

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO**

CRISTIAN OLIVEIRA BENITES

**NARRATIVA TRANSMÍDIA E ENSINO DE LEITURA: O PAPEL DAS
ADAPTAÇÕES AUDIOVISUAIS NA FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO**

**São Borja
2025**

CRISTIAN OLIVEIRA BENITES

**NARRATIVA TRANSMÍDIA E ENSINO DE LEITURA: O PAPEL DAS
ADAPTAÇÕES AUDIOVISUAIS NA FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídia e Educação da Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Fabiane Lazzaris

**São Borja
2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

B467n Benites, Cristian Oliveira

Narrativa transmídia e ensino de leitura: o papel
das adaptações audiovisuais na formação do leitor
contemporâneo / Cristian Oliveira Benites.

19 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Especialização)--
Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA
E EDUCAÇÃO, 2025.

"Orientação: Fabiane Lazzaris".

1. narrativa transmídia. 2. leitura. 3.
multiletramentos. 4. adaptações audiovisuais. I.
Título.


CRISTIAN OLIVEIRA BENITES

NARRATIVA TRANSMÍDIA E ENSINO DE LEITURA: O PAPEL DAS ADAPTAÇÕES AUDIOVISUAIS NA FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídia e Educação da Universidade Aberta do Brasil/Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 27 de novembro de 2025.


Banca examinadora

Documento assinado digitalmente
 **FABIANE LAZZARIS**
Data: 12/12/2025 15:19:41-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


Prof.^a Dr.^a Fabiane Lazzaris

Orientadora

Unipampa

Documento assinado digitalmente
 **ARTHUR MAIA BABY GOMES**
Data: 15/12/2025 09:56:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Arthur Maia Baby Gomes

Documento assinado digitalmente
 **GLENDIA DE LIMA SANTOS**
Data: 14/12/2025 19:13:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Me. Glenda Lima de Lima

NARRATIVA TRANSMÍDIA E ENSINO DE LEITURA: O PAPEL DAS ADAPTAÇÕES AUDIOVISUAIS NA FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO

Resumo

Este trabalho analisa o papel das adaptações audiovisuais no contexto da narrativa transmídia e sua relevância para o ensino de leitura. Com base na análise comparativa das séries *The Last of Us* (HBO, 2023) e *Arcane* (Netflix, 2021), busca-se compreender os fatores que determinam o sucesso ou o fracasso de adaptações de jogos e obras literárias, bem como as implicações pedagógicas dessas narrativas na formação do leitor contemporâneo. O estudo fundamenta-se nas teorias da adaptação e da convergência midiática, além de dialogar com as perspectivas dos multiletramentos, que valorizam a leitura crítica e multimodal. Os resultados indicam que a fidelidade criativa, a coerência narrativa e a adequação estética ao meio são determinantes para o êxito de uma adaptação. Também se conclui que o uso pedagógico dessas produções pode ampliar as práticas de leitura intersemiótica, promovendo o desenvolvimento de leitores críticos e capazes de interpretar as diversas linguagens que compõem a cultura contemporânea.

Palavras-chave: narrativa transmídia; leitura; adaptações audiovisuais; multiletramentos.

Abstract

This work analyzes the role of audiovisual adaptations in the context of transmedia storytelling and their relevance to reading education. Based on a comparative analysis of *The Last of Us* (HBO, 2023) and *Arcane* (Netflix, 2021), it aims to understand the factors that determine the success or failure of adaptations of games and literary works, as well as their pedagogical implications for contemporary readers. The study is grounded in theories of adaptation and media convergence and dialogues with multiliteracy perspectives, which emphasize critical and multimodal reading. The results show that creative fidelity, narrative coherence, and aesthetic adaptation to the

medium are decisive for the success of an adaptation. It is also concluded that the pedagogical use of these productions can enhance intersemiotic reading practices and contribute to the development of critical readers who are able to interpret multiple forms of language in contemporary culture.

Keywords: transmedia storytelling; reading; audiovisual adaptations; multiliteracies.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a paisagem narrativa do entretenimento e da cultura letrada sofreu transformações marcantes. As obras literárias e os jogos eletrônicos deixaram de existir apenas como suportes isolados de leitura ou de interação para se converterem em universos narrativos que se estendem por múltiplas plataformas e mídias. A perspectiva da narrativa transmídia, entendida como o desdobramento de uma história ou universo narrativo por diferentes meios, com cada meio contribuindo de forma singular para a experiência do público, possibilita compreender essa nova forma de circulação das narrativas (Jenkins, 2009).

Este artigo investiga o papel das adaptações audiovisuais de obras originárias em outras mídias (jogos ou literatura) na formação do leitor contemporâneo, particularmente no âmbito do ensino de leitura e dos multiletramentos. Para isso, comparam-se dois casos contemporâneos de adaptação: a série televisiva *The Last of Us* (HBO, 2023) e a série animada *Arcane* (Netflix, 2021). O objetivo é identificar os elementos de linguagem, recepção e fidelidade/inação que parecem favorecer o sucesso ou o insucesso comercial e crítico dessas adaptações, e discutir como esses elementos podem ser mobilizados em contextos educacionais voltados ao ensino de leitura, linguagem e mídia.

O problema de pesquisa que orienta este estudo é: quais fatores produzidos pelas adaptações audiovisuais determinam seu êxito ou limitação no mercado e na crítica, e em que medida esses fatores podem ser correlacionados com práticas de ensino de leitura que considerem o leitor atual como agente de múltiplas mídias? A hipótese subjacente é a de que adaptações que conseguem equilibrar fidelidade à fonte, inovação de linguagem no meio de chegada, coerência narrativa emocional e engajamento da audiência promovem tanto o sucesso comercial quanto a apropriação educativa da obra como “texto” passível de leitura crítica. Finalmente, argumenta-se

que essas adaptações podem servir como objeto pedagógico para desenvolver competência leitora contemporânea, incluindo leitura intersemiótica, reflexão sobre mediações e agência do leitor/espectador.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico deste trabalho ancora-se nas discussões sobre adaptação, narrativa transmídia e multiletramentos. A partir das contribuições de Hutcheon (2013) e Stam (2008), compreende-se que a adaptação constitui um processo criativo de reinterpretação cultural, no qual a obra original é ressignificada em outro meio. Jenkins (2009) amplia essa noção ao tratar da convergência midiática, destacando o papel ativo do público na circulação e expansão de narrativas em múltiplas plataformas. No campo educacional, autores como Rojo (2012) e Dionísio (2011) aproximam essas teorias do ensino de leitura, propondo que as práticas pedagógicas contemplem múltiplas linguagens e promovam o desenvolvimento da competência interpretativa em contextos multimodais.

2.1 Adaptação e fidelidade

O campo dos estudos de adaptação, que examina como obras literárias, dramáticas ou de outro meio são convertidas em novos meios como filmes, séries, jogos, etc, tem evoluído desde abordagens clássicas que privilegiavam a noção de fidelidade (ou “quanto a adaptação se parecia com a fonte”) para abordagens mais amplas que enfatizam a criatividade, a mediação e as condições de recepção (Hutcheon, 2013; Stam, 2008). Por exemplo, Mellet (2011) faz um levantamento histórico da teoria da adaptação, mostrando como o debate da fidelidade persiste, embora muitos autores salientem que “a adaptação nunca pode vencer, e o original nunca perde” (Mellet, 2011, p. 99).

A discussão filosófica sobre a adaptação também aborda o valor e significado dessa prática, por exemplo, Eakin e Patt (2011) analisa a adaptação literária-cinematográfica como objeto estético e epistemológico, argumentando que ela é quase negligenciada como questão filosófica.

Esses autores oferecem recursos para entender que o sucesso de uma adaptação não se limita à “replicação” da obra original, mas passa por como a narrativa é traduzida para o meio-chegada e por como os públicos interagem com ela.

2.2 Narrativa transmídia e engajamento do público

O conceito de narrativa transmídia, introduzido por Jenkins (2009), refere-se à construção de universos narrativos que se expandem e se ramificam por diferentes plataformas, sendo que cada plataforma oferece uma parte específica da história ou da experiência. Nesse sentido, a adaptação de um jogo para uma série televisiva pode ser vista como um componente de uma narrativa maior, que convida à participação do público e à circulação de significados entre mídias.

Estudos recentes consideram que o engajamento da audiência, a cultura de fãs e a mediação digital (*fandoms*, fóruns, redes sociais) são elementos centrais na dinâmica transmídia (Dudkina; Madrona, 2023).

Para o ensino de leitura, essa perspectiva implica tratar o leitor/espectador não como receptor passivo, mas como agente que negocia sentido entre mídia, contexto e trajetória individual.

2.3 Leitura, multiletramentos e práticas escolares

Nos estudos de alfabetização e ensino de linguagem, o conceito de multiletramentos tem sido utilizado para descrever a competência de leitura e escrita que vai além do texto impresso tradicional, abrangendo mídias digitais, audiovisuais, jogos, hipertexto e redes sociais (Rojo, 2012; Dionísio, 2011).

Nesse contexto, a adaptação audiovisual de obras literárias ou de jogos configura-se como um “texto” que pode ser lido, e não apenas assistido ou jogado, no sentido de análise crítica de linguagem, da mediação de meio, das escolhas estéticas e simbólicas. Como sugerido por um estudo recente, o uso de adaptações em sala de aula pode “incrementar o significado literário, contextualizar o histórico/textual e desenvolver habilidades críticas” (Kocherry; Ansari, 2025, p. 256).

Dessa forma, a articulação entre adaptação e transmídia no ensino de leitura propõe que o leitor contemporâneo seja preparado para “transitar” entre mídias, refletir

sobre as diferenças de linguagem, reconhecer intervenções adaptativas e construir sentido de forma crítica.

3 METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, uma vez que busca compreender fenômenos culturais e educacionais a partir da interpretação de sentidos, em vez de mensurar dados numéricos. Também possui caráter exploratório, por investigar um campo ainda pouco estudado, a relação entre narrativa transmídia, adaptações audiovisuais e ensino de leitura, e descritivo, por apresentar e analisar as características das obras escolhidas. Os procedimentos metodológicos adotados incluem a pesquisa bibliográfica, com base em autores que discutem adaptação, linguagem e multiletramentos, e a análise comparativa entre as séries *The Last of Us* e *Arcane*. Esse percurso metodológico permite observar como elementos estéticos, narrativos e pedagógicos se articulam nas adaptações, oferecendo subsídios para o debate sobre o papel da mídia na formação do leitor contemporâneo.

As fontes utilizadas na pesquisa incluem artigos acadêmicos, dissertações, revistas científicas e relatórios de recepção, obtidos em plataformas especializadas. O levantamento bibliográfico foi realizado em bases como ResearchGate, Google Scholar, Persee, DiVA Portal, Wiley Online Library e portais institucionais de universidades europeias e latino-americanas. Esses repositórios foram selecionados por sua abrangência internacional e por reunirem produções recentes sobre adaptação audiovisual, narrativa transmídia, ensino de leitura e cultura midiática. Além das obras teóricas de referência, foram analisados textos que discutem especificamente as adaptações de *The Last of Us* e *Arcane*, a fim de relacionar estudos de recepção e análise narrativa ao contexto educacional proposto.

A partir dessas fontes, procedeu-se à análise descritiva e interpretativa, articulando os achados com as categorias teóricas apresentadas na revisão.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Análise dos casos

A análise dos casos selecionados, *The Last of Us* e *Arcane*, permite observar como as estratégias de adaptação podem gerar diferentes níveis de recepção e impacto cultural. Ambas as séries se originam de universos narrativos complexos e amplamente reconhecidos, mas apresentam abordagens distintas: enquanto *The Last of Us* prioriza a fidelidade emocional e a recriação de cenas do jogo original, *Arcane* aposta na liberdade estética e na ampliação de personagens e enredos. Essa comparação evidencia como a relação entre fidelidade e inovação narrativa é decisiva para o êxito das adaptações e como tais produções podem ser analisadas pedagogicamente como textos multimodais, capazes de fomentar leitura crítica e intersemiótica.

4.1.1 *The Last of Us*

A série *The Last of Us*, transmitida pela HBO em 2023, baseia-se no jogo de mesmo nome (2013) desenvolvido pela Naughty Dog. O jogo foi identificado como marco de “cinema interativo” no meio dos videogames, combinando sequências de gameplay com cenas cinematográficas e ênfase em atuação e cinematografia (Rotiroti, 2023). A adaptação televisiva teve ampla recepção crítica e comercial, rompendo o estereótipo histórico de insucesso das adaptações de jogos para mídia. “*The Last of Us* rompeu a tendência de adaptações malsucedidas de videogames e, em vez disso, acrescentou profundidade a um jogo muito querido.” (Higgins, 2023) Os fatores de sucesso identificados incluem:

- **Fidelidade com inovação:** A série manteve cenas icônicas e personagens centrais, ao mesmo tempo em que expandiu backstories e contextos por exemplo, “a inclusão de novas narrativas não vistas no jogo” (Time, 2023).

A ampliação de arcos narrativos secundários constitui um dos exemplos mais discutidos da estratégia de fidelidade com inovação adotada pela adaptação. O episódio dedicado a Bill e Frank tornou-se emblemático justamente por desenvolver, de modo extensivo, uma relação que no jogo aparece apenas de forma alusiva. No material original, a presença de Frank é sugerida por bilhetes e evidências ambientais, configurando uma história marcada pela ruptura e pela ausência. A série, ao contrário, transforma essa sugestão em narrativa plena, apresentando um vínculo afetivo de longa duração que reelabora elementos já insinuados no jogo sem contradizê-los. Como observa Rotiroti

(2023), a força dramática da adaptação está na combinação entre continuidade e expansão, e o romance entre Bill e Frank exemplifica esse procedimento ao oferecer densidade emocional a personagens cuja interioridade permanecia apenas indicada no jogo.

- **Linguagem audiovisual adaptada:** A série conseguiu “traduzir” a interatividade do jogo para uma experiência visual e sonora passiva, preservando a sensação de imersão e a complexidade moral que caracterizam a obra original. Mesmo sem o controle direto do jogador, a adaptação mantém a intensidade emocional e os dilemas éticos que sustentam a narrativa, explorando recursos cinematográficos de enquadramento, trilha sonora e atuação para recriar o envolvimento que, no jogo, se dava pela participação ativa do público.

No tratamento do personagem David, líder do grupo de sobreviventes que recorre ao canibalismo, a série evidencia de modo expressivo essa complexidade moral recriada pela linguagem audiovisual. No jogo, David já se apresenta como figura ambígua, articulando um discurso de acolhimento que rapidamente se revela manipulador. A adaptação televisiva intensifica essa ambivalência ao investir em performances que tornam visíveis nuances de seu comportamento — hesitações, tentativas de justificar escolhas extremas e um discurso de autoridade pautado pela autopreservação do grupo. Como argumenta Higgins (2023), a força dramática da adaptação deriva da capacidade de manter os dilemas éticos do jogo ao mesmo tempo em que os reconfigura no registro cinematográfico. David encarna, assim, a tensão entre sobrevivência e violência que permeia o universo de *The Last of Us*, mostrando como a série preserva a densidade moral do material de origem enquanto explora suas possibilidades interpretativas no formato televisivo.

- **Engajamento inter-mídia e *fandom*:** O envolvimento de jogadores e novos espectadores foi essencial para o êxito de *The Last of Us* como fenômeno transmidiático. Conforme observa Kitrar (2023, p. 82), a série “procura engajar o público, especialmente os jogadores, de modo que a ausência do controle direto seja compensada por um tipo distinto de imersão”. Esse engajamento é sustentado por estratégias narrativas e cinematográficas que reproduzem a tensão e o envolvimento emocional do jogo, agora mediados pela linguagem

televisiva. A circulação de conteúdos em redes sociais, fóruns e produções de fãs ampliou o alcance da narrativa e consolidou uma comunidade ativa em torno da franquia. Entretanto, as adaptações transmidiáticas também enfrentam limites. Jerrett e Howell (2025) observam que a segunda temporada da série “esquece o que tornou o jogo inesquecível”, ao adotar ritmo e escolhas narrativas que se afastam da estrutura emocional original. Tal divergência evidencia que mesmo adaptações bem-sucedidas podem encontrar resistência quando há ruptura entre o público, a linguagem e as expectativas narrativas construídas na obra-fonte.

4.1.2 Arcane

A série Arcane (Netflix, 2021) adapta o universo do jogo League of Legends (Riot Games). O estudo de Dudkina e Madrona (2023) revela que tanto jogadores familiarizados com o universo do jogo quanto novos espectadores participaram da recepção da série, e que a narrativa e o desenvolvimento de personagens foram fatores-chave para o engajamento. Os elementos que contribuíram para seu sucesso são:

- **Fidelidade com inovação:** A série equilibrou fidelidade ao universo do jogo com uma narrativa autônoma suficientemente acessível para quem não conhecia a franquia. No que se refere ao desenvolvimento de personagens, Arcane exemplifica de maneira consistente a estratégia de fidelidade com inovação. No jogo, figuras como Jinx e Vi possuem backstories relativamente concisos, apresentados sobretudo por meio de descrições, cinemáticas e fragmentos de lore, o que delineia traços centrais de personalidade — a instabilidade emocional e o comportamento caótico de Jinx; a firmeza, a lealdade e a impulsividade de Vi. A série preserva esses elementos reconhecíveis, de modo a manter continuidade com o imaginário já consolidado pelos jogadores, mas simultaneamente os amplia ao situá-los em trajetórias narrativas mais densas, articuladas a conflitos familiares, responsabilidades morais e redes de afeto. Como enfatizam Dudkina e Madrona (2023), essa ampliação sustenta a entrada de novos espectadores, ao mesmo tempo em que oferece ao público já familiarizado a possibilidade de compreender motivações e transformações que, no jogo, permaneciam apenas sugeridas.

- **Estética visual e ritmo narrativo próprios da animação:** A adaptação usou linguagem de animação com valores visuais fortes, montagem dinâmica e paralelos emocionais que se afastam da típica obra de jogo. A construção estética da série também se manifesta na forma como certos personagens são apresentados por meio de estratégias visuais que substituem explicações diretas, alinhando-se ao princípio de *show, don't tell* frequentemente associado à animação contemporânea. A personagem Isha, por exemplo, é representada como surda sem que a narrativa verbalize essa condição. Em vez disso, a série incorpora indícios visuais e sonoros — a atenção recorrente aos movimentos labiais dos interlocutores, a redução drástica da ambiência auditiva em sequências focalizadas em sua perspectiva e a manipulação da mixagem para sugerir percepção atenuada dos ruídos — configurando um procedimento que associa forma e significado. Esse uso da linguagem audiovisual reforça a autonomia estética de *Arcane* em relação ao material de origem, resultando em uma representação que, conforme discutem Dudkina e Madrona (2023), contribui para ampliar a experiência emocional do público sem recorrer à explicitação narrativa.
- **Construção de *fandom* e universo expandido:** A série provocou renovação de interesse pelo jogo e por outros produtos do universo, indicando que a adaptação não apenas traduziu a obra-fonte, mas expandiu o universo e o engajamento. Esses elementos sugerem que, para uma adaptação atingir sucesso crítico e comercial, não basta “copiar” a obra original. É preciso reinventar a linguagem para o novo meio, gerando valor narrativo e emocional autônomo.

4.2 Elementos que parecem favorecer ou limitar o sucesso das adaptações

Combinando os achados dos dois casos acima e referenciando a teoria da adaptação e transmídia, podem ser destacados os seguintes fatores:

Equilíbrio entre fidelidade e inovação: Adaptar com respeito à obra-fonte (preservando personagens, temas centrais, tom) contribui para legitimar a nova versão, mas inovar no meio-chegada (novas cenas, profundidade de personagens, ritmo diferente) amplia o público e evita a sensação de “mera cópia”.

Adequação da linguagem ao novo meio: A adaptação deve explorar as potencialidades do meio de chegada (como a narrativa visual da série, som, montagem, atuação) em vez de simplesmente replicar o formato original. Por exemplo, a “interatividade” do jogo deve ser convertida em outras formas de engajamento visual, emocional ou participativo.

Coerência narrativa e emocional: A adaptação bem-sucedida respeita a coerência emocional da obra original ou cria uma nova coerência que possa “fazer sentido” para o público. Quando essa coerência se rompe (por escolhas narrativas radicais, mudança de foco afetivo), pode haver rejeição.

Engajamento da audiência e mediação transmídia: O público contemporâneo não é apenas receptor passivo. Ele interage com *fandoms*, redes sociais, outros produtos do universo narrativo e espera “experiência” mais ampla. Adaptações que consideram essa dinâmica (envolvendo fãs, gerando conteúdo expansivo, fazendo marketing que dialogue) têm vantagem.

Potencial de leitura crítica e educativa: No contexto escolar, adaptações que permitam comparações entre meio-fonte e meio-chegada, reflexão sobre escolhas de adaptação, linguagem e mediação, oferecem boas oportunidades pedagógicas. Adaptações que não oferecem esse “material de leitura” podem limitar seu valor educativo. Além do potencial pedagógico associado à comparação entre meios, a capacidade de uma obra gerar debates interpretativos amplos também desempenha papel relevante na circulação cultural das adaptações contemporâneas. Em ambientes digitais como Reddit e fóruns de discussão, a presença de elementos argumentáveis, isto é, que suscitem interpretações concorrentes, avaliações estéticas contrastivas ou disputas sobre decisões de adaptação, contribui para a manutenção do interesse público. Tal dinâmica pode ampliar significativamente o alcance de uma série, pois o engajamento discursivo funciona como forma de divulgação orgânica e prolonga seu ciclo de atenção. Nesse sentido, casos como *Game of Thrones*, que preservou índices de audiência mesmo diante de controvérsias em suas temporadas finais, mostram como a existência de tensões interpretativas pode sustentar a presença pública da obra, convertendo dissensos em motor de circulação.

4.3 Implicações para o ensino de leitura e multiletramentos

Para professores de Língua Portuguesa e Literatura, bem como para formadores de docentes e pesquisadores em ensino de línguas, as adaptações audiovisuais configuram-se como objetos de leitura complexos e férteis para o trabalho pedagógico com textos. Essas obras permitem ampliar o conceito de leitura para além da decodificação verbal, integrando imagem, som, performance, narrativa e interação. Ao serem mobilizadas em sala de aula, tornam-se instrumentos de aproximação entre o universo cultural dos estudantes e o campo da educação linguística, favorecendo práticas de análise crítica e de produção criativa.

Uma possibilidade de abordagem consiste em propor comparações entre diferentes versões de uma mesma narrativa, como cenas do jogo, trechos literários adaptados e episódios da série, a fim de identificar o que foi mantido, modificado ou omitido em cada suporte. Esse tipo de atividade estimula a percepção de que cada meio possui recursos expressivos próprios e que as escolhas de adaptação resultam em novos efeitos de sentido. Assim, o estudante é convidado a refletir sobre o impacto dessas decisões na construção da narrativa e na relação entre linguagem e público.

Outra estratégia didática relevante é o estudo comparativo das linguagens específicas de cada meio. No caso dos jogos, pode-se analisar a agência do jogador, a interatividade e as formas de progressão narrativa. Já nas séries, podem-se discutir elementos como a atuação, a montagem, o design sonoro e visual, bem como o papel da trilha sonora na criação de atmosferas e emoções. Essa comparação ajuda a compreender como diferentes linguagens constroem experiências distintas de leitura e de imersão, desenvolvendo a sensibilidade estética e interpretativa dos alunos.

Também é possível propor atividades de leitura intersemiótica, nas quais os alunos adaptem uma cena da série para um roteiro de jogo, ou transformem um trecho interativo em narrativa audiovisual. Esse tipo de tarefa promove o entendimento das limitações e potencialidades de cada meio, além de incentivar a autoria e a criatividade. Ao recriar narrativas em novas linguagens, os estudantes tornam-se coautores do processo de significação, exercitando práticas de escrita e leitura ampliadas.

O trabalho com o universo dos *fandoms* e das mídias sociais constitui outra via produtiva de exploração pedagógica. A análise das reações dos fãs, dos debates em redes e das produções derivadas, como fanfics e vídeos de análise, permite discutir o papel do leitor contemporâneo como participante ativo na construção e circulação de

sentidos. Essa reflexão aproxima o ensino da realidade cultural dos jovens e reforça a noção de leitura como prática social situada, mediada por identidades e valores.

Por fim, incorporar as adaptações como meio de promover a alfabetização midiática contribui para que os estudantes compreendam que toda narrativa é resultado de escolhas estéticas, técnicas, comerciais e culturais, que moldam a forma como as histórias são contadas e recebidas. Ao ler criticamente essas decisões, o aluno reconhece a dimensão ideológica e política da produção de sentidos e desenvolve uma postura mais consciente diante das mídias que consome.

Essas práticas dialogam diretamente com os princípios dos multiletramentos, que defendem a valorização das múltiplas linguagens e modos de expressão na escola. Ao considerar as adaptações audiovisuais como textos legítimos, o professor amplia o espaço da leitura para além do impresso e estimula o desenvolvimento de uma competência leitora crítica, multimodal e participativa. O aluno passa, assim, a atuar como leitor, espectador e jogador, negociando sentidos entre mídias e linguagens, o que potencializa o engajamento, a autonomia e a consciência crítica na formação do leitor contemporâneo.

Um exemplo prático desse tipo de abordagem consiste em trabalhar, em sala de aula, com a comparação entre uma cena de *The Last of Us* no jogo e sua adaptação na série, solicitando que os estudantes identifiquem como a mudança de meio altera a experiência narrativa. Ao observar, por exemplo, a sequência em que Ellie confronta David, os alunos podem analisar como, no jogo, a construção da tensão depende da agência do jogador, do ritmo imposto pela perseguição e do controle direto da personagem. Já na série, a intensidade é produzida por enquadramentos fechados, variações de iluminação, escolhas de atuação e montagem. Após essa análise, o professor pode propor que os estudantes reescrevam a cena para outro formato, por exemplo um roteiro breve de animação ou uma história em quadrinhos, discutindo as adaptações necessárias e os sentidos que emergem dessa transposição. Esse procedimento evidencia, de maneira concreta, como cada linguagem molda a narrativa e convida o leitor, espectador e jogador a diferentes modos de participação.

Um encaminhamento alternativo envolvendo *Arcane* pode partir da análise do contraste entre as representações de Jinx em diferentes momentos da série, explorando como recursos estéticos e escolhas de animação constroem sentidos sobre sua trajetória psicológica. O professor pode selecionar duas cenas: uma anterior à transformação da personagem e outra posterior, solicitando que os estudantes

identifiquem elementos visuais e sonoros que marcam essa mudança, como variações de paleta de cores, ritmo da montagem, enquadramentos e tratamentos sonoros associados à instabilidade emocional. Em seguida, os alunos podem ser convidados a produzir um pequeno character study em formato multimodal, escolhendo outro personagem da série e criando um conjunto de quadros, esboços ou breves sequências animadas que representem diferentes fases de sua evolução narrativa. Essa atividade estimula a percepção das correlações entre forma e sentido, promove a leitura de elementos não verbais e incentiva a autoria ao mobilizar múltiplas linguagens na construção analítica e criativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A articulação entre narrativa transmídia, adaptação e ensino de leitura oferece uma via promissora para pensar as práticas de ensino de linguagens no século XXI. As adaptações audiovisuais de jogos ou literaturas, como os casos *The Last of Us* e *Arcane*, não são meramente produtos de entretenimento, mas sim objetos de leitura contemporânea que convocam o leitor/espectador a operar entre mídias, linguagens e significados. O sucesso comercial e crítico dessas adaptações parece depender de um conjunto de fatores que envolvem fidelidade/inação, adequação de linguagem, coerência emocional e engajamento do público. No âmbito educativo, tais adaptações oferecem material interessante para atividades de leitura, interpretação, produção e discussão crítica em sala de aula, ajudando a formar leitores capazes de transitar entre mídias e refletir sobre as mediações narrativas.

As obras selecionadas para este estudo foram escolhidas em razão do interesse demonstrado pelas turmas nas quais realizei estágio, uma vez que grande parte dos estudantes já havia jogado os títulos mencionados ou acompanhado suas adaptações televisivas. Essa familiaridade prévia favorece o engajamento e torna mais produtivo o trabalho de leitura intersemiótica. Contudo, cabe ao professor manejar eventuais assimetrias de acesso, seja promovendo atividades colaborativas em que um aluno apresente o jogo ou a cena a colegas que não disponham do mesmo repertório, seja optando por obras que dialoguem diretamente com o universo cultural da turma. Essa atenção às condições concretas de participação reforça a dimensão social da leitura e contribui para que todos os estudantes possam integrar-se às propostas pedagógicas de modo equitativo.

Para pesquisas futuras, sugere-se investigar empiricamente como essas adaptações se comportam em contextos escolares: por exemplo, com estudo de intervenção aplicando uma adaptação como recurso pedagógico e medindo os efeitos sobre engajamento, compreensão e produção dos alunos.

REFERÊNCIAS

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

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

STAM, Robert. **Literatura através do cinema**: realismo, magia e a arte da adaptação. Tradução de Marie-Anne Kremer e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

ROJO, Roxane. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

DIONISIO, Angela Paiva. Gêneros textuais e multimodalidade. *In*: KARWOSKI, Acir Mário, BRITO, Karim Siebeneicher (Orgs.). **Gêneros textuais**: reflexões e ensino. 4. ed. São Paulo: Parábola, 2011. p. 137-152.

MELLET, Laurent. From defining to categorising: a history of film adaptation theory. **Interfaces**. Image-Texte-Langage, n. 32, p. 99-110, 2011.

EAKIN, H. C.; PATT, A. Are adaptation studies effective, and what can enhance their practical impact? **WIREs Climate Change**, v. 2, p. 141-153, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1002/wcc.100> Acesso em: 27 out. 2025.

DUDKINA, L.; MADRONA, M. A. S. **Navigating Transmedia Landscapes**: The Mutual Impact of the Arcane Series and League of Legends on Audience Engagement. Gävle: University of Gävle, 2023. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1775090/FULLTEXT02.pdf> Acesso em: 27 out. 2025.

KOCHERRY, Jerald; ANSARI, Asghar. **Literature on screen**: exploring the effectiveness of film adaptations in teaching English literature. *Research Journal of English*, v. 10, p. 256-267, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.36993/RJOE.2025.10.1.267> Acesso em: 27 out. 2025.

HIGGINS, Matthew. **The Last of Us**: a show that surprised and challenged audiences – even those who had played the game. Portsmouth: University of Portsmouth, 2023. Disponível em: <https://www.port.ac.uk/news-events-and-blogs/blogs/popular-culture/the-last-of-us-a-show-that-surprised-and-challenged-audiences-even-those-who-had-played-the-game>. Acesso em: 27 out. 2025.

KITRAR, Alisa. **Comparative Analysis of Transmedia Storytelling in The Last of Us Game and TV Series**. Tese (Mestrado em Comunicação de Mídia) – Ca' Foscari University of Venice, 2023.

JERRETT, R.; HOWELL, M. **The Last of Us Season Two: Forgetting the Video Game's Emotional Core**. Portsmouth: University of Portsmouth, 2025. Disponível em: <https://www.port.ac.uk/news-events-and-blogs/blogs/academic-expertise/the-last-of-us-season-two-forgets-what-made-its-video-game-unforgettable>. Acesso em: 27 out. 2025.

ROTIROTI, Francesco. **Misreading gameplay: The Last of Us and the ethics of control**. Salisbury: Salisbury University, Literature/Film Quarterly, v. 53, n. 1, 2023. Disponível em: https://lfq.salisbury.edu/_issues/53_1/misreading-gameplay-the-last-of-us.html