

## TRANSMÍDIA, EDUCOMUNICAÇÃO E CULTURA GAMER: O UNIVERSO POKÉMON COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA

William Campos da SILVA (Furb)<sup>1</sup>

Rafael José BONA (Furb)<sup>2</sup>

### Resumo

O trabalho discute a relação entre transmídia, educomunicação e cultura gamer a partir da franquia Pokémon. O objetivo deste artigo é propor uma atividade pedagógica baseada nos diferentes produtos de mídia da franquia Pokémon, incentivando os alunos a criar personagens e narrativas para uma nova geração, a décima, de Pokémon para seu próprio jogo. A proposta baseia-se na narrativa transmídia como estratégia educacional capaz de promover engajamento, criatividade e protagonismo discente. Considera-se que o universo Pokémon, ao articular múltiplas plataformas e significados, exemplifica o potencial educativo das culturas midiáticas na formação crítica e participativa dos estudantes.

**Palavras-chave:** Transmídia; Educomunicação; Games.

### Abstract

This paper discusses the relationship between transmedia, educommunication, and gamer culture through the Pokémon franchise. The aim of the article is to propose a pedagogical activity based on the different media products of the Pokémon franchise, encouraging students to create characters and narratives for a new generation, the tenth, of Pokémon for their own game. The proposal is grounded in transmedia storytelling as an educative strategy capable of fostering engagement, creativity, and student agency. It is argued that the Pokémon universe, by articulating multiple platforms and meanings, exemplifies the educational potential of media cultures in the critical and participatory development of students.

**Keywords:** Transmedia; Educommunication; Games.

## INTRODUÇÃO

Os estudos sobre games, conforme apontam Chess e Consalvo (2022), deixaram de ocupar um espaço marginal dentro das pesquisas em mídia para se tornarem centrais na compreensão do atual ecossistema comunicacional. A convergência entre conteúdos, plataformas, tecnologias e públicos tornou os games um eixo estruturante da cultura digital, não apenas como entretenimento, mas como campo de análise crítica capaz de revelar lógicas industriais, práticas de consumo, toxicidades socioculturais e dinâmicas participativas que atravessam o conjunto das mídias contemporâneas.

Nesse cenário, a expansão narrativa entre meios, discutida por Scolari (2013), demonstra que franquias famosas constituem modelos fundacionais de transmídia,

---

<sup>1</sup> Doutorando e mestre em Educação pela Universidade Regional de Blumenau (PPGE/Furb). Integrante do grupo de pesquisa Edumídia (Furb/CNPq). Bolsista Capes. E-mail: [wcsilva@furb.br](mailto:wcsilva@furb.br)

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação e Linguagens (UTP), docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Regional de Blumenau (PPGE/Furb) e dos cursos de graduação da Furb e da Univali. Líder do grupo de pesquisa Edumídia (Furb/CNPq). E-mail: [rbona@furb.br](mailto:rbona@furb.br)

articulando jogos, cinema, quadrinhos, mangás, entre outros, e evidenciando formas de circulação cultural, apropriação pelos fãs e recomposição de universos ficcionais.

Essa perspectiva dialoga diretamente com o campo da educomunicação, no qual Tárzia (2017) evidencia que as práticas transmídia e a cultura participativa conectam aprendizagens formais e informais, permitindo engajamento para além da escola e integração entre linguagens, plataformas e experiências multimodais.

A articulação entre estudos de games, transmídia e educomunicação revela, portanto, não apenas a centralidade das narrativas expandidas no contexto da cultura digital (Santaella, 2010), mas também seu potencial como estratégia crítica e pedagógica, capaz de mobilizar participação, produção coletiva e leitura ativa dos meios. Ao reunir esses três enfoques, torna-se possível compreender os games como fenômeno comunicacional (Santaella; Feitoza, 2009; Silva; Martins; Vicenci, 2025), cuja análise ultrapassa o entretenimento e alcança dimensões socioculturais, educativas e tecnológicas, situando a transmídia como linguagem (Jenkins, 2006, 2022; Scolari, 2013; Bona, 2024) e a educomunicação (Soares, 2011) como prática que mediatiza, ressignifica e projeta essas experiências no campo da formação.

Por meio desse contexto, o objetivo deste artigo é propor uma atividade pedagógica baseada nos diferentes produtos de mídia da franquia Pokémon, incentivando os alunos a criar personagens e narrativas para uma nova geração, a décima, de Pokémon para seu próprio jogo. A proposta prevê que o material produzido pelos estudantes dos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental seja posteriormente explorado em sala de aula, ampliando as possibilidades de aprendizagem por meio da narrativa transmídia (Jenkins, 2006, 2022), que se refere àquelas histórias que se expandem em diferentes plataformas. O estudo se refere a uma pesquisa em andamento.

O universo Pokémon, criado no Japão em 1995 por Satoshi Tajiri, consolidou-se como uma das narrativas transmídia mais expressivas da cultura contemporânea e como um ícone global da cultura pop. Originada nos jogos eletrônicos desenvolvidos pela Game Freak Inc. e distribuídos pela Nintendo, a franquia expandiu-se progressivamente para múltiplas plataformas, como animações, filmes, mangás, jogos de cartas, livros, aplicativos, sites, brinquedos e experiências em realidade aumentada. Essa expansão permitiu que cada mídia acrescentasse novos elementos narrativos, personagens e

perspectivas ao mesmo universo ficcional, fortalecendo o engajamento do público e a coerência do mundo narrativo (Carmo; Carneiro; Bragagnolo, 2024).

O alcance e a relevância econômica da franquia evidenciam a força dessa estratégia transmídia. Segundo Carbone (2025), entre abril de 2024 e março de 2025, a franquia Pokémon comercializou cerca de 9 milhões de jogos e 75 bilhões de cartas, consolidando-se como uma das mais rentáveis do mundo. Esses dados reforçam não apenas o sucesso mercadológico da marca, mas também sua capacidade de articular diferentes linguagens e formatos midiáticos em uma experiência narrativa integrada e contínua.

A ampliação do conteúdo para diferentes mídias contribuiu para a popularização e fortalecimento da franquia Pokémon, uma vez que o jogo eletrônico, suporte narrativo original, serviu como eixo central a partir do qual as demais produções se articularam, contribuindo para a construção de um universo transmídia coeso e interdependente.

Essa multiplicidade de linguagens e meios não se limita à simples reprodução de uma história, mas promove uma ampliação do enredo, em que cada suporte acrescenta novas camadas de significado e incentiva diferentes formas de engajamento do público (Jenkins, 2006, 2022). Talvez seja justamente por sua natureza transmídia que a franquia Pokémon, há trinta anos, continua se destacando como um fenômeno cultural de grande alcance. Essa estrutura narrativa possibilita renovações sucessivas por meio da inclusão de novos personagens, mídias e histórias, sustentando a continuidade do universo criado.

Assim, Pokémon exemplifica o modo como a narrativa transmídia potencializa a imersão, a participação ativa e a construção coletiva de sentido, características centrais da cultura digital (Santaella, 2010) e relevantes para reflexões sobre práticas educativas contemporâneas. Compreender o universo transmídia de produções como Pokémon permite refletir sobre estratégias pedagógicas que dialoguem com a cultura na qual os estudantes já estão familiarizados em transitar entre diferentes mídias, linguagens e narrativas. Nesse contexto, como destacam Santaella e Feitoza (2009), experiências interativas e imersivas favorecem o protagonismo, a criatividade e a construção colaborativa do conhecimento.

O estudo se insere no grupo de pesquisa *Edumídia – Comunicação e Educação Midiática* (Furb/CNPq) e corresponde aos primeiros indícios de um projeto de tese de doutoramento sobre Pokémon, games, transmídia e educomunicação, desenvolvido no

Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Regional de Blumenau (PPGE/Furb).

## **REVISÃO DE LITERATURA**

A cultura de massas deu lugar à cultura das mídias digitais com a chegada da internet e dos computadores. A forma como nos relacionamos com os meios e produzimos sentidos a partir deles transformou profundamente as interações sociais e as práticas comunicacionais, expandindo o acesso à informação e criando dinâmicas de participação e produção cultural (Santaella, 2010). Segundo Kellner (2001, p. 9), “a cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecno capitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global”.

A cultura da convergência começou a ser teorizada no início dos anos de 2000 por Jenkins (2006, 2022), ao observar como as mídias passaram a se articular e tornar-se mais acessíveis, criando um ecossistema no qual conteúdos circulam entre diferentes plataformas. Desse movimento surge o conceito de narrativa transmídia, que, para o autor, refere-se à expansão de uma história por múltiplos meios, nos quais cada produto oferece uma contribuição específica ao universo narrativo e incentiva a participação ativa do público.

Em diálogo com essa perspectiva, Santaella (2010) mostra que a convergência das mídias resulta da digitalização, que funde suportes antes incompatíveis e permite que a informação circule de modo independente do meio de transmissão. Esse processo integra, em um mesmo ambiente comunicacional, campos que antes operavam separadamente, como o texto impresso, o audiovisual, as telecomunicações e a informática. Ao unificar padrões e superar limitações técnicas, a digitalização cria as bases materiais para que diferentes linguagens e sistemas midiáticos passem a atuar de forma integrada, favorecendo o cenário descrito por Jenkins.

A convergência é entendida por Scolari (2008) como o processo pelo qual diferentes meios e linguagens se influenciam e se reconfiguram mutuamente, em um funcionamento integrado no qual cada tecnologia absorve traços de outra e os devolve transformados. Nesse sentido, a web não apenas remedia outros meios, mas também é

remediada por eles, compondo um movimento circular em que os dispositivos se reconstróem continuamente a partir de suas trocas.

No que se refere à narrativa transmídia, Scolari (2013) afirma que ela não consiste na simples repetição da mesma história em múltiplos meios, mas na criação de um ecossistema narrativo capaz de articular diferentes linguagens, suportes e plataformas. Em vez de um conteúdo replicado, trata-se de um conjunto expandido de sentidos que transita por sistemas diversos, acionando experiências interpretativas que combinam circulação, continuidade e expansão narrativa.

Nesse contexto, Bona (2024) destaca que, ao transportar o conceito de narrativa transmídia para a educação em Publicidade e Propaganda, por exemplo, amplia-se o potencial pedagógico dos conteúdos, que podem ser adaptados para diferentes plataformas e linguagens. Essa abordagem desperta o interesse dos estudantes que são usuários habituais de dispositivos digitais, e incentiva a pesquisa, o aprofundamento e a interdisciplinaridade no processo de aprendizagem.

Em relação aos games, Santaella e Feitoza (2009) apontam que eles proporcionam experiências imersivas e interativas em ambientes navegáveis, promovendo múltiplas possibilidades de envolvimento cognitivo e emocional. Essas características tornam o jogo um recurso expressivo e potente para o campo educacional, favorecendo práticas que combinam entretenimento, criatividade e aprendizagem. Segundo Silva, Martins e Vicenci (2025), com uma preparação intencional e uma postura reflexiva e flexível por parte dos educadores, torna-se viável aproveitar plenamente os games na educação, favorecendo processos de aprendizagem.

A educomunicação, nesse cenário, articula-se às práticas transmídia e aos games, compreendendo a circulação de conteúdos, linguagens e processos interativos. Conforme Soares (2011), trata-se de um campo que opera na zona de contato entre comunicação e educação, impulsionando o professor a assumir uma atuação ampliada, capaz de integrar recursos midiáticos de forma consciente e autoral. Embora o diálogo entre essas áreas seja debatido desde a década de 1960, a denominação educomunicação consolidou-se no Brasil apenas em 1999, marcando seu reconhecimento acadêmico e político.

Na perspectiva da educomunicação, Citelli (2010) argumenta que a aproximação entre comunicação, tecnologias e práticas escolares deve ocorrer de modo crítico, evitando uma adesão instrumental que reduz as mídias a simples máquinas. Para o autor,

a presença de recursos como o computador só ganha relevância quando integrada a projetos pedagógicos consistentes e acompanhada de um uso que reconheça os significados sociais, culturais e históricos inscritos nesses dispositivos.

O lugar das tecnologias na escola, inclusive no ensino a distância, precisa estar vinculado a uma educação voltada à emancipação, que favoreça autonomia intelectual e a compreensão do sujeito no mundo. Nesse sentido, a educomunicação se apresenta como caminho para estruturar um trabalho mais qualificado com TICs no ambiente escolar, desde que conduzido por educadores e comunicadores preparados para atuar com esses processos de forma consciente e formativa (Citelli, 2010).

Ao relacionarmos o universo dos games e das narrativas transmídia às práticas educativas, observa-se que essa abordagem se insere em um ecossistema comunicativo mais amplo, no qual o aprendizado ocorre por meio da interação, da narrativa expandida e da participação ativa dos sujeitos.

## **METODOLOGIA**

A metodologia apresentada neste estudo caracteriza-se como uma abordagem pedagógica interdisciplinar de caráter teórico-prático, fundamentada nos princípios da narrativa transmídia discutidos por Jenkins (2006, 2022) e Scolari (2013). A proposta é voltada ao contexto da educação básica, com possibilidade de adaptação ao ensino superior, buscando articular criação, análise crítica e experimentação multimodal. Segue-se a perspectiva defendida por Laércio e Fonseca (2022), que evidenciam o potencial de ferramentas lúdicas e digitais para promover aprendizagens mais ativas e significativas. Ao desenvolverem um jogo educativo e aplicá-lo em turmas do Ensino Fundamental, os autores mostraram que processos interativos, aliados à mediação docente, favorecem a compreensão dos conteúdos e ampliam o engajamento dos estudantes.

A atividade aqui proposta sugere que seja um professor que organize as turmas de 8º e 9º anos do Ensino Fundamental em grupos, de acordo com o número de mídias selecionadas do universo Pokémon, como jogos eletrônicos, cartas colecionáveis, séries animadas, filmes, quadrinhos e aplicativos. Cada grupo ficará responsável por explorar uma dessas mídias, analisando seus elementos narrativos, estéticos e funcionais para compreender como elas contribuem para a construção do universo transmídia da franquia.

Com base nessa análise, os estudantes serão convidados a criar uma geração de Pokémon, utilizando ferramentas de inteligência artificial acessíveis para desenvolver personagens, narrativas e elementos visuais originais. A criação deverá manter coerência com o universo da franquia, mas incorporar aspectos inovadores e autorais que reflitam o olhar dos estudantes sobre o mundo contemporâneo. Nesse sentido, a franquia Pokémon, enquanto produto transmídia, também pode ser compreendida como um recurso educativo, pois sua lógica narrativa e interativa dialoga com a cultura digital dos estudantes e favorece aprendizagens ativas.

Essa perspectiva vem ao encontro de Bona (2025), ao afirmar que as interfaces entre cinema, games e educação ampliam o universo narrativo das obras originais e criam camadas interativas que estimulam o engajamento, a tomada de decisões, o pensamento crítico e a imersão do jogador. Para o autor, adaptações de franquias midiáticas para os jogos digitais não se limitam ao entretenimento, mas podem constituir práticas pedagógicas significativas ao integrar narrativa, interatividade e conteúdos científicos, éticos e ambientais, alinhados aos interesses e ao repertório cultural dos estudantes.

A proposta pode ser explorada de forma interdisciplinar, permitindo articulações com diferentes componentes curriculares. Em Ciências, os alunos podem estudar os animais e organismos que inspiram os novos Pokémon; em Língua Inglesa, trabalhar os nomes, descrições e habilidades dos personagens, simulando batalhas, diálogos e interações em inglês; em Matemática, aplicar cálculos de pontos de vida, dano e estatísticas dos jogos; em Geografia, criar mapas e representar a nova região em que se passa a décima geração do jogo; em Artes, produção de cartas ilustradas autorais, que envolvem a exploração de elementos visuais, como proporção, cor e composição, e a invenção de personagens com nome, tipo, habilidades e história de origem dos personagens.

A depender do contexto escolar, o professor pode ainda adaptar a proposta para outros componentes ou áreas do conhecimento. Além de estimular a criatividade, o trabalho colaborativo e a autoria dos estudantes, a atividade busca promover uma compreensão crítica da cultura midiática e das formas contemporâneas de produção e circulação de narrativas.

Assim, o universo Pokémon é utilizado como ponto de partida para integrar mídia, cultura e educação, potencializando aprendizagens significativas em diálogo com os

interesses e repertórios dos alunos. Esse contexto se aproxima do que discute Nedelcheva (2016), ao apontar que a narrativa transmídia do fenômeno sociocultural Pokémon está relacionada à sua capacidade de envolver o público por meio de múltiplas mídias e experiências interativas, criando uma forma de entretenimento que ultrapassa os limites do jogo e se transforma em uma experiência social e emocional compartilhada.

## **DISCUSSÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA**

A proposta pedagógica baseada no universo Pokémon insere-se na lógica da cultura da convergência e da narrativa transmídia (Jenkins, 2006, 2022; Scolari, 2013; Bona, 2024), ao estimular a circulação de sentidos entre diferentes mídias e linguagens. Esse movimento amplia práticas educativas nas quais o estudante deixa de ocupar exclusivamente a posição de receptor para atuar como produtor de narrativas, exercitando autoria, criatividade e leitura crítica do universo midiático. Ao criar sua própria geração de Pokémon, o aluno não apenas compreende os mecanismos narrativos e simbólicos do jogo, mas também se reconhece como sujeito ativo no processo de construção do conhecimento, alinhando-se ao que Jenkins caracteriza como cultura participativa e engajamento criativo.

A inserção da narrativa transmídia na educação, conforme argumenta Bona (2024), amplia o campo de possibilidades para o ensino, pois favorece a circulação do conhecimento em múltiplos formatos, plataformas e experiências. Quando o estudante analisa as características de um Pokémon, relacionando-as a conceitos científicos, artísticos ou linguísticos, mobiliza saberes diversos e estabelece conexões interdisciplinares, fortalecendo a aprendizagem contextualizada.

Além disso, ao articular jogos, mídias digitais e práticas colaborativas, a proposta dialoga com o que Kellner (2001) denomina cultura global mediada pela mídia, na qual os sujeitos produzem significados e identidades a partir de conteúdos que consomem e (re)criam. No âmbito escolar, reconhecer games e narrativas transmídia como elementos constitutivos do repertório cultural dos estudantes significa potencializar o desenvolvimento de competências comunicacionais, interpretativas e críticas. Nesse sentido, conforme indicam Silva, Martins e Vicenci (2025), o uso pedagógico dos games exige uma mediação intencional do professor, capaz de articular entretenimento,

aprendizagem, cooperação e pensamento reflexivo, consolidando um ambiente de engajamento cognitivo e social.

Trata-se, portanto, de uma proposta de pesquisa ainda em andamento, cuja aplicação está prevista para escolas de Blumenau/SC, local de desenvolvimento e observação do estudo. A investigação pretende analisar de que modo a narrativa transmídia e a gamificação, representadas aqui pelo universo Pokémon, contribuem para a aprendizagem significativa, a autoria estudantil e o fortalecimento das práticas educacionais no contexto escolar.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As narrativas transmídia e os games se revelam recursos potentes para repensar o ensino na contemporaneidade, especialmente quando articulados à cultura digital e às práticas participativas dos estudantes. Como observa Jenkins (2022), a convergência midiática amplia as formas de engajamento e de construção coletiva de sentido, enquanto Bona (2024) ressalta que sua incorporação ao contexto educacional estimula a criatividade, a autoria e o pensamento crítico. Ao aproximar a linguagem dos games e das mídias digitais do espaço escolar, o educador não apenas torna o aprendizado mais atraente, mas também favorece o desenvolvimento de competências cognitivas, comunicacionais e colaborativas.

Assim, a experiência proposta a partir do universo Pokémon exemplifica o potencial das narrativas transmídia e dos games como instrumentos de aprendizagem significativa, integrando diferentes áreas do conhecimento e linguagens expressivas. Essa perspectiva reforça a importância de práticas pedagógicas interdisciplinares, reflexivas e criativas, que considerem os repertórios midiáticos dos estudantes.

Para estudos futuros, recomenda-se a aplicação empírica dessa proposta em ambientes escolares, a fim de investigar seus efeitos sobre o engajamento, a autonomia e a produção de conhecimento dos alunos em contextos mediados por tecnologias digitais.

## **REFERÊNCIAS**

BONA, R. J. Educational interfaces between cinema and games. **Integrated Journal for Research in Arts and Humanities**, v. 5, n. 4, p. 14-21, jul. 2025. DOI: <https://doi.org/10.55544/ijrah.5.4.3>

BONA, R. J. **Narrativa transmídia e publicidade**. Campo Grande, MS: Editora Inovar, 2024. DOI: <https://doi.org/10.36926/editorainovar-978-65-5388-227-0>

CARBONE, F. **Franquia Pokémon ultrapassa 75 bilhões de cartas e vende 9 milhões de jogos em um ano**. [24 mai. 2025]. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/franquia-pokemon-ultrapassa-75-bilhoes-de-cartas-e-vende-9-milhoes-de-jogos-em-um-ano/>. Acesso em: 13 out. 2025.

CARMO, J.; CARNEIRO, M.; BRAGAGNOLO, B. Pokémon e as fronteiras da identidade nas diferentes plataformas midiáticas. **Estudos Culturais: Revista de Estudos Culturais - EACH USP - São Paulo**, Edição 9, p. 124-144, 2024.

CHESS, S.; CONSALVO, M. “The future of media studies is game studies”. **Critical Studies in Media Communication**, v. 39, n. 3, p. 159-164, 2022.

CITELLI, A. Comunicação e educação: convergências educacionais. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 7, n. 19, p. 67-85, jul. 2010.

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

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 3ª ed. São Paulo: Aleph, 2022.

KELLNER, D. **A cultura da mídia**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LAÉRCIO, F. G. S.; FONSECA, L. R. Proposta de jogo educativo para educação ambiental no ensino básico. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v. 17, n. 1, p. 09-27, 2022. DOI: [10.34024/revbea.2022.v17.12422](https://doi.org/10.34024/revbea.2022.v17.12422)

NEDELICHEVA, I. Analysis of transmedia storytelling in Pokémon GO. **International Journal of Humanities and Social Sciences**, v. 10, n. 11, p. 3734-3742, 2016.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 4ª ed. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (Org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCOLARI, C. A. **Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2008.

SCOLARI, C. A. **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013.

SILVA, W. C.; MARTINS, J.; VICENCI, L. O impacto dos jogos educacionais em uma atividade pedagógica na cidade de Blumenau/SC. In.; BONA, R. J.; GALARÇA, S. L. S. **Educomunicação em foco: caminhos interdisciplinares entre a mídia e a educação** (org.). Santa Maria, RS: Arco Editores, 2025, p. 83-100. DOI: <https://doi.org/10.48209/978-65-5417-416-4>

SOARES, I. O. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação - contribuições para a reforma do Ensino Médio**. São Paulo: Paulinas, 2011.

TÁRCIA, L. Transmídia, multimodalidades e educomunicação: o protagonismo infanto-juvenil no processo de convergência de mídias. **e-Com: Revista Científica de Comunicação Social do Centro Universitário de Belo Horizonte**, Belo Horizonte, v. 10, n. 2, p. 60-71, 2017.