

## JORNALISMO DE IMERSÃO NA REPORTAGEM HIPERMÍDIA

Liliane de Lucena Ito<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Doutoranda em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). E-mail: lilianedelucena@gmail.com

### RESUMO

Este trabalho tem por objetivo investigar recursos imersivos em reportagens hipermídia, observando-se suas características principais. Após revisão bibliográfica, foram observadas edições da série TAB. A metodologia em que o trabalho se baseia é o estudo de caso. Como principais resultados, destacam-se a emergência de seis categorias de recursos narrativos imersivos.

**Palavras-chave:** Imersão. Reportagem hipermídia. TAB. Webjornalismo.

### INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, surgem recursos imersivos que vão além da dimensão textual e imagética. No caso específico da reportagem hipermídia (CANAVILHAS; BACCIN, 2015) elementos imersivos, como *newsgames* ou simulações em 3D são potencialmente transmidiáticos, uma vez que possuem sentido em si mesmos e, quando expandidos para outros ambientes (como no momento em que são compartilhados em redes sociais digitais), tornam-se, muitas vezes, chamarizes para o texto-base. Mielniczuk et al. (2015) acreditam que a imersão está relacionada à capacidade de se provocar sensações nos usuários e defendem que:

Na reportagem hipermídia, a integração das modalidades comunicativas (texto, fotografia, áudio, vídeo, gráfico estático e animado, hiperlink) e recursos imersivos podem ampliar as possibilidades de compreensão das histórias e interpretação dos fatos. (MIELNICZUK et al., 2015, p. 134).

Ou seja, a presença de recursos que induzem à imersão é um diferencial e, apesar de não ser uma regra, a sua existência enriquece a narrativa, potencializando seu caráter transmidiático. (RENÓ, 2014).

### OBJETIVO

Investigar recursos imersivos em reportagens hipermídia, observando-se suas características principais. Por consequência, elencar possíveis categorias de recursos narrativos imersivos, bem como apontar motivações para sua utilização em reportagens do tipo.

## **METODOLOGIA**

Após revisão bibliográfica, foram observadas 107 edições da série de reportagens TAB ([www.uol.com.br/tab](http://www.uol.com.br/tab)), publicadas em 2 anos e 5 meses, de sua criação até março de 2017. Dentro dessa amostra geral, foram selecionadas 10 edições (de números 1, 26, 56, 76, 87, 97, 99, 100, 106 e 107) que são analisadas mais detalhadamente no que se refere aos recursos imersivos nelas utilizadas. A amostra é intencional, uma vez que foram selecionadas as edições com maior representatividade. A metodologia em que o trabalho se baseia é o estudo de caso (DUARTE, 2015).

## **RESULTADOS**

Como principais resultados, destacam-se a emergência de seis categorias de recursos narrativos imersivos. São elas: audiovisual; realidade virtual; gifs animados; infografia animada; animações e HQ's.

Por conta das características da reportagem hipermídia (interatividade, multimídia, hipertextualidade e texto *longform*, principalmente), o tempo de leitura de uma reportagem do tipo tende a ser muito maior se comparado ao tempo de leitura de uma notícia *hard news*. O levantamento de seis categorias de recursos utilizados nas edições do TAB leva a crer que cada um deles é potencialmente indutor à imersão, uma vez que tanto provocam sensações (MIELNICZUK et al., 2015) quanto envolvem o usuário de tal forma que o mesmo parece vivenciar ou experimentar parte ou o todo do que está sendo a ele apresentado (MURRAY, 2003).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A imersão parece ser um dos fatores mais importantes em reportagens hipermídia. Por meio dela, é possível entreter, emocionar, exemplificar, informar. Assim como ocorre no cinema de ficção, no jornalismo, a imersão tem esse poder de reter a atenção de quem a consome, enquanto provoca uma série de sensações. A diferença está no fato de que se trata de não-ficção – e os efeitos psicológicos aí envolvidos ainda estão por serem devidamente investigados.

Entretanto, deve-se lembrar que o potencial imersivo está em produções bem-feitas, marcantes, como costuma ocorrer no bom jornalismo literário. Mas também pode estar relacionado, cada vez mais, a recursos técnicos de última geração, como os vídeos gravados em 360° ou as experiências em 3D. Reitera-se que, mesmo nestes casos, a produção de boas narrativas, impactantes, é essencial, pois a ferramenta em si não retém sozinha a atenção.

## **REFERÊNCIAS**

CANAVILHAS, J. BACCIN, A. N. Contextualização de reportagens hipermídia: narrativa hipermídia e imersão. *BrazilianJournalismResearch*, v. 11, pt. 1, p. 10-27, 2015.

DUARTE, M. Y. M. Estudo de Caso. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Ed.). *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. p. 215-234.

MIELNICZUK, L. et al. A reportagem hipermídia em revistas digitais móveis. In: CANAVILHAS, J.; SATUF, I. *Jornalismo para Dispositivos Móveis: produção, distribuição e consumo*. Covilhã, Portugal: LabCom, 2015. p. 127-151.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck*. São Paulo: UNESP, 2003.

RENÓ, D. Transmedia Journalism and the New Media Ecology: Possible Languages. In: RENÓ, D. et al. (Org.). *Periodismo Transmedia: miradas múltiples*. Barcelona: Uoc, 2014.