**TÍTULO – TODO EM LETRAS MAIÚSCULAS**

Anísio Freire Ribeiro [[1]](#footnote-1)

São permitidos no máximo 3 autores por artigo

**Resumo:**

Texto em parágrafo único, fonte Arial 12, espaçamento de 1,15 entre linhas, sem recuo de parágrafo. Conteúdo de no mínimo 150 e no máximo 250 palavras.

**Palavras-chave:** No máximo 5 palavras separada por ponto.

**1. Introdução**

Todas as seções do artigo devem possuir parágrafo com recuo de 1,25, sem espaços antes ou após o parágrafo, fonte Arial 12, espaçamento de 1,15 entre linhas.

O texto deve possuir introdução, discussão em tópicos que abordem claramente as temáticas do artigo, considerações finais.

Trabalhando em uma sala de leitura de uma escola da Zona Leste da capital paulista percebemos o quanto os alunos apreciam ler, especialmente nas séries iniciais. Contudo, o hábito vai de fato, se tornando escasso nas séries finais do ensino fundamental, quando o aluno está dividido entre outras atividades próprias da adolescência. Todavia, basta surgir na prateleira alguma novidade do mercado editorial – leia-se indústria cultural – para que este adolescente encontre um “tempo” para ler, o que corrobora o dito por Johnson (JOHNSON, 2012), se um adolescente continua a ler, ainda que menos do que o fazia anteriormente, é um bom sinal, afinal ele está dividindo seu tempo com outras atividades, mas não deixou de fazê-lo, ou seja, não abandonou a prática.

**2. As narrativas transmidiáticas**

O surgimento de novas mídias, digitais ou não, sempre carrega consigo o sentimento de que suas antecessoras desaparecerão, sucumbindo ao suposto poder do objeto mais novo. Todavia, a história nos mostra que isso dificilmente acontece, já que uma mídia não desaparece, mas revisa sua função diante das mudanças sociais, provocadas ou não pelo surgimento de outras mídias. Na verdade, o que morrem são as ferramentas de acesso ao conteúdo, as tecnologias de distribuição e não os conteúdos (JENKINS, 2009; CORTELLA, 2014). Contudo, percebemos que cada nova técnica ainda que crie uma nova linguagem, toma por base as linguagens que a antecederam, sem as quais seu público em formação não a compreenderia (BOURDIEU, 2007). Sendo assim, em nossa sociedade estamos diante da permanência e convivência entre mídias sim (ZILBERMAN, 2008), mas também de sua convergência, gerando diferentes formas de interação cada vez mais complexas (JENKINS, 2009) e com elas, novas formas de narrar.

**3. Discussão: a literatura *gamer***

Sem perdermos longo tempo discutindo se é arte ou não, se é bom ou ruim, nos posicionamos como leitores normais da literatura *gamer*, ou seja, dispensamos os olhares do preconceito que costumam circundar este tipo de publicação, para compreendermos quem é o público visado pelas editoras. Além de aficionado por *games*, o catálogo das editoras recheado de best-sellers e de histórias voltadas ao público jovem, nos dá uma ideia de faixa-etária em torno dos 14 aos 25 anos. Dentre as que trouxeram a literatura *gamer* ao Brasil (Galera Record, Saraiva, Panini, Leya, entre outras), tais publicações figuram entre seus livros mais vendidos (KUSUMOTO, 2012). Ou seja, a julgar pelas estatísticas, o público jovem que ela procura atingir adquire muitos livros, transformando a literatura *gamer* em um nicho promissor.

**4. Considerações finais**

Como vimos, o trabalho partiu da observação do surgimento de um novo nicho de mercado no Brasil, que consequentemente está buscando um novo tipo de leitor, um consumidor engajado que transita por diferentes mídias (cf. JENKINS, 2009; GEE, 2004; LÉVY, 2003).

**Referências**

Utilizar as normas da ABNT 6023/2002... seguir exemplos abaixo

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Edições 70. 2004.

BELLONI, Maria Luiza. **Educação a distância**. 2ª edição. Campinas: Autores Associados, 2001.

GIROTTO, Eduardo Donizeti.; MORMUL, Najla Mehanna. A crise do trabalho docente na sociedade do trabalho. **Rev. Labor,** Fortaleza, v. 1, n. 4, p.1-14, 2010.

**Como referenciar este artigo:** Seguir o exemplo abaixo

RIBEIRO, Anísio Freire. A literatura gamer e o leitor: práticas de leitura e narrativas transmidiáticas. Tecnologia Educacional [on line], Rio de Janeiro, n. XXX, p. XX-XX, 2017. ISSN: 0102-5503.

**Submetido em:**

**Aprovado em:**

1. Doutor em Educação pela USP – Universidade de São Paulo. Mestre em Ciências Sociais pela UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas. Especialista em Ciências da Educação pela Universidade Federal de Lavras e Graduada em Pedagogia pela Universidade de Maranguape. Docente na EMEF Prof. Deocleciano Deocleico – Rede Municipal de Educação de Agrestina – RN. Contato: xxxxxxx Seguir esse exemplo anterior... mencionando apenas as formações acadêmicas e local de atuação profissional [↑](#footnote-ref-1)