

O conceito da convergência midiática na infografia animada no portal do Almanaque Abril

Carina Pascotto Garroti¹

Resumo:

O artigo aborda o conceito da convergência para compreender como a mídia tem reagido às transformações encontradas ao longo das últimas décadas, e como um conteúdo é retransmitido na era digital por meio dos infográficos. O trabalho analisa dez matérias do conteúdo interativo e gratuito do Almanaque Abril, de forma a verificar quais suportes de mídia foram utilizados na produção do conteúdo. Trata-se, portanto, de estudo de caso, de natureza descritiva e exploratória com revisão bibliográfica e pesquisa de campo. Os resultados demonstram que o veículo consegue transmitir conhecimentos de forma bastante lúdica e ilustrada, porém pouco interativas.

Palavras-chave: convergência de mídias; infografia; Almanaque Abril.

Abstract:

The paper addresses the concept of convergence to understand how the media has reacted to the changes found over the past decades, and how content is relayed in the digital age. Infographics were one of the forms found by the media to illustrate the contents of informative. This paper analyzes ten pieces of news from interactive and free content Almanaque Abril, to see which media supports were used in the production of content. It is, therefore, a case study, descriptive and exploratory in nature. Literature review and field research were conducted. The results show that the magazine can transmit knowledge in a very playful and illustrated way, while not being very interactive.

Keywords: media convergence; infographics; Almanaque Abril.

Artigo recebido em: 17/10/2016

Aceito em: 19/12/2016

¹ Mestre em Divulgação Científica e Cultural pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), MBA em Marketing pela Fundação Santo André (FSA) e graduada em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Universidade Metodista de São Paulo (Umesp). Professora na pós-graduação em Comunicação e Marketing das Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU). E-mail: carinagarroti@gmail.com.

A globalização e o advento da internet

A relação da proximidade dos países, das pessoas e dos novos processos – sejam eles educativos, econômicos ou sociais – modificou consideravelmente a forma como a informação é divulgada atualmente. Isso se deve às mudanças nos hábitos dos próprios indivíduos, que passaram a ter acesso a uma gama considerável de novos dados a cada segundo. Essa dinâmica modificou completamente a forma como a informação alcança o público.

Octavio Ianni diz que na globalização

os territórios e as fronteiras, os regimes políticos e os estilos de vida, as culturas e as civilizações parecem mesclar-se, tensionar-se e dinamizar-se em outras modalidades, direções ou possibilidades. As coisas, as gentes e as ideias movem-se em múltiplas direções, desenraízam-se, tornam-se volantes ou simplesmente desterritorializam-se. Alteram-se as sensações e as noções de próximo e distante, lento e rápido, instantâneo e ubíquo, passado e presente, atual e remoto, visível e invisível, singular e universal. (IANNI, 1998, p. 1)

Ianni (1998) destaca pontos que valem a equivalência com a globalização na área da informação: a começar pela territorialidade, fronteiras, regimes políticos, culturas e civilizações estarem mais próximas. A ideia do que é considerado notícia, advindo das teorias de Comunicação que abordam o trabalho do Jornalismo, foi alterada. Um dos preceitos para se considerar um fato notícia é a “proximidade”. Ora, se a globalização aproximou os povos, é natural que o entendimento do que é notícia também tenha sido modificado. Ampliam-se os públicos aos quais se destinam a notícia também, já que o acontece em um determinado país pode (e em certos casos, deve!) ser replicado e difundido em outros lugares. A ideia da “desterritorialização”, portanto, faz sentido nesse raciocínio. E por isso que a informação também se “desterritorializou”, mudando o sentido do que é próximo e do que é distante.

Ianni (1998) descrevia a lógica acima ainda nos primórdios da internet, no final da década de 90, quando as mídias mal se adequavam à nova realidade da notícia publicada em tempo recorde, quase instantânea. O que antes era rápido para a imprensa – aconteceu em um dia e se publicava no outro – ficou lento para a atualização minuto a minuto da internet.

A informação ainda pode alcançar “múltiplas direções”: o que antes era destinado a um público restrito, na maioria das vezes elitizado, passou a fluir pelos diferentes meios. Esse fator aumentou muito o alcance da informação. Antes da internet, ter acesso a um veículo de comunicação estrangeiro era difícil, ao passo que hoje, ao menos o conteúdo disponibilizado gratuitamente, a informação está ao alcance de um clic.

A “globalização na informação”, contudo, só foi possível graças ao desenvolvimento das tecnologias da informação. Segundo Castells (1999),

O processo atual de transformação tecnológica expande-se exponencialmente em razão da sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida” (CASTELLS, 1999, p. 68).

Além disso, Castells (1999) informa que há também, até na tecnologia que permitiu esse desenvolvimento uma “convergência de tecnologias específicas para um sistema altamente integrado” (p. 109), ou seja, “a microeletrônica, as telecomunicações, a optoeletrônica e os computadores são todos interligados nos sistemas de informação” (p. 109). Isso equivale a dizer que as áreas são interdependentes, quando uma cresce, a outra precisa crescer junto. Não só isso, pesquisas em outras áreas como a biologia e a biomedicina, só podem ser efetuadas se a tecnologia permitir determinada obtenção e avaliação de dados.

Por conta de todo este arsenal de conhecimento, foi possível aproveitar muito mais todos esses dados gerados. Lévy (1999) esclarece que

a informação digitalizada pode ser processada automaticamente, com um grau de precisão quase absoluto, muito rapidamente e em grande escala quantitativa. Nenhum outro processo a não ser o processamento digital reúne, ao mesmo tempo, essas quatro qualidades. (LÉVY, 1999, p. 53)

Por este motivo que a revolução tecnológica, como explica Castells (1999) no início do seu livro “A Sociedade em Rede”, foi tão importante quanto a revolução industrial, porque as tecnologias de informação e comunicação (TIC) possibilitaram evolução de conhecimento em muitos outros setores. O caráter de “revolução” dada ao conjunto de mudanças e novas tecnologias se dá quando este desenvolvimento intelectual e tecnológico permite um “salto” em diversas áreas e não se limita à determinada utilidade.

Portanto, dentro deste contexto, a divulgação científica também mudou. A convergência midiática atualmente acaba primando pela didática: o que antes era texto impresso, com a internet, ganhou vídeos, áudios, animações em flash, de forma que todos esses conteúdos se complementam e se conversam. Esses recursos dão entendimento melhor aos processos e são mais ilustrativos para os internautas, graças a facilidade no processamento de tantas informações.

As matérias passaram a ser mais completas, porque todos esses recursos facilitaram a divulgação dos conteúdos. Jenkins (2009) acredita que apesar dessas mudanças ocorrerem no panorama atual, trata-se de uma transformação natural:

Os mercados midiáticos estão passando por mais uma mudança de paradigma. Acontece de tempos em tempos. Nos anos 1990, a retórica da revolução digital continha uma suposição implícita, e às vezes explícita, de que novos meios de comunicação eliminaríamos os antigos, que a Internet substituiria a radiodifusão e que tudo isso permitiria aos consumidores acessar mais facilmente o conteúdo que mais lhe interessasse. (JENKINS, 2009, p. 32)

Neste sentido, o que inicialmente poderia trazer inseguranças para o mercado da comunicação, pode ser vislumbrado também como oportunidade de melhoria do setor. Segundo Jenkins (2009), “se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas” (p. 32-33). Dessa maneira, nota-se que a transformação acontece somente na forma como é veiculada a informação. O que antes se ouvia no carro, hoje pode ser ouvido com fone no computador e no celular.

Professores de história dizem-nos que os velhos meios de comunicação nunca morrem – nem desaparecem, necessariamente. O que morre são apenas as ferramentas que usamos para acessar seu conteúdo – a fita cassete, a Beta-cam. São o que os estudiosos chamam de *tecnologias de distribuição (delivery technologies)*. [...] As tecnologias de distribuição tornam-se obsoletas e são substituídas. CD, arquivos MP3 e fitas cassetes são tecnologias de distribuição. (JENKINS, 2009, p. 41)

Ainda sim não é possível simplificar a convergência. Deste a invenção da internet, os meios midiáticos tentam adaptarem-se às mudanças. A cada período surge uma tecnologia nova, que faz com que os meios tenham que se adaptar. Jenkins (2009) explica que a convergência “altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (JENKINS, 2009, p. 43). Enquanto o mercado muda, os veículos de comunicação devem acompanhar essas mudanças, caso contrário não sobreviverão. O processo não tem, portanto, um término. Ele é o caminho pelo qual a comunicação segue. “Estamos numa era de transição midiática, marcada por decisões táticas e consequências inesperadas, sinais confusos e interesses conflitantes e, acima de tudo, direções imprecisas e resultados imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 38). Por isso, atualmente é dada devida importância para o conteúdo colaborativo, ou seja, quando o público interage com o veículo de comunicação produzindo parte do material. Um exemplo é quando espectadores mandam vídeos e fotos, por meio da internet ou de aplicativos para celular.

O conteúdo colaborativo já existe há bastante tempo, contudo, era mais tímido na mídia tradicional. As sugestões de pautas para as redações sempre existiram. As sessões de cartas também. Contudo, com a internet, essa aproximação da mídia com seu público é mais fácil, mais rápida e mais frequente. Portanto, é importante avaliar o grau de interatividade que os conteúdos noticiosos possuem atualmente: desde o grau mais baixo (o leitor apenas lê/assiste/ouve o conteúdo), perpassando pela condição do leitor escolher a ordem com que pretende acessar/ler/ver/ouvir a informação (o que também facilita o entendimento e a compreensão do conteúdo, já que o raciocínio humano funciona de maneiras diferentes de pessoa para pessoa) até chegar em seu grau máximo, quando o repórter se funde com o seu público, produzindo um material que podemos denominar de participativo.

Ainda há a necessidade do jornalista não só mediar essa produção como editar

e servir de intermediador. A função do jornalista, dentro do contexto do conteúdo colaborativo e da interatividade, é mais reforçada na função do editor de conteúdo do que de repórter. Ainda sim, até determinado ponto, uma vez que a mídia ainda tem acesso a determinados locais e coberturas que o público não tem e em alguns casos, como no jornalismo investigativo, também não poderia nem deveria ter.

De todo modo, trata-se de uma transformação no mínimo contundente, que visa a refletir ainda mais a sociedade nos escritos e arquivos dos veículos de comunicação. Historicamente, a mídia sempre foi uma fonte para compreender os costumes das épocas. Funcionam, em muitos casos, como documentos oficiais. Hoje, mais do que nas décadas anteriores, se desvencilharmos a mídia dos seus interesses políticos, com a participação do público, a mídia talvez seja o melhor canal para compreender, verificar e interpretar os avanços da sociedade.

Metodologia, objetivos, justificativa e métodos

Segundo Jenkins (2009), convergência é o

[...] 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 de experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2009, p. 27).

Ao partir dessa definição, foram analisadas dez notícias de conteúdo interativo do Almanaque Abril, de forma a verificar quais suportes midiáticos foram utilizados na produção do conteúdo. Trata-se, dessa forma, de pesquisa monográfica e estudo de caso único (YIN, 1989). Foram realizadas pesquisa bibliográfica e de campo (análise das notícias). A pesquisa possui caráter qualitativo e descritivo.

Todo o material do Almanaque Abril é dedicado para assinantes, com exceção da editoria de conteúdo interativo, quase todo gratuito. Dessas, 21 notícias são possíveis de serem acessadas pelo público em geral. As dez notícias foram escolhidas levando em consideração a disponibilidade para qualquer internauta, o grau de interatividade e convergência, os múltiplos suportes midiáticos utilizados. Notícias de gráficos estáticos foram descartadas. Nenhuma notícia possui data de publicação.

Este trabalho se justifica devido ao pouco material que avalia a convergência midiática das revistas online, também por conta do mercado dinâmico da área, em que há frequente fechamento e abertura de novos títulos. O trabalho procura compreender melhor o fenômeno que os meios de comunicação têm passado nas últimas décadas.

Portanto, o objetivo geral do trabalho é avaliar como o Almanaque Abril tem trabalhado a convergência midiática no conteúdo gratuito disponível no portal. O

objetivo específico foi verificar quais são os recursos utilizados e o nível de interatividade e colaboração do internauta.

Por conta desses objetivos, a pesquisa qualitativa é mais indicada para a ocasião. De acordo com Santaella (2001, p. 144), “a pesquisa qualitativa acabou por desenvolver autonomia própria, podendo se referir a todas as pesquisas que privilegiam a interpretação dos dados, em lugar de sua mensuração”.

Após a avaliação das notícias quanto a convergência e forma como o conteúdo é apresentado, foram realizadas categorizações para facilitar a compreensão e visualização dos resultados. Segundo Fonseca Júnior (2012, p. 298), “a categorização consiste no trabalho de classificação e reagrupamento das unidades de registro em número reduzido de categorias, com o objetivo de tornar inteligível a massa de dados e sua diversidade”. As notícias foram divididas em: jogos; notícias diagramadas aos moldes de revista; junção de pdfs e animações em flash.

O Almanaque Abril

Segundo o site do próprio veículo, o Almanaque Abril foi lançado em 1974 e servia como uma espécie de enciclopédia, numa era na qual não havia a possibilidade de procurar informações pela internet. A página institucional diz que “o Almanaque Abril é uma das principais fontes de informação confiável para estudantes, professores, jornalistas, pesquisadores e profissionais brasileiros das mais variadas áreas²” e se autointitula uma “enciclopédia portátil”. Os números oficiais informam que o Almanaque possui 4.500 definições e conceitos, além de mapas, gráficos, tabelas e curiosidades.

Uma notícia do O Estado de S. Paulo, publicada em 18 de janeiro de 2012 deixa claro o papel que o Almanaque abraçava na década de 80: “Dia sem Wikipedia lembra os tempos do Almanaque Abril” (CHACRA, 2012).

Como todos os veículos de comunicação, o Almanaque também teve que se adaptar às mudanças. Se antes a publicação era anual, impressa e boa parte de crianças e jovens o tinha em casa para consulta para realizar os trabalhos da escola, o veículo teve que ter uma versão online, onde a nova geração realiza pesquisas. Pezzin (2009) realizou um estudo da adaptação do Almanaque para a internet, e a sua transição entre os anos de 1994 e 2005. Segundo a autora:

Uma das primeiras dificuldades enfrentadas foi justamente a influência do impresso na produção do título eletrônico. As equipes de programação e de conteúdo editorial tiveram de entender o ofício e o cotidiano uma da outra. O conteúdo do título eletrônico dependia fundamentalmente da equipe de produção do impresso, que se desdobrava nas duas versões, procurando entender como funcionavam as lógicas da publicação digital. Assim, dificuldades surgiam devido ao pensamento da estrutura editorial tradicional, sobre os

² Disponível em: <http://www.publiabril.com.br/marcas/almanaqueabril/revista/informacoes-gerais>, acessado em 13/2/2015, às 22h30

primeiros eletrônicos: layout de página impressa, número de toques, e qual o alcance e a quantidade de hipertextos necessários. Além disso, a edição impressa sempre foi priorizada, com um cronograma que não podia ser arriscado, com experiências em cross-media, por exemplo. (PEZZIN, 2009, p. 5)

Este é um problema que boa parte dos veículos impressos já passou ou ainda passa: qual conteúdo deve apenas ser reproduzido em ambas as versões e qual conteúdo deve ser exclusivo para determinada plataforma. Por isso, as revistas online, de uma maneira geral, trabalham de duas formas: ou se utilizam do pdf, e simplesmente reproduzem o arquivo da versão impressa; ou incluem conteúdos na versão online, ainda que reproduzido da versão impressa, mas sob nova ótica, com diagramação e utilização de recursos que a internet possui e a versão impressa é limitante. Alguns veículos fazem conteúdos específicos para cada uma das plataformas. Alguns permitem a visualização de todo o conteúdo, outros, caso do Almanaque Abril, abrem pequenos materiais, sendo a grande maioria disponíveis apenas para assinantes. A lógica é de que, se na versão impressa, era necessário a compra do almanaque, essa lógica se mantém na versão online.

Os infográficos do Almanaque Abril

Ao ter em vista que o Almanaque Abril é entendido como uma enciclopédia anual da Editora Abril subentende-se que todas as notícias possuem caráter didático, ou seja, linguagem simples, explicações de termos e utilização de recursos das tecnologias de informação para ajudar na compreensão do tema, ou seja, vídeos, fotos, áudios e infografia animada, para citar alguns exemplos de recursos. Além destes fatores, todos observados nos materiais a seguir, também foram observados os níveis de interatividade e colaboração do público.

As notícias avaliadas foram: Desafios do Brasil; Especial Lixo Nuclear; Macroeconomia; Especial Amazônia; Planeta ONU, Gripe; 1ª Guerra Mundial; Copa da Geopolítica; o flagelo da AIDS e as nossas cidades.

Nenhuma das notícias foi datada, o que reforça o caráter enciclopédico do veículo. A tendência dos assuntos é retratar assuntos atuais, porém com validade maior, discussões que se estendem mais do que apenas as notícias “*hard news*”.

Desafios do Brasil³

A notícia Desafios do Brasil faz uma série infográficos destacando as questões prioritárias que o Brasil precisa investir. São dados estatísticos disponibilizados lado a lado, de forma a fazer um panorama, um raio-x, da atual situação brasileira. Os infográficos foram divididos nas seguintes temáticas: Política, economia, sociedade,

³ Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/desafios-brasil>, acessado em 1/3/2015, às 20h56

saúde, ciência, meio ambiente, educação, cultura, esporte, história e mundo. Dentro de cada espaço disponibilizado para essas temáticas, a revista sugere o que, de acordo com os dados que disponibiliza, a ação mais importante daquela área que o Brasil precisa rever. Foram elas: fazer a reforma política; reduzir a concentração de renda; diminuir a criminalidade; melhorar o atendimento de saúde; ampliar a pesquisa; universalizar o saneamento; democratizar a educação; ampliar o acesso à cultura; popularizar o esporte; questões enfrentadas no passado, e; ampliar as exportações.

Os gráficos, contudo, dentro de cada “área”, limitam-se a dados estatísticos e poucas análises, o que não facilita muito quanto à visualização de modo geral. É algo como uma junção de documentos em pdfs com “resumos” de cada temática apenas. Ainda sim, a iniciativa de colocar todos os problemas na mesma matéria é uma tentativa interessante de ter uma visão geral. Porém, poderia ser apresentada de forma diferente. Percebe-se portanto, um caráter quase nulo quanto à interatividade e colaboração nessa notícia.

Especial lixo nuclear⁴

A notícia do lixo nuclear começa com uma imagem e linha fina impactante: Brasil retoma construção de Andre 3, enquanto o mundo debate os problemas da energia nuclear. A notícia foi diagramada como em revistas. Fontes arrojadas e galerias com fotos ilustrativas de localidades que possuem energia nuclear como Chernobyl, na Ucrânia, Goiânia e Japão. Lembra as reportagens especiais do impresso. Também é ilustrada com imagens que explicam como funciona uma central nuclear, o enriquecimento de urânio e outros gráficos. Por último, um mapa com os países que possuem usinas nucleares. Essa notícia possui muito pouco de interatividade e animação e não condiz com o fato do material estar em uma aba denominada “conteúdos interativos”. Contudo, a apresentação é bonita e o material foi bem produzido.

Macroeconomia⁵

O infográfico da macroeconomia é um dos materiais mais didáticos verificados na amostra. A animação simula um jogo: há três máquinas – uma de política monetária, outra de política fiscal e uma última política cambial. Cada uma dessas máquinas verifica o que aconteceria com a inflação, balança comercial, dívida e PIB quando se aumenta ou diminui os juros; se aumenta ou reduz impostos; valoriza ou desvaloriza o real.

Por meio de informações sucintas é possível visualizar o panorama geral e verificar as diferentes reações da economia frente às mudanças macroeconômicas. O infográfico ainda possui um glossário, para facilitar o entendimento ao leitor quanto

4 Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/lixo-radioativo>, acessado em 4/3/2015, às 21h37

5 Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/macroeconomia>, acessado em 4/3/2015, às 22h08

aos termos técnicos. Contudo, a interatividade também é limitada. Só é possível verificar como a economia reage nas seis situações mencionadas acima. Não há a possibilidade de combinar resultados.

Especial Amazônia⁶

Este infográfico apresenta três visões da Amazônia: limites geográficos (em quais países a floresta está presente), a floresta sob ameaça (o quanto está preservada e o desmatamento) e o quanto a floresta colabora para o PIB brasileiro. Os textos são sucintos, o infográfico tem muitas ilustrações e há gráficos elucidativos. A interatividade e colaboração do leitor deixa a desejar: só há opção de leitura do material em partes, mas nada além disso.

Planeta ONU⁷

No infográfico interativo Planeta ONU, a revista anexou diversos arquivos de pdfs sobre diversas temáticas: política, economia, ciência e tecnologia, esporte, geografia, sociedade, educação, saúde e nutrição, cultura, história e meio ambiente. Os arquivos são infográficos estáticos, ou seja, o leitor apenas escolhe a ordem que prefere ver o material. Todos os arquivos possuem modelo e diagramação parecida. A letra (em visualização 100%) é pequena, em detrimento ao fato de colocar toda a informação em uma única página. As ilustrações são bem feitas, o conteúdo é variado e há gráficos em todos os materiais. Não há, portanto, a participação do leitor quanto ao conteúdo colaborativo.

Gripe⁸

Este é o infográfico mais animado da amostra. Não há interatividade com o leitor quanto a escolhas ou formas de interagir com o conteúdo, contudo, há uma animação que exemplifica como o vírus reage no corpo humano. A abertura trata-se de um espirro e dentro dele, o infográfico explica a composição do vírus e porque tem facilidade de mutação. Na sequência, o personagem, ao espirrar, repassa o vírus para um segundo personagem, enquanto o infográfico explica o processo de transmissão e reprodução do vírus dentro do corpo. Trata-se de um vídeo ilustrativo em flash de alguns poucos segundos, mas bastante didático.

1ª Guerra Mundial⁹

6 Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/amazonia>, acessado em 6/2/2015, às 23h02

7 Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/planeta-onu>, acessado em 6/2/2015, às 23h10

8 Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/gripe>, acessado em 6/2/2015, às 23h21

9 Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/primeira-guerra>, acessado em 11/3/2015, às 18h49

Em 2014 o Almanaque Abril fez um especial dos 100 anos da 1ª Grande Guerra. A foto que abre a matéria é em preto e branco e a diagramação utiliza propositalmente um vermelho queimado. As fontes são inspiradas nas de máquinas de escrever.

A notícia faz um apanhado da conjuntura histórica antes do início da guerra, explicando acontecimentos políticos que culminaram no conflito, como as disputas imperialistas e a corrida armamentista, até a formação de alianças e a divisão da Europa em dois grandes blocos.

Um mapa especifica os participantes da guerra, enquanto que o conteúdo especifica quem participa de cada lado: da Tríplice Aliança e da Tríplice Entente e o estopim para que o conflito começasse.

No espaço destinado à Guerra propriamente dita, o Almanaque privilegiou informar sobre a cronologia. Uma linha do tempo especifica os acontecimentos por através dos anos até o seu final. No campo abaixo, as principais batalhas: 9 no total. O mapa ao lado vai delimitando onde a mesma ocorreu. Por último, informações a respeito do armamento utilizado.

Por último, informações de pós-guerra: consequências e os números da guerra.

Se por um lado, a interatividade do internauta se resume apenas em acompanhar os conteúdos de acordo como são apresentados, a diagramação, ao estilo de revista, chama atenção, enquanto que a informação sucinta da guerra permite um panorama abrangente dos acontecimentos da Guerra.

Copa da Geopolítica¹⁰

O Almanaque Abril resolveu simular uma “Copa do Mundo” aos moldes do que acontece com os campeonatos de futebol, mas com critérios econômicos, sociais e políticos. Para isso considerou cinco itens: renda per capita, média de anos na escola, participação no Conselho de Segurança da ONU, Comércio e Índice Gini (concentração de renda). É possível ter acesso aos dados de duas formas: por meio de confronto direto ou sugerir uma Copa com todos os 32 participantes.

Da primeira maneira, o internauta escolhe o item e os países que participarão do “jogo”. Como exemplo: escolhendo “média de anos na escola” e os países Costa Rica e Gana, Costa Rica sai vencedora, pois seus habitantes possuem 7.

Da segunda maneira, no campeonato, o sistema faz um comparativo de todos os países, de acordo com o item escolhido. E escolhe os oito melhores para passar para as oitavas de final. O internauta pode escolher o mesmo item ou escolher itens diferentes. Por exemplo: se escolhermos apenas Renda per Capita em todas as fases, a Suíça sai campeã, com o maior índice de US\$ 82.730,00. Se fizermos a mesma compe-

¹⁰ Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/copa-geopolitica>, acessado em 11/3/2015, às 19h42

tição, desta vez com o índice “média de anos na escola” em todas as fases, os Estados Unidos vencem com a média de 13,3 anos na escola dos seus habitantes. Ou seja, as combinações são amplas, já que há cinco itens diferentes que podem ser repetidos ou não.

O infográfico, portanto, é bastante criativo. O nível de interatividade é amplo, as informações são sucintas, interessantes e permitem diversos tipos de avaliações e entendimentos, no comparativo dos critérios econômicos, sociais e políticos entre os países. Há representantes de todos os continentes. Aproveitar a paixão nacional por futebol também é uma opção interessante para chamar a atenção do público.

O flagelo da AIDS¹¹

O infográfico animado começa com uma ilustração animada de um vírus mutante da AIDS. De início, um histórico para explicar como os humanos se contaminaram com o vírus. Em um segundo momento, o infográfico explica como o vírus age no corpo. Para isso, o internauta clica na linha do tempo, no ano de 1959, quando houve o primeiro caso comprovado. Aparece uma representação de célula, e as imagens e textos explicam como o vírus infecta as células saudáveis.

Na segunda parte do infográfico, o início da epidemia, que acontece em 1978. Além da linha do tempo, há um gráfico com o crescimento dos números de casos da doença e mortes ocorridas nos Estados Unidos entre os anos de 1981 e 1990.

A terceira parte exemplifica a evolução da AIDS no Reino Unido. A modelo da parte anterior, há um gráfico da contaminação dos britânicos por comportamento de risco (transusão de sangue, drogas injetáveis e transmissão de mãe para filho) entre os anos de 1981 e 2000. Em um segundo gráfico, a epidemia africana, e o aumento de casos entre os anos de 1985 e 2003. No terceiro, ao clicar no ano de 1991, o gráfico da epidemia no mundo todo: o crescimento de pessoas vivendo com o vírus, as novas infecções e mortes relacionadas à AIDS. No Brasil, um gráfico que representava que no ano de 1990, 82% dos casos se concentravam no sudeste. Naquele mesmo ano, outro gráfico informava que no Brasil, os casos representava apenas 0,1% do número de infectados, enquanto que em alguns países da África este índice chegava em 15% a 28%.

De 1994 a 2000, o infográfico informa sobre o coquetel e os diferentes medicamentos que combatem a doença, suas funções e como agem no corpo humano. Na sequência, de 2001 a 2007, o infográfico aborda a contaminação entre as mulheres e a piora de casos no Norte e Nordeste do país. Por último, de 2009 a 2012, o panorama atual.

Nota-se que há bastante informação relevante a respeito do tema. Contudo, a interatividade novamente se mantém limitada apenas à ordem da disposição das

¹¹ Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/flagelo-aids>, acessado em 11/3/2015, às 20h36

informações, o que de certa maneira nem é possível que o internauta interaja de maneira diferente, uma vez que o infográfico utiliza-se da cronologia para explicar a epidemia. As ilustrações são bem feitas e os gráficos são de fácil entendimento.

As nossas cidades¹²

Este infográfico se propõe a reunir dados estatísticos sobre os municípios brasileiros, com base dos dados do Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM), que mede a qualidade de vida das cidades. Foi dividido em 11 temas: história; cultura; ciência e tecnologia, saúde, política, educação, geografia, economia, sociedade e esporte.

Na parte histórica, a evolução das cidades no Brasil. Começa explicando sobre a quantidade de 2013, 5570. Em cultura, um gráfico com a quantidade de municípios (em porcentagem) que possuem bibliotecas, centros culturais, provedores de internet, teatros e cinemas comerciais, para citar alguns. Em ciência e tecnologia, outros gráficos que informam quantos domicílios brasileiros possuem internet, celular e computador. Em saúde, o desempenho do Nordeste em longevidade e saúde, o pior do país. Em política, um gráfico sobre a quantidade de prefeitos eleitos pelos dez principais partidos no Brasil. Em educação, um comparativo das diferenças regionais e dos melhores índices de educação no Sul e Sudeste. Em geografia, o índice de prosperidade das cidades, que reúne cinco dimensões: produtividade, qualidade de vida, infraestrutura, sustentabilidade ambiental e igualdade e inclusão social. Em sociedade, o tempo médio de deslocamento casa-trabalho. Em meio-ambiente, a quantidade de aterros e coleta de esgoto. E por último, em esporte, índices de % de pobreza e desigualdade, mortalidade infantil e acesso à ensino superior de jovens de 18 a 24 anos.

Basicamente os gráficos possuem boas ilustrações, mas a interatividade ainda deixa a desejar, já que as informações são dadas na sequência e o internauta apenas clica na próxima.

Podemos categorizar as notícias da seguinte forma:

- “Jogos”: Macroeconomia e Copa da Geopolítica (este segundo com mais opções do que o primeiro);
- Notícias diagramadas aos moldes de revista: Especial Lixo Nuclear, Especial Amazônia, O flagelo da AIDS e 1ª Guerra Mundial (este último com mapas);
- Junção de pdfs: Desafios do Brasil, Planeta ONU e As nossas cidades;
- Animações em Flash: Gripe

A categoria de jogos não pode ser comparada com àqueles que são feitos para

¹² Disponível em: <https://almanaque.abril.com.br/infograficos/nossas-cidades>, acessado em 11/3/2015, às 20h55

entretenimento. A intenção é divulgar a informação de forma mais acessível, ou seja, é um jogo limitado também pelo número de informações disponíveis no infográfico. No comparativo na quantidade de informações, a Copa da Geopolítica apresenta muito mais opções do que a de Macroeconomia. Já as notícias diagramadas aos moldes de revista são bastante limitadas. A apresentação é bonita e chama a atenção, contudo, a interatividade é menor, já que o conteúdo se apresenta inteiramente pronto. O mesmo ocorre com as “junções de pdfs”. São arquivos fechados com dados, gráficos e ilustrações. A interatividade que resta ao leitor é escolher a ordem que pretende ler o conteúdo. Por último, as animações em flash podem ser comparadas aos vídeos, vistos na televisão ou no Youtube, sendo que as imagens são todas ilustrações. A interatividade se apresenta somente no tempo que o leitor demora para ler a informação anterior, antes de seguir com a notícia.

Ao partir dessa análise, percebe-se que não há qualquer tentativa de realizar conteúdo colaborativo, ou seja, a convergência no Almanaque Abril não se utiliza de alto grau da participação do público.

Das dez notícias, sete possuem o impresso ainda enraizado na forma de se apresentar o conteúdo (as notícias categorizadas em “notícias diagramadas aos moldes de revista” e “junção de pdfs”). Apenas três de dez (30%), fugiram do lugar comum e foram apresentadas se utilizando de recursos disponíveis apenas na internet.

Considerações finais

As notícias do Almanaque Abril não se utilizam de suportes midiáticos de áudio ou vídeo e limitam-se, na maioria, ao suporte impresso. Poucas ainda se utilizam de Flash, o programa que dá movimento às ilustrações. A interatividade se atém ao momento em que a informação é disponibilizada, antes ou depois, a depender da escolha do leitor. O Almanaque Abril não se utiliza de conteúdo colaborativo, salvo o que já é comumente utilizado na mídia tradicional.

Portanto, o Almanaque Abril se mantém nos objetivos propostos desde quando foi criado, antes mesmo do advento da internet: ser uma enciclopédia.

Há boas iniciativas no veículo, como as notícias Copa de Geopolítica e Gripe. Contudo, como são exceções, sugere-se que o veículo aproveite melhor as condições que a internet propicia. Há recursos à disposição para melhorar ainda mais a didática dos conteúdos apresentados. Vídeos com aulas rápidas de professores, explicações dos termos por áudio (com perguntas que os próprios internautas poderiam fazer), jogos para incentivar a gestão de recursos do planeta, por exemplo. Intensificar a utilização dos recursos e da interatividade mantém o veículo cada vez mais atualizado nos interesses do seu público, além de ampliar o alcance do conteúdo.

Referências

CASTELLS, Manuel. A Revolução da Tecnologia da Informação. In **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHACRA, Gustavo. Dia sem Wikipedia lembra os tempos do Almanaque Abril. O Estado de S. Paulo, 18 de janeiro de 2012, 13h06.

FONSECA JUNIOR, Wilson Côrrea da. Análise de Conteúdo in DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (orgs.) **Métodos e Técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2012.

IANNI, Octavio. AS CIÊNCIAS SOCIAIS NA ÉPOCA DA GLOBALIZAÇÃO. **Rev. bras. Ci. Soc.**, São Paulo , v. 13, n. 37, June 1998 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69091998000200002&lng=en&nrm=iso>. access on 25 Feb. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69091998000200002>.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2ª edição. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

PEZZIN, Olivia. Estudo de caso da adaptação do Almanaque Abril às edições impressas e multimídia: por uma nova editoração. **III Encontro Nacional sobre Hipertexto**. Belo Horizonte, MG, 29 a 31 de outubro de 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

YIN, Robert K. **Case Study Research: design and methods**. Sage Publications Inc., USA, 1989.