



TRANSMÍDIA, EDUTRETENIMENTO E INFOTRETENIMENTO: APROXIMAÇÕES CONTEMPORÂNEAS

Paulo Henrique Ribeiro Cardozo (Unesp-Bauru – phrcardozo@gmail.com)

Marcos Américo (Unesp-Bauru – tuca@faac.unesp.br)

Resumo:

A convergência midiática oferece àquele que narra distintas maneiras de contar a mesma história. A narrativa usada no passado ganhou alternativas para, a partir do ambiente midiático contemporâneo, ter sua difusão muito mais ampla em virtude das novas plataformas de que dispõe o contador de histórias da atualidade. É a chamada "Cultura da convergência" proposta por Jenkins (2006). A busca pelo educar e informar com uso de elementos de entretenimento é necessária e oportuna na medida em que a dificuldade de manter a atenção da audiência é cada vez maior. Mesclar elementos lúdicos, que guardem relação com o dia a dia dos jovens e o conteúdo das disciplinas tradicionais pode ser a chave para a formação de cidadãos conscientes sobre o papel de cada um na sociedade. O ambiente escolar tem sido impactado pelo uso da tecnologia e, desta forma o objetivo deste trabalho é apresentar, através de um estudo exploratório de caráter bibliográfico, as linguagens transmidiáticas, do edutretenimento e do infotretenimento como alternativas auxiliares para a transmissão formal ou informal de conhecimentos ao público jovem.

Palavras-chave: Transmídia; Educação; Edutretenimento; Infotretenimento; Tecnologia da Informação.

Abstract:

The media convergence offers one who narrates different ways of telling the same story. The narrative used in the past won alternatives, from the contemporary media environment, have a much more widespread because of new platforms available to the present-day storyteller. This is called "convergence culture" proposed by Jenkins (2006). The search for education and information with the use of entertainment elements is necessary and timely to the extent that the difficulty of keeping the audience's attention is growing. Merge ludic elements that keep relation with the daily life of young people and the content of traditional disciplines can be the key to the formation of citizens aware of the role of each in society. The school environment has been impacted by the use of technology and therefore the aim of this paper is to present, through an exploratory study of bibliographic, the transmedia languages, the edutretenimento and infotainment as auxiliary alternatives to formal or informal transmission of knowledge young public.

Keywords: Transmedia; Education; Eduteinment; infotainment; Information Technology.

1. Introdução

Contar histórias tem sido, através dos tempos, uma característica e uma necessidade da humanidade. No início era algo parecido com traços, rabiscos, desenhos, à época chamados pictogramas.





Antes do papel, inventado pelos chineses, e levado ao mundo ocidental no século XII, os registros pictográficos eram apresentados de diversas formas tais como em peles de animais, tábuas de argila e pergaminhos (Figura 1). A prensa, criada por Gutemberg no século XV (Figura 2), permitiu a reprodução documental, preservando-se a integridade dos escritos originais. Contribuiu ainda para que as informações, antes restritas às igrejas, pudessem ser difundidas de modo a compartilhar o conhecimento.



Figura 1 – Pergaminho egípcio.
Fonte: Internet



Figura 2. Prensa de Gutemberg
Fonte: Internet

Muitas transformações foram observadas na linguagem das mídias ao longo do desenvolvimento da sociedade e da evolução tecnológica, porém as narrativas permanecem sendo a maneira mais comum de se contar histórias que tinham por objetivo envolver o público, uma vez que trazem uma carga emocional que segue atraindo as pessoas a que se destinam (SALMON 2007, 2008). As narrativas que hoje são observadas na TV, nos seriados ou nos quadrinhos, por exemplo, seguem os modelos encontrados nas revistas do século XIX





(MACLUHAN apud BRIGGS & BURKE, 2004 p.14) observando-se as atualizações dos cenários e a ambiência da atualidade.

Desde os registros mais remotos, passando pela oralidade e o surgimento do alfabeto, contando com a contribuição importante da fotografia, do cinema, chegando às mídias de massa como rádio a TV e à internet, o que se pode observar é que o sistema narrativo tem se tornado cada vez mais complexo, a ponto de modificar de modo significativo as relações humanas. Marshal McLuhan destacou a mudança sofrida pela sociedade comparando o comportamento social antes e depois do advento da prensa de Gutemberg que possibilitou a um número maior de pessoas terem acesso à informação e a partir desta, construir um ponto de vista acerca do que era informado.

Assim como a interpretação literal, ou "letra" do texto passou a ser identificada com a elucidação, ou luz sobre o texto, em contraste com a iluminação por transparência, ou luz através do texto, também veio a dar-se importância equivalente ao "ponto de vista" ou à posição fixa do leitor: "de onde estou colocado". Esse relevo ou acentuação visual era completamente impossível antes de haver a imprensa aumentado a intensidade visual da página escrita pela sua completa uniformidade e repetibilidade. (MACLUHAN, 1972 p. 147.)

Fica exposto, desta forma, que o avanço tecnológico impôs impacto relevante na maneira pela qual a sociedade passou a receber a informação e ainda, como isso mudou o modo de pensar e de agir das pessoas se comparado ao método manuscrito de produzir informação.

Pode-se afirmar que esse impacto se deu com maior intensidade entre os séculos XVI e XIX, mas a história nos apresenta outro cenário: o século XX foi o período da história em que o ser humano e suas relações foram mais significativamente impactados pelas mudanças tecnológicas. A utilização da energia elétrica no final do século XIX propiciou a velocidade da evolução tecnológica alcançada de forma intensa nos séculos XX e XXI.

[...] às três da tarde do dia 4 de setembro de 1882, (Thomas) Édison instruiu o chefe de sua equipe de eletricidade, John Kieb, ligar uma chave na central de Pearl Street, liberando a corrente de um de seus geradores. [...] No dia seguinte, como ele mesmo disse à reportagem do New York Herald "num piscar de olhos a área compreendida pelas ruas Spruce, Wall, Nassau e Pearl Street iluminou-se". (CARR, 2008 p.34)

A partir da metade do século XX a produção e veiculação das informações, do entretenimento e tudo que se referia a esse universo, era prerrogativa de emissoras e grandes conglomerados de comunicação em via de mão única. Isso quer dizer que o público espectador atuava apenas como receptor do que era produzido, sem a possibilidade de ser este o emissor de opinião e muito menos de ser o construtor da programação.

Entre os séculos XV e XX a evolução da escrita nunca deixou de ocorrer, mas o poder de decisão, de interferir no que é noticiado e oferecido enquanto programação só viria a ocorrer na segunda metade do século XX. A introdução dos meios tecnológicos modernos como a internet e as redes sociais na vida cotidiana transformou a maneira que a sociedade tem de contar suas histórias, uma vez que o usuário compartilha as próprias histórias se valendo do ambiente virtual e pode criar avatares¹ para sua própria existência numa mescla

¹ São figuras semelhantes ao usuário que transita nas redes de relacionamento, permitindo a personalização dentro do computador, ganhando assim um corpo virtual. É uma espécie de transcendência da imagem da pessoa real.





constante entre ficção e realidade. Não há mais como imaginar que o consumidor de informação, hoje denominado usuário, se permita ser informado sem que seja co-protagonista do cotidiano. Hoje ele busca conteúdo, ajuda a construir, fabrica, compartilha informação, entretenimento e tudo que possa ser dividido com os grupos de que faz parte. A geração Z² busca tudo o que precisa ou deseja na *net*, como se quisesse compartilhar sua própria vida com o mundo inteiro. Nesse sentido, é curioso como algo que parece ser tão atual e intrínseco à vida do jovem do século XXI havia sido antevisto como sendo a Aldeia Global descrita por McLuhan (1964).

Esse comportamento gera construção de repertórios culturais próprios na medida em que as experiências desses jovens alcançam seus pares e são experimentadas de forma compartilhada. É uma troca constante. A construção dessa cultura denomina-se sócio-construtivismo e foi defendida pelo psicólogo bielo-russo Lev Vygotsky, que entendia que as crianças deveriam construir seu repertório cultural a partir das experiências e vivências próprias de sua experimentação social.

É um processo pelo qual o indivíduo adquire informações habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente. Em Vygotski, justamente por sua ênfase nos processos sócio históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. O termo que ele utiliza em russo (*obuchenie*) significa algo como “processo de ensino aprendizagem”, incluindo sempre aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre essas pessoas. (OLIVEIRA,1995, p.57).

Dessa forma, as ideias são contadas de modo a trazer para o contexto as vivências reais e as ficcionais fazendo surgir uma maneira contemporânea e modificada de narração.

Esse preâmbulo histórico se faz oportuno pois ao se falar em tecnologia tem-se a impressão que este é um recurso circunscrito à contemporaneidade chegada apenas a partir do século XX, quando na verdade, qualquer instrumento ou recurso metodológico que possibilite a vivência em sociedade e à resolução de problemas de modo diferente e que altere o dia a dia das pessoas, pode ser entendido como tecnologia.

2. Transmídia, Edutretenimento e Infotretenimento

Com o surgimento de novas alternativas de meios digitais, sobretudo com a mescla entre mídia e informática, o surgimento da internet e algo novo na possibilidade de distribuição de conteúdos, aparecem mudanças significativas nas formas e modos narrativos, em larga medida, influenciados pela mescla dessa modernidade midiática e a forma convencional de se construir a narração (LEMOS, 2005). No passado a história podia ser contada de várias formas como desenhos, textos, maneiras de agir como rituais, por exemplo, (BRIGGS & BURKE, 2004) o que poderia nos levar à falsa ideia de que hoje, com o desenvolvimento da convergência internet e informática, o que foi usual no passado estaria

² Indivíduos nascidos a partir da segunda metade da década de 1990





fora de propósito. Na verdade, a convergência midiática acabou por oferecer àquele que narra várias maneiras diferentes de contar a história. A narrativa usada no passado ganhou alternativas para, a partir do ambiente midiático contemporâneo, ter sua difusão muito mais completa, em virtude das novas plataformas de que dispõe o contador da história da atualidade. É a cultura da convergência a que se referiu o pesquisador Henri Jenkins (2006). Hoje a história pode ser contada por textos, modos de agir, culturas diferentes, desenhos e ainda, com o apoio da internet, do vídeo, do quadrinho, cada um contando uma história que faça sentido de per si, mas que alcance significado mais amplo quando faz parte de uma narrativa que perpassa várias plataformas. É a narrativa transmídia.

Transmídia é uma linguagem desenvolvida pela sociedade contemporânea e que direciona os meios comunicacionais na construção de possibilidades narrativas compostas por conteúdos independentes e relacionados entre si, em diversas plataformas de linguagem, que promovam, a partir de processos interativos, condições de retroalimentação, contemplando a mobilidade. (RENÓ, 2015)

Mas não é só no âmbito do entretenimento que a tecnologia tem gerado mudanças de toda ordem. Outro ambiente que tem sido impactado pela evolução na construção e no uso da tecnologia é o educacional e nesta perspectiva é que o desafio que passa a ser apresentado ao educador contemporâneo é o de chamar a atenção do aluno, usando tecnologias de informação e oferecendo os conteúdos tradicionais mesclados ao novo ambiente em que esse aluno hiperconectado e altamente tecnológico está inserido.

As jovens audiências já estão acostumadas a participar do processo criativo de construção dos personagens e de suas histórias, se constituindo no principal motivo da sua migração de uma plataforma para outra. Essas características transformam a narrativa transmídia na nova estética da cultura participatória, pois sua metodologia pressupõe a interatividade e a colaboração. (MASSAROLO e MESQUITA, 2011).

De modo geral, é da web que a narrativa transmídia se vale para oferecer e fazer circular sua troca de conteúdos e permitir que as novas audiências estejam em contato com algo que lhe é diuturnamente familiar, já que o caminho natural para essa troca permanente de informações são os dispositivos móveis.

Se há um consenso acerca das consequências sociais do maior acesso a informação, é que a educação e o aprendizado permanente, tornam-se recursos essenciais para o bom desempenho no trabalho e o desempenho pessoal. (CASTELLS, 2003, p.211)

Nos lugares em que o acesso à banda larga é mais deficitário a criatividade precisa aflorar e o contato e as trocas podem se dar por meio de SMS via celular ou qualquer recurso de independa da internet. O fato é que as novas audiências precisam ou querem estar permanentemente conectadas, trocando experiências e informações e criando um universo ficcional para sua existência e aqueles que militam no ambiente educacional precisam estar atentos a isso. Sugestão: Entretenimento a serviço da educação ou simplesmente, Edutretenimento.

Embora a história registre muitos conceitos acerca do que seja Edutretenimento, WALLDÉN (2004) parece ter manifestado o que parece o mais simples: Edutretenimento (*Edutertainment*) e Edutretenimento (*Edutainment*) “são programas que utilizam diversas mídias para incorporar mensagens educativas em formatos de entretenimento, ou seja, educam com métodos de entretenimento”.





Atualmente os meios de comunicação se adaptam às novas demandas de interesse em relação à sua atuação, antes restrita apenas a informar sua audiência. Com as mudanças no comportamento social e para conseguir informar e ampliar seu público, uma das saídas encontradas foi se adaptar também à necessidade que as pessoas têm de se ocupar e se entreter.

Há mais de vinte anos, os meios de comunicação funcionavam quase independentes entre si, com cada um desempenhando atividades específicas. Atualmente, eles encontram-se interligados e fundidos, trocam dados, imagens, símbolos e possuem papéis cada vez mais importantes, pois, além de grandes difusores de informações, posicionam-se ainda em lugar estratégico na ocupação do tempo livre e do lazer das pessoas (DEJAVITE, 2006, p.14).

Embora essa nova tendência seja uma realidade, visto que alguns produtos de entretenimento se mostram com características claras de jornalismo e vice-versa, as matérias que agregam viés de entretenimento são tidas como um subproduto (por vezes de má qualidade) do jornalismo puro e que descaracterizam a essência da prática jornalística. Alguns críticos avaliam até que a inserção de entretenimento no jornalismo serve mais para alienar e distrair do que efetivamente para informar e estaria a serviço daqueles que desejam que o espectador permaneça com dificuldades de formar um pensamento crítico. Existe, portanto, um grande entrave sobre a junção de informação e diversão. Sempre prevaleceu a ideia de que para informar tem que ser de forma séria e que o entretenimento não se dá a isso, e permanece sendo algo negativo.

O papel de divertir dos meios de comunicação, ainda hoje, não é admitido como um dos mais relevantes a ser desempenhado. No jornalismo, as matérias de entretenimento são consideradas um subproduto ou, até mesmo, uma maneira de desviar a atenção do receptor de assuntos tidos como de maior importância, que são de política e os de economia. A fronteira entre informação e diversão é um dos debates mais acalorados da área jornalística (DEJAVITE, 2006, p. 14).

Todavia, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) tem tornado estas certezas do campo ideológico cada vez mais questionáveis. As pessoas querem esse novo movimento e não parece razoável deixar de dar às novas audiências algo que elas desejam e anseiam, apenas usando embasamentos tradicionais, o que pode gerar distâncias entre as partes e há um fato inegável que as notícias que proporcionam distração estão atraindo o público em geral e estão conquistando mais espaço nos meios de comunicação. Essa nova especialidade jornalística convencionou-se chamar de Infotainment, (*Infotainment*) ou Infortainment (*Infortainment*). Esses são termos recentes utilizados para denominar um novo conceito que vem emergindo com a confluência de dois termos bem conhecidos: a informação e o entretenimento. Gutmann define o termo da seguinte forma:

Termo usado pela literatura especializada para caracterizar a aproximação entre entretenimento e informação. A expressão aparece não em decorrência do fenômeno, que não é de maneira alguma considerado novo, mas justamente devido a uma ampliação contemporânea do debate acadêmico sobre a aproximação entre jornalismo e entretenimento que não contempla um julgamento de valor a priori (GUTMANN, 2008, p.2).





De acordo com Silva, a preocupação em utilizar entretenimento para informar não é nova, mas é uma preocupação presente nas práticas contemporâneas.

Essa relação entre informação e entretenimento não é nova, uma vez que desde o século XIX já existiam jornais que tinham nos *fait-divers*¹⁷ seu estilo preferencial. É recente, porém, a preocupação sobre esse embaralhamento de fronteiras entre informação e entretenimento, comumente chamado de *infotainment*, uma vez que é nos produtos culturais atuais que esse imbricamento se intensifica (SILVA, p.6).

Já Lara, acredita que esse termo já está inserido na sociedade contemporânea.

O infotainment é um traço característico da sociedade contemporânea, mas não necessariamente reflete aspectos negativos a serem extirpados do social, vindo a se constituir numa ameaça à “razão” ou exercício da profissão – ainda que a crise dos “projetos coletivos” e das noções iluministas seja mais do que evidente. Em outras palavras, o infotainment deve sempre ser analisado criticamente, mas pode ser agenciado por diferentes atores sociais e organizações, podendo estar a serviço da normatização social ou da construção de uma perspectiva ou de ações críticas que coloque em pauta, por exemplo, reivindicações de diferentes grupos sociais (LARA, p.8).

Apenas nos últimos cinco anos os estudos brasileiros têm tratado desse termo e ocupando-se em conceituá-lo. No Brasil, a junção de informação e de entretenimento é conceituada pela palavra infotainment, mais próxima do termo americano *infotainment* e/ou *infertainment*. No entanto, será utilizado neste artigo o termo Infotainment, um neologismo criado por meio da aglutinação de duas palavras da língua portuguesa e dessa forma, torna-se um termo mais próximo da língua brasileira.

O Infotainment é caracterizado por narrativas de acontecimentos de forma leve, pelo bate-papo e pela ênfase na vida privada. Como bem verifica Dejavite (2006, p. 69), “a notícia deve, na sociedade da informação, aparentar as mesmas características da cultura light: ou seja, ser efêmera, circular rapidamente, fornecer dados novos e, ao mesmo tempo, divertir as pessoas”. Um exemplo de programa audiovisual que fez uso do entretenimento para informar é o “Custe o que Custar”, (CQC) programa que foi ar pela TV Bandeirantes por oito anos, entre 2008 e 2016.

Como aponta Gutmann (2008, p.2), “entre as principais marcas estão as reportagens performáticas, o jogo de sentidos criado por manipulações videográficas, o modo irônico com que discute os fatos cobertos pela grande imprensa, a sátira feita a personalidades públicas e a paródia das produções e processos televisivos, num jogo permanente de intertextualidade”. O CQC brasileiro conquistou uma grande audiência por propor um tipo de noticiário diferenciado, ou seja, que informava e, ao mesmo tempo distraía os telespectadores.

Percebe-se com isso que, embora a sociedade atual viva na era da digitalização, esta mesma sociedade se permite navegar em ambientes que mesclam programas com excelentes imagens e outros que não contam com imagens de alta qualidade, mas procuram oferecer noticiários diferenciados e interativos.





3. Considerações Finais

Há muito o que se debater acerca da legitimidade ou não do uso de entretenimento aliado à informação para gerar resultados e aumento de fluxo a um determinado assunto, seja ele de cunho jornalístico, educacional ou de qualquer outra natureza, mas o fato é que a relação transmídia/infotretenimento dialoga com as novas audiências, de modo que este talvez seja o quinhão a ser pago para que os novos públicos, sobretudo jovens, se sintam motivados a buscar informação densa e de credibilidade e possam finalmente produzir em si próprios massa crítica adequada para conseguirmos ser uma nação que os brasileiros tanto esperam e tem pago alto preço por isso.

É nesse contexto que a busca pelo educar e informar com uso de elementos de entretenimento se faz necessário e oportuno na medida em que a dificuldade de manter a atenção da audiência é cada vez maior. Mesclar elementos lúdicos, que guardem relação com o dia a dia dos jovens, e conteúdo das disciplinas tradicionais pode ser a chave para que se busque êxito na formação de cidadãos conscientes sobre o verdadeiro papel de cada um na sociedade contemporânea.

Referências:

AMÉRICO, M. TV Digital: **Propostas para Desenvolvimento de Conteúdos em Animação para o Ensino de Ciências**: Tese de Doutorado em Educação para a Ciência. Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru, 2010. <disponível em <http://books.scielo.org/id/htnbt/pdf/caldeira-9788579830419-13.pdf>>. Acesso em 05 mai. 2016

BURKE, P.; BRIGGS, A. **Uma História Social da Mídia – de Gutemberg à Internet** (edição revista e ampliada). Rio de Janeiro, Zahar, 2006.

CARVALHO, M. G. **Tecnologia, Desenvolvimento Social e Educação Tecnológica**. Revista Educação & Tecnologia. Curitiba: Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, julho de 1997, semestral, p.70-87.

CASTELS, M.. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. São Paulo : Zahar, 2003.

DEJAVITE, F. A. **A Notícia light e o jornalismo de infotimento**. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007, Santos. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1472-1.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2010.

_____. **INFOttenimento: informação mais entretenimento no jornalismo**. São Paulo: Paulinas, 2006.

FONSECA, Journal of Communication, n. 6, p. 211-233, 2013.





GOMES, F.J.L & LIMA, J.V. **O papel como interface para o t-learning.** Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS v.3, n. 2, novembro, 2005. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/nov2005/artigosrenote/a72_t-learning.pdf>. Acesso em 29 out. 2010.

GUTMANN, J. F. **Aspectos audiovisuais do infotainment: o CQC como propósito de análise.** 2008. Disponível em: <<http://www.tvereadidade.facom.ufba.br/coloquio%20textos/Ju%20Gutmann.pd>> Acesso em: 29 abr. 2016.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. **Narrativa Transmídia e a Educação: panorama e perspectivas.** Revista Ensino superior Unicamp.

RENÓ, D. P. **Interfaces e linguagens para o documentário transmídia.**

SILVA, M. (Org.). **Educação On-line: teorias, práticas, legislação, formação corporativa.** São Paulo: Loyola, 2003.

SIQUEIRA, E. **Para compreender o mundo digital.** São Paulo: Globo, 2008.

SOUZA, J. C. A. de. **Gêneros e formatos na televisão brasileira.** São Paulo, Summus, 2004.

TOURINHO, C. A. M. **Inovação no Telejornalismo: O que você vai ver a seguir.** Vitória: Espaço Livros, 2009.

VIEIRA, E. C. F.; AMÉRICO, M. **Um estudo exploratório sobre o Infotretenimento como estratégia na produção de conteúdos regionais para Telejornalismo Digital.** Revista Alterjor, v. 01, p. Artigo no. 05, 2011.

WALLDÉN, S.; SORONEN, A. **Edutainment. From Television and Computers to Digital Television.** University of Tampere Hypermedia Laboratory. Disponível em: <<http://www.uta.fi/hyper/julkaisut/b/fitv03b.pdf>>. Acesso em 01 de dezembro de 2015.

