

Insira a Ficha: Projeto multimídia de tecnologia e games ¹

Mateus MOGNON²

Amanda Ribeiro MARQUES³

Luiz Fernando Nascimento MENEZES⁴

Rita PAULINO⁵

Universidade Federal de Santa Catarina, SC

RESUMO

Este trabalho apresenta o site e projeto multimídia *Insira a Ficha*, produzido primeiramente durante a disciplina Webdesign Aplicado ao Jornalismo, ministrada no quarto semestre do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O projeto, que agora conta com a participação de alunos de todas as fases, é composto por programas de radiojornalismo, reportagens, artigos e jornalismo opinativo. O objetivo do projeto é produzir jornalismo de games e tecnologia sob uma nova abordagem que não a veiculada nos portais de notícia de hoje, com mais seriedade e pautando temas ligados a comportamento, cultura e história.

PALAVRAS-CHAVE: Games; Jornalismo Online; Projeto Multimídia; Tecnologia; Website

1 INTRODUÇÃO

O site *Insira a Ficha (IaF)* é um projeto criado pelos alunos do curso de Jornalismo da UFSC e está ligado ao programa radiofônico homônimo, que aborda games e tecnologia. O site surgiu como trabalho final da disciplina Webdesign Aplicado ao Jornalismo, sendo uma expansão do programa de rádio *Insira a Ficha*, que também é fruto de um trabalho experimental do curso.

O mercado de jogos eletrônicos é um dos que mais cresce e movimenta a economia mundial, traz inovações tecnológicas ao mercado, influencia crianças e adolescentes e até auxilia no ensino em escolas. Apesar de ser um setor bastante importante, a área de *games* é negligenciada pelo jornalismo: a mídia especializada se limita a publicar notícias, especulações sobre o mercado e análises de jogos. Visando ir além disso, o *Insira a Ficha* surgiu como uma maneira de discutir visões importantes da indústria, trazendo informação,

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade Website (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante da 5ª fase do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Email: mateusmognon@gmail.com

³ Estudante da 7ª fase do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), bolsita de iniciação científica com a orientação da Prof. Dra. Raquel Longhi. Email: amandarbmarques@gmail.com

⁴ Estudante da 8ª fase do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), bolsita de iniciação científica com a orientação do Prof. Dr. Jorge Kanehide Ijuim. Email: luizfernandonmenezes@gmail.com

⁵ Orientadora do Trabalho, Profa. Dra. da Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disciplina de WebDesign. Email: rcpauli@gmail.com

entrevistas com especialistas e opinião dos integrantes de um jeito diferente do abordado nos *sites* e programas que se limitam ao *hard news*.

No site, feito na plataforma *Blogger* do Google, os alunos produzem textos opinativos que tem como principais objetivos o exercício da criatividade e a busca por um olhar diferenciado, que fuja da mesmice de produzir cobertura factual sobre o assunto, já que esse papel já é desempenhado por diversos sites de *games* brasileiros. José Marques de Melo (2003) caracteriza como “opinativo” o trabalho em que o jornalista expressa sua reação diante das notícias, difundindo sua própria opinião, ou uma que leu ou ouviu.

O site também é uma maneira de divulgar o programa de rádio, que é publicado com um texto introdutório e, eventualmente, informações de bastidores. O programa possui duas edições, *DLC* e Temático. O *DLC* tem como propósito sanar a falta de notícias do projeto, que tem como foco principal a discussão aprofundada de assuntos do mundo dos *games* que são invisibilizados pela grande mídia. Os integrantes escolhem as notícias mais importantes das últimas duas semanas para que dois alunos comentem ao vivo e tragam opiniões e questões para debate. No *Insira a Ficha* Temático, a equipe escolhe um tema em alta e produz um programa todo sobre o assunto, trazendo boletins especiais, entrevistas e no mínimo um especialista para comentar o assunto. Com duração de 30 a 60 minutos, o programa comumente ganha extensões da cobertura no site, onde as temáticas também acabam sendo tratadas em textos postados pelos colaboradores.

O *Insira a Ficha* também traz, quinzenalmente, uma lista temática e um “duelo gamer”. Esporadicamente, os alunos também contribuem com reportagens feitas em disciplinas do curso de Jornalismo, análises de *games* (mesmo tendo sido criticadas anteriormente, os alunos treinam esse tipo de texto porque é um dos mais feitos pela mídia especializada. O objetivo, no entanto, é fugir da análise puramente tecnicista e um foco maior no conteúdo do *game*) e conteúdos variados, incluindo as postagens *nonsense*, que tem como objetivo exercitar a criatividade e o humor ao trazer uma teoria conspiracional sobre assuntos consolidados no mundo dos *games*.

Sendo assim, o *Insira a Ficha* é um projeto de convergência do jornalismo. Segundo Jenkins (2009), por convergência tomamos fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.

2 OBJETIVO

O objetivo principal do *Insira a Ficha* é ser um site voltado para jornalismo de *games* e tecnologia que aborda assuntos trazendo ganchos factuais, mas com coberturas mais aprofundadas do que as que se vê na mídia especializada. De uma forma resumida, fugir da tradicional cobertura de notícias e focar em reportagens. Além disso, o site também funciona como uma plataforma de distribuição do programa de rádio homônimo e colabora para a formação dos estudantes, exercitando os conceitos aprendidos em disciplinas como Redação para internet (JOR5307), Jornalismo Online (JOR5505) e Webdesign aplicado ao Jornalismo (JOR5406). O objetivo da disciplina de Jornalismo Online é esclarecer as “diferenças e vantagens comparativas com a mídia tradicional. Desenvolvimento de conteúdos jornalísticos em ambientes hipermídia e *crossmedia*. Produção de jornalismo online”. No *Insira a Ficha*, os alunos estão em constante contato com uma mídia tradicional, o rádio, em contraponto com a produção para a internet no website. Com isso, é possível ver os prós e contras de cada meio de comunicação e entender as diferenças de produção em cada um deles.

Vale ressaltar que a escolha da plataforma *Blogspot* não foi por acaso: ela é a única ferramenta de criação de sites gratuita que possibilita a edição do código fonte. Como a única disciplina do currículo da UFSC voltada para a criação de websites é Webdesign Aplicada ao Jornalismo, o *Insira a Ficha* é o único projeto do curso que permite que os alunos exercitem durante a graduação seus conhecimentos de HTML e CSS, habilidades que estão sendo cada vez mais procuradas no mercado de trabalho.

3 JUSTIFICATIVA

No início, o site tinha como objetivo ser uma extensão do programa de rádio e funcionar como uma plataforma para a divulgação dos programas, distribuídos em formato de *podcast*. Com o tempo, a iniciativa se expandiu e o website ganhou vida própria, indo além dos conteúdos relacionados ao tema dos programas de rádio e trazendo conteúdos exclusivos.

A cobertura de *games* no Brasil ainda se limita a um assunto secundário em sites de tecnologia, como o *Adrenaline*, *Omelete* e *Gizmodo*. Os poucos sites especializados (*IGN Brasil*, *UOL Jogos*) tem como principal abordagem a produção de notícias e análises de jogos — que pouquíssimas vezes são nacionais. Neste contexto, o *Insira a Ficha* é uma

saída onde os alunos podem criar conteúdos que fogem ao padrão do mercado, exercitando a criatividade e opinião, e também uma maneira de dar visibilidade ao mercado brasileiro de jogos eletrônicos que é excluído da grande mídia por não ter grandes produções.

Além disso, o projeto também traz conteúdos relacionados a notícias e factualidade. Para a produção do programa *Insira a Ficha DLC*, os alunos devem escolher notícias sobre *games* e adaptá-las à linguagem radiofônica. Os conteúdos fixos produzidos para o site têm como apoio um gancho ou fato importante que aconteceu na semana. Com isso, a equipe exercita a opinião e fica preparada para, futuramente, comentar e debater sobre temas polêmicos e importantes do mundo dos *videogames* e suas implicações na cultura, no cotidiano e na economia.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O projeto *Insira a Ficha* possui uma equipe de 10 membros ativos (em ordem alfabética: Carolina Bernardi, Felipe Buzzi, João Bosco Cyrino, Luiz Fernando Menezes, Mariela Cancelier, Mateus Mognon, Mateus Mello, Tadeu Mattos, Vinícius Bressan e Willian Ferreira), onde cada um contribui de alguma forma para o programa de rádio e também para as publicações no site. Em reuniões semanais, a equipe define as pautas para a produção radiofônica e para o website. Vale ressaltar que o projeto também conta com mais dois alunos que fazem o trabalho de *ombudsman* dos programas — um para o *DLC* e um para o Temático — e dois servidores públicos que ajudam na gravação.

O website também é uma saída para que alguns dos temas abordados nos programas sejam desdobrados com mais profundidade. Enquanto a produção radiofônica possui um período de tempo pré-determinado para veicular informações, o texto na internet não tem limitações de espaço.

Nas edições online o espaço é tendencialmente infinito. Podem fazer-se cortes por razões estilísticas, mas não por questões espaciais. Em lugar de uma notícia fechada entre as quatro margens de uma página, o jornalista pode oferecer novos horizontes imediatos de leitura através de ligações entre pequenos textos e outros elementos multimídia organizados em camadas de informação.(CANAVILHAS, 2006, p. 7)

As técnicas aprendidas nas disciplinas Redação para Internet e Jornalismo Online também são aplicadas nas postagens, visando trazer mais engajamento e, ao mesmo tempo, profundidade e informação no texto. O uso de *hiperlinks* é constante para levar o leitor para

outros conteúdos do site e também conhecer mais sobre o tema abordado nas publicações. O *Insira a Ficha* também faz grande uso das possibilidades multimidiáticas do meio online ao se utilizar de vídeos para ilustrar, contextualizar e informar, já que os games são mídias visuais.

O site também se comunica com redes sociais como o Facebook para divulgar os conteúdos produzidos pelos alunos. Na plataforma, são postados os programas de rádio, publicações e bastidores dos programas. Nas últimas edições, os programas passaram a ser veiculados no Youtube, uma plataforma originalmente voltada para vídeos mas que tem alcance e indexação melhores do que o SoundCloud, usado anteriormente.

A participação coletiva nas redes sociais e as diversas ferramentas de mídias sociais fazem com que os Sistemas de Gestão de Conteúdo (SGC) se configurem como centralizadores de conteúdos postados em diversas mídias sociais. (PAULINO, 2013)

Vale ressaltar, também, a parte *crossmedia* do projeto, que une o programa de rádio e o site de forma que os programas se complementem e tragam mais informações aos leitores e ouvintes.

Outra ferramenta importante utilizada no site é a *Webmaster Tools* do Google, na qual é possível verificar erros no site, melhorar a presença de pesquisa, verificar links, atualizar o arquivo *sitemap* e também agilizar a indexação do Google por meio da ferramenta “Buscar como o Google”. Um integrante da equipe é escolhido toda semana durante as reuniões para cuidar das redes sociais e das postagens do site.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Utilizando a plataforma *Blogger*, no endereço “www.insiraaficha.blogspot.com.br”, o projeto tem duas postagens fixas semanais, além da publicação dos programas de rádio e conteúdos esporádicos. Com cerca de 200 visualizações por conteúdo — o Blogger tem sua própria ferramenta de cálculo de alcance —, os membros da equipe utilizam vídeos, imagens e faixas sonoras para produzir conteúdos multimídia e *cross-plataformas*, gerando uma fusão do que é apresentado nas partes web e radiofônicas do projeto.

Para criar uma identidade visual, o site utiliza como símbolo uma moeda pixelizada, representando a recompensa de jogos icônicos como *Super Mario* da Nintendo e também

uma ficha de fliperama, fazendo referência ao nome do programa. As cores foram escolhidas com base em uma paleta do site *Color Lovers* — site especializado em combinação de cores para o meio digital — que transmitisse aos leitores uma identidade única e fosse agradável aos olhos.

Além de servir como plataforma para produção de conteúdos variados, o site do *Insira a Ficha* também funciona como distribuição e suporte para o programa de rádio homônimo. Com a ascensão da internet, assim como de outras mídias, o rádio teve que se adaptar, uma vez que o meio online é essencial para a produção jornalística atualmente. Assim aponta a professora da Universidade de Brasília, Nelia R. Del Bianco:

Internet é parte essencial das rotinas produtivas do radiojornalismo que permite pautar a reportagem; fornecer notícias prontas para a composição de noticiários em geral; guiar o trabalho de apuração de informação de serviço; dar subsídios e informação complementar para compor comentário e edição de reportagens apuradas pela equipe; além de subsidiar a chefia na supervisão dos repórteres na rua. (BIANCO, N. R., 2004, p. 12)

Com foco em reportagens e exercício de opinião e argumentação, o site possui duas postagens fixas, que vão ao ar quinzenalmente. Além disso, também são postadas análises, conteúdos *nonsense* e produções variadas feitas pelos alunos durante a graduação. Abaixo, uma descrição de cada produção:

- “Duelo *Insira a Ficha*” - tem como objetivo colocar dois personagens ou assuntos do mundo dos *games* frente a frente. Os participantes da equipe devem decidir o vencedor, treinando opinião e argumentação. No final, os votos são contabilizados e o vencedor é eleito. Alguns dos temas já abordados são o clássico “Sonic vs Mario” e também o “Melhor *sidekick* dos games”. Neste conteúdo, o mais importante é a capacidade de argumentação dos membros do *Insira a Ficha*, que devem convencer o público de que sua opinião é a mais plausível, mesmo em temas aleatórios, como a escolha da “pior física em personagens femininas nos games”, um dos temas abordados em uma das publicações. O tema para o duelo é escolhido na reunião de pauta e, na maioria das vezes, está ligado ao tema do programa radiofônico temático ou a algum assunto importante relacionado ao mundo dos games que tenha ganhado destaque na mídia especializada durante a semana.

- “Lista IaF” - Esta publicação quinzenal é voltada para listar conteúdos ligados a um mesmo tema, onde cada membro do *Insira a Ficha* deve contribuir com, pelo menos, um voto. Os temas também são abertos e sempre atingem um olhar diferenciado em

relação às listas postadas em sites especializados. Entre os temas já abordados na lista estão as “Melhores trilhas sonoras de trailers de *games*” e “Melhores maneiras de matar uma pessoa no *The Sims*”. Nos últimos meses de 2015, foram feitas também “Mega Listas *IaF*”, que seguem o mesmo modelo, mas que levam cerca de 50 votos. A ideia por trás das listas é mostrar ao leitor opções — e, esporadicamente, reflexões — na hora de escolher o que jogar.

- *Nonsense* - Uma das produções exclusivas do *Insira a Ficha*, o *Nonsense* traz um conteúdo já consolidado na cultura dos *games* e o aborda com uma visão conspiratória. Exemplificando: uma das publicações traz argumentos de que o sucesso por trás dos jogadores profissionais coreanos são a falta de sexo e a proibição da pornografia no país. A ideia é fazer com que o aluno exercite o texto opinativo de internet (com muitos argumentos em *hiperlink*) ao mesmo tempo em que deixa a criatividade fluir.

- Programas radiofônicos - produzidos e veiculados na Rádio Ponto UFSC, os programas de rádio do *Insira a Ficha* são publicados no site trazendo informações adicionais, uma breve sinopse e, eventualmente, fotos dos bastidores e da gravação. A pauta é decidida duas semanas antes da gravação durante uma reunião da equipe. Os integrantes separam as funções (quem vai contatar o entrevistado, quem vai fazer boletim, quem vai apresentar, quem vai comentar). A postagem no site e nas redes sociais também é feita pelos estudantes.

Outros conteúdos - além das produções já citadas, o site também conta com publicações esporádicas como listas opinativas, análises de games e trabalhos experimentais feitos durante as disciplinas do curso pelos estudantes envolvidos no projeto.

6 CONSIDERAÇÕES

O curso de Jornalismo da UFSC tem a maioria de seus projetos extracurriculares voltados para o radiojornalismo esportivo e o telejornalismo. Neste cenário, o *Insira a Ficha* surgiu como uma opção diferenciada para quem não possui afinidade com esportes e ainda assim pretende exercitar a produção de rádio. Além disso, o projeto é uma das únicas iniciativas abertas a todos os alunos do curso que dá ênfase ao jornalismo online, área que ainda deve ser amplamente explorada pelos estudantes e teóricos da comunicação.

O programa também dá aos participantes a chance de conhecer e entrevistar especialistas na área dos games. Durante os dois anos de *Insira a Ficha*, o projeto já entrevistou figuras renomadas na indústria dos jogos eletrônicos, como o dublador Sérgio

Moreno, que participou do game *The Witcher 3: Wild Hunt*, que teve mais de 800 personagens dublados⁶.

Para o futuro, o *Insira a Ficha* pretende continuar sendo um projeto exemplar na abordagem do webjornalismo. Por causa de limitações no *Blogger*, existem planos de migrar o site para outra plataforma, para melhorar o design e a navegação. A equipe também planeja adotar o Youtube como plataforma padrão para melhorar a distribuição dos conteúdos sonoros, já que a plataforma é uma maneira de aumentar o alcance de público e a equipe aspira a fazer coberturas de eventos em vídeo em um futuro próximo. Também estão sendo estudadas técnicas de *Searching Engine Optimization (SEO)* — resumidamente, significa fazer com que seu conteúdo seja melhor indexado pelo Google e outras ferramentas de pesquisa —, o que ajudaria a aumentar o alcance das publicações e ter um retorno mais rápido e responsivo do público.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIANCO, N. R. **Radiojornalismo em Mutação na Era Digital**. Disponível em: www.portcom.intercom.org.br/pdfs/93547990338816167875365087967327564175.pdf

CANAVILHAS, João (Org.). **Notícias e mobilidade: O jornalismo na era dos dispositivos móveis**. Covilhã: Livros Labcom, 2013. Disponível em: http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20130404-201301_joocanavilha_noticiasmobilidade.pdf (Acesso em 19 de abril de 2016)

CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: considerações gerais sobre o jornalismo na web**. 2010. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornal.pdf> (Acesso em 19 de abril de 2016)

CANAVILHAS, João. **Da pirâmide invertida à pirâmide deitada**. 2006. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornalismo-piramide-invertida.pdf> (Acesso em 19 de abril de 2016)

MARQUES DE MELO, José. **Jornalismo opinativo: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro**. 3ª ed. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003.

⁶ “No Brasil, RPG *The Witcher 3* teve mais de 800 personagens dublados” Disponível em <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/04/no-brasil-rpg-witcher-3-teve-mais-de-800-personagens-dublados.html>>

JENKINS, H. **Cultura da convergência : a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação** / Henry Jenkins ; tradução Susana Alexandria. – 2a ed. – São Paulo : Aleph, 2009.

PAULINO, R. C. R. **A participação coletiva nas mídias sociais e o compartilhamento de conteúdo midiático em Sistemas de Gestão de Conteúdos (SGC)**. *Vozes e Diálogo*, v. 12, p. 126-140, 2013.

SCHMITT, Valdenise; OLIVEIRA, Leonardo Gomes; FIALHO, Francisco Antonio Pereira. **Jornalismo 2.0: a cultura da colaboração no jornalismo. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília, v.11, n.3, 2008. Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/305/309>.