CULTURA GEEK, TRANSMÍDIAS E ADAPTAÇÕES: PREFERÊNCIAS SOBRE FORMATOS AUDIOVISUAIS

Miguel Fernando da Silva Alves[1]
Pedro Henrique Riquinho Almeida[2]
Rafael Luiz Kocourek Huber[3]
Alisson Vercelino Beerbaum[4]

Instituição: Escola Técnica Estadual 25 de Julho
Modalidade: Relato de Pesquisa
Eixo Temático: Matemática e suas Tecnologias

1. Introdução

A circulação de narrativas entre diferentes meios é uma característica relevante da cultura de convergência, na qual conteúdos, públicos e práticas de participação se articulam entre cinema, televisão, jogos, quadrinhos e ambientes digitais. Jenkins (2009) assinala que esse cenário amplia os fluxos de conteúdo entre plataformas e intensifica a atuação dos públicos na apropriação e na circulação das narrativas. No campo específico das adaptações, Hutcheon (2013) propõe compreendê-las não como cópias do texto de origem, mas como processos de recriação submetidos às possibilidades e aos limites do novo meio. Essa perspectiva é particularmente pertinente quando mangás e videogames são transpostos para animações ou produções em live-action, pois cada formato reorganiza elementos visuais, narrativos e, no caso dos jogos, também a experiência de interatividade.

Partindo desse problema, a investigação voltou-se às preferências e percepções de participantes acerca de adaptações audiovisuais vinculadas à cultura geek. Em vez de atribuir qualidade objetiva às obras, buscou-se compreender como o grupo consultado se posiciona diante da escolha entre animação e live-action, quais aspectos considera mais sensíveis nas adaptações de mangás e quais recursos julga mais relevantes quando videogames são convertidos em produtos audiovisuais. O objetivo consistiu em analisar descritivamente essas preferências e percepções, mobilizando frequências absolutas e relativas para identificar tendências no grupo investigado e discutir sua relação com a problemática da adaptação entre mídias.

2. Procedimentos Metodológico

A pesquisa adotou abordagem quantitativa descritiva, com produção de dados por meio de questionário eletrônico de participação voluntária. O formulário foi divulgado em redes de contato dos estudantes, especialmente Instagram e WhatsApp, alcançando aproximadamente 60 pessoas; foram registradas 34 respostas válidas, todas acompanhadas de aceite de participação. A coleta ocorreu entre 14 de maio e 5 de junho de 2026. Por depender da circulação do formulário nas redes dos pesquisadores e da adesão espontânea dos respondentes, a amostra caracteriza-se como não probabilística por conveniência.

1Estudante do 2º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual 25 de Julho.
2Estudante do 2º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual 25 de Julho.
3Estudante do 2º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual 25 de Julho.
4Professor orientador do componente curricular Projeto Integrador de Matemática. Doutor. E-mail: alisson-vbeerbaum@gmail.com.

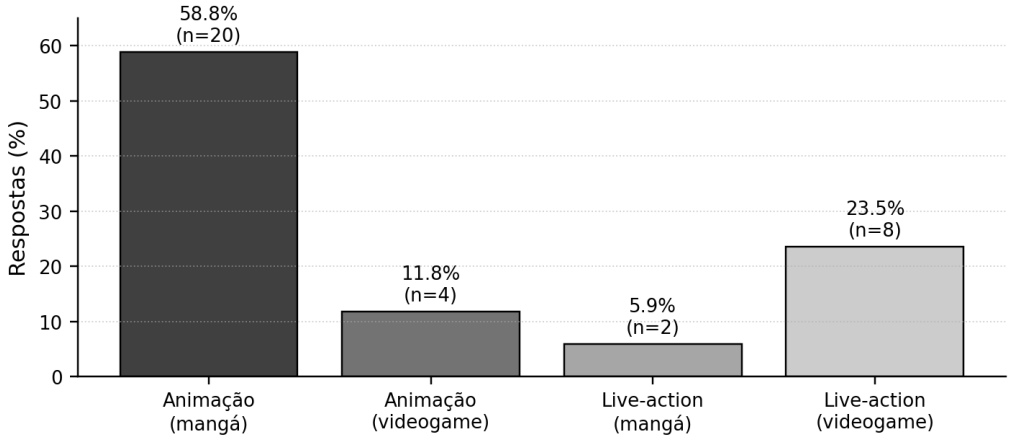
O instrumento reuniu questões categóricas sobre faixa etária, situação de estudo, frequência de consumo de conteúdos associados à cultura geek, preferência por formatos de adaptação, percepção sobre possíveis efeitos do formato na reputação das obras, preferência audiovisual geral, aspectos mais incômodos em live-actions de mangás e elementos considerados relevantes para manter o engajamento em adaptações de videogames. A base foi auditada antes da análise: foram mantidos os 34 registros com consentimento e preenchimento dos itens examinados, sem identificação de duplicações completas. Como as variáveis são categóricas, o tratamento estatístico concentrou-se em frequências absolutas (n) e relativas (%), calculadas sobre o total de 34 respostas válidas. Não foram aplicadas médias, medianas, correlações ou testes inferenciais, pois tais procedimentos não são pertinentes às variáveis efetivamente coletadas.

3. Resultados e Discussões

A composição da amostra evidencia forte concentração etária: 28 dos 34 participantes (82,4%) tinham entre 15 e 20 anos; três (8,8%) estavam entre 41 e 50 anos, dois (5,9%) entre 31 e 40 anos e um (2,9%) tinha mais de 50 anos. Também 28 respondentes (82,4%) declararam estar estudando ou cursando alguma formação. Quanto ao consumo de conteúdos da cultura geek, 14 (41,2%) assinalaram “Muito” e 12 (35,3%) “Sim”; as demais respostas distribuíram-se entre “Mais ou menos” (11,8%), “Pouco/Raramente” (5,9%) e “Não” (5,9%). O perfil obtido, portanto, descreve sobretudo um grupo jovem e familiarizado com esse universo cultural, condição que deve ser considerada na interpretação das preferências encontradas.

A preferência mais marcada apareceu na pergunta sobre o formato de adaptação considerado mais interessante. Vinte participantes (58,8%) escolheram animações baseadas em mangás; oito (23,5%), live-actions baseadas em videogames; quatro (11,8%), animações baseadas em videogames; e dois (5,9%), live-actions baseados em mangás. Quando as respostas são agrupadas apenas pelo formato audiovisual, 24 participantes (70,6%) escolheram alguma alternativa em animação, enquanto 10 (29,4%) optaram por alternativas em live-action. O Gráfico 1 apresenta a distribuição original das quatro categorias.

Gráfico 1 – Formato de adaptação considerado mais interessante



Fonte: Elaborado pelos autores com base nos dados da pesquisa (2026).

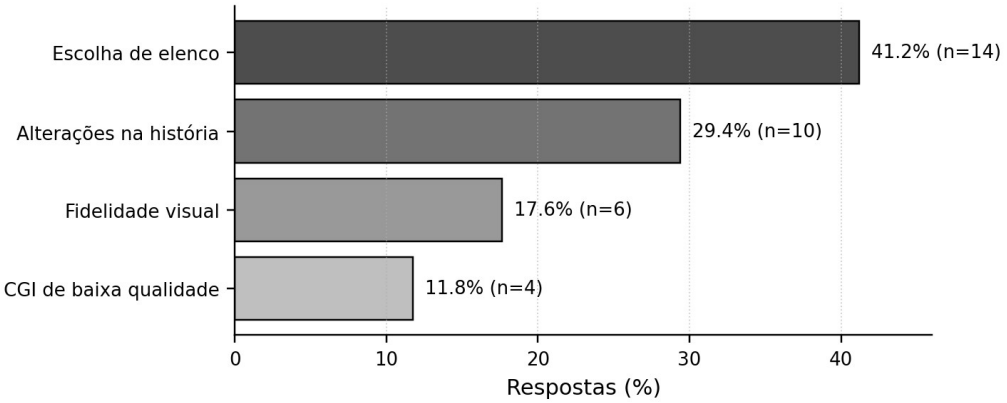
Essa tendência não deve ser confundida com uma preferência geral e irrestrita por animação. Quando perguntados sobre o formato audiovisual que geralmente preferem assistir, 12 participantes (35,3%) indicaram animação, três (8,8%) live-action, 10 (29,4%) responderam que depende da obra e nove (26,5%) declararam não ter preferência. A diferença entre as duas perguntas sugere que a escolha pode variar conforme o contexto de adaptação e a obra de

origem. Esse resultado é compatível com a noção de que a adaptação envolve modos de engajamento e condições específicas de cada mídia, em vez de uma simples oposição entre fidelidade e infidelidade (HUTCHEON, 2013).

A percepção de que o formato interfere na recepção também apareceu de forma expressiva: 13 respondentes (38,2%) afirmaram que o tipo de adaptação pode afetar drasticamente a reputação de um mangá ou jogo e outros 13 (38,2%) responderam que isso "depende do formato". As opções "Mais ou menos" e "Pouco" reuniram quatro respostas cada (11,8%). Assim, 76,5% do grupo atribuíram ao formato uma influência direta ou condicional. Trata-se de percepção dos participantes, não de evidência causal sobre a reputação das obras; ainda assim, ela evidencia que a passagem entre mídias é compreendida pelo grupo como parte relevante da experiência de recepção.

Nas adaptações de mangás em live-action, o principal incômodo indicado foi a escolha de elenco, assinalada por 14 participantes (41,2%). Alterações drásticas na história original apareceram em seguida, com 10 respostas (29,4%); falta de fidelidade visual aos cenários e figurinos reuniu seis (17,6%); e efeitos especiais de baixa qualidade, quatro (11,8%). O Gráfico 2 sintetiza essa distribuição. As respostas mostram que a avaliação do live-action, no grupo estudado, está fortemente associada ao reconhecimento de personagens e da continuidade narrativa, ainda que uma adaptação, por definição, envolva transformação criativa e adequação ao novo meio (HUTCHEON, 2013).

Gráfico 2 – Aspecto considerado mais incômodo em live-actions de mangás



Fonte: Elaborado pelos autores com base nos dados da pesquisa (2026).

No caso de adaptações de videogames, 12 participantes (35,3%) consideraram mais importante a expansão do universo, com apresentação de elementos ausentes no jogo, e 10 (29,4%) priorizaram o aprofundamento psicológico e dramático dos personagens. A manutenção da trilha sonora e dos dubladores originais e a presença de cenas de ação semelhantes à jogabilidade receberam seis respostas cada (17,6%). Em conjunto, expansão do universo e aprofundamento de personagens somam 64,7% das escolhas, o que indica, neste grupo, maior valorização de acréscimos narrativos e de desenvolvimento dramático do que da reprodução direta de elementos do jogo. Essa leitura aproxima-se da lógica de convergência descrita por Jenkins (2009), na qual narrativas podem circular e adquirir novos desdobramentos em diferentes plataformas, sem se reduzirem à repetição do conteúdo original.

4. Conclusão

A análise permite concluir que, no grupo investigado, as animações ocuparam posição predominante quando os participantes escolheram o formato de adaptação considerado mais

interessante: 70,6% das respostas concentraram-se nas duas alternativas animadas, com destaque para animações baseadas em mangás. Ao mesmo tempo, a preferência audiovisual geral mostrou-se mais diversificada, pois mais da metade dos participantes declarou depender da obra ou não possuir preferência fixa. Os resultados também evidenciam que o formato é percebido como relevante para a recepção das adaptações e que, nos live-actions de mangás, elenco e alterações narrativas constituem os incômodos mais frequentes. Nas adaptações de videogames, sobressaíram a expansão do universo e o aprofundamento dos personagens.

Esses achados devem ser interpretados no âmbito da amostra estudada. O número de participantes é reduzido (n=34), a seleção foi não probabilística por conveniência e a divulgação ocorreu em redes de contato dos estudantes, com participação voluntária. Além disso, 82,4% dos respondentes tinham entre 15 e 20 anos. Essa composição restringe a generalização para públicos mais amplos e pode favorecer percepções próprias do segmento jovem alcançado pelo formulário. As respostas também foram condicionadas pelas alternativas previamente apresentadas no instrumento. Tais limitações não invalidam a descrição do grupo participante; delimitam, de modo necessário, o alcance das conclusões.

Para além dos resultados relativos à cultura geek e às adaptações, a realização da investigação no componente curricular Projeto Integrador de Matemática possibilitou mobilizar conhecimentos estatísticos em uma situação concreta de pesquisa. A elaboração e a aplicação do questionário, a organização das respostas, o cálculo de frequências e porcentagens, a construção de representações gráficas e a interpretação dos resultados permitiram articular matemática, produção de dados e argumentação baseada em evidências. Sem constituir, por si só, uma mensuração de aprendizagem, o processo ofereceu aos estudantes a oportunidade de vivenciar etapas próprias da investigação científica escolar, desde a delimitação do problema e a coleta de informações até a análise e a comunicação dos achados.

5. Referências

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

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Aleph, 2009.