

UM TEMA E MUITOS CAMINHOS:

a comunicação transmidiática no jornalismo

Copyright © 2012
SBPjor / Associação
 Brasileira de
 Pesquisadores em
 Jornalismo

ANDRÉ FAGUNDES PASE

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

ANA CECÍLIA BISSO NUNES

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

MARCELO CRISPIM DA FONTOURA

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

RESUMO - A comunicação transmidiática é utilizada sobretudo na ficção, mas também no jornalismo. Este artigo analisa tal sinergia informacional no campo das notícias. Por meio de uma digressão conceitual, discutimos os termos transmídia cunhado por Jenkins (2009), *cross-media* e *multimídia*, estabelecendo as diferenças de conceitos que ainda são tratados como sinônimos por alguns autores, mas não o são. Os conceitos são resgatados e verificados em suas aplicações no caso *Inside Disaster*, um documentário canadense sobre o terremoto haitiano de 2010, que oferece notícias em jogos, hipertextos e vídeos. Acima de tudo, propomos uma reflexão sobre as implicações da experiência transmidiática aplicada ao jornalismo, um olhar para a comunicação transmídia perpassando não apenas os suportes, mas buscando um viés cultural e interligado com as sociedades, em uma perspectiva culturalista do estudo da tecnologia e do jornalismo.

Palavras-chave: Transmídia. Convergência. Jornalismo. Documentário. Haiti.

ONE SUBJECT, MANY PATHS

transmedia communication in journalism

ABSTRACT - Transmedia communication is used mainly in fiction, but also in journalism. This paper analyzes the informational synergy of transmedia in the news field. Through a conceptual digression, we discuss the word transmedia, as defined by Jenkins (2006), *cross-media* and *multimedia*, explaining the differences between all those concepts – sometimes treated by some authors as synonyms, although they are not. The ideas are revisited and verified through the study of *Inside Disaster*, a Canadian documentary about the 2010 Haitian earthquake that offers news by means of game, hypertext and video. Above all, we propose a reflection on the implications of the transmedia experience applied to journalism, a look at transmedia communication thinking not only about technology, but searching for a cultural and social interpretation, in a cultural perspective of the study of technology and journalism.

Keywords: Transmedia. Convergence. Journalism. Documentary. Haiti.

INTRODUÇÃO

A convergência refere-se a um contexto, um cenário de transformações em diversas esferas que respondem a uma demanda essencialmente cultural e que dissipa diversas fronteiras, inclusive relacionadas ao jornalismo. Como produto de uma demanda coletiva pela interligação cognitiva de conteúdos, a convergência transforma a relação do indivíduo com a informação e o próprio nexos de construção e assimilação de conteúdo. Um contexto que se materializa em convergência também de plataformas e suportes, mas que tem como motor processos culturais. Nunca fomos meros receptores passivos. Estamos nos tornando cada vez mais migratórios no que se refere à escolha da informação e de caminhos cognitivos de construção de conhecimento. Somos interagentes¹ (PRIMO, 2003).

É neste contexto da cultura da convergência que surge a narrativa transmídia, no âmbito do entretenimento. Como afirma Jenkins (2009, p. 49), ela “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”. Esta iniciativa de origem hollywoodiana vem sendo transposta para o jornalismo. A transmídia cria-se a partir da desconstrução de um modelo estruturado de disseminação de informação, tornando-se um fenômeno importante e único, principalmente para o jornalismo. A sinergia informacional típica da convergência evidencia a necessidade de renovação do jornalismo.

Propomos a discussão da transmídia em sua extensão político-cultural na atividade jornalística e no processo de assimilação de conteúdo noticioso, pensando em seu diálogo com a sociedade e suas consequências. Partimos da reflexão teórica sobre o próprio termo cunhado por Jenkins (2009), confrontando-o com a *cross-media*, multimídia e o conceito de convergência, como forma de iniciar uma discussão de base teórica, mas que tem raízes e consequências socioculturais. Este olhar é aplicado ao estudo de caso de um jornalismo transmídia. O documentário *Inside Disaster* convida os interagentes a uma imersão cognitiva no terremoto haitiano de 2010 e convoca a um posicionamento crítico frente aos acontecimentos. A pesquisa evidencia que a transmídia, apesar de contrariar a tríade tempo, mercado e custo, condiz com a luta por um jornalismo crítico e emancipador, dialogando com a própria finalidade do jornalismo.

Cultura da convergência

As mudanças tecnológicas estão relacionadas não apenas a fatores técnicos, mas principalmente a apropriações, à cultura e à sociedade como um todo. A raiz da transformação está no momento em que as pessoas se apropriam das tecnologias e concedem a elas um significado, uma utilidade, uma importância simbólica e material. As novas mídias e linguagens narrativas fazem parte de um processo que dialoga com questões sociais e culturais. Partimos do pressuposto de que este processo convergente de linguagens e mídias deve ser encarado de maneira ampla. Jenkins (2011, s/p, tradução nossa) descreve o cenário da convergência como algo abrangente, que modifica a relação dos públicos com a mídia de uma forma geral: “[...] um paradigma para pensar sobre o momento atual de mudança na mídia, que é definido pela interposição, diversificação e interconectividade da mídia”². Assim, uma mídia “nova” não substitui uma “velha”, mas há adaptações e novos usos por parte do público, cujo caráter também é diferente. Surge um leitor imersivo, “conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multi-seqüencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir” (SANTAELLA, 2007, p. 33). O público encontrou formas de mostrar sua singularidade e construir seus próprios caminhos na assimilação de conteúdo.

A audiência muda sua relação com os suportes, os conteúdos e as narrativas. Ela não quer mais ser mera espectadora do processo, mas parte dele (JENKINS, 2009). E ao contrário “da miopia tecnicista, que valoriza a interação homem-máquina em detrimento do diálogo homem-homem mediado tecnologicamente”, chamamos este indivíduo conectado, típico da cultura da convergência, de “interagente” (PRIMO, 2003, p. 131), alguém que se apropria das tecnologias, dá sentido a elas e é ativo no processo de construção cognitiva de conteúdo. Para Jenkins (2009), é um público que não tem medo de migrar e dialoga com as mudanças.

Em relação ao jornalismo, Deuze (2009) enfatiza que há uma descrença entre o público sobre as origens da informação, resultando no uso de canais de participação oficiais e informais como contraponto permanente ao que é informado. Emerge um cidadão ao mesmo tempo globalizado e crítico, mas que possui graus de descrença em instituições tradicionais, incluindo a mídia tradicional de massa (DEUZE, 2009). Este é o ponto de partida para várias transformações culturais e midiáticas observadas.

A narrativa transmídia encontra-se em constante diálogo com a perspectiva de construção única e individual de conteúdo, de escolha de caminhos entre múltiplas possibilidades e na emergência deste cidadão globalizado. Shirky (2012, p. 137) destaca: “a revolução não acontece quando a sociedade adota novas tecnologias – acontece

quando a sociedade adota novos comportamentos”. Adotamos novos comportamentos frente ao conteúdo em novos caminhos. A sociedade demanda transformações no jornalismo.

A transmídia e as narrativas *cross-media* e multimídia na convergência

Em sincronia com este cenário social e cultural, aparecem diferentes formas de narrar conteúdo, assim como nomenclaturas para estas narrativas. Antes de analisar o *Inside Disaster*, consideramos essencial diferenciar tais conceitos e entender suas peculiaridades, a fim de delimitar o que hoje realmente é a narrativa transmídia.

O conjunto de palavras transmídia, multimídia, *cross-media* e convergência provoca confusões. O termo transmídia é abordado mais profundamente em um capítulo do livro *Cultura da Convergência* (JENKINS, 2009). A obra tornou-se um sinônimo do termo, apesar de ser muito mais do que uma mera delimitação de nomenclatura.

O conceito de transmídia está ligado à sociedade. Como afirma Jenkins (2011), é errôneo relacionar transmídia ao simples intercâmbio entre plataformas e suportes. O termo está ligado a relações da audiência com a tecnologia e a informação:

Eu tenho tido algum trabalho com escritores que querem reduzir transmídia à ideia de plataformas de mídia múltiplas sem se aprofundar nas relações lógicas entre essas extensões de mídia. [...] Ao pensarmos em definir transmídia, precisamos voltar para as relações entre mídias e não simplesmente contar o número de plataformas de mídia. (JENKINS, 2011, tradução nossa).³

A transmídia dialoga com um processo cultural maior que materializa as relações plurais entre as diferentes formas de assimilação de conteúdo, as audiências heterogêneas e as próprias mídias.

Certos processos integradores de conteúdos entre plataformas e o desejo de relacionar narrativas em diferentes mídias precedem a Internet. A possibilidade de uma empresa de comunicação estar presente em várias mídias ao mesmo tempo já possibilitava referenciar o conteúdo de uma plataforma a partir de outra. A mesma história narrada em múltiplas mídias.

O que se observa hoje é diferente. Não falamos apenas de referenciar conteúdos, mas de uma narrativa que se constrói e só se torna um todo a partir de suas partes. Cada um opta por quais delas integrarão sua narrativa, mas ela fica completa apenas se se buscar o maior número de partes possível. São como peças de um quebra-cabeças: algumas formam o desenho central e outras estão nas extremidades, mas para

um quadro completo, cada peça é importante. Na narrativa transmídia estas partes podem surgir a cada dia: “Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos [...]. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia - já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções” (JENKINS, 2009, p. 161/162). Ela é, portanto, um produto de narrativas segmentadas e veiculadas em diferentes e múltiplos canais de comunicação direta com o público. Há uma história principal em sintonia com outras menores, cada parte deste todo contada à sua maneira.

Presente em diversas iniciativas transmídia está o conceito de *cross-media*, ligado ao marketing.

Profissionais de marketing usam o termo promoção cross-mídia para descrever qualquer campanha promocional que utiliza mais de um meio. Não há nada de novo na promoção de marcas através de mais de um meio. O termo promoção cross-mídia, no entanto, é usado por marqueteiros para se referir a uma estratégia promocional planejada, na qual múltiplas mídias são usadas para promover um produto ou serviço. (HARDY, 2010, p. 3, tradução nossa).⁴

A definição pode ser transposta para o jornalismo. Utilizam-se diferentes mídias e/ou plataformas para divulgar ou relacionar uma matéria ou assunto, algo que, como mencionamos, não nasceu agora. Apesar de muitas vezes a *cross-media* ser o elo entre processos de transmídia (quando uma parte direciona para outras deste todo), elas não são sinônimos. É uma prática que transcende o jornalismo, permeia o marketing e que se refere somente à relação entre plataformas, mas não à prática de complementação de narrativas, que constitui transmídia.

Já o conceito de comunicação multimídia também tem suas fronteiras com transmídia, por vezes, erroneamente borradas. Ambas caracterizam-se pela multiplataforma. A diferença reside no conteúdo: na transmídia, as narrativas são complementares; na multimídia, o conteúdo é análogo ou muito próximo, não complementar. Como afirma Negroponte (2002, p. 74) “pensar em multimídia implica se ter noção do movimento fluido de um meio para o outro, dizendo a mesma coisa de maneiras diversas, invocando um ou outro dos sentidos humanos”. A multimídia é realizada em várias mídias, mas não necessariamente é convergente, ou *cross-media*.

Perpassando todos estes termos está a convergência. Ela caracteriza um contexto. “A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos

de mídia dispersos” (JENKINS, 2009, pp. 29-30). A proatividade na busca de informações caracteriza, entre outros fatores, a cultura da convergência. A cultura de cada lugar influi na convergência, no modo como ela se mostra (se materializa) em determinada sociedade. Quinn (2005) afirma que isso difere de país para país, dentro do país e até em *lôcus* menores, como nos corporativos.

O jornalismo já passou por experiências de atuar (integradamente ou não) em diferentes mídias, principalmente em grupos grandes de mídia, com estrutura para tal. No entanto, um jornalismo legitimamente transmídia precisa ser pensado do início como tal. Este planejamento intenso e a demanda de tempo e recursos tornam muito difícil a implementação de narrativa transmidiática no jornalismo diário, como enfatiza Moloney (2011, p. 12, tradução nossa): “Jornalismo diário, com sua brevidade restrita pelo tempo, não é uma opção viável. Narrativas transmídia devem ser projetadas cuidadosamente e desenvolvidas com tempo suficiente para serem eficazes”⁵. Por isso, há no jornalismo diário diversos exemplos de jornalismo multimídia, em que temas são narrados dispersivamente por múltiplas plataformas, como em casos de notícias de corrupção, tragédias naturais ou mesmo coberturas esportivas ou eleitorais. No entanto, voltando às definições apresentadas, é importante destacar que a falta de planejamento inviabiliza a perfeita complementariedade dos conteúdos, essencial na transmídia, tornando-os reproduções de conteúdos semelhantes em linguagens diferentes. Uma cobertura multimídia, mas não transmidiática.

Para Moloney (2011), o terreno perfeito para este tipo de cobertura são assuntos extensos, complexos, que envolvam vários pontos de vista, origens e consequências. “A cobertura de um tema complexo e em andamento - imigração, as consequências da guerra, lutas sociais - se presta perfeitamente para esta abordagem ponderada e de entrega complexa.” (MOLONEY, 2011, p. 12, tradução nossa)⁶. A transmídia é uma iniciativa que está além do ciclo 24h do jornalismo diário, ou da instantaneidade dos veículos conectados ou audiovisuais. Ela pode ser encaixada no jornalismo diário, mas sua produção obrigatoriamente obedece a um ciclo próprio, desvinculado do 24h e, pela sua própria temática mais perene, seguindo um padrão tanto de produção quanto de distribuição para muito além do ciclo diário.

Ao mesmo tempo, aliar a narrativa transmídia ao trabalho jornalístico (mesmo que ela confronte a instantaneidade ou agilidade típica do jornalismo tradicional) é uma possibilidade importantíssima de trazer informações de forma diferenciada para o público, bem como para

imerso em outro “universo”, incentivando inclusive um pensamento crítico. Para Moloney (2011, p. 12, tradução nossa), os “jornalistas sempre tiveram vontade de ser não apenas educativos, mas também fortemente ressoantes e interessantes para seu público”⁷. O autor destaca que a transmídia tem potencial para alavancar (por meio de suas múltiplas facetas) o engajamento do público nas notícias.

Com suas peculiaridades e confrontamentos à prática dominante do jornalismo comercial de massa, a transmídia provoca importantes reflexões acerca do que é considerado essência da atividade. Ao falar sobre narrativa transmídia, muitas vezes é discutida a sua viabilidade no jornalismo diário. No entanto, é mais importante pensá-la em diálogo com a própria finalidade e papel social do jornalismo, do que em sua relação com lógicas temporais, que são cultural e comercialmente estabelecidas. O jornalismo não é e nunca foi somente diário. A lógica do jornalismo tem muito mais a ver com a informação e a construção da cidadania de um povo. A transmídia instiga uma desconstrução da prática jornalística diária que privilegia o tempo, em prol de um jornalismo em diálogo com a essência da atividade e menos vinculado à lógica da instantaneidade, mas nem por isso desligado da lógica das sociedades capitalistas e contemporâneas. Apesar de obedecer a uma lógica própria, a transmídia pode estar inserida em redações diárias *on-line*, televisivas, ou mesmo impressas, porém a lógica de produção e distribuição deste conteúdo deve respeitar suas peculiaridades. É o mesmo que acontece quando *games* são produzidos com temáticas jornalísticas (*newsgames*), e inseridos em redações que correm contra o tempo. Um exemplo é o portal de notícias G1 que desenvolveu diversas iniciativas do tipo recentemente: os jogos têm uma lógica de produção para além da instantaneidade, mas estão inseridos em um portal de notícias que tem como identidade a própria instantaneidade.

O *Inside Disaster*

Desenvolvido em 2010 pela *PTV Productions* em parceria com o governo canadense, *Inside Disaster* é um documentário transmídia sobre o terremoto que atingiu o Haiti em janeiro de 2010. É uma iniciativa de sucesso e recebeu diversos prêmios, como o *Applied Arts Interactive Award* de 2011, além de destaque na competição *Games 4 Change 2011*. Foi também indicado para os prêmios *Webby Awards 2011* e *New Media Awards* (INSIDE DISASTER, 2010b).

O documentário se baseia em três pilares principais - totalmente interligados entre si -, que narram as histórias que se passam no Haiti e

reproduzem a realidade do país no momento pós-desastre. Um deles é o documentário televisivo. Composto por três partes, Emergência, Ajuda e Recuperação⁸, cada uma com 45 minutos de duração (INSIDE DISASTER, 2010a), ele detalha o cenário haitiano pós-tragédia de forma linear e audiovisual. Outra parte do projeto são os dados que aparecem no *website* do *Inside Disaster*. São diversos gráficos interativos que trazem dados extensos sobre o terremoto e o trabalho humanitário no local. Os quinze artigos, cada um abordando um aspecto do cenário, são divididos em três áreas (INSIDE DISASTER, 2010c): O Tremor, Reação e Recuperação⁹.

O terceiro segmento que integra o *Inside Disaster* - e mais disruptivo - é o simulador *Inside the Haiti Earthquake*. Como aborda o *site*, se trata de uma "simulação em primeira pessoa baseada em gravações do documentário no Haiti e cenários de decisão análogos à vida real"¹⁰ (INSIDE DISASTER, 2010b, tradução nossa). A página convida: "que decisões você tomaria como um sobrevivente do terremoto, um agente humanitário ou um jornalista no Haiti, após o terremoto?"¹¹ (tradução nossa).

O *Inside Disaster* como representante do jornalismo transmídia

Como uma iniciativa transmidiática, o *Inside Disaster* é um quebra-cabeças de diversas, mas ainda mensuráveis, peças, agrupadas nos três segmentos que compõem a narrativa única. A intersecção cognitiva individual entre os diferentes segmentos desta história é uma escolha de cada usuário, mas as três partes se relacionam de maneira planejada para formar uma história coesa e completa. Percebe-se o trabalho minuciosamente articulado para a construção destas intersecções cognitivas, que para o interagente aparecem de maneira natural. Volta-se à questão: diferentemente do *hard-news* - do dia a dia - uma narrativa transmídia parte da desconstrução de um raciocínio linear e da própria lógica produtiva do jornalismo tradicional, em que o tempo é o carrasco do jornalista. Privilegia-se o conteúdo e a experiência, em detrimento de notícias padronizadas e uniformes. No entanto, o grande trunfo da comunicação transmídia representa também um entrave. Encontra-se aí o desafio da expansão da comunicação transmidiática dentro das redações dos grandes grupos de mídia: a tríade tempo, mercado e custo.

A questão, então, está em colocar estes entraves em diálogo com os benefícios de uma narrativa transmidiática para a difusão noticiosa. Para Jenkins (2011, tradução nossa), uma estrutura de conteúdo transmídia deve atender a, pelo menos, um destes requisitos:

- Mapear um mundo.
- Oferecer pano de fundo.
- Oferecer a perspectiva de outros personagens.
- Aprofundar o engajamento da audiência.¹²

O *Inside Disaster* possui estas quatro características. O conjunto formado pelo documentário em vídeo, o simulador e a base de dados do *site* mapeia o mundo do Haiti pós-desastre. Como interpreta Davidson (2008), na transmídia as histórias são narradas de modo a tirar vantagem do que cada meio oferece de melhor. O *Inside Disaster* articula esta sinergia informacional de modo a tornar o enredo imersivo e crítico. O simulador agrega a perspectiva de diversos personagens, assim como convoca a audiência a participar através de tomada de decisões. O pano de fundo desta história depende do caminho escolhido pelo interagente: para quem privilegia os artigos do *site*, o pano de fundo se torna o simulador e o documentário televisivo, mas o inverso também se aplica. Condizente com as características compiladas por Jenkins no que compete à transmídia, não resta dúvida de que o *Inside Disaster* é um representante de jornalismo transmídia. Ressaltamos que Jenkins trabalha o conceito pensando no entretenimento, apesar de não ignorar a possibilidade de uso por outras indústrias.

No que é pertinente ao jornalismo, a análise do projeto mostra que tal narrativa pode vir a reforçar a função social da profissão, que vem perdendo força com a constante mercantilização da informação ao longo da sua história: a da formação de cidadãos informados e críticos.

Jornalismo, como um resultado [do pensamento da esfera pública de Habermas], foi incumbido do papel crucial de assegurar que esses indivíduos fossem capazes de tirar, dentro de um espectro diverso de informação, fontes para sustentar seus pontos de vista, uma responsabilidade que o colocou no centro da vida pública (ALLAN, 1997, p. 300, tradução nossa).¹³

O *Inside Disaster*, representando a narrativa transmídia, convoca os interagentes a tomar uma posição crítica frente à tragédia, aos dados e aos cenários apresentados, uma vez que são impelidos a tomar decisões. Ele convoca o interagente a pensar criticamente sobre o tema, se colocando no lugar do personagem que escolheu. Esta abordagem propõe uma projeção dos interagentes frente aos personagens, questão complicada de ser trabalhada de forma tão contundente em uma reportagem informativa tradicional (escrita, televisiva ou outras).

Mas esta convocação é embasada em um modelo de jornalismo

que foge dos padrões brasileiros de suposta neutralidade e está mais próximo dos padrões americanos de jornalismo crítico e opinativo. Como narrativa jornalística, o projeto mais se assemelha a um editorial ou coluna opinativa do que a uma reportagem descritiva supostamente neutra. A missão de cada personagem já mostra o lugar de fala do documentário: o jornalista (um enviado especial ao local) deve buscar narrar a história além do que está sendo falado pelos outros profissionais; o sobrevivente, além de seguir em frente, deve ajudar outros cidadãos em necessidade; e o agente humanitário deve assistir às pessoas através de sua ONG, do modo o mais efetivo possível. Se por um lado as missões específicas incentivam os cidadãos a um posicionamento humanitário e cidadão, por outro também estão vinculadas a um caráter idealizado dos papéis destes personagens, deslocando-se rumo a uma imagem utópica.

O simulador é um *newsgame*, parte de uma narrativa transmídia. Na definição de Gonzalo Frasca, conhecido por ser um dos primeiros a utilizar o termo:

Newsgame é uma palavra que nós cunhamos para descrever um gênero que está emergindo atualmente: videogames baseados em eventos noticiosos. Tradicionalmente, videogames tem focado em fantasia em vez de realidade, mas nós acreditamos que eles podem ser uma grande ferramenta para melhor compreender nosso mundo (NEWSGAMING.COM, [2003], tradução nossa).¹⁴

Seguindo no simulador, a convocação crítica¹⁵ reaparece: devem-se tomar decisões para seguir na história e tentar ter sucesso na trama. Já no que se refere ao caráter opinativo do jogo, além das missões dos personagens é possível identificar o posicionamento do *Inside Disaster* à medida que somente uma escolha de cada personagem, uma opção, leva ao “final feliz”. Assim, ao elaborar-se um fluxograma do caminho de cada personagem no jogo, percebe-se que cada um tem um dilema, sendo este um ponto decisivo e crucial para o seu destino final.

No caso do jornalista, o ponto de decisão é a escolha do ângulo da reportagem. O simulador deste profissional faz uma crítica à pressão do tempo em detrimento de material de qualidade. O jornalista só terá sucesso se privilegiar uma boa informação e não a pressão do mercado. Um dilema comum no ramo. Já o sobrevivente tem o desafio de enfrentar o seu sofrimento e as dificuldades, seguindo com esperança e solidariedade para com seus conterrâneos em necessidade, sem cruzar os braços ou desistir. Por fim, o agente humanitário se vê obrigado a tomar um posicionamento de igual importância: seguir a recomendação da Cruz Vermelha de planejar a distribuição dos alimentos e cumpri-la, ou ajudar por conta própria, mais agilmente. A doação não planejada acarreta em

confusão, violência e má-distribuição de comida entre as pessoas.



Fonte: Elaboração dos autores, 2012.

Para além destes fatores, está a constante alternância entre ficção e realidade proposta pelo *Inside Disaster*. Embora a trajetória no simulador seja fictícia, as imagens gravadas são reais, obtidas no próprio Haiti no período pós-desastre e utilizadas no documentário em vídeo. O espectador que assistiu ou interagiu com todos os pilares do *Inside Disaster* tem uma experiência noticiosa abrangente. Ele pode contrastar esta experiência virtual com os dados do *website* e até com informações para além do *Inside Disaster*. Estes dados de outras áreas têm o potencial, inclusive, de alterar a trajetória do usuário no simulador, de acordo com os dados que ele obteve e assimilou anteriormente. Os nós e nexos são construídos pelo interagente em constante diálogo com a cultura da convergência.

Conclusão

Como um exemplo de jornalismo transmídia, o *Inside Disaster* mostra que narrativas transmídiaicas têm potencial para amplificação da experiência noticiosa, invocando mais de um sentido para a assimilação dos conteúdos e constituindo uma ruptura frente a um modelo não conectado de apropriação de informação. É um modelo que não é vulnerável às limitações de um suporte tradicional (papel, televisão, rádio etc.) e utiliza as potencialidades das novas tecnologias e as demandas

sociais e culturais em prol de uma experiência jornalística única.

Mas as consequências que a experiência transmidiática traz para o jornalismo estabelecido vão além da combinação de linguagens, dialogando com questões ligadas à essência da atividade. Kovach e Rosenstiel (2003, p. 31) lembram que a função do jornalismo tem sido a mesma com o passar dos anos, não obstante mudanças técnicas ou de linguagem: “a principal finalidade do jornalismo é fornecer aos cidadãos as informações de que necessitam para serem livres e se autogovernar”.

A transmídia é uma experiência imersiva, que convoca a um posicionamento crítico e põe em cheque a instantaneidade e a imparcialidade, mas significa um reforço de um jornalismo consciente e conscientizador. Ela propicia uma abordagem crítica do tema, que possibilita todo um letramento midiático diverso. Esta abordagem estimula que o interagente se torne mais crítico frente aos fatos, principalmente frente àqueles que guardem alguma relação com o tema da narrativa. Cada posição, cada decisão, irá resultar na forma como a história é desenvolvida. Este olhar tende a se estender a outros momentos, buscando o interagente em outras reportagens (mesmo sem um incentivo claro a isso), construir sozinho seus nós e nexos para posicionar-se de modo crítico também neste outro momento. É um processo de letramento. Uma reportagem crítica abre o universo do leitor para que ele seja cada vez mais crítico com fatos e busque, através de seus nós e nexos, subsídios para se posicionar criticamente.

Esta forma de apropriação do conteúdo que o *Inside Disaster* propõe permite a criação de vários “pontos de contatos midiáticos” (JENKINS, 2009). Estes pontos, apesar de pré-planejados, levam a apropriações individuais do conteúdo, de acordo com a combinação que cada um faz dos recursos. No simulador, a experiência e o final (tanto positivo quanto negativo) levam a uma tensão crítica sobre os paradigmas propostos pelo jogo e princípios do interagente, convocando este último a refletir sobre ambos os pontos de vista, caso sejam diferentes. Moloney (2011, p. 103), afirma que “ao tornar nosso trabalho mais imersivo e providenciar formas para que o público leve nossas reportagens para dentro de suas vidas pessoais e atue sobre elas, nós atingimos melhor nosso objetivo universal de promover uma mudança social positiva”¹⁶.

A experiência da convergência e da transmídia demonstra também que não é possível encarar o jornalista como um mero “taquígrafo de fontes”, que apenas transcreve o que as fontes informam. Não se deve esquecer que o profissional é um formador de opinião. Na lógica produtiva, a transmídia tenciona questões arraigadas no

jornalismo contemporâneo, condicionando a sua produção e distribuição à desconstrução da lógica da instantaneidade e mostrando os benefícios de uma reportagem com mais tempo para ser trabalhada. O *hard news* faz parte do jornalismo e cumpre seu papel social, mas a atividade não deve limitar-se unicamente ao fator tempo.

Acreditamos que o caminho para uma sociedade mais engajada passa pela formação de um cidadão mais crítico. As narrativas transmídias, principalmente aquelas que se valem de *newsgames* entre seus itens, são recursos para estimular o posicionamento dos interagentes em questões políticas, sociais e de tomada de decisões. Há um poder emancipatório nessas estruturas de narrativa, cujos benefícios para a sociedade são mais profundos do que mostrar uma história por mais de um lado.

NOTAS

- 1 Utilizamos a denominação “interagente”, de Primo (2003), para nos referirmos ao consumidor de informação da cultura da convergência, que é ativo e interage na busca por informações em diferentes canais comunicativos, construindo sua própria narrativa. Para Primo (2003), o termo “emana a ideia de interação [...]”. Interagente, pois, é aquele que age com outro”.
- 2 *“a paradigm for thinking about the current moment of media change, one which is defined through the layering, diversification, and interconnectivity of media.”*
- 3 *“I have been troubled by writers who want to reduce transmedia to the idea of multiple media platforms without digging more deeply into the logical relations between those media extensions. [...] As we think about defining transmedia, then, we need to come back to the relations between media and not simply count the number of the media platforms.”*
- 4 *“Marketers use the term cross-media promotion to describe any promotional campaign that uses more than one medium. The term, cross-media promotion, however is used by marketers to refer to a planned promotion strategy in which multiple media are used to promote a product or service.”*
- 5 *“Daily journalism, with its time-constrained brevity, is not a viable option. Transmedia must be designed carefully and developed with a lengthy lead time to be effective.”*

- 6 *“Coverage of a complex and ongoing issue — immigration, the aftermath of war, social struggle — lends itself perfectly to a considered approach and complex delivery.”*
- 7 *“Journalists have always hoped to be not only educational, but also powerfully resonant and interesting to their public.”*
- 8 *“Emergency, Relief e Recovery”.*
- 9 *“The Quake, Response e Recovery.”*
- 10 *“[...] a first-person simulation based on documentary footage from Haiti and real-life decision scenarios.”*
- 11 *“What decisions would you make as an earthquake survivor, aid worker, or journalist in Haiti after the earthquake?”*
- 12 *“Offers backstory; Maps the World; Offers us other character’s perspectives on the action; Deepens audience engagement.”*
- 13 *“Journalism, as a result, was charged with the crucial rôle of ensuring that these individuals were able to draw upon a diverse spectrum of information sources to sustain their views, a responsibility which placed it at the centre of public life.”*
- 14 *“Newsgaming is a word we coined for describing a genre that is currently emerging: videogames based on news events. Traditionally, videogames have focused on fantasy rather than reality, but we believe that they can be a great tool for better understanding our world.”*
- 15 Buscamos diferenciar aqui o incentivo a um pensamento crítico - quando o *newsgame* motiva o interagente a pensar a realidade e escolher uma posição – e a opinião do jogo em si (seu caráter opinativo) que, com certeza, incentiva também um posicionamento, mas também o direciona. Consideramos a primeira totalmente ligada à função social do jornalismo, formar cidadãos críticos, e a segunda opinativa e vinculada a um jornalismo baseado em opinião – não que isto o torne menos legítimo.
- 16 *“By making our work more immersive and providing ways for our publics to take our stories into their personal lives and act on them, we better achieve our nearly universal goal of fostering positive social change.”*

REFERÊNCIAS

- ALLAN, Stuart. News and the public sphere: towards a history of objectivity and impartiality. In: BROMLEY, Michael; O'MALLEY, Tom (Org.). **A Journalism Reader**. London: Routledge, 1997. p. 296-329.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2000. 307 p.
- DAVIDSON, Andrew. **Stories in Between: Narratives and Mediums @ Play**. Halifax: ETC Press, 2008. 194 p.
- DEUZE, Mark. The future of citizen journalism. In: ALLAN, Stuart; THORSEN, Einar (Org.) **Citizen journalism: global perspectives**. 1 ed. New York: Peter Lang, 2009. p. 255-264.
- HARDY, Jonathan. **Cross-media Promotion**. Nova York: Peter Lang, 2010. 352 p.
- INSIDE DISASTER. **Inside the Documentary**. About the Documentary. Toronto, 2010a. Disponível em: <<http://insidedisaster.com/haiti/about-the-film>>. Acesso em: 30 set. 2011.
- _____. **The Haiti Earthquake**. Simulation: Inside the Haiti Earthquake. Toronto, 2010b. Disponível em: <<http://insidedisaster.com/haiti/experience>>. Acesso em: 3 set. 2011.
- _____. **The Haiti Earthquake**. Toronto, 2010c. Disponível em: <<http://insidedisaster.com/haiti/the-haiti-earthquake>>. Acesso em: 1 set. 2011.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009. 380 p.
- _____. Transmedia 202: Further Reflections. **Confessions of an Aca-Fan**. Los Angeles, 1 ago. 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em: 25 set. 2011.
- KOVACH, Bill; ROSENSTIEL, Tom. **Os elementos do jornalismo: o que os jornalistas devem saber e o público exigir**. São Paulo: Geração, 2003.
- MOLONEY, Kevin T. **Porting Transmedia Storytelling to Journalism**. 2011. 115 f. Dissertação (Master of Arts) - Faculty of Social Science, University of Denver, Denver, 2011.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. 231 p.
- NEWSGAMING.COM. Newsgaming. **FAQ**. Montevideo, [2003]. Disponível em: <<http://www.newsgaming.com/faq.htm>>. Acesso em: 15 jan. 2012.
- PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto?: Da interface potencial à escrita coletiva. **Fronteiras: Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003.
- QUINN, Stephen. What Is Convergence and How It Will Affect My Life? In: FILAK, Vincent F; QUINN, Stephen. **Convergent Journalism, an Introduction**. Oxford: Focal Press, 2005.
- SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor**

imersivo. São Paulo: Paulus, 2007. 191 p.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo**: o poder de organizar sem organizações. São Paulo: Zahar, 2012. 296 p.

SOUZA, Maurício Dias. **Jornalismo e Cultura da Convergência**: a narrativa transmídia na cobertura do cablegate nos sites El País e Guardian. 2011. 252 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.

André Fagundes Pase é pós-doutor em Estudos Comparados de Mídia pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT) e doutor e mestre pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Coordena o curso de especialização (*lato sensu*) em Jogos Digitais e ministra aulas de jornalismo e comunicação digital na mesma universidade. E-mail: afpase@pucrs.br

Ana Cecília Bisso Nunes é mestranda em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), com bolsa CAPES/PROSUP. Graduada em Jornalismo pela mesma instituição, pesquisa jornalismo e tecnologias móveis, além de jornalismo popular e cultura. E-mail: nunes.anacecilia@gmail.com

Marcelo Crispim da Fontoura é mestrando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), com bolsa CAPES/PROSUP. Graduado em Jornalismo pela mesma universidade, pesquisa jornalismo digital, participação e mídia cidadã. E-mail: fontoura_marcelo@hotmail.com

RECEBIDO EM: 30/03/2012 | ACEITO EM: 05/07/2012