunas criativas descritas por Barthes e de satisfazer as motivações sociais delineadas por Fiske. Assim, a prática de leitura transmídia não se limita a uma experiência de consumo, mas transforma-se em um processo ativo de significação, no qual o indivíduo reconstrói sentidos, reforça vínculos sociais e expande o universo narrativo.

4 A CAÇA AO TESOURO

4.1 A CIDADE COMO UM TABULEIRO

A iniciativa transmídia *Caça ao Tesouro*, promovida pela *Folha de Londrina* nos anos de 2020 e 2021, constitui um estudo de caso da aplicação das narrativas transmídia no contexto do jornalismo e da identidade local. Criado para as edições especiais dos aniversários da cidade, o evento utilizou a interatividade e a exploração do espaço urbano como elementos centrais para engajar o público em uma experiência narrativa imersiva.

Conforme definido por Jenkins (2009), a narrativa transmídia expande uma história através de múltiplas plataformas de mídia, com cada uma contribuindo de forma única e valiosa para a compreensão do universo narrativo. No campo jornalístico, esse conceito amplia as possibilidades de engajamento com o público, permitindo aprofundar temas, explorar diferentes perspectivas e promover a interação. O *Caça ao Tesouro* da *Folha de Londrina* encaixa-se nesse modelo, ao utilizar o espaço físico da cidade como uma das plataformas centrais da narrativa.

4.1.1 Um aniversário atípico em tempos de pandemia

A pandemia de COVID-19, iniciada em 2020, não se configurou apenas como uma crise sanitária global, mas também como um acontecimento social e cultural sem precedentes. Boaventura de Sousa Santos (2020), em *A cruel pedagogia do vírus*, argumenta que o fenômeno revelou e intensificou desigualdades já existentes, ao mesmo tempo em que forçou a sociedade a reinventar formas de convivência, solidariedade e expressão cultural. Para o autor, a pandemia funcionou como um espelho que refletiu os limites da nossa organização social e, simultaneamente, como uma pedagogia que nos obrigou a buscar novas maneiras de interagir.

No caso de Londrina, o fechamento de espaços culturais tradicionais — como teatros, cinemas e museus — coincidiu com a celebração de seu aniversário, evento historicamente marcado por encontros coletivos e manifestações culturais presenciais. Essa impossibilidade de reunião física ressignificou a comemoração, que

passou a demandar criatividade e inovação para manter viva a memória coletiva da cidade.

Esse contexto dialoga com as ideias de Han (2022), ao evidenciar o risco de uma sociedade cada vez mais imersa em “não-coisas” digitais, marcada pelo isolamento e pela perda do contato sensorial. Ao mesmo tempo, abre espaço para a perspectiva de Barthes (2002), segundo a qual o vazio — neste caso, a ausência de celebrações tradicionais — pode ser interpretado como um lugar fértil para a produção de novos sentidos. O *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina* emergiu justamente nesse espaço, transformando a cidade em um tabuleiro simbólico e convidando o público a preencher as lacunas deixadas pelo distanciamento com novas experiências coletivas e narrativas.

Do ponto de vista social, a experiência também pode ser compreendida à luz das motivações humanas descritas por Fiske (2019): o pertencimento à comunidade, a compreensão da própria identidade cultural e a confiança nas relações sociais foram mobilizados no evento como mecanismos de engajamento. Já na perspectiva de Scolari (2012; 2017), o participante do *Caça ao Tesouro* assumiu o papel de transleitor, deslocando-se fisicamente pela cidade e conectando signos multimodais — pistas, intervenções artísticas e mídias digitais — para reconstruir a narrativa.

O aniversário de Londrina durante a pandemia tornou-se não apenas uma celebração adaptada, mas também um estudo de caso da resiliência cultural e da capacidade humana de preencher vazios com narrativas que unem tecnologia, espaço urbano e vínculos sociais.

Breve histórico

O surto provocado pelo vírus SARS-CoV-2 teve início oficial em dezembro de 2019, com os primeiros casos registrados em Wuhan, na China. Em 30 de janeiro de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou emergência de saúde pública de importância internacional e, em 11 de março do mesmo ano, caracterizou a situação como pandemia. A rápida disseminação global, associada à alta transmissibilidade, à gravidade de determinados casos e à ausência inicial de vacinas e tratamentos eficazes, levou à adoção de medidas de isolamento, quarentena e restrições de circulação em grande parte do mundo.

Boaventura de Sousa Santos (2020), em *A cruel pedagogia do vírus*, interpreta esse acontecimento como uma “pedagogia cruel”: ao mesmo tempo em que expôs fragilidades estruturais dos sistemas de saúde e das dinâmicas sociais, também obrigou indivíduos e comunidades a reinventarem formas de viver e conviver. A pandemia, assim, não deve ser lida apenas como fenômeno epidemiológico, mas como experiência cultural que alterou profundamente a percepção do tempo, do espaço e das interações humanas.

Entre 2020 e 2021, o desenvolvimento e a distribuição de vacinas permitiram algum alívio e flexibilização das medidas de distanciamento. No entanto, novas variantes do vírus prolongaram a emergência sanitária, que só foi encerrada oficialmente em 5 de maio de 2023, quando a OMS declarou o fim da emergência de saúde pública de importância internacional. Esse período, contudo, deixou marcas duradouras na forma como as sociedades interagem com o espaço público e com a cultura.

É nesse contexto de reinvenção cultural que se destacam práticas como o ressurgimento do cinema drive-in, que ressignificou um formato dos anos 1950 e 1960; as projeções urbanas, que transformaram prédios em telas gigantes; a arte de rua, que transmitiu mensagens de resistência e solidariedade; e a exploração do espaço urbano a pé ou de bicicleta, que levou as pessoas a redescobrirem seus bairros e praças. Todas essas experiências traduzem, de modos distintos, a necessidade apontada por Boaventura de criar novas formas de convivência simbólica em tempos de crise.

A análise dessas práticas também pode ser iluminada pelos referenciais teóricos aqui trabalhados. Han (2022) vê na pandemia a intensificação das “não-coisas” digitais, que ameaçam o contato sensorial e o silêncio. As intervenções urbanas e o drive-in, nesse sentido, funcionaram como tentativas de reconectar o público à materialidade do espaço e às experiências coletivas. Barthes (2002), por sua vez, ajuda a compreender essas iniciativas como respostas criativas ao vazio semiótico aberto pelo isolamento social: em vez de ausência de sentido, a lacuna tornou-se espaço fértil para novas formas de expressão artística. Já Scolari (2012; 2017) permite identificar no público o papel de transleitor: indivíduos que, ao circular pela cidade, interpretar signos visuais e conectar diferentes plataformas (do carro ao muro, do celular à praça), costuraram fragmentos dispersos em narrativas

compartilhadas.

É justamente nessa confluência entre não-coisas, vazio semiótico e transleitura que se insere o *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina*, um exemplo emblemático de como a cidade pôde ser transformada em tabuleiro narrativo e espaço de resiliência cultural durante a pandemia.

4.1.2 Conceito e mecânica

O *Caça ao Tesouro*, realizado em 2020 e 2021, propôs uma dinâmica interativa em que a própria cidade se transformava em um tabuleiro narrativo. Os participantes eram convidados a resolver enigmas relacionados à história e à cultura de Londrina. Cada enigma decifrado levava a um ponto específico do espaço urbano, onde estavam escondidas pistas físicas representadas por “chaves”. A combinação dessas chaves possibilitava a montagem de um quebra-cabeça que revelava imagens de locais icônicos da cidade e, por fim, o “tesouro” (figuras 7, 8, 9).

Figura 7 – Convite para o Caça ao Tesouro



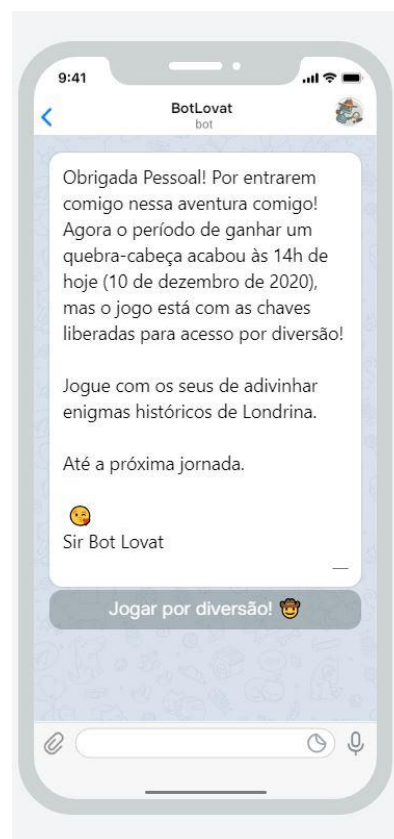
Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 8 – Tela de início do Bot Lovat



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 9 – Tela final do Bot Lovat



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Nesse processo, a cidade não foi apenas cenário, mas meio narrativo — um suporte transmídia em si. Cada rua, muro grafitado ou instalação artística funcionava como fragmento de um código a ser interpretado. A dinâmica convida, portanto, a pensar o espaço urbano como “texto” em aberto, marcado por lacunas de sentido que exigem participação ativa do público para serem preenchidas.

O participante, nesse contexto, assume o papel de transleitor (Scolari, 2012; 2017): um leitor multimodal que precisa acionar competências cognitivas, culturais e sociais para conectar signos dispersos em diferentes plataformas — o jornal impresso, as artes urbanas, os enigmas digitais e o deslocamento físico pela cidade. Cada pista não se encerra em si, mas abre um vazio semiótico (Barthes, 2002), que só adquire significado quando relacionado a outras peças do jogo.

Assim, o vazio denunciado por Han (2022) na sociedade digital encontra aqui uma resposta simbólica, ressignificado como espaço fértil de construção de sentidos coletivos. A cidade como tabuleiro, nesse contexto, torna-se lugar de resiliência cultural e de reconexão social, em que o público vivencia pertencimento (Fiske, 2019), criatividade e participação, assumindo plenamente o papel de transleitor (Scolari, 2012; 2017).

4.1.3 Continuidade e Expansão em 2021

Em 2021, a iniciativa foi retomada, consolidando o *Caça ao Tesouro* como uma ação transmídia da *Folha de Londrina*. Nessa edição, a proposta foi ampliar o engajamento do público, integrando as artes cênicas às ruas e a fotografia às páginas do jornal. A capa do caderno especial foi ilustrada pelo artista plástico e escultor Cassio Onohara, que já havia participado da primeira edição em 2020 com a escultura de uma costela-de-Adão de dois metros de altura, exposta na praça Nishinomiya, próxima ao aeroporto de Londrina.

Nas ruas, dança, artes circenses, teatro e apresentações culturais deram visibilidade a artistas que, em grande parte, estavam afastados do público havia mais de dois anos em razão da pandemia. O Bot Lovat retornou com seu carisma e enigmas, conduzindo os participantes por charadas que narravam a história da cidade, reforçando a dimensão lúdica e interativa da proposta.

4.1.4 Plataformas e elementos transmídia

O *Caça ao Tesouro* utilizou diferentes plataformas para expandir sua narrativa, em consonância com a definição de Jenkins (2009), segundo a qual a transmídia se constrói quando cada meio contribui de forma singular e complementar para o desenvolvimento da história.

Jornal impresso

A *Folha de Londrina* publicou edições especiais com informações

sobre o jogo, enigmas e matérias sobre a história da cidade (2020 e 2021). O impresso funcionou como ponto de entrada da narrativa, oferecendo contexto histórico e cultural e, ao mesmo tempo, desafiando o leitor a decifrar pistas que se conectavam ao espaço urbano. Nesse sentido, cada reportagem criava uma **lacuna narrativa** (Barthes, 2002) que só se completava na experiência vivida nas ruas.

Figura 10 – Capa de jornal impresso
2020



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 11 – Capa de jornal impresso
2021



Fonte: Folha de Londrina (2021)

Arte urbana

As intervenções artísticas espalhadas pela cidade — grafites, esculturas e instalações — reforçaram o caráter da cidade como tabuleiro simbólico.

Figura 12 – Marco Zero – Primeiro local



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 13 – Arte de Chico Santos



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 14 – Marco Zero – Primeiro local ocupado com a Arte de Chico Santos



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Essas obras, além de ressignificar o espaço público em tempos de pandemia, atenderam ao motivo de **pertencimento** descrito por Fiske (2019), pois mobilizaram a identidade cultural local e reforçaram vínculos coletivos. Para o transleitor (Scolari, 2012; 2017), cada obra era mais que um objeto estético: era uma peça do quebra-cabeça narrativo que precisava ser interpretada.

Figura 15 – Praça Nishinomiya



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 16 – Arte de Cassio Onohara



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 17 – Praça Nishinomiya ocupada com arte de Cassio Onohara



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 18 – Memorial do Pioneiro



Fonte: Fola de Londrina (2020)

Figura 19 – Arte de Dani Chileider



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 20 – Paço Municipal



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 21 – Jardim de Danilo Villa



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Artes cênicas

Em 2021, performances de dança, teatro e artes circenses levaram às ruas linguagens que haviam sido privadas do contato direto com o público por mais de dois anos. Essas manifestações ofereceram **experiências sensoriais presenciais** em contraste com a saturação de “não-coisas” digitais (Han, 2022), restaurando a dimensão física e coletiva da narrativa. Ao mesmo tempo, os espetáculos eram fragmentos autônomos da história, funcionando como camadas narrativas que reforçavam o engajamento.

Figura 223 – Arte de divulgação e convite para apresentação do filme



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Mídias digitais

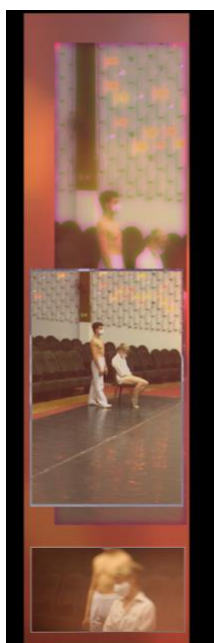
O ambiente digital deu suporte à continuidade da narrativa, com pistas e interações publicadas em sites, redes sociais e mensagens automatizadas. Essa camada cumpria duas funções: manter o público engajado além do espaço físico e estimular a lógica de **caçadores e coletores de informação** (Jenkins, 2009). O digital, no entanto, não substituía a experiência presencial, mas a expandia, criando múltiplos pontos de acesso.

Cinema projetado

No ápice das tragédias provocadas pela COVID-19 em Londrina,

realizou-se a gravação do filme *Ao Deus das Coisas*, criado por Patrícia Maria Alves e Carlos Fofaun, com poesia de Célia Musilli. A produção foi filmada no recém-fechado Cine Com-Tour — um circuito alternativo de cinema em Londrina — cuja capacidade exata era de 500 lugares — o mesmo número de perdas humanas registradas pela COVID-19 na ocasião, em dezembro de 2020. O filme foi projetado nas paredes do edifício Julio Fuganti para marcar o início da caça ao tesouro, na noite do dia 9 de dezembro de 2020.

Figura 234 – Filme editado na vertical



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 25 – Projeção filme em prédio



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Figura 26 – Filme editado na horizontal para reprodução online



Fonte: Folha de Londrina (2020)

A *Folha de Londrina* ampliou a cobertura do *Caça ao Tesouro* em seus canais digitais, publicando entrevistas, reportagens multimídia e atualizações que expandiam a experiência além do espaço físico da cidade. Essa dimensão online reforçou a lógica transmídia (Jenkins, 2009), permitindo que o público acessasse diferentes camadas da narrativa em múltiplas plataformas, conectando a edição impressa, as intervenções urbanas e as mídias digitais em um mesmo universo narrativo.

O Público e a Interação

O *Caça ao Tesouro* propiciou uma forma inovadora de interação, ao transformar os leitores em participantes ativos da narrativa. A busca pelas pistas no espaço urbano incentivou a redescoberta da cidade, o contato com a memória histórica local e a vivência coletiva — ainda que adaptada ao contexto da pandemia em 2020.

A dinâmica também estimulou o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a cooperação, aspectos que dialogam com as motivações sociais de pertencimento, compreensão e confiança propostas por Fiske (2019). Do ponto de vista da teoria transmídia, o público assumiu o papel de transleitor (Scolari, 2012; 2017), integrando informações dispersas em diferentes suportes e reconstruindo o sentido da narrativa.

Ao todo, mais de 500 pessoas participaram das duas edições do evento (Figura 27). O tempo médio de participação foi superior a sete horas de jogo e os pontos de atividade estavam distribuídos em diferentes locais da cidade, o que possibilitou a preservação da segurança epidemiológica de todos os envolvidos.

Figura 24 – Reportagem da participação popular

10 **FL** Geral     FOLHA DE LONDRINA, quinta-feira, 11 de dezembro de 2020



FOLHA promove aventura cultural no aniversário de Londrina

Caça ao Tesouro nesta quinta-feira levou centenas de leitores a visitar pontos icônicos e mergulhar na história do município

Marcos Riman
Reportagem Local

No aniversário dos filhos, Laura, 8, e Nicólas, 3, o casal Cibele e Keyvan Silveira costuma escudar presentes pela casa e entregá-los após as crianças enfrentarem uma série de desafios. Na manhã do festão que comemora o aniversário de 86 anos de Londrina, nesta quinta-feira (10), a família do engenheiro agrônomo se juntou a centenas de outras pessoas que também participaram da Caça ao Tesouro promovida pelo Grupo Folha de Comunicação. Após percorrerem um circuito que envolveu conhecimento histórico sobre cinco cartões-postais londrinenses e promoveu interação com artistas locais, os aventureiros ganharam de presente quebra-cabeças com lindas imagens da cidade.

CARAVINA
Alargada para a aventura foi às 9h, quando os participantes cadastrados previamente começaram a receber enigmas pelo celular. As mensagens de texto traziam dados históricos que remetiam aos locais para onde deveriam se dirigir para obter chaves (códigos) de acesso às próximas etapas do desafio. A primeira dica dizia o

ponto onde a cidade começou, o local o pioneiro John Craig Smith chegou com uma caravana de 12 pessoas no dia 21 de agosto de 1928.

"Ao ler o enigma, a gente logo percebeu que se tratava do Marco Zero", afirmou Keyvan Silveira, que faz um dia no primeiro a chegar ao local, na zona leste, junto com a família. "Esta brincadeira é ótima, como já estamos acostumados a fazer isso em casa com nossos filhos, está sendo muito divertido participar desta aventura com as crianças e tantas outras pessoas", afirmou ao lado da esposa Cibele.

CASBRINHA
O segundo enigma remetia a um espaço de lazer da zona norte que leva o nome de um córrego e de um animal: Lago Cabrinha. "É a primeira vez

O artista Carlos Kubo (ao fundo) interage com os visitantes do Lago Cabrinha



pressreorder BRASILIA, 11 DE DEZEMBRO DE 2020

Fonte: Folha de Londrina (2020)

4.2 SIR BOT LOVAT

O personagem interativo Bot Lovat foi um dos principais articuladores do enredo. Através de charadas e enigmas, guiou os participantes pela história da cidade e pelos locais da caça. Ao mesmo tempo em que oferecia informações, criava **vazios semióticos** (Barthes, 2002), pois suas pistas exigiam interpretação e conexão com outros fragmentos. O Bot representou, assim, a passagem entre a experiência digital e a física, exigindo do público o papel ativo de transleitor capaz de integrar códigos multimodais.

O Sir Bot Lovat foi integrado à estratégia transmídia do *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina*, estreando na edição de 2020 (Figura 28). Sua principal função era guiar os participantes ao longo da jornada do jogo, fornecendo pistas, enigmas e orientações em tempo real. Atuando como um guia virtual, o bot articulava as diferentes plataformas narrativas — jornal impresso, espaço urbano e quebra-cabeças — transformando a experiência em uma trama multimodal.

Figura 28 – Convite para o Caça ao Tesouro



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Por meio do aplicativo Telegram, o Bot enviava charadas em mensagens de texto e imagens, exigindo do público raciocínio interpretativo e ação física. Cada enigma abordava elementos da história de Londrina e indicava locais emblemáticos da cidade. Ao acertar a resposta, os participantes eram conduzidos até um dos pontos indicados — espalhados pelos cinco cantos da cidade — para recolher a “chave” que liberava a próxima pista.

Mais do que fornecer informações, o Bot criava vazios semióticos (Barthes, 2002), pois cada charada representava uma lacuna de sentido que só podia ser preenchida na interação com outros fragmentos narrativos. Nesse processo, o público assumia o papel de transleitor (Scolari, 2012; 2017), integrando códigos multimodais (texto, imagem, espaço físico) e conectando narrativas digitais e presenciais. O Sir Bot Lovat, assim, não foi apenas um recurso tecnológico, mas um articulador central da experiência transmídia, ao mesmo tempo lúdico e pedagógico.

A inserção do Sir Bot Lovat no *Caça ao Tesouro* demonstra como o jornalismo pode incorporar tecnologias digitais para expandir a experiência narrativa e fortalecer a participação do público. Em consonância com a definição de narrativa transmídia de Jenkins (2009), o chatbot representou uma plataforma autônoma que não apenas replicava conteúdos, mas acrescentava uma camada narrativa própria, com enigmas e charadas que conectavam diretamente o leitor-jogador ao espaço urbano.

Sob a perspectiva de Scolari (2012; 2017), o Bot potencializou o papel do transleitor, uma vez que cada charada funcionava como um fragmento incompleto que exigia interpretação, deslocamento físico e articulação de múltiplos códigos (texto, imagem, espaço). Assim, a experiência deixou de ser linear e se transformou em um percurso interativo e multimodal, em que os participantes precisavam “costurar” os sentidos dispersos para avançar na narrativa.

Por outro lado, a presença do Bot também dialoga com a crítica de Han (2022) às “não-coisas” digitais, pois evidencia o risco de a mediação tecnológica reduzir a experiência a interações superficiais. No entanto, no caso do *Caça ao Tesouro*, esse risco foi mitigado pelo equilíbrio entre o digital e o físico: as pistas enviadas pelo Bot não se encerravam no aplicativo, mas exigiam ação concreta na cidade. O virtual, portanto, funcionou como gatilho para a experiência presencial, ressignificando o espaço urbano e promovendo um tipo de reconexão social e cultural

em meio às restrições da pandemia.

O Sir Bot Lovat, nesse sentido, pode ser interpretado como uma metáfora da própria convergência midiática: um recurso digital que não substitui o contato com o real, mas que o potencializa, abrindo lacunas de sentido a serem preenchidas pelo público. Ao integrar jornal impresso, espaço urbano, arte e mídias digitais, o Bot representou um elo fundamental entre narrativa, tecnologia e comunidade, evidenciando as possibilidades do jornalismo transmídia como ferramenta de engajamento e de resiliência cultural.

Quebra-cabeça - o prêmio

O quebra-cabeça, montado a partir das chaves encontradas ao longo do percurso, representava não apenas a recompensa final do jogo, mas também a síntese da experiência transmídia. Cada peça correspondia a uma pista decifrada, e somente a combinação de todas permitia revelar uma imagem icônica da cidade de Londrina.

Figura 22 – Imagens dos quebra cabeças



Fonte: Folha de Londrina (2020)

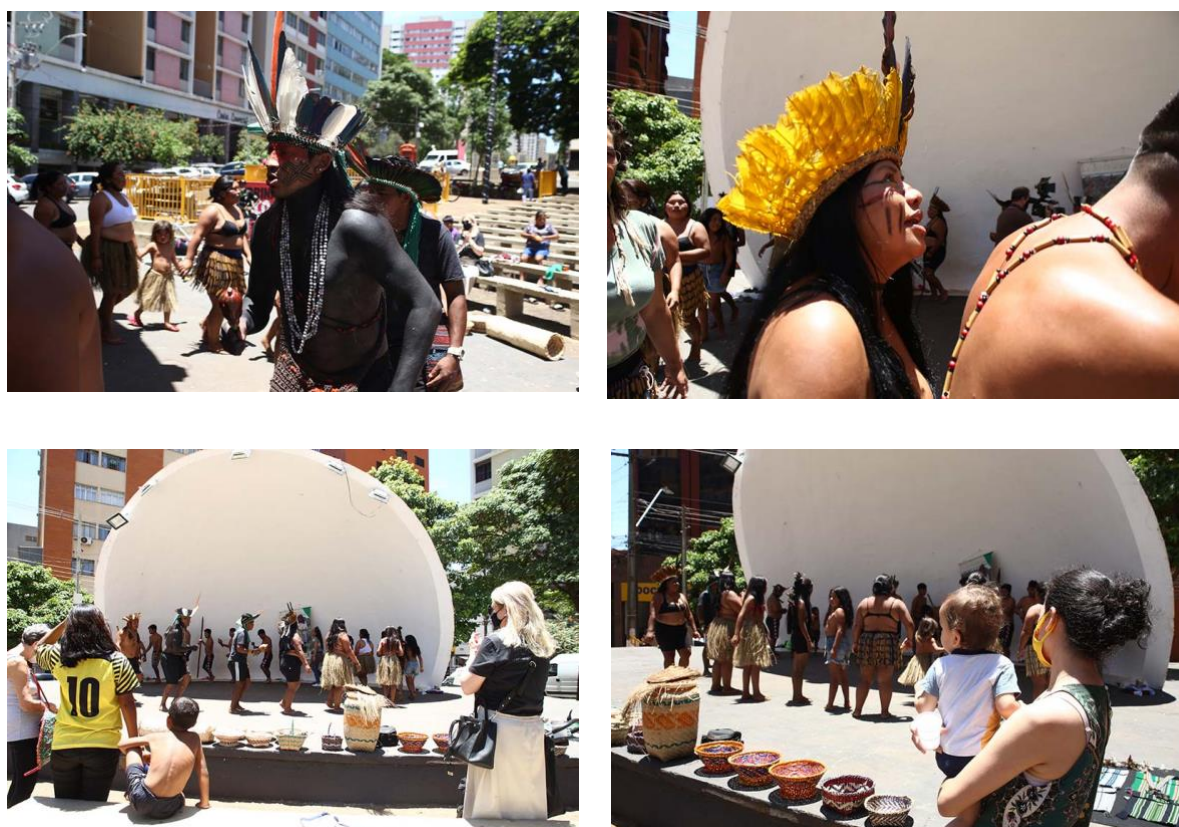
Nesse processo, o quebra-cabeça assumiu uma dimensão simbólica: ele condensava as lacunas narrativas abertas pelas charadas e pelos enigmas, funcionando como aquilo que Barthes (2002) descreve como vazio produtivo — um espaço que exige do participante o esforço interpretativo para ser preenchido. A completude da imagem só era possível pela ação conjunta do público, que, como

transleitor (Scolari, 2012; 2017), integrava fragmentos dispersos em diferentes plataformas até alcançar a totalidade do sentido.

Além do valor lúdico, o prêmio cumpriu uma função social, pois reforçou as motivações humanas fundamentais destacadas por Fiske (2019): o pertencimento (ao participar de uma experiência coletiva), a compreensão (ao decifrar enigmas históricos e culturais), o controle (ao resolver problemas e avançar no jogo), a valorização (ao ser reconhecido pelo esforço) e a confiança (ao acreditar na lógica da narrativa e na recompensa final).

Assim, o quebra-cabeça não foi apenas o desfecho de um jogo, mas a metáfora visual da convergência midiática (Jenkins, 2009), unindo cidade, jornal, arte e tecnologia em um mesmo gesto de síntese narrativa e cultural.

Figura 259 – Concha Acústica



Fonte: Folha de Londrina (2021)

5 ANÁLISE

O *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina* foi escolhido como objeto de estudo por representar um exemplo completo de aplicação da narrativa transmídia e por demonstrar como o jornalismo pode ir além da função informativa tradicional, engajando o público de forma ativa e participativa. O evento transformou a cidade em um tabuleiro narrativo, valorizando a cultura local e se adaptando às restrições impostas pela pandemia.

Entre os principais resultados, destacam-se:

Engajar o público de forma inovadora: Ao transformar a cidade em um cenário de jogo, o projeto incentivou a participação ativa e a exploração do espaço urbano. A proposta do "Caça ao Tesouro" rompe com a passividade da navegação online, transformando o público em participante ativo da narrativa. Ao invés de consumir informações, os indivíduos são convidados a explorar o espaço urbano, decifrar enigmas e interagir com a cidade de forma lúdica e instigante. Essa abordagem inovadora estimula a curiosidade e a interação, gerando um engajamento mais profundo e significativo com o conteúdo proposto.

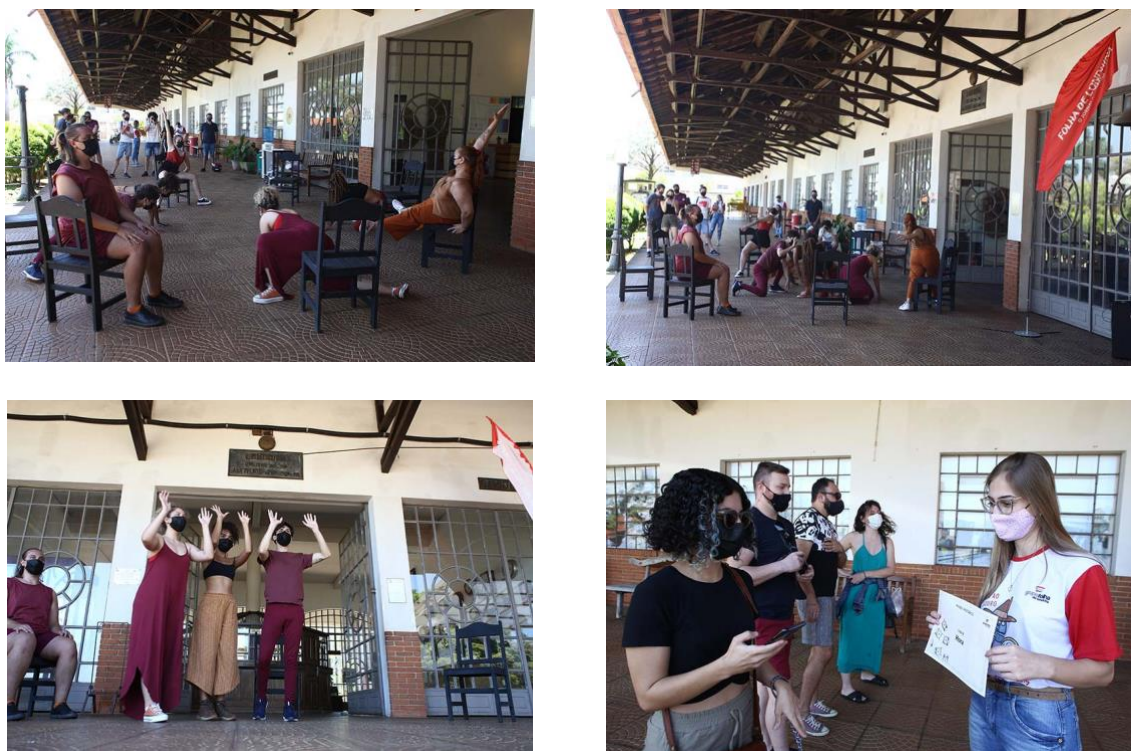
Figura 30 – Rodoviária de Londrina - Zona Leste



Fonte: Folha de Londrina (2021)

Valorizar a história e a cultura local: Os enigmas e as pistas estavam relacionados à história de Londrina, promovendo o conhecimento e o sentimento de pertencimento à cidade. O "Caça ao Tesouro" vai além da brincadeira, revelando-se uma poderosa ferramenta de promoção do conhecimento e do sentimento de pertencimento à cidade de Londrina. Os enigmas e as pistas, intrinsecamente ligados à história local, convidam os participantes a decodificar a cidade através de seus monumentos e referências históricas. O evento, portanto, não se limita a comemorar o aniversário da cidade, mas se transforma em uma experiência imersiva que ressignifica o espaço urbano e fortalece o vínculo da comunidade com sua história e identidade.

Figura 26 – Museu Histórico (Centro)



Fonte: Folha de Londrina (2021)

Adaptar-se ao contexto da pandemia: A edição de 2020 do "Caça ao Tesouro" demonstrou a flexibilidade da narrativa transmídia ao se adaptar às restrições impostas pela pandemia. Mesmo diante de um cenário adverso, o projeto conseguiu oferecer uma experiência segura e interativa, incentivando a participação em pequenos grupos e mantendo o foco na interação social, ainda que em menor escala. Essa capacidade de adaptação evidencia o potencial da transmídia para criar experiências relevantes em diferentes contextos, demonstrando que a interação social pode se manifestar de diversas formas. A edição de 2021, ano de reabertura, convida os londrinenses agorafóbicos a sair de suas telas e explorar a cidade e o cotidiano real.

Figura 32 – Lago Cabrinha



Fonte: Folha de Londrina (2020)

Criar uma experiência memorável: A combinação de elementos físicos e digitais, a busca pelas pistas e a resolução do quebra-cabeça criaram uma experiência única e memorável para os participantes.

Figura 273 – Centro Social Urbano Adriano Mariano Gomes – Vila Portuguesa



Fonte: Folha de Londrina (2021)

A combinação de elementos físicos e digitais, então, proporciona uma experiência única e memorável aos participantes. A busca pelo tesouro os impele a sair do ambiente virtual e interagir com o mundo real, explorando a cidade de forma tátil e sensorial. A materialidade das chaves encontradas em cada ponto do percurso funciona como um elo entre o mundo digital e o mundo material, enriquecendo a experiência e conferindo-lhe um caráter concreto.

Figura 284 – Casa do Pioneiro (UEL - Zona Oeste)



Fonte: Folha de Londrina (2021)

O "Caça ao Tesouro", ao utilizar diferentes plataformas (jornal

impresso, espaço urbano, quebra-cabeça físico e espaços públicos) para expandir a narrativa, convidou o público a se tornar um "translector" ativo. Os participantes, nesse contexto, deixam de ser os receptores de informações para se transformarem em agentes ativos na narrativa, buscando informações, conectando peças do quebra-cabeça e participando da construção do sentido.

Figura 35 – Folha de Londrina



Fonte: Folha de Londrina (2021)

Reconexão do público com o jornalismo local: o "Caça ao Tesouro" da Folha de Londrina mostrou aos leitores da Folha de Londrina que o

jornalismo pode inovar e criar novas formas de engajamento diferentes com o público. Ao utilizar as ferramentas da transmídia, o evento promove a cultura, a interação social e a valorização do espaço urbano, demonstrando que o jornalismo pode ser muito mais do que a transmissão de informações: pode ser uma experiência lúdica, educativa e enriquecedora e cria memórias afetivas com os indivíduos participantes e suas famílias.

Figura 36 – Barragem do Lago Igapó (Zona Sul)



Fonte: Folha de Londrina (2021)

A iniciativa, que celebra a história e a identidade de Londrina, oferece uma experiência interativa que ultrapassa os limites do que entendemos por leitura de um jornal, convidando o público a participar ativamente da construção da narrativa.

O *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina*, mais do que um jogo, configura-se como um evento multifacetado que tangencia conceitos-chave da

contemporaneidade, como o “vazio” de Barthes, as “não-coisas” de Han e as motivações sociais de Fiske. A análise da experiência do jogo sob essas três perspectivas revela a complexa teia de significados que o evento entrelaça.

A busca por chaves e a resolução de enigmas podem ser interpretadas como uma imersão em um sistema de códigos. A teoria de Vilém Flusser sobre a codificação do mundo, em *O Mundo Codificado* (2007), oferece uma base para entender como o *Caça ao Tesouro* se relaciona com a sociedade da informação. Ao decifrar pistas, os participantes decodificam a cidade, acessando informações codificadas em locais, monumentos e referências históricas. O jornal impresso, nesse contexto, atua como um metacanal, oferecendo as primeiras camadas de codificação que direcionam a interação com o espaço urbano. A materialidade da chave, por sua vez, funciona como um elo entre o mundo digital e o mundo material, concretizando a busca e conferindo-lhe um caráter tangível.

Utiliza-se, então, a lógica digital (enigmas, pistas) para revalorizar o espaço físico da cidade, contrapondo-se à desmaterialização do mundo na era digital, em que objetos físicos são frequentemente substituídos por informações e experiências virtuais. A materialidade das chaves reforça a importância do físico em um mundo cada vez mais digital, estabelecendo um diálogo entre o virtual e o real.

A participação em grupos promove a interação social e a construção de laços entre os participantes. A resolução dos enigmas e a busca pelas chaves transformam-se em experiências compartilhadas, fortalecendo o senso de comunidade e de pertencimento à cidade. Essa dimensão social do jogo contribui para o bem-estar humano, demonstrando que a busca por um tesouro pode ser também uma busca por conexão social.

Os enigmas, no *Caça ao Tesouro*, apresentam um sentido óbvio (a resposta direta), mas também carregam um “sentido obtuso”, que se manifesta na experiência da busca, na interação com o espaço urbano e na interpretação subjetiva de cada participante. A descoberta do tesouro, portanto, não se resume à simples resolução do enigma, mas à construção de um sentido mais amplo, que se enriquece com a experiência individual e coletiva.

Em *O Óbvio e o Obtuso*, Roland Barthes (2002) explora a noção de “vazio” como um espaço de potencialidade, no qual o sentido não é predefinido, mas construído pela experiência individual. No *Caça ao Tesouro*, os enigmas, embora

possuam uma resposta objetiva, carregam consigo um “sentido obtuso” que se revela na vivência da busca. O “vazio”, nesse contexto, não é ausência de significado, mas o campo onde a interação com a cidade, a decifração das pistas e a partilha com os outros se transformam em uma experiência singular. A descoberta do tesouro é apenas um ponto de chegada em uma jornada rica em significados, em que o percurso, com suas incertezas e descobertas, se revela essencial.

A relação entre os enigmas propostos no *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina* e o conceito de “vazio” reside na capacidade dos enigmas de apresentarem uma resposta imediata e, ao mesmo tempo, um “sentido obtuso”. Tal sentido se manifesta na experiência da busca, na interação com o espaço urbano e na interpretação subjetiva de cada participante, elementos que configuram o “vazio” barthesiano como espaço de experiência e significação. Os enigmas, nesse contexto, funcionam como ponto de partida, um convite à exploração. A resposta direta é apenas o início de uma jornada que se desdobra em uma experiência mais profunda.

O “vazio”, na concepção de Barthes, não se configura como ausência de significado, mas como espaço onde a experiência individual se constrói. No *Caça ao Tesouro*, esse “vazio” é preenchido pela busca em si, pela interação com a cidade, pela decodificação das pistas e pela partilha da experiência com os demais participantes. A solução do enigma torna-se secundária em relação à riqueza da experiência vivida durante a busca.

A busca pelo tesouro, portanto, não se resume a encontrar a resposta correta ou chegar ao fim do percurso. O valor reside na vivência do trajeto, no processo de decifrar, interagir e construir significado. O “vazio” é preenchido por essa vivência multifacetada, que se enriquece com a interação social e a exploração do espaço urbano.

Na cidade, o *Caça ao Tesouro* transforma-se em palco de múltiplas narrativas, nas quais cada participante inscreve sua própria história. A interação com o espaço urbano, a interpretação das pistas e a dinâmica do grupo contribuem para a construção de um sentido pessoal, que vai além da resposta óbvia do enigma. O “sentido obtuso”, nesse contexto, emerge como uma camada de significados que se revela a partir da experiência subjetiva de cada indivíduo.

O “vazio”, portanto, não é um espaço homogêneo e estático, mas um campo de possibilidades no qual a polissemia se manifesta. Cada participante, ao

preencher o “vazio” com sua própria experiência, contribui para a construção de um mosaico de significados que enriquece a experiência do *Caça ao Tesouro*.

A desmaterialização e a revalorização do espaço físico

Byung-Chul Han (2022), em *Não-Coisas*, discute a desmaterialização do mundo na era digital, em que objetos físicos são substituídos por informações e experiências virtuais. O *Caça ao Tesouro* utiliza essa lógica digital como um meio para revalorizar o espaço físico da cidade. A busca pelo tesouro, embora guiada por elementos digitais, impele os participantes a sair do ambiente virtual e interagir ativamente com o mundo real. A necessidade de deslocar-se, explorar a cidade, tocar em seus elementos e sentir sua atmosfera contraria a tendência à desmaterialização inerente às “não-coisas”.

O evento, ao mobilizar elementos digitais e abstratos para ressignificar e revalorizar a experiência física da cidade, apresenta enigmas e pistas que residem no plano digital e exigem decodificação. A busca, nesse sentido, é guiada por códigos e informações que se assemelham à lógica do universo digital, criando uma camada de abstração sobre a realidade física.

A materialidade das chaves encontradas em cada ponto do percurso surge como elo fundamental entre o mundo digital e o material. Cada chave, além de sua função física, carrega um código que só se completa quando reunido aos demais, estabelecendo uma ponte entre o digital e o físico. Essa materialidade reforça a importância do mundo físico em um contexto cada vez mais dominado pelo digital, oferecendo uma ancoragem no real em meio à crescente abstração das “não-coisas”.

A experiência do *Caça ao Tesouro* contrapõe-se à passividade da navegação online, característica central das “não-coisas” descritas por Han (2022). Em vez de consumir informações de forma passiva, os participantes são incentivados a interagir ativamente com o ambiente, decodificando códigos, construindo significados e explorando a cidade de forma engajada. A busca pelo tesouro envolve movimento, interação sensorial e engajamento com o espaço, elementos que se distanciam da passividade inerente às “não-coisas”.

O *Caça ao Tesouro*, então, pode ser interpretado como uma ponte entre o mundo digital e o físico, utilizando a lógica digital como meio para incentivar a

interação com o espaço urbano. Ao fazer isso, o jogo ressignifica a experiência da cidade, transformando-a em palco de descobertas e interações. O evento oferece uma alternativa à desmaterialização digital, promovendo uma vivência mais rica e significativa, que reconecta os participantes com a cidade e seus encantos.

A importância das relações sociais na experiência do jogo

A participação popular no *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina* é mais do que entretenimento: revela-se reflexo das motivações sociais intrínsecas ao ser humano. Fiske (2019) enfatiza a importância das relações sociais para o bem-estar humano, destacando como a interação social é essencial para a saúde mental e emocional. O *Caça ao Tesouro*, nesse contexto, surge como catalisador de interações sociais.

Ao incentivar a participação em grupos, o evento proporcionou um espaço para que as pessoas se conectassem, compartilhassem experiências e fortalecessem laços. A busca pelas pistas e a resolução dos enigmas transformaram-se em vivências coletivas, criando um senso de colaboração e união entre os participantes.

O *Caça ao Tesouro* também desempenhou papel crucial na construção do senso de comunidade e pertencimento à cidade. Ao explorarem juntos o espaço urbano e a história local, os participantes desenvolveram conexão mais profunda com Londrina e seus habitantes. Mesmo em um contexto desafiador como o da pandemia, a iniciativa demonstrou capacidade de adaptação, incentivando a participação em pequenos grupos e seguindo protocolos de segurança. Essa flexibilidade revelou a centralidade da dimensão social do evento, que manteve a conexão humana em diferentes circunstâncias.

A experiência reforça que a necessidade de interação social é característica fundamental do ser humano, manifestando-se mesmo em tempos de crise.

Cultura da convergência e o transleitor

O *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina*, mais do que um jogo,

configura-se como exemplo paradigmático de como o jornalismo pode inovar e engajar o público de maneira ativa e multifacetada. Ao integrar diferentes mídias e plataformas, o evento transmídia convidou os participantes a se tornarem agentes ativos da narrativa, ecoando os conceitos de **cultura da convergência** de Henry Jenkins (2009) e de **transleitor** de Carlos Alberto Scolari (2012).

A cultura da convergência, conforme delineada por Jenkins (2009), caracteriza-se pela integração de mídias e plataformas, expandindo a narrativa para além de um único meio. O *Caça ao Tesouro* ilustra essa dinâmica ao conjugar jornal impresso, espaço urbano e quebra-cabeça físico, criando um mosaico de experiências interconectadas. O jornal impresso, tradicional meio de comunicação, forneceu as pistas iniciais, incitando os participantes a se aventurarem pela cidade em busca de novos elementos narrativos. O espaço urbano transformou-se em palco interativo, no qual monumentos, referências históricas e pontos de interesse revelaram informações cruciais para a resolução dos enigmas. O quebra-cabeça físico, por fim, materializou a jornada, reunindo as pistas coletadas e simbolizando a culminação da busca.

A convergência de plataformas não se limitou aos elementos mencionados. A presença online do projeto, embora não detalhada em todas as fontes, constituiu componente essencial da expansão da narrativa. Por meio de plataformas digitais, os participantes puderam interagir, compartilhar experiências, trocar informações e construir coletivamente o sentido do jogo. A internet, nesse contexto, além de sua função de repositório de informações, tornou-se espaço de interação e cocriação.

O “transleitor” ativo, desenvolvido por Scolari (2012), descreve o indivíduo que, em contato com narrativas transmídia, assume papel de agente ativo na busca, interpretação e conexão de informações. O *Caça ao Tesouro* transformou o público em transleitores engajados, que decifraram enigmas, exploraram a cidade, coletaram pistas e construíram interpretações próprias da narrativa. Os participantes não foram receptores passivos, mas protagonistas que interagiram ativamente com o jogo, tomando decisões, solucionando problemas e tecendo conexões entre os diferentes elementos narrativos. Cada enigma decifrado, cada pista encontrada e cada interação com o espaço urbano contribuiu para a construção de um sentido único e pessoal. A busca pelo tesouro, nesse contexto, transformou-se em jornada de descobrimento, tanto da cidade quanto de si mesmo.

A utilização de diferentes plataformas permitiu que a narrativa do *Caça ao Tesouro* se expandisse, oferecendo experiência mais rica e imersiva. Cada plataforma contribuiu de forma singular, e a interação entre elas criou vivência mais completa e significativa. O jornal impresso, com suas pistas iniciais, convidou os participantes ao primeiro passo da jornada. O espaço urbano, com seus monumentos e referências históricas, tornou-se palco da busca. O quebra-cabeça físico, por fim, materializou a jornada dos participantes, reunindo as pistas coletadas e simbolizando a culminação da busca.

O evento, portanto, não pode ser considerado apenas uma comemoração do aniversário da cidade: trata-se de uma experiência imersiva que ressignificou o espaço urbano e fortaleceu o vínculo da comunidade com sua história e identidade. A iniciativa demonstra o potencial do jornalismo em criar novas formas de engajamento com o público, utilizando as ferramentas da transmídia para promover cultura, interação social e valorização do espaço urbano.

Quadro 3 – Relação entre conceitos teóricos e o *Caça ao Tesouro* da *Folha de Londrina*

Autor / Conceito	Definição central	Aplicação no <i>Caça ao Tesouro</i>
Roland Barthes (2002) – Vazio / Sentido obtuso	O vazio como espaço de potencialidade, onde o sentido não é fixo, mas se constrói pela experiência do leitor.	Os enigmas funcionam como lacunas de sentido: a resposta objetiva existe, mas o verdadeiro significado emerge da experiência da busca, da interação com a cidade e da interpretação subjetiva de cada participante.
Byung-Chul Han (2022) – Não-coisas	A desmaterialização do mundo na era digital, marcada pela substituição de objetos físicos por	Apesar de basear-se em pistas digitais, o jogo reconecta o público ao espaço urbano e ao

	informações.	contato material (as chaves, o quebra-cabeça), contrariando a lógica das “não-coisas” com uma experiência sensorial e coletiva.
Susan T. Fiske (2019) – Motivações sociais	Pertencimento, compreensão, controle, valorização e confiança orientam o comportamento humano em interações sociais.	O jogo fortalece o pertencimento (à comunidade e à cidade), promove compreensão (da história local), oferece controle (resolver enigmas), gera valorização (reconhecimento da participação) e confiança (na narrativa e nos laços sociais).
Vilém Flusser (2007) – Codificação do mundo	A realidade é estruturada por códigos; compreender exige decodificação ativa dos signos.	Os participantes decodificam a cidade como sistema de signos: monumentos, locais e referências históricas funcionam como códigos a serem lidos e reinterpretados.
Henry Jenkins (2009) – Cultura da convergência / Narrativa transmídia	A convergência midiática integra múltiplas plataformas, cada uma contribuindo de forma única para a narrativa.	O <i>Caça ao Tesouro</i> integra jornal impresso, espaço urbano, arte urbana, mídias digitais e o Bot Lovat. Cada meio

		acrescenta uma camada autônoma da narrativa.
Carlos Alberto Scolari (2012; 2017) – Transleitor	Leitor multimodal que interpreta, conecta fragmentos e participa ativamente da narrativa transmídia.	O público não apenas lê, mas atua como transleitor: decifra enigmas, desloca-se pela cidade, conecta plataformas e constrói sentido coletivo.

Fonte: Elaborado pela autora (2025), com base em Barthes (2002), Han (2022), Fiske (2019), Flusser (2007), Jenkins (2009) e Scolari (2012; 2017).

6 CONCLUSÃO

O CROCHETEIRO DA REALIDADE SENSORIAL E DIGITAL

A pesquisa que ora se encerra partiu do objetivo de compreender o papel do indivíduo na construção de sentido em narrativas transmídia, tendo como ponto de partida o conceito de transleitor (Scolari, 2012; 2017). O título inicial, *Transleitor: uma análise do papel do indivíduo na produção de significado da narrativa transmídia*, apontava justamente para esse horizonte. Entretanto, como é próprio da natureza investigativa, o processo trouxe novas descobertas que deslocaram o foco. Ao longo do caminho, tornou-se evidente que mais do que apenas observar a ação do sujeito diante da narrativa, era necessário analisar a própria trama fragmentada como ferramenta cultural, cognitiva e social. Assim, o título alternativo – *Narrativas transmídias: uma análise do papel do discurso fragmentado em múltiplos meios como ferramenta de desfragmentação da realidade e formação do cidadão transmídia* – talvez fosse longo, mas refletiria com maior precisão a amplitude daquilo que se revelou no percurso investigativo.

Essa reflexão evidencia que a narrativa transmídia, no auge de sua prática, funcionou como um instrumento pedagógico para os indivíduos. Educou-os a costurar fragmentos, a decifrar lacunas, a interpretar códigos multimodais e a conectar experiências em um mundo marcado pela aceleração tecnológica e pela crise pandêmica. Em termos barthesianos, a narrativa transmídia não se limita a preencher sentidos pré-existentes, mas cria vazios semióticos que convidam o indivíduo à interpretação e à coautoria. Nesse processo, o sujeito desenvolve uma espécie de alfabetização digital expandida, aprendendo a diferenciar o real do irreal e a reconhecer que ambos, ainda que distintos, interagem de modo indissociável na vida contemporânea.

O contexto pandêmico reforçou essa dimensão. Isolados fisicamente e mergulhados em fluxos incessantes de “não-coisas” digitais (Han, 2022), os indivíduos foram confrontados com a urgência de ressignificar seus vínculos, criar laços de pertencimento e buscar experiências que reconectassem o corpo, os sentidos e a coletividade. O *Caça ao Tesouro da Folha de Londrina* mostrou que a narrativa transmídia pôde ocupar justamente esse lugar: transformar a cidade em

tabuleiro, devolver ao espaço urbano a função de palco narrativo e oferecer ao público a possibilidade de viver experiências partilhadas. Nesse sentido, a transmídia assumiu o papel de antídoto simbólico contra a fragmentação e o isolamento, permitindo que a lacuna não fosse percebida como ausência, mas como potencialidade criadora.

Pouco tempo foi suficiente para alterar profundamente a forma de interação do homem com o mundo. A experiência digital e a imaterialidade emergiram como tatuagens na pele da realidade, enquanto a materialidade se transmutou em extensões híbridas, em “implantes biológicos” ou próteses tecnológicas que moldam a vida cotidiana de 2025. O sujeito contemporâneo, conectado a assistentes de voz, inteligências artificiais e fluxos informacionais incessantes, vive em um universo que é ao mesmo tempo sensorial e imaterial. A narrativa transmídia, nesse cenário, não é apenas um fenômeno cultural, mas uma ferramenta de treinamento cognitivo e social para saber viver e saber interpretar a complexidade do mundo.

É nesse ponto que emerge a metáfora do crocheteiro da realidade. O transleitor, ao interagir com fragmentos narrativos dispersos em diversas plataformas, atua como um artesão do sentido. As agulhas são as mídias; as linhas coloridas, as informações; o tecido final, a realidade compartilhada. Assim como no crochê, em que cada ponto depende do anterior e abre caminho para o próximo, a narrativa transmídia exige do indivíduo a habilidade de entrelaçar códigos, costurar experiências e criar conexões que sustentem uma malha de significados coletivos. Não se trata apenas de encontrar respostas prontas, mas de tecer mundos possíveis a partir de fragmentos que, isolados, permaneceriam incompletos.

O Bot Lovat, personagem interativo criado para o *Caça ao Tesouro*, ilustra esse movimento. Se à época ele parecia inovador como chatbot rudimentar, hoje, diante das inteligências artificiais generativas – como ChatGPT, Gemini, DeepSeek e tantas outras – pode ser compreendido como precursor de uma transformação maior: a incorporação definitiva da interação homem-máquina no processo de construção narrativa. O contraste entre o Bot e a Inteligência Artificial atual evidencia não apenas o avanço tecnológico, mas também a necessidade crescente de desenvolver competências críticas para lidar com sistemas capazes de dialogar, interpretar e até co-criar. A transmídia, nesse sentido, torna-se um laboratório social, preparando o indivíduo para não sucumbir à passividade das “não-coisas” e para assumir ativamente a autoria dos significados.

O mundo de 2025 é, portanto, transmídia, sensorial e fragmentado. A informação circula sob demanda, dispersa em plataformas múltiplas, exigindo do indivíduo o papel ativo de crocheteiro. Ele conecta fios de dados, sons, imagens e experiências para compor o tecido de sua própria realidade. Cada narrativa é um ponto, cada mídia é uma agulha, cada interação social é uma linha colorida que dá forma ao mosaico coletivo.

Assim, conclui-se que a narrativa transmídia não é apenas uma estratégia de mídia ou uma prática jornalística inovadora, mas um modo de habitar o mundo contemporâneo. Ela oferece ao sujeito ferramentas para interpretar lacunas, enfrentar o vazio, resistir à imaterialidade e fortalecer vínculos sociais. Ao assumir o papel de transleitor-crocheteiro, o indivíduo aprende a costurar sua experiência de realidade, transformando fragmentos dispersos em um tecido de significados que sustenta a vida em sociedade. Nesse entrelaçar de fios, revela-se não apenas a essência da narrativa, mas a própria essência do humano: a capacidade de criar, compartilhar e ressignificar histórias que nos ajudam a existir no fluxo acelerado e complexo da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

ALVES, Patricia M. *Rota do Café: uma aventura em duas rodas pelo roteiro turístico mais famoso do Norte Pioneiro do Paraná*. Folha de Londrina, Londrina, 16 set. 2017. Disponível em: <https://www.folhadelondrina.com.br/transmidia/rota-do-cafe-2956655e.html>. Acesso em: 10 fev. 2025.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

BETTO, Frei. *Ofício de escrever*. São Paulo: Rocco, 2017.

BRANCH, John. *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*. The New York Times, 20 dez. 2012. Disponível em: <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>. Acesso em: 10 fev. 2025.

BRUNER, Jerome. *Acts of meaning*. Cambridge: Harvard University Press, 1990.

BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang, 2008.

COSTABILE, K. A.; SHEDLOSKEY-SHOEMAKER, R.; AUSTIN, A. B. Universal stories: how narratives satisfy core motives. *Self and Identity*, v. 17, n. 4, p. 418-431, 2018.

FISKE, Susan T. *Social beings: core motives in social psychology*. 4. ed. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOLHA DE LONDRINA. *Especial Transmídia GO: você foi convidado para o Caça ao Tesouro – 86 anos de Londrina*. Folha de Londrina, Londrina, 04 dez. 2020. Disponível em: <https://www.folhadelondrina.com.br/transmidia/especial-transmidia-go---voce-foi-convidado-para-o-caca-ao-tesouro-86-anos-de-londrina-3038853e.html>. Acesso em: 10 fev. 2025.

FOLHA DE LONDRINA. *Londrina 86 anos: no ano da pandemia, um aniversário atípico*. Folha de Londrina, Londrina, 10 dez. 2020. Disponível em: <https://www.folhadelondrina.com.br/transmidia/londrina-86-anos---no-ano-da-pandemia-um-aniversario-atipico-3130282e.html>. Acesso em: 10 fev. 2025.

FOLHA DE LONDRINA. *Londrina 87 anos: três razões que vão fazer você querer desbravar a cidade*. Folha de Londrina, Londrina, 10 dez. 2021. Disponível em: <https://www.folhadelondrina.com.br/transmidia/londrina-87-anos-tres-razoes-que-vao-fazer-voce-querer-desbravar-a-cidade-3145518e.html>. Acesso em: 10 fev. 2025.

FONTANARI, Rodrigo. A concepção de vazio em Roland Barthes. *Alea: Estudos Neolatinos*, v. 20, n. 3, p. 37-53, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1517-106X/2033753>. Acesso em: 20 out. 2021.

GRAESSER, Arthur C.; OTTATI, Victor. Why stories? Some evidence, questions, and challenges. In: WORCHEL, S.; WOOD, W.; SIMPSON, J. A. (eds.). *Group process and productivity*. Newbury Park: Sage, 1995. p. 121-139.

HAN, Byung-Chul. *Não-coisas: variações sobre o mundo digital*. Petrópolis: Vozes, 2022.

JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

ROMAN, Marcos. Folha promove aventura cultural no aniversário de Londrina. *Folha de Londrina*, Londrina, 11 dez. 2020, p. 10.

ROMAN, Marcos. *Caça ao Tesouro premia participantes*. Folha de Londrina, Londrina, 10 dez. 2021. Disponível em: <https://www.folhadelondrina.com.br/geral/caca-ao-tesouro-premia-participantes-3146285e.html>. Acesso em: 10 fev. 2025.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *A cruel pedagogia do vírus*. Coimbra: Almedina, 2020.

SCOLARI, Carlos A. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2012. E-book.

SCOLARI, Carlos A. El translector: lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. In: MILLÁN, José (coord.). *La lectura en España. Informe 2017*. Madrid: Federación de Gremios de Editores de España, 2017. p. 175-186.

TOFFLER, Alvin. *The third wave*. New York: William Morrow, 1980.