

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Raquel Griep Hirai

**JORNALISMO NO METAVERSO: um breve estudo das
práticas de jornalismo do G2 no Second Life**

Porto Alegre, RS

2007

Raquel Griep Hirai

JORNALISMO NO METAVERSO: um breve estudo das práticas de jornalismo do G2 no Second Life

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Alex Fernando
Teixeira Primo

Porto Alegre, RS

2007

Raquel Griep Hirai

JORNALISMO NO METAVERSO: um breve estudo das práticas de jornalismo do G2 no Second Life

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Alex Fernando
Teixeira Primo

BANCA EXAMINADORA

Orientador Prof. Dr. Alex Fernando Teixeira Primo – UFRGS

Profa. Dra. Ana Claudia Gruszynski – UFRGS

Profa. Dra. Virgínia Pradelina da Silveira Fonseca – UFRGS

Porto Alegre, RS

2007

A minha mãe, por tudo o que é e me fez ser.

AGRADECIMENTOS

Ao Bryson, pelas conversas por Skype e pelas lembranças do futuro.

Ao meu irmão, pelos meses no exterior e pelo exemplo de sucesso.

As minhas amigas Thais, Flávia, Vanessa e Franciele, pelo companheirismo.

Ao Rafael, pela amizade e procedimentos técnicos.

A família Lazzari, pelo início em Porto Alegre.

A Cida e a Ana Gru, pela introdução à pesquisa e todo carinho.

Aos que confiaram em mim, como técnica em Química e futura jornalista.

Ao meu orientador, pela loucura partilhada.

RESUMO

Este trabalho monográfico analisa as práticas de jornalismo do G2, blog pertencente ao portal de notícias da Globo G1, dentro do Second Life. Conceitos como ciberespaço e virtualidade são discutidos em um primeiro momento, bem como algumas teorias do jornalismo e questões acerca de fontes e rotinas produtivas no jornalismo tradicional e online. Junto à revisão de literatura, é realizada uma apresentação do Second Life, com detalhamento de suas regras e funcionamento. Além disso, uma descrição profunda dos processos de produção de notícias no metaverso é apresentada, unindo as informações obtidas por meio de entrevistas com os repórteres que trabalharam como avatares no mundo virtual. Na análise e discussão dessas práticas, constata-se, por fim, quais são os valores-notícia utilizados pelos jornalistas, como ocorre a rotina jornalística para produção de notícias e quais são as fontes de informação nesse ambiente virtual.

Palavras-chave: Jornalismo. Jornalismo Online. Second Life. G2. Blog. Metaverso.

ABSTRACT

This thesis analyzes the journalism practice of G2, a weblog that is part of the G1 portal, which is managed by Globo Organizations, on Second Life. Initially the cyberspace and virtuality concepts are discussed, and some of the journalism theories and also topics about sources and the online and the traditional journalism routine are presented. An explanation about Second Life is given in the literature review, showing details of its rules and its policies. In addition to that, a deep description of the newsmaking process in the metaverse is shown, gathering the information received from the interviews with the journalists who have worked in the virtual environment as avatars. Analyzing and discussing G2's journalism practice, this paper attempts to explain which are the newsworthiness criteria used by its professionals, how the newsmaking process is led and what the information sources are in the virtual environment.

Keywords: Journalism. Online Journalism. Second Life. G2. Blog. Metaverse.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Exemplos de avatares no SL	34
Figura 2 - Exemplos de ambientes do SL.....	35
Figura 3 - Exemplos de empresas no SL: Claro, Bradesco, Sony-Ericsson e Peugeot	37
Figura 4 - Exemplos de grupos de mídia brasileiros no SL: G1 e Jornal do Brasil	38
Figura 5 - Pirâmide Invertida do Jornalismo	52
Figura 6 - Diamante do Jornalismo	52
Figura 7 - Blog do Second Life da Revista Superinteressante	62
Figura 8 - Blog JBOonline no Second Life	62
Figura 9 - Blog Second Life Informa	63
Figura 10 - Mainland. Brasil Blog	63
Figura 11 - Site Onrez	64
Figura 12 - Screenshots do G2	66
Figura 13 - Entrevista de Havatara Hax com Chico Benton na sede do G1 no SL	72
Figura 14 - Exposição Triglav na galeria Noema	78
Figura 15 - Imagens do assalto na Ilha Búzios	80
Figura 16 - Havatara Hax observando Chico Benton e Luxa Bundan (E) em Nor	82
Figura 17 - Havatara Hax, Chico Benton e Gaston Nouvelle (E) no RPG da Ilha Brasil	92
Gráfico 1 - Procedimentos no jornalismo impresso	46
Quadro 1 - Introdução do folheto da exibição Triglav	77
Quadro 2 - Trechos da cartilha de Condições de Uso do RPG Norsim	82
Tabela 1 - Comparação entre blogs sobre o SL	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 O VIRTUAL NO CIBERESPAÇO E SUAS IMPLICAÇÕES	15
2.1 A CIBERCULTURA	15
2.1.1 O ciberespaço	17
2.1.2 A inteligência coletiva	18
2.2 A INTERATIVIDADE	19
2.3 O VIRTUAL	20
2.4 A REALIDADE VIRTUAL E A TELEPRESENÇA	25
2.5 A SIMULAÇÃO E A INTERFACE	27
3 SECOND LIFE: O FENÔMENO DA VIDA VIRTUAL	30
3.1 ORIGEM E FUNCIONAMENTO	30
3.2 RESIDENTES	31
3.3 AMBIENTE	34
3.4 MERCADO	36
3.5 EMPRESAS MIDIÁTICAS	37
4 JORNALISMO E JORNALISMO ONLINE: FACETAS DA PRODUÇÃO NOTICIOSA	39
4.1 A NOTÍCIA NO JORNALISMO.....	39
4.1.1 Teorias do jornalismo	39
4.1.2 Valores-notícia e critérios de noticiabilidade	42
4.2 ROTINAS DE JORNALISMO	45
4.2.1 Rotinas produtivas no jornalismo tradicional	45
4.2.2 Rotinas produtivas no jornalismo online	48
4.2.3 Fontes no jornalismo offline e online	52
4.3 FORMAS DE JORNALISMO ONLINE	55
4.3.1 Características do jornalismo na Web	56
4.3.2 Fases do jornalismo na Web	58
4.3.3 Espaços para informação jornalística em webjornal	59
4.3.4 Blogs	60
4.3.4.1 Blogs sobre o Second Life	61
4.3.4.2 O blog do G2	64
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DAS PRÁTICAS DE JORNALISMO NO SECOND LIFE	67
5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	67
5.2 PRÁTICAS DE JORNALISMO NO SECOND LIFE	76
5.2.1 Notícia no mundo virtual e valores-notícia: quatro casos observados	76
5.2.2 Rotinas de jornalismo no mundo virtual	94
5.2.3 Fontes no Second Life	97
5.3 O TÉRMINO DO G2	99
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	103
REFERÊNCIAS	106

1 INTRODUÇÃO

A popularização do ciberespaço e o arrebatador desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação permitiram que elas se incorporassem ao cotidiano das pessoas, aliando o conhecimento da natureza ao modo de funcionamento da sociedade.

Esse amplo processo também atingiu o jornalismo, criando formatos e introduzindo novos elementos a uma prática que por séculos esteve calcada nos meios impressos e que, por décadas, deu-se sobre os meios radiofônicos e televisivos.

Para Castells (2003), a Internet é a espinha dorsal da comunicação global mediada por computadores, ela é a rede que liga a maior parte das redes. Lemos (2004) aponta que uma evolução da interação homem-tecnologia ocorre a cada ano, existindo cada vez mais uma comunicação planetária marcada por interação com as informações, cujo ápice é a realidade virtual.

A intrínseca busca do jornalismo por fatos noticiosos tenta se adaptar a esse ambiente tumultuado e, ainda, indefinido, em que a cibercultura expressa o nascimento de formas culturais distintas, que se constroem sobre a indeterminação de um sentido global (LÉVY, 1999). Porém, essa profissão, por estar no cerne do processo comunicativo, já apresenta inúmeras características adicionadas, outras modificadas, em virtude das novas possibilidades trazidas pela Internet.

Dentre outros fatores, pode-se apontar a maior inclusão dos leitores na feitura da notícia, que passa agora por práticas hipertextuais; a teia de contatos engrandecida, sustentadas por chats, e-mails, comunidades virtuais; o acesso aos bancos de dados, cuja dimensão não se pode mais mensurar; a busca pelo dinamismo e maior agilidade; a aceitação da informalidade dos blogs pelos leitores; o fascínio coletivo pelos ambientes virtuais.

O jornalismo que se desenvolveu sobre os pilares da Internet, o qual é categorizado em três gerações por Mielniczuk (2003), e que será abordado posteriormente neste trabalho, identifica em sua última geração a presença de conteúdos próprios para Internet, o aparecimento dos blogs, maior interatividade e maior utilização de recursos multimídia.

É justamente a partir desse último formato de jornalismo que se baseará a

presente pesquisa, uma vez que se pretende investigar as práticas dessa profissão em um mundo virtual, as quais resultam em publicações de conteúdo noticioso em um blog. Especificamente, serão analisadas as ações de jornalismo dentro do mundo virtual Second Life¹(SL), cujo objetivo era a produção de matérias para o G2², o blog do portal de notícias G1, pertencente às Organizações Globo.

Sobre esse ambiente virtual, pode-se dizer, brevemente, que se constitui de uma espécie de MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), ou seja, um jogo em que vários usuários conectados em rede podem interagir através de seus personagens, compartilhando simultaneamente o mesmo espaço virtual. Há usuários espalhados por todo o mundo, sendo que conforme o site oficial da Linden Lab, empresa produtora do programa, no início do segundo semestre de 2007, havia mais de 9 milhões de avatares registrados. De acordo com o mesmo site, a população brasileira, no mês de agosto de 2007, formava o segundo maior grupo de usuários, com 8,55% das contas, em contraste com 26,55% dos majoritários habitantes norte-americanos.

A escolha desse objeto de estudo justifica-se pela imensa popularidade do Second Life no Brasil, que se iniciou em 2007, quando sua versão em português foi lançada. A partir desse período, diversos setores midiáticos conceberam mídias online e passaram a publicar conteúdos sobre essa realidade virtual. A empresa pioneira nas publicações online no Brasil foi a Globo, que por meio do G2 iniciou a produção de conteúdos sobre o “metaverso”³ ainda em dezembro de 2006 e finalizou o processo em novembro de 2007.

Em razão da ainda incipiente pesquisa científica acerca do tema no Brasil, acredita-se que é de extrema relevância que se investigue essa forma de cobertura jornalística, a qual, pelo constante desenvolvimento da Internet, pode ser reveladora de uma tendência. Além do mais, a pesquisa sobre as novas práticas jornalísticas poderia ajudar a entender a própria prática tradicional, bem como compreender algumas mudanças na sociedade ocasionadas pela introdução e pelo crescimento acelerado das novas tecnologias de comunicação e de informação.

A importância de definir as práticas do jornalismo nesse novo ambiente

¹ Versão original em [Hhttp://secondlife.com/H](http://secondlife.com/H) e versão brasileira em <http://www.secondlifebrasil.com.br/>.

² O blog G2 está disponível em <http://g1.globo.com/Noticias/Colunas/0,,7423,00.html>.

³ No romance *Snow Crash* (1992), Neal Stephenson cunhou o termo *metaverse* (metaverso) para definir um ambiente imersivo e compartilhado.

relaciona-se também ao fato de que o jornalismo, como ciência social, desde os seus primórdios e por essência permeia a realidade, o factual, gerindo uma direta ligação com o mundo em que vivemos. Ao tratar de um ambiente virtual, onde existem avatares e espaços ficcionais, questiona-se quais seriam as diferenças na cobertura noticiosa desse espaço, mas, anteriormente, o que seria a virtualidade e a realidade. Esses dois conceitos serão norteadores para o entendimento profundo de expressões como “realidade virtual” e do próprio “mundo virtual”, amplamente utilizadas nos dias de hoje, mas pouco compreendidas.

Conforme Lévy (1996), diferente dos significados dados no uso corrente, onde o real seria uma efetuação material e o virtual seu opositor, uma ausência de existência, o primeiro termo remete a uma idéia de realização de situações possíveis, quando o segundo se refere a uma problemática. A compreensão desses dois termos será peça fundamental para o desenvolvimento desse trabalho e, por isso, tais termos serão abordados em um ponto específico na revisão de literatura. Dentro desse ponto, abordar-se-á também o termo telepresença, explicado por Steuer (1992), que, em poucas palavras, constitui-se da experiência da presença em um ambiente por meio de um dispositivo de comunicação. A idéia de telepresença conforme foi concebida por Steuer auxiliará, da mesma forma, no entendimento da “realidade virtual”.

Além dos conceitos de virtualidade e de telepresença, também será necessário ter o entendimento do que se trata a cibercultura e o ciberespaço. Parafraseando Lévy (1999), de forma breve, a cibercultura seria um conjunto de técnicas, de modos de pensar e de valores que se fortalecem com a expansão do ciberespaço.

O ciberespaço, por sua vez, formaria a rede, ou o novo meio de comunicação que vem da interconexão mundial de computadores, conforme o mesmo autor. Ou ainda, segundo Lemos (2004), seria o lugar de um ambiente simulado (realidade virtual) ou um sinônimo para Internet. “O ciberespaço é um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível. Ele é, dessa forma, um espaço mágico, caracterizado pela ubiqüidade, pelo tempo real e pelo espaço não-físico” (2004, p.128).

Um último conceito-chave que também constará com maior detalhamento na revisão de literatura e ao longo do trabalho é o de interatividade. Fala-se que o ciberespaço é um ambiente interativo, que as novas tecnologias de comunicação

são mais interativas, que o Second Life proporciona muita interatividade, mas o que, afinal, é a interatividade? Para Primo (2005), a interação é a ação entre os participantes de um encontro, sendo que o importa avaliar é a relação entre esses interagentes. Primo faz uma abordagem sistêmico-relacional de interação, enfatizando o aspecto relacional e a complexidade do sistema interativo.

Para delimitar o tema, é preciso esclarecer que não existe a pretensão de se estudar profundamente as características dos blogs, uma vez que o trabalho concentra-se nas práticas de jornalismo no ambiente virtual e não, necessariamente, na sua publicação. Outrossim, abordar-se-á com maior exatidão as práticas do jornalismo online, contrastadas com as práticas da atividade tradicional, bem como os critérios de noticiabilidade que permeiam diferentes meios de comunicação. Para esses pontos, as obras de autores como Traquina (2005a, 2005b) e Pena (2006) serão utilizadas. Além disso, a fim de revelar as características do jornalismo praticado na Web, suas formas e suas fases, serão tratados os estudos de Mielniczuk (2001a, 2001b; 2002; 2003), Machado (2002) e Palacios (2002; 2003a, 2003b).

Com o uso desses conceitos, esse trabalho tem, portanto, como principal meta identificar como o jornalismo é praticado dentro de ambientes virtuais, a partir de um breve estudo das ações do principal jornalista do G2 no Second Life. Como objetivos específicos, deseja-se verificar a existência de aspectos comuns nas práticas do jornalismo tradicional e online e do jornalismo cujo conteúdo noticioso advém do ambiente virtual.

A pesquisa será realizada, partindo de distintos métodos de investigação. Inicialmente, será utilizada a entrevista em profundidade, ou seja, aquele tipo de entrevista em que, segundo Duarte (2006), se procura recolher respostas em cima da experiência subjetiva de uma fonte que detenha as informações que se deseja conhecer. Pretende-se conduzir a entrevista semi-aberta e, portanto, com questões semi-estruturadas a partir de um roteiro. Dois jornalistas que trabalharam como avatares para produção noticiosa do G2 serão entrevistados.

Além disso, serão realizadas duas observações da produção noticiosa dentro de um ambiente virtual. Para isso, a pesquisadora acompanhará, na forma de um avatar, o principal avatar e repórter do G2 em quatro situações quando praticando o jornalismo no Second Life. Por último, usará a técnica de descrição densa, para que essas práticas possam ser analisadas e discutidas.

O presente trabalho será organizado em três partes principais: a revisão de literatura, o desenvolvimento e as considerações finais. Dessa forma, a primeira parte constará de uma revisão dos tópicos mencionados acima, bem como um aprofundamento sobre o Second Life, explicação do seu funcionamento e dados recentes sobre a população, regras e transações financeiras.

Em seguida, haverá o desenvolvimento do trabalho, no qual serão analisadas as práticas do jornalismo no Second Life, também comparando-as com aquelas disponibilizadas pela literatura existente em relação à prática jornalística tradicional e online.

A última parte desse trabalho mostrará as considerações finais sobre a investigação realizada, a verificação de tendências e as sugestões de continuidade do estudo.

2 O VIRTUAL NO CIBERESPAÇO E SUAS IMPLICAÇÕES

Para que se compreenda o processo jornalístico praticado no ambiente virtual Second Life, antes é necessário que se incorra em discussões sobre termos que remetem ao ciberespaço e, principalmente, ao virtual. Para isso, este capítulo constitui-se de uma breve discussão sobre cibercultura, interatividade, virtualidade e, finalmente, com a apreensão dos assuntos debatidos anteriormente, sobre realidade virtual, telepresença, simulação e interface.

2.1 A CIBERCULTURA

Por ser um termo que abarca diferentes conceitos, saindo de microprocessadores, passando pela socialidade contemporânea e estendendo-se a questões específicas de identidade, como o movimento cyberpunk, muitos pesquisadores encontraram dificuldades em encontrar um espaço finito que pudesse conter a definição de cibercultura. De qualquer forma, para que uma base seja formada e que essa suporte o desenrolar da discussão sobre o virtual, utilizaremos as concepções de Lemos e Lévy.

Lemos (2004) conceitua a cibercultura como fruto da associação da cultura contemporânea e das tecnologias digitais, uma relação entre a técnica e a vida social. A técnica, a partir da concepção desse autor, seria “[...] uma provocação da natureza gerando um processo de naturalização dos objetos técnicos na construção de uma segunda natureza povoada de matéria orgânica, de matéria inorgânica e de matéria inorgânica organizada” (2004, p. 37). Já a tecnologia, ou técnica moderna, seria “[...] um produto da radicalização dessa segunda natureza, da naturalização dos objetos técnicos e da sua fusão com a ciência” (2004, p. 37).

O desenvolvimento da cibercultura ocorre na pós-modernidade, onde há uma nova relação espaço-temporal:

Na pós-modernidade, o sentimento é de compressão de espaço e do tempo, onde o tempo real (imediatos) e as redes telemáticas

desterritorializam (desespacializam) a cultura, tendo um forte impacto nas estruturas econômicas, sociais, políticas e culturais. O tempo é, assim, um modo de aniquilar o espaço. (LE MOS, 2004, p.48).

As novas tecnologias de comunicação e informação surgem a partir de 1975 com a fusão das telecomunicações analógicas e a informática, de modo que o computador passa a ser o novo suporte. A revolução digital se dá pela passagem do *mass media* (televisão, rádio, imprensa, cinema) para produções individuais, difusão e estoque de informação. Segundo Lemos (2004), a interação um-todos, proporcionada pelos antigos meios, passa a ser uma interação todos-todos. A homogeneidade e o individualismo do impresso cede à conectividade e à retribalização da sociedade.

O autor comenta que Jean Baudrillard e Paul Virilio criticam tal conectividade. Esses autores acreditam que quanto mais meios de comunicação existem, menos comunicamos. Seguindo a linha de Baudrillard e Virilio, o usuário interativo nasceria do desaparecimento do social e da implosão do individualismo.

Para Lemos, a cibercultura, apesar de se estabelecer com essa personalização, não isola os indivíduos, mas coloca a tecnologia digital contemporânea como uma ferramenta para novas formas de sociabilidade e de vínculos associativos e comunitários. Há, além disso, uma sinergia entre a socialidade⁴ contemporânea e as novas tecnologias do ciberespaço. As novas tecnologias agiriam como potencializadores das situações de socialidade.

Conforme o autor (2004, p.89): “A cibercultura forma-se, precisamente, da convergência entre o social e o tecnológico, sendo através da inclusão da socialidade na prática diária da tecnologia que ela adquire seus contornos mais nítidos”.

Segundo Lévy (1999), a cibercultura expressa o nascimento de formas culturais distintas, que se constroem sobre a indeterminação de um sentido global qualquer. Ela se baseia na interconexão de mensagens, nos contatos das comunidades virtuais, em um processo de criação constante e permanente.

⁴ Lemos (2004) mostra a distinção de Michel Maffesoli entre sociabilidade e socialidade contemporânea, conceituando a segunda como um grupo de práticas diárias que fogem do controle social, que colocam ênfase na tragédia do presente e que formam o substrato da vida de uma sociedade.

Para o melhor entendimento da cibercultura, abrir-se-á a discussão sobre o ciberespaço e a inteligência coletiva.

2.1.1 O ciberespaço

A palavra ciberespaço foi cunhada pelo escritor de ficção científica William Gibson, no romance *Neuromancer*, de 1984. Para Gibson, o ciberespaço se constituiria de um espaço não-físico ou territorial composto por um conjunto de redes de computadores por onde passam informações.

Lemos (2004) sugere que o ciberespaço possa ser entendido a partir de duas idéias: sendo esse o lugar de um ambiente simulado (realidade virtual) ou como sinônimo para internet. Ele é, nos dois casos, um lugar para imaginação, para a racionalidade tecnológica, vitalismo social e pensamento mágico. Lemos afirma que:

[...] toda a economia, a cultura, o saber, a política do século XXI, vão passar (e já estão passando) por um processo de negociação, distorção, apropriação a partir da nova dimensão espaço-temporal de comunicação e informação planetárias que é o ciberespaço. (LE MOS, 2004, p. 127).

Assim, o ciberespaço funcionaria como um hipertexto mundial interativo, onde cada pessoa pode adicionar o que quiser, apagar o que lhe convir e mudar as partes dessa estrutura telemática, como um texto vivo. Ele se constituiria de um lugar onde ocorrem comunicações multidirecionais e que não pertencem a um ponto central, mas a um organismo-rede.

O principal uso do ciberespaço, atualmente, é a comunicação. Por meio de e-mails, chats, comunidades virtuais, fóruns de discussão, as pessoas compartilham idéias, conhecimentos, informações, entretenimento e, até, sentimentos. Essas ferramentas de comunicação que fazem parte do ciberespaço podem formar coletivos, grupos, mesmo quando os participantes vivem em localidades completamente distintas, com culturas diferenciadas. Como apontou Lemos (2004, p.138), “[...] o ciberespaço é um fenômeno social”.

Para Lévy (1999), o ciberespaço, ou rede, é o novo meio de comunicação que vem da interconexão mundial de computadores. O termo trata da infra-estrutura

material da comunicação digital, mas também das informações e dos seus usuários que as alimentam. A cibercultura, portanto, vem a ser o conjunto de técnicas, de modos de pensar e de valores que se fortalecem com a expansão do ciberespaço.

2.1.2 A inteligência coletiva

A expansão do ciberespaço se deu em virtude de distintos fatores: a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Segundo Lévy (1999), a interconexão teceria os contatos, criaria um grande meio informacional, acabaria com as fronteiras. As comunidades virtuais se apoiariam no primeiro princípio, já que, para Lévy (1999, p.127), “Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação, ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”.

Um outro conceito para comunidades virtuais⁵ é o de que elas seriam redes eletrônicas autodefinidas por comunicações interativas e organizadas ao redor de interesses ou fins em comum, embora em alguns casos a comunicação seja a própria meta. De acordo com Castells (2003, p. 445):

Existem indícios substanciais de solidariedade recíproca na Rede, mesmo entre usuários com laços fracos entre si. De fato, a comunicação on-line incentiva discussões desinibidas, permitindo assim a sinceridade. O preço, porém, é o alto índice de mortalidade das amizades on-line, pois um palpite infeliz pode ser sancionado pelo clique na desconexão - eterna.

Essas comunidades, segundo Lévy (1999), deveriam chamar-se comunidades “atuais”, visto que os contatos entre grupos humanos têm um alto grau de atualização.

Finalmente, a inteligência coletiva seria a finalidade última do ciberespaço, ou seja, ela seria composta pela união de saberes, de capacidades, de potencialidades dentro do ciberespaço. O problema apontado por Lévy é que ela não possuiria uma finalidade fechada, o que levaria ao questionamento de onde usar todo esse agrupamento de esforços.

⁵ Definição de Howard Rheingold em CASTELLS, 2003, p.443.

2.2 A INTERATIVIDADE

A popularização da Internet nas últimas décadas criou uma enormidade de novos vocabulários, a maioria deles advindos do inglês, os quais se tornaram sinônimos para qualquer coisa que esteja relacionada à rede mundial de computadores ou, mais amplamente, às novas tecnologias de informação e comunicação, mas que devem ser vistos com maior cuidado no seu uso. Para citar alguns dos vocábulos que corriqueiramente as pessoas utilizam, sem refletir sobre a diferença entre eles e os seus significados, podem ser mencionados: digital, online, eletrônico e também, de maior interesse para esse trabalho, as palavras interatividade ou interação e virtual.

Em relação à interatividade, Lévy (1999) mostra que essa idéia geralmente destaca a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação (enfoque informacional). A possibilidade de reapropriar e de recombinar o material da mensagem pelo receptor serviria para mensurar o grau de interatividade do produto. Porém, ele adverte que existem outros eixos que também servem para obter o grau de interatividade, como: a reciprocidade da comunicação, a virtualidade, a implicação da imagem dos participantes nas mensagens e a telepresença.

Já Primo (2005), em seus estudos sobre interação mediada por computador, faz uma abordagem sistêmico-relacional de interação. Nessa abordagem, o que importa é a investigação entre os sujeitos, entre os interagentes, enfatizando-se o aspecto relacional e a complexidade do sistema interativo. Haveria, portanto, segundo o autor, dois tipos de interação mediada por computador: a interação mútua e a interação reativa.

Na interação mútua, ocorreriam modificações recíprocas entre os interagentes no processo; eles se concentrariam em torno de problematizações.

Cada ação expressa tem um impacto recursivo sobre a relação e sobre o comportamento dos interagentes. Isto é, o relacionamento entre os participantes vai definindo-se ao mesmo tempo que acontecem os eventos interativos (nunca isentos dos impactos contextuais). (PRIMO, 2005, p.13).

Já a interação reativa, ao contrário, depende da “previsibilidade e da

automatização das trocas” (2005, p.13). Esse tipo de interação pode se repetir inúmeras vezes na mesma troca, sendo que elas se estabelecerão a partir de condições iniciais e das relações potenciais de estímulo-resposta.

Steuer (1992) vai discutir a interatividade como uma das características que afetaria a percepção da realidade virtual. Para esse autor, a interatividade se referiria ao grau que os usuários de um meio podem interferir na forma e no conteúdo de um ambiente mediado, em tempo real. Ele aponta que três fatores devem ser levados em conta: *speed* (velocidade), que se refere à velocidade na qual cada *input* consegue ser assimilado dentro do ambiente mediado; *range* (amplitude), que se refere ao número de possibilidades para ação a qualquer instante; e *mapping* (mapeamento), que se refere à habilidade de um sistema de mapear seus controles para mudanças no ambiente virtual, de forma natural e previsível.

O enfoque tecnicista de Steuer será usado posteriormente para avaliar as condições de interatividade do programa Second Life. No entanto, referindo-se ao relacionamento entre os interagentes, os usuários do programa dentro do ambiente virtual, o conceito de interação mútua de Primo será utilizado. A telepresença e a virtualidade, aspectos que funcionariam como medida de interatividade, propostos por Lévy, serão esmiuçados a seguir.

2.3 O VIRTUAL

Outra confusão comum entre termos ocorre com a palavra virtual. O termo virtual geralmente tem sido usado para designar o que for contrário do real ou, ainda, algo que esteja “flutuando” na rede de computadores, como, por exemplo, “um banco virtual”, “uma conta virtual”, “um mundo virtual”, “uma realidade virtual”.

Para uma melhor compreensão do termo virtual, que será essencial para definir o que é, então, o mundo *virtual* constituído pelo Second Life, será amplamente utilizada a teoria desenvolvida por Lévy acerca do termo, sua definição e corretas aplicações no ambiente contemporâneo.

Assim, para o autor (1996), o real e o virtual têm significados distintos daqueles utilizados no uso corrente, os quais sugerem que o real seria uma “efetuação material, uma presença tangível” e o virtual, o seu opositor, a “simples ausência de existência”. Conforme Lévy (1996), existe mais sentido em contrapor o

virtual e o atual, uma vez que o virtual seria uma problemática que pede por uma solução e essa solução, por sua vez, seria o atual ou a atualização.

Logo, de acordo com essa perspectiva, a atualização seria a criação de uma forma a partir de um conjunto de forças e finalidades. O atual responderia ao virtual. Já o ato de virtualizar significaria descobrir uma questão de uma entidade, mudar essa entidade em direção a essa questão e redefinir a atualidade como resposta a essa questão. A virtualização passaria de uma solução dada a um outro problema.

Lévy (1996) enfatiza, no entanto, que algo que é virtual pode ser não-presente. Em seu livro “O que é o virtual?”, ele destaca a obra de Michel Serres, *Atlas*, apresentando a imaginação, a memória, a religião e o conhecimento como vetores de virtualização que não tinham presença, muito antes da informatização das redes digitais. Quando algo se virtualiza, ele se torna “não-presente”, se desterritorializa. No entanto, é preciso destacar que o virtual não é imaginário, uma vez que produz efeitos.

Os operadores mais desterritorializados, mais desatrelados de um enraizamento espaço-temporal preciso, os coletivos mais virtualizados e virtualizantes do mundo contemporâneo são os da tecnociência, das finanças e dos meios de comunicação. São também os que estruturam a realidade social com mais força, e até com mais violência. (LÉVY, 1996, p. 21).

Para melhor detalhar o processo de virtualização, será feita referência aos exemplos contemporâneos que Lévy (1996) utilizou para explicar o virtual e que também se aplicam à cibercultura: a virtualização do corpo, do texto e da economia.

Em relação ao primeiro exemplo, Lévy (1996) afirma que o homem tem se esforçado em criar e recriar formas de remodelar seu corpo, seja pela alimentação modificada, seja pelas técnicas cirúrgicas, pelos exercícios físicos, pelos transplantes, pelas transfusões de sangue. Essa reinvenção, de acordo com o autor, é a virtualização dos corpos ou uma etapa de autocriação da espécie humana.

A percepção, por exemplo, é externalizada pelos meios de comunicação (televisão, câmeras, máquinas fotográficas) e, dessa forma, pode-se perceber as sensações de outras pessoas, em lugares e tempos diferentes. Os ambientes virtuais, como o Second Life, também promovem esse tipo de externalização, uma

vez que podemos ouvir e assistir o que outros usuários deixaram gravado, bem como atravessar experiências com avatares no mundo virtual, mesmo distantes em tempo e espaços geográficos.

Sobre os sistemas de realidade virtual, Lévy diz que “[...] agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis, e inclusive acionar à distância aparelhos “reais” e agir no mundo ordinário” (1996, p. 29).

Assim, segundo o autor, o corpo no seu processo de virtualização consegue adquirir novas velocidades, ele passa para o exterior e volta em subjetividade concreta; quando ele se virtualiza, ele se multiplica e se reinventa.

Partindo para o segundo exemplo, tem-se a virtualização do texto. Segundo Lévy (1996), toda a vez em que um texto⁶ é lido, ocorre uma atualização, ou seja, faz-se uma série de escolhas para o seu entendimento, o *background* de cada indivíduo é utilizado para que relações sejam estabelecidas e ocorra a criação de uma espécie de texto original.

A escrita, tecnologia intelectual, foi crucial para que a humanidade conseguisse virtualizar sua memória. A exigência de encontrar uma verdade universal, objetiva e crítica só se impôs a partir da escrita sob um suporte estático. Em contraposição, o suporte que temos hoje com a internet e os computadores é muito mais próximo da comunicação oral: há um contexto vivo, é mais eficiente, rápido.

Lévy (1996) explica que as imagens digitais, no entanto, não são virtuais, uma vez que o programa de leitura predetermina um conjunto de possíveis. A informática por si só, hardware e software, oferece uma combinatória e não um campo problemático. Contudo, o virtual acontece quando a subjetividade humana interfere no processo. O computador é, somente, um potencializador de informação; o processo homem-máquina é que faz acontecer a virtualização.

O hipertexto tem uma problemática, a pessoa que fará a leitura precisará determinar uma série de decisões, agenciamento de conexões. A hipertextualização multiplica a produção de sentido. Segundo Lévy (1996, p. 43):

⁶ Além do conceito de escrita, lê-se texto como diferentes tipos de linguagem (ideogramas, mapas, simulações).

Enfim, o suporte digital permite novos tipos de leituras (e de escritas) coletivas. Um continuum variado se estende assim entre a leitura individual de um texto preciso e a navegação em vastas redes digitais no interior dos quais um grande número de pessoas anota, aumenta, conecta os textos uns aos outros por meio de ligações hipertextuais.

Existe uma tendência contemporânea à indistinção, à mistura de funções de leitura e de escrita. Os leitores podem modificar as ligações e os nós, conectar hiperdocumentos. Com o hipertexto, toda leitura transformou-se em escrita.

O terceiro exemplo trata da virtualização da economia. A importância da economia monetária nos dias de hoje, a grande movimentação do setor financeiro, é uma manifestação da virtualização. Para Lévy (1996), o mercado cambial é o maior mercado do mundo e as finanças funcionam em sincronia com as redes e tecnologias de suporte digital.

A informação e o conhecimento figuram os bens econômicos principais da nossa época. Poderíamos observar uma economia da abundância, uma vez que o acesso a esses bens é cada vez maior com as tecnologias. Informação e conhecimento, no entanto, não são bens materiais, nem tampouco, imateriais. Eles estão ligados ao acontecimento ou processo, ou seja, tem a ver com atualização e virtualização.

Os bens materiais são bens possíveis, com uma realização limitada. Existem bens materiais, no entanto, que podem ter possibilidade e virtualidade ao mesmo tempo, como é o caso das obras de arte.

Para o autor, o ciberespaço é mais transparente do que o mercado clássico. Não existem distâncias geográficas, as ofertas se multiplicam, os contatos são facilitados (não se necessita tanto de intermediários nas transações). Os produtores podem se ajustar velozmente à demanda. Já o consumidor se torna co-produtor nos mundos virtuais, uma vez que suas ações podem ser vistas no ciberespaço.

Os produtos e serviços mais valorizados no novo mercado são interativos, o que significa, em termos econômicos, que a produção de valor agregado se desloca para o lado do “consumidor”, ou melhor, que convém substituir a noção de consumo pela de co-produção de mercadorias ou de serviços interativos. (LÉVY, 1996, p. 63).

Em suma, pode-se dizer que a virtualização é um problema a ser resolvido, é um processo que leva a uma série de questionamentos, necessidades de conexões, buscas por soluções. A atualização seria o seu oposto, a resposta a esse problema. Inúmeras formas de atualizações ocorreriam a todo momento. Na leitura desse texto, uma atualização para cada leitor distinto ocorre quando cada um passa os olhos por essas palavras. A realização, ou o real, seria o acontecimento de possibilidades pré-determinadas; ela justamente responderia aos possíveis, a um grupo fechado de alternativas.

A partir desses exemplos, pode-se afirmar que o Second Life é um ambiente virtual, com toda a propriedade do termo. Apesar de esse mundo se estabelecer dentro de um programa de computador, o que poderia nos conduzir a errônea idéia de que ali haveria somente *possibilidades* que se encaminhariam a uma *realização*, o que faz do Second Life virtual é justamente a interação entre homens e máquinas.

Para Lévy (1999, p. 48-49): “Um mundo virtual - considerado como um conjunto de códigos digitais – é um *potencial de imagens*, enquanto uma determinada cena, durante uma imersão no mundo virtual, atualiza esse potencial em um contexto particular de uso.”

Uma vez que é o homem que manipula os seus avatares, sempre haverá uma problematização em suas ações. Tomando os exemplos de Lévy acerca dos processos de virtualização, o próprio corpo do homem já estaria virtualizado no Second Life, uma vez que os seus sentidos seriam ampliados pelas imagens, pelos sons desse mundo virtual, haveria uma externalização do corpo naquele lugar.

A virtualização do texto também ocorreria, uma vez que o Second Life é um ambiente hipertextual, com conexões por meio de hiperlinks para páginas reais, com diversas possibilidades de leitura de mapas, de transferência para lugares sem uma continuidade, seqüência ou obrigatoriedade.

Por último, o Second Life também demonstraria um processo de virtualização da economia, uma vez que nesse ambiente há toda uma rede de comércio e negócios, que trabalha com uma moeda financeira específica, liderada por um câmbio, por transações não-físicas, e que é, portanto, virtualizante.

2.4 A REALIDADE VIRTUAL E A TELEPRESENÇA

Visto o conceito de virtual e aplicado no entendimento do que seria um “mundo virtual”, passa-se a discutir a realidade virtual. Qual é a diferença entre o mundo e a realidade virtual? A segunda não faria parte do primeiro?

De acordo com Lemos (2004), a realidade virtual (RV) se faz atualmente por meio de próteses: capacetes com óculos, luvas de dados e roupas, que se conectam com o computador e geram, em tempo real, imagens e interações. Para o autor:

A RV é um ambiente simulado que permite interações, onde os usuários recebem estímulos corporais. O corpo real migra para um mundo de pura informação. Assim, as tecnologias da RV nos permitem, não só olhar uma paisagem, por exemplo, mas experimentar uma interação tátil, como se estivéssemos dentro de um novo mundo. (LEMOS, 2004, p.155).

Em seu livro *Cibercultura*, Lemos traça um histórico da realidade virtual, o qual será sintetizado aqui. A RV surgiu na década de 70, nos centros de pesquisa científica e militar nos Estados Unidos, com a construção de simuladores de vôos para os pilotos. Antes disso, em 1965, Ivan Sutherland, do Lincoln Laboratory desenvolveu os primeiros sistemas interativos gráficos. Ele buscava a imersão dos usuários, um contato mais íntimo. Em 1966, Sutherland e alguns colegas, em companhia da Arpa e Marinha Americana, fizeram experimentos com o *Head Mounted Display*. Apenas em 1980, no entanto, que as pesquisas se consolidaram com a Nasa. Essa instituição e Scott Fischer lançaram a exploração pública da realidade virtual.

O popularizador, contudo, foi o invento de Jaron Larnier e Thomas Zimmerman, o *Reality Build for Two* ou o *kit RB2*. Ele foi o primeiro sistema comercializável em que duas pessoas podiam dividir um universo de imagens de síntese, por meio de capacete e luvas.

Ao conceituar realidade virtual no seu trabalho também denominado *Cibercultura*, Lévy (1999) mostra uma nova classificação para a palavra virtual, esta, baseada em sua intensidade. Portanto, para o autor, a realidade virtual no sentido mais forte do termo seria um tipo específico de simulação interativa, na qual o usuário tem a sensação física de estar na situação definida por um banco de dados,

sendo que o efeito dessa imersão é conseguido geralmente pelo uso de um capacete especial e de *datagloves*.

Em um sentido mais fraco que o anterior, como um dispositivo informacional, o mundo virtual poderia se parecer com o mundo real⁷, mas em distintas escalas. O explorador pode construir uma imagem no mundo virtual bastante diferente da sua imagem real, pode criar ambientes hipotéticos regidos por leis distintas do mundo comum, bem como pode simular ambientes não-físicos, que permitam a comunicação de um universo de signos compartilhados. Esse mundo virtual tem duas características: a da imersão e a navegação por proximidade.

Os indivíduos ou grupos participantes são imersos em um mundo virtual, ou seja, eles possuem *uma imagem de si mesmos e de sua situação*. Cada ato do indivíduo ou do grupo modifica o mundo virtual e sua imagem no mundo virtual. Na navegação por proximidade, o mundo virtual *orienta* os atos do indivíduo ou do grupo. Além dos instrumentos de pesquisa e endereçamento clássicos (índices, links hipertextuais, pesquisa por palavras-chave etc.), as demarcações, pesquisas e comunicações são feitas por *proximidade* em um espaço contínuo. (LÉVY, 1999, p.72).

Essa classificação concordaria com aquela proposta para o virtual, que utilizamos anteriormente para afirmar que o Second Life se constituía, de fato, de um mundo virtual. Logo, conclui-se que a diferença entre o mundo e a realidade virtual estaria na maior intensificação do virtual, no segundo conceito.

Além disso, Lévy (1999) também mostra o virtual em um sentido mais fraco dos já mencionados: seria aquele em que a origem de uma imagem virtual, por exemplo, está relacionada a uma descrição digital em uma memória de um computador.

Assim, para o autor, em um sentido mais amplo, o mundo virtual seria um mundo de possíveis que podem ser calculados a partir de um modelo digital. Quando os usuários interagem nesse mundo, eles o atualizam.

Contrapondo a visão que Lévy e Lemos apresentam sobre realidade virtual,

⁷ Sob uma diferente perspectiva, Castells afirma que o sistema de comunicação gera virtualidade *real*. Para o autor, o sistema de comunicação: "É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência" (CASTELLS, 2003, p. 459).

que se constituiria de um ambiente que possibilita interações e cuja imersão ocorreria por meio de luvas ou capacetes, Steuer (1992) acredita que essa definição só é útil para os pesquisadores da área de hardware, uma vez que comunicadores, desenvolvedores de softwares e receptores de informação precisam de uma definição que os ajude a definir as causas, os efeitos, bem como a natureza desses sistemas virtuais. Dessa forma, Steuer (1992) propõe que a realidade virtual seja percebida, tendo como base o conceito de presença.

Para Steuer (1992, p. 6, tradução da autora), “[...] presença é definida como a sensação, o sentido de estar em um ambiente”, por outro lado, “[...] telepresença define-se como a experiência de presença em um ambiente, que ocorreria através de um meio de comunicação”.

Logo, partindo do conceito de telepresença, Steuer (1992) afirma que uma realidade virtual é um ambiente real ou simulado, no qual o usuário passa pela a *experiência* [grifo da autora] da telepresença. Para o autor, uma vez que a telepresença está necessariamente relacionada a algum tipo de meio, as propriedades desse meio também afetarão a percepção da realidade virtual. Além da interatividade, que foi discutida anteriormente, com as variações em *speed* (velocidade), *range* (amplitude) e *mapping* (mapeamento), Steuer também aborda a dimensão da vividez.

A vividez, portanto, seria a habilidade tecnológica de produzir um ambiente mediado que seja rico sensorialmente. O autor considera duas importantes variáveis relacionadas à vividez: *breadth* (alcance), que seria o número de dimensões sensoriais simultaneamente apresentadas pelo meio, e *depth* (profundidade), que seria a resolução, a qualidade desses canais de percepção.

2.5 A SIMULAÇÃO E A INTERFACE

Simulação remete à idéia de um treinamento, de um estágio prévio a uma atividade determinada, onde são dadas condições similares ao do ambiente em que a ação para a qual se treina ocorrerá.

No entanto, para Lévy (1993), a simulação comporta uma dimensão interativa e é um dos novos gêneros que a ecologia cognitiva informatizada carrega. Segundo o autor, a simulação e a visualização têm um potencial maior do que o de

treinamento, pois servem como um dispositivo externo para imaginar. E aponta:

Nossa capacidade de simular mentalmente os movimentos e reações possíveis do mundo exterior nos permite antecipar as conseqüências de nossos atos. A imaginação é a condição da escolha ou da decisão deliberada. (O que aconteceria se fizéssemos isso ou aquilo?) Tiramos proveito de nossas experiências passadas, usando-as para modificar nosso modelo mental do mundo que nos cerca. A capacidade de simular o ambiente e suas reações certamente desempenha um papel fundamental para todos os organismos capazes de aprender. (LÉVY, 1993, p.124).

O autor conclui que as simulações estão mais próximas da atividade intelectual do que as teorias. Além disso, observa que elas também têm utilidade como formas de comunicação e persuasão.

Lévy afirma que a simulação liga-se ao ritmo sociotécnico das redes, ao tempo real. Ela permite que uma pessoa desmistifique modelos complexos, aumentando suas capacidades de imaginação e intuição. O autor esclarece que:

O conhecimento por simulação e a interconexão em tempo real valorizam o momento oportuno, a situação, as circunstâncias relativas, por oposição ao sentido molar da história ou à verdade fora do tempo e espaço, que talvez fossem apenas efeitos da escrita. (1993, p.126).

Lévy (1993) explica que a noção de interface está relacionada com tradução, com contato entre meios heterogêneos, com um operador de passagem. Como vocábulo de informática, segundo o autor, ela seria concebida como “[...] o dispositivo que garante a comunicação entre dois sistemas informáticos distintos ou um sistema informático e uma rede de comunicação”. (1993, p.176).

Considerando a relação entre homens e máquinas, a interface seria o grupo de programas e dispositivos materiais que tornariam possível essa comunicação. O autor esclarece que pela popularização do computador, pelo fato de que não apenas os informatas são aqueles que dominam essas interfaces, é preciso falar desse termo, contemplando a idéia de tecnologias intelectuais.

Conforme Lévy, ao mesmo tempo em que a interface é material, funcional e

lógica, é também um dispositivo de captura⁸. A interface ajuda a definir o modelo de captura de informação aos atores de comunicação, orientando os domínios de significação de uma mídia. Assim, a noção de interface aplica-se não apenas sobre os artefatos, mas por tudo aquilo que queira dizer transformação, passagem, tradução.

⁸ Ao explicar o processo de captura das interfaces, Lévy afirma que: “A armadilha fechou-se, as conexões com meus módulos sensoriais e outros estão estreitas a ponto de fazer-me esquecer o dispositivo material e sentir-me cativado apenas pelas interfaces que estão na interface: frases, história, imagem, música”. (1997, p.180).

3 SECOND LIFE: O FENÔMENO DA VIDA VIRTUAL

O entendimento mais aprofundado do que consiste o Second Life, suas regras e funcionamento, que possibilidades os usuários podem vivenciar, quem são esses usuários, como a economia virtual se comporta e a presença de empresas nesta nova vida no ciberespaço auxiliará a compreensão desse novo ambiente virtual que alguns webjornalistas têm explorado para produzir notícias.

3.1 ORIGEM E FUNCIONAMENTO

Também conhecido como metaverso, o Second Life seria a convergência de uma realidade física virtualmente ampliada e de um espaço virtual fisicamente constante. Essa é a definição dada pelo Metaverse Roadmap, um grupo de estudos de prospecção multidisciplinar sobre ambientes imersivos, conforme apontou Marcondes (2007).

Segundo Vieira (2007), o Second Life surgiu em 2003, em San Francisco, nos Estados Unidos, quando o engenheiro americano Philip Rosedale, da Linden Lab, iniciou os testes do jogo com poucos usuários. Rosedale havia saído da empresa de entretenimento RealNetworks com a intenção de criar seu próprio mundo virtual na internet, mas por dois anos não conseguiu resultados positivos.

A partir do investimento de Mitch Kapor, americano fundador da empresa de tecnologia Lotus, e do seu contato com o também americano e especialista em propriedade intelectual na internet, Lawrence Lessig, o empreendimento tomou outro rumo e começou a atrair a atenção de mais usuários. De acordo com Vieira (2007), Kapor teria dito que a questão do pertencimento de bens pelos usuários foi a chave para o sucesso do ambiente virtual. Atualmente, existem milhões de contas nesse mundo virtual.

À primeira vista, o Second Life se parece com um MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), ou seja, um jogo em que vários usuários conectados em rede podem interagir através de seus personagens, compartilhando simultaneamente o mesmo ambiente virtual. No entanto, conforme o site oficial do

Second Life, existem duas características⁹ importantes que o distinguem dos jogos deste tipo: a criatividade e o direito de propriedade.

No primeiro caso, diferente de uma ordem pré-estabelecida nos outros MMORPG, com desafios, níveis e etapas a serem vencidas, o Second Life serve aos mais diversos propósitos e não obedece a uma seqüência, bem como não tem um final. Dentre suas funções, ele pode ser usado como forma de comunicação ou de aproximação de novas pessoas, já que disponibiliza bate-papo via teclado ou por sistema de áudio; pode servir como ambiente para compras, uma vez que empresas reais estão estabelecidas no mundo virtual; pode ser um meio de visitaç o virtual de ambientes que s o r plicas de lugares mundialmente famosos; tamb m se presta a disponibilizar espa os para aulas online, como tamb m pode ser utilizado para desenvolver produtos ou construir espa os, os quais poder o ter seu uso cobrado. A quest o da cria o leva   segunda caracter stica, que   a do direito de propriedade.

Se o usu rio decidir se apropriar de um territ rio, ele dever  pagar uma esp cie de aluguel mensal, baseado no tamanho do espa o escolhido. Al m disso, o usu rio pode utilizar ferramentas de constru o para inventar os mais diversos objetos, de helic pteros a camisetas, e obter o direito de propriedade sobre suas inven es. Assim que ele receber o direito de propriedade, ele pode decidir entre utilizar os bens para uso pr prio, distribuir gratuitamente ou vender para outros usu rios. Cabe ressaltar que a venda   realizada com uma moeda espec fica do jogo, o linden-d lar, e que essa pode ser convertida para d lares. Comparando essa quest o aos outros jogos do tipo MMORPG, as ferramentas ou acess rios j  fazem parte da trama, geralmente n o s o criadas, n o t m valor real, e a  nica participa o do usu rio em rela o a elas ocorre durante sua escolha.

3.2 RESIDENTES

Os residentes do Second Life s o conhecidos como avatares. Eles s o personagens criados pelos usu rios, os quais atuam na "segunda vida". De acordo com Marcondes (2007), na terminologia hindu, avatares seriam encarna es dos deuses. Vishnu e Shiva teriam descido ao mundo dos homens na forma de avatares.

⁹ O site oficial do Second Life detalha essas caracter sticas em: <http://secondlife.com/whatis/faq.php>.

Para Castronova (2003), um avatar é a representação do “eu” em um determinado ambiente físico. Segundo esse autor, quando se entra em um mundo virtual, habita-se um corpo que existe apenas lá, de modo que a mente passa a ser dirigida pelo “eu virtual”. Ao descrever a sensação de ser um avatar, o autor afirma que:

Você penetra nele, você olha pela janela através dos seus olhos virtuais e se mexe, fazendo um movimento com o seu corpo virtual. O avatar faz uma mediação de nós mesmos em um mundo virtual: nós moramos lá, nós andamos lá, nós recebemos toda informação sensorial desse mundo a partir de sua referência [tradução¹⁰ livre da autora]. (CASTRONOVA, 2003, p.5)

No Second Life, cada usuário pode decidir as feições e os formatos do seu avatar (Figura 1), o sexo, a força, se terá aparência humana ou de algum ser mítico, como elfos, por exemplo. Dentre as possibilidades, o jogador pode selecionar a altura do seu personagem, a cor dos olhos, tom da pele, cor e corte de cabelos, forma da boca, nariz, orelhas, formato do tronco e membros, as linhas de expressão, a curvatura da sobrancelha, etc. Ele também pode escolher a vestimenta do personagem, importando texturas, fontes e cores da Internet para produzir itens mais criativos e originais.

Em agosto de 2007, havia mais de 9 milhões de avatares registrados neste universo virtual, sendo que a média de acessos mensais era de aproximadamente um milhão de usuários. Conforme o site oficial do programa, nesse mesmo mês, os jogadores registrados faziam parte de pelo menos 100 países diferentes, sendo que a maior parte deles estava concentrada na América do Norte e no Reino Unido. Demograficamente, 60% dos jogadores eram homens, 40% eram mulheres, sendo que as idades variavam entre 18 e 85 anos. Segundo matéria da revista Meio Digital (2007), a grande concentração etária dos residentes está entre 25 e 34 anos. As porcentagens mais precisas das populações masculina e feminina seriam, respectivamente, 57% e 43%.

Os residentes são inteiramente responsáveis pela manutenção do mundo

¹⁰ Texto original: “You 'get in', look out the window through your virtual eyes, and then drive around by making your virtual body move. The avatar mediates our self in the virtual world: we inhabit it; we drive it; we receive all of our sensory information about the world from its standpoint”.

virtual, não existe um governo oficial, embora regras de convivência sejam cobradas para obtenção de disciplina e manutenção da ordem. As normas gerais estão disponíveis no site oficial do Second Life e são denominadas *Big Six* ou “As grandes Seis”. A violação dessas seis normas pode resultar em advertência, suspensão ou expulsão da comunidade. Conforme o site oficial do Second Life e o Guia Second Life Brasil (2007), são elas:

a) intolerância: ações que marginalizam, desmerecem ou difamem indivíduos ou grupos impedem a troca de idéias e fazem com que a comunidade perca como inteiro. É expressamente proibido o uso de linguagem ou imagens desrespeitosas, que façam referência à raça, grupo étnico, sexo, religião ou orientação sexual de outros residentes;

b) assédio: comunicar-se ou agir de uma forma ofensiva, rude, intimidadora ou ameaçadora, como forçar um usuário a ter relações sexuais ou demandar favores sexuais, ou qualquer coisa nesses termos que cause perturbação, é considerado assédio;

c) ataque: ataque significa empurrar, bater ou atirar em residentes dentro de uma área considerada segura, bem como criar objetos que singularmente ou persistentemente possam atingir outros residentes;

d) sigilo: os dados de um residente, de conversas particulares e informações pessoais da vida real só podem se divulgados a terceiros mediante autorização do indivíduo;

e) indecência: conteúdo, comunicação ou atitudes que envolvam linguagem inadequada, nudez, conteúdo sexual, menção ao sexo e à violência ou qualquer outro elemento que seja ofensivo deve ser mantido em um território privado, em áreas denominadas adultas; e

f) distúrbio da paz: impedir a realização de eventos marcados, enviar anúncios indesejados constantemente, utilizar sons repetitivos, mandar itens ou qualquer objeto que, intencionalmente, possam tornar lenta a performance do servidor ou inibir outros residentes de usar o programa são exemplos de atitudes que serão punidas.

Tais regras aplicam-se a todas as áreas do Second Life, aos fóruns e também ao seu website. Além disso, há uma lista com políticas de controle¹¹ (*Policies and*

¹¹ Conteúdo disponível em: <http://secondlife.com/corporate/cs.php>.

Policing), as quais explicitam que os usuários são responsáveis pelos scripts e objetos lançados no mundo virtual, bem como pela manutenção das suas contas, por políticas de estorno, como também definem o que são zonas seguras e de perigo no mundo virtual, zonas adultas e padrão.

Os avatares podem morrer, embora a maioria das zonas seja segura. As zonas que oferecem perigo possuem indicações para alertar o usuário. Cada jogador pode ter mais de um avatar, embora sempre haverá uma conta principal.

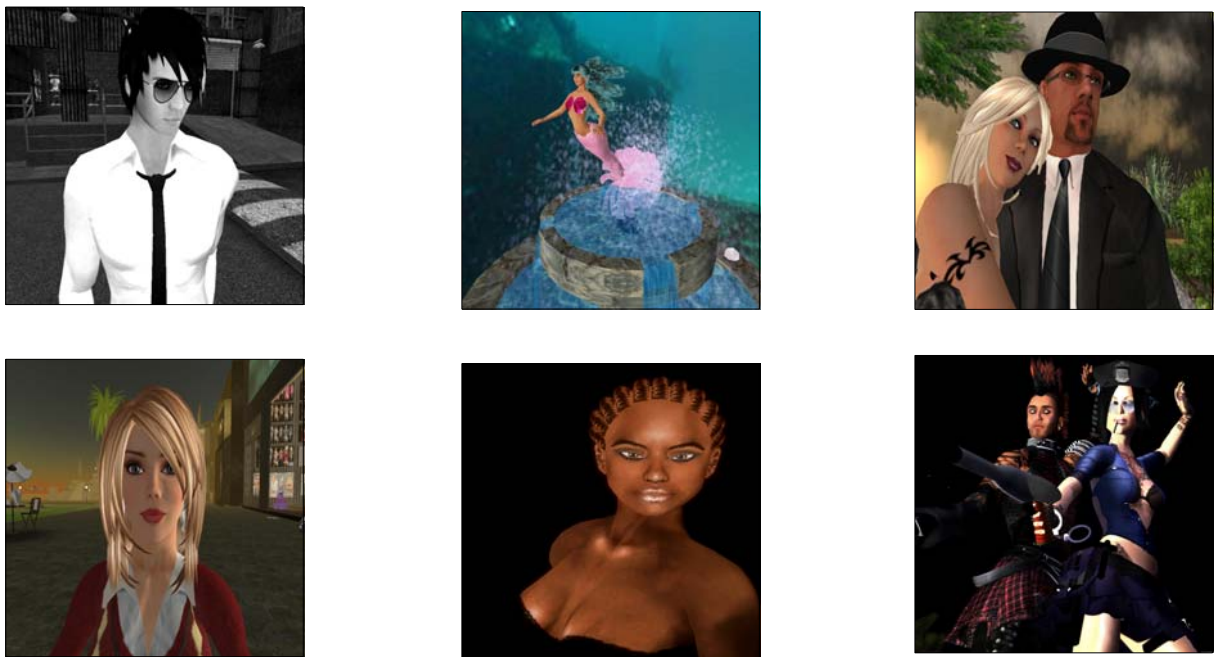


Figura 1 – Exemplos de avatares no SL

3.3 AMBIENTE

O Second Life é composto por um espaço em três dimensões, com opções de chat individuais ou em grupo, sistemas de conversação por voz, áudio e links dentro do ambiente para páginas na World Wide Web (WWW). Existem os mais diversos ambientes (Figura 2); alguns bastante semelhantes ao mundo offline, como lojas, danceterias, réplicas de estátuas ou de lugares famosos, praias, casas de jogos, igrejas, cinemas, imobiliárias, salas de aula, como também ambientes imaginários, como selvas, cidades de vampiros e mundos medievais, citando alguns. Todos

esses espaços ficam em um território definido; às vezes são chamados de cidades, de países; quando os espaços têm uma grande extensão, são chamados de ilhas.

Para se deslocar dentro desse ambiente, os usuários podem se valer de três ferramentas: caminhada, vôo e teletransporte. Para utilizar o teletransporte, o avatar tem de definir um local para onde deseja ir. Para isso, o Second Life dispõe de opções de busca de lugares, que o jogador pode acionar, realizando pesquisas por interesse ou por popularidade. No primeiro caso, existem as seguintes categorias de ambientes: adultos, artes e cultura, negócios, educação, jogos, residencial, parques e natureza, boas-vindas, passeio, qualquer localização relacionada a Linden Lab (escritórios, por exemplo) e compras. No segundo, há uma lista das ilhas ou espaços mais visitados no mundo virtual.

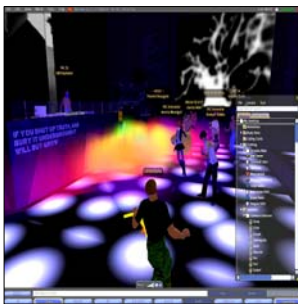
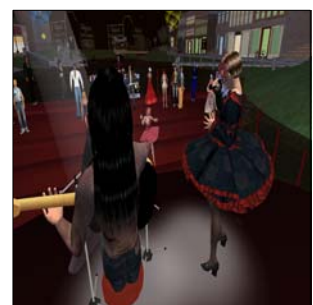


Figura 2 – Exemplos de ambientes do SL

3.4 MERCADO

Todos os residentes têm direito de propriedade sobre os bens que produzem ou sobre os serviços prestados. Logo, eles podem determinar o valor que julgarem adequado ou vantajoso, sendo que esses valores devem ser cobrados em lindendólar (representado por L\$), a moeda do jogo. No entanto, os lindens podem ser convertidos para dólares, de modo que o jogador pode até enriquecer no mundo real. Existe um câmbio dentro do Second Life, o Linden Exchange, que faz esse tipo de transação financeira. Em agosto de 2007, de acordo como site oficial do Second Life, a média da taxa de câmbio entre lindens e dólares era de aproximadamente 266 (L\$266/ \$1).

Além disso, os habitantes podem comprar terrenos, construir seus próprios estabelecimentos ou comunidades, bem como alugá-los. O site do Second Life apresenta uma tabela mensal com os valores de terrenos comercializados, além do total de transações financeiras¹².

Várias empresas de grande porte no mundo offline (Figura 3), como a Peugeot, o Bradesco, Claro, Sony, instalaram seus escritórios no Second Life. As empresas brasileiras, principalmente a partir de março de 2007, quando a versão em português do ambiente foi lançada, se esforçaram em buscar e divulgar espaços nesse mundo virtual. Conforme matéria publicada na revista Meio Digital¹³ (2007), o setor que mais aposta no Second Life é o de tecnologia, com 22%; em seguida, vêm os grupos de mídia, com 14%, e o terceiro com maior porcentagem é o de turismo, com 13%.

Em relação à origem das marcas, de acordo com essa mesma matéria, 52% são norte-americanas e 37% são européias (provenientes da Inglaterra, França, Alemanha, Itália e Holanda).

No ambiente virtual, lojas e marcas estão espalhadas entre as cidades, algumas em centros de negócio específicos, como por exemplo, a Avenida Paulista, na Ilha Brasil. A disposição do Second Life, bem como as facilidades de transporte (teletransporte, vôo) promovem uma forma inovadora para comercializar.

¹² De acordo com Vieira (2007), a alemã Ailin Graef, de 32 anos, se tornou milionária no mundo real com as transações financeiras dentro do Second Life. Em 2005, ela comprou uma ilha por \$9,95, montou uma construtora e corretora de imóveis (virtuais) e passou a vender propriedades. Atualmente, ela tem uma empresa, a Anshe Chung Studios, que emprega 30 pessoas reais para construir e vender imóveis dentro do mundo virtual.

¹³ Matéria sem autoria revelada.

Segundo Castells (2003), o comércio do espaço cibernético se parece mais com a experiência histórica das ruas comerciais vindas da cultura urbana que dos shopping centers espalhados em subúrbios.



Figura 3 – Exemplos de empresas no SL: Claro, Bradesco, Sony-Ericsson e Peugeot

3.5 EMPRESAS MIDIÁTICAS

À medida que a popularidade do Second Life foi se expandindo, a mídia,

também acompanhada de pesquisadores e outros blogueiros interessados no assunto, começou a produzir conteúdo noticioso sobre essa realidade paralela e instalar suas marcas dentro do ambiente virtual (Figura 4).

Segundo os registros encontrados na Internet, o primeiro jornalista a tratar da realidade produzida no Second Life em um blog foi o americano Wagner James Au, o qual em abril de 2003 começou a produzir material para a Linden Lab, a empresa criadora do programa.

O fenômeno do Second Life criou força no Brasil apenas em abril de 2007, quando uma versão em português foi lançada e distribuída pela Kaizen Games e pelo IG, e diversos setores midiáticos, incluindo meios tradicionais impressos, criaram mídias *online* e passaram a publicar conteúdos sobre essa realidade virtual.

A empresa pioneira nas publicações online no Brasil foi a Globo, que por meio do G2 – o blog do portal de notícias da Globo, o G1, no Second Life – iniciou a produção de conteúdos sobre o metaverso ainda em dezembro de 2006. Além do G1, também criaram blogs: os jornais, Zero Hora, Jornal do Brasil, Estado de São Paulo, a revista Superinteressante, o site de notícias online IG, entre outros. Este ponto será detalhado no próximo capítulo, depois de serem caracterizadas as funções e possibilidades dos blogs.



Figura 4 – Exemplos de grupos de mídia brasileiros no SL: G1 e Jornal do Brasil

4 JORNALISMO E JORNALISMO ONLINE: FACETAS DA PRODUÇÃO NOTICIOSA

Colocadas as características do Second Life, o metaverso onde a prática jornalística será analisada, este capítulo finalmente aborda os temas relacionados ao jornalismo. Assim, em primeiro lugar, o capítulo contém um tópico sobre o que é a notícia no jornalismo, com base nas teorias do *gatekeeper* e nas teorias construcionistas. Em segundo lugar, explicita alguns parâmetros das rotinas da atividade tradicional e do jornalismo online, os quais serão comparados na pesquisa propriamente, que atravessa a prática no mundo virtual. Por fim, traz um ponto sobre jornalismo online, delineando suas fases, principais características e formatos, bem como fazendo uma aproximação mais detalhada do que se constituía o blog do G2 e outros meios que ainda noticiam esse mundo virtual.

4.1 A NOTÍCIA NO JORNALISMO

Ao longo do século XX, inúmeras teorias do jornalismo foram concebidas para tentar explicar os critérios de noticiabilidade, as razões que fazem os jornalistas produzirem determinado tipo de matéria, de seguir um característico tipo de rotina, de respeitar dadas relações entre fontes ou entre empregadores e outras ações que dizem respeito ao campo jornalístico, aplicáveis a distintos meios de comunicação (rádio, televisão, jornal e, até mesmo, internet).

4.1.1 Teorias do jornalismo

Para essa pesquisa, interessará o estudo das teorias do *gatekeeper*, a estruturalista/definidores primários e a interacionista/*newsmaking*, fundamentadas nos trabalhos de Pena (2006), Traquina (2005a, 2005b) e Wolf (1999). Com base nesses conceitos, pretende-se analisar se essas teorias são aplicáveis, ou não, às práticas de jornalismo no mundo virtual.

A teoria do *gatekeeper* privilegia a ação individual do jornalista. Assim,

segundo Traquina (2005a), o jornalista seria o único responsável pelos critérios de noticiabilidade; ele seria o guardião do “*gate*” (portão), por onde uma notícia passaria ou não, seria ou não selecionada. Para Traquina (2005a), essa teoria desconsidera fatores macro-sociológicos e micro-sociológicos, como a organização jornalística, e se apóia no conceito de seleção do jornalista, ignorando outras etapas do processo de produção das notícias.

Para Wolf (1999), essa seleção do *gatekeeper* não estaria somente apoiada em um critério subjetivo, mas também seria influenciada por critérios profissionais e organizacionais. Conforme o autor, o mérito dos estudos iniciais do *gatekeeper* estava, principalmente, em localizar onde, em que local, a ação do filtro de notícias ocorria. Posteriormente, nas pesquisas sobre essa teoria passou-se a diminuir a importância da ação individual do jornalista, acentuando a idéia de seleção com um processo hierarquicamente ordenado¹⁴.

Segundo Pena (2006), a origem da teoria surgiu no campo da psicologia, quando o pesquisador Kurt Lewin, em 1947, usou o termo “*gate*” para designar as zonas de filtro em canais nos quais flui uma seqüência de comportamentos relacionados a um assunto. Essas zonas de filtro seriam controladas por quem tem o poder de decisão, o *gatekeeper*.

Diferente desta, a teoria estruturalista considera que o jornalista tem um *certo* grau de autonomia na decisão do que é noticiável e pressupõe uma relativa independência do controle econômico direto. Conforme mostrou Traquina (2005a), um dos principais elaboradores dessa teoria, Stuart Hall, defende que as notícias são um produto social que resultam da organização burocrática dos meios, do estabelecimento dos valores-notícia e ideologia profissional dos jornalistas, e da construção da notícia que abriga um processo baseado em “mapas culturais” do mundo social. “Os 'mapas de significado' incorporam e refletem os valores comuns, formam a base dos conhecimentos culturais e são mobilizados no processo de tornar um acontecimento inteligível” (TRAQUINA, 2005a, p.177).

Conforme Pena (2006) e Traquina (2005a), a teoria estruturalista reconhece que a atividade jornalística é afetada pelas rotinas produtivas. Uma vez que os jornais dependem da produção regular de notícias, os fatores de organização influenciam o que for selecionado. Além disso, os valores-notícia e a ideologia dos

¹⁴ Entende-se, nesta pesquisa, o *gatekeeper* conforme os estudos de Traquina, o que destaca a decisão subjetiva do jornalista.

jornalistas procuram buscar “boas notícias”, as quais envolveriam, segundo Traquina (2005a), acontecimentos “fora do comum”.

Ambos os autores apontam que a relação de fontes com os jornalistas é determinante na construção de notícias. Elas seriam consideradas “definidores primários” e formariam com os jornalistas uma relação unidirecional:

Na teoria estruturalista as fontes oficiais são encaradas como um bloco unido e uniforme; a existência de disputas entre os membros das fontes oficiais é minimizada; a estruturalista, a estrutura dos chamados 'definidores primários', é encarada de uma forma 'atemporal' e 'imutável' [...]: os chamados 'definidores primários' comandam a ação. (TRAQUINA, 2005a, p. 180).

A preferência pela opinião de pessoas com maior grau de poder funcionaria, também, como uma espécie de defesa do jornalista, conforme explicou Pena (2006). Ao buscar um depoimento de um prefeito, delegado ou de outra pessoa de um cargo institucional, o jornalista conseguiria legitimar a informação.

Já na teoria interacionista, que como a estruturalista também é de caráter construcionista, as notícias constituir-se-iam do resultado de um processo produtivo, que vai da percepção, seleção e transformação dos acontecimentos até a formação do produto (as notícias). Da mesma forma que a estruturalista, essa teoria também nega a teoria do espelho - em que a imprensa funcionaria como reflexo da realidade - e aponta que os jornalistas, na verdade, ajudam a construir essa realidade. Essas duas teorias conceituam a notícia como resultantes de relações complexas de interação entre agentes sociais: os jornalistas, as fontes de informação e a sociedade.

Conforme Traquina (2005a), a teoria interacionista considera que os jornalistas são constantemente pressionados pelo tempo, pois trabalham em uma atividade prática que é orientada para cumprir prazos. Em função disso, as empresas midiáticas têm de criar uma rede noticiosa para “encontrar” acontecimentos. Uma vez que alguns acontecimentos não são previsíveis, podem acontecer fora do horário normal de trabalho, é necessário gerar valores-notícia para determinar o que pode ser coberto.

Além disso, essa teoria também aborda o valor do imediatismo na prática

jornalística, que enfatiza o acontecimento e não sua problemática, criando o critério de que aquilo que é publicado antes, mesmo que de uma forma simples, é melhor do que aquilo que é aprofundado e publicado depois. Em suma, a teoria abarca a idéia de que a produção das notícias é um processo interativo, em que vários agentes sociais têm um papel em um processo de negociação contínuo. Para Pena (2006, p. 130):

Diante da imprevisibilidade dos acontecimentos, as empresas jornalísticas precisam colocar ordem no tempo e no espaço. Para isso, estabelecem determinadas práticas unificadas na produção de notícias. É dessas práticas que se ocupa a teoria do *newsmaking*.

Relacionada à teoria interacionista, a teoria do *newsmaking* diz que as notícias jornalísticas têm referencial na realidade, mas, no entanto, são produzidas a partir de uma lógica interna, que influencia o seu processo de construção. Para Pena (2006), critérios como noticiabilidade, valores-notícia, constrangimentos organizacionais, construção da audiência e rotinas de produção seriam considerados no momento de produção das notícias.

4.1.2 Valores-notícia e critérios de noticiabilidade

A notícia é considerada a matéria-prima do jornalismo. Mas, o ponto central dessa profissão gira em torno do questionamento: o que, afinal, é a notícia? Como inquiriu Wolf (1999), pergunta-se: quais os acontecimentos considerados suficientemente interessantes, significativos e relevantes para serem transformados em notícia?

Para responder a isso, o próprio Wolf (1999) descreveu valores para as notícias, os quais foram estabelecidos por convenções profissionais. Conforme Moreira (2006), a pergunta formulada por Wolf já pressupõe que a notícia tem de ser relevante, apesar do fato de que essa importância dada a ela pode ser conferida por meio de escolhas do jornalista.

Em uma definição geral, os valores-notícia seriam os critérios de noticiabilidade, ou seja, certos aspectos de um fato que o fazem ser notícia.

Traquina (2005b, p. 63) define a noticiabilidade como “[...] o conjunto de critérios e operações que fornecem a aptidão de merecer um tratamento jornalístico, isto é, possuir valor como notícia”.

Wolf considera que quanto maior o grau de noticiabilidade de um assunto, maior é a sua capacidade de virar notícia. Assim, esse autor subdivide os valores-notícia em cinco categorias:

a) categorias substantivas: seriam compostas pela importância dos envolvidos, a quantidade de pessoas envolvidas, o interesse nacional, o interesse humano e feitos excepcionais;

b) categorias relativas ao produto: abarcaria brevidade (considerando as limitações do jornal), atualidade, novidade, organização interna da empresa, qualidade (ritmo e ação dramática) e equilíbrio (diversificação de assuntos);

c) categorias relativas ao meio de informação: considerariam a acessibilidade à fonte/local, formatação prévia/manuais e política editorial;

d) categorias relativas ao público: levariam em conta a plena identificação de personagens, serviço/interesse público e protetividade (evitar divulgação de suicídios, por exemplo); e

e) categorias relativas à concorrência: a exclusividade ou furo, o fato de gerar expectativas e os modelos referenciais pertenceriam a elas.

De acordo com Pena (2006), é preciso destacar que a noticiabilidade é negociada entre os jornalistas, tornando esses critérios variáveis. Ele afirma que:

[...] os próprios critérios estão inseridos na rotina jornalística, ou melhor, tornam possível essa rotina, pois são contextualizados no processo produtivo, em que adquirem significado, desempenham função e tornam-se elementos dados como certos, o conhecido senso comum da redação. (PENA, 2006, p.73).

Os valores-notícia também podem servir para que o jornalista atribua qualidades aos fatos, isto é, se expresse através das escolhas como *gatekeeper* e não em razão de outro elemento que interfira na modificação de algo em notícia, pois esses seriam critérios de noticiabilidade (GUERRA *apud* MOREIRA, 2006). Guerra considera uma valoração intencional da notícia; Wolf avalia que a transformação de um acontecimento em notícia decorre de avaliações relativas e

sustenta o caráter elástico da noticiabilidade, de acordo com os estudos mencionados pela autora.

Apesar de a maior parte dos pesquisadores tratarem valores-notícia e critérios de noticiabilidade como sinônimos, outros se referem aos valores-notícia como sendo atribuições aos fatos, e critérios de noticiabilidade como a soma de outras circunstâncias que se referem à veiculação da notícia.

Moreira (2006) considera o valor-notícia como um dos critérios ligados à noticiabilidade. Enfatiza a autora (2006, p. 40):

[...] os valores-notícia não são naturais, mas fruto da cultura jornalística e de uma intenção prévia, e esta pode originar-se em um nível pessoal, organizacional, social, econômica, ideológico etc. Tanto os sujeitos como as rotinas e também certos segmentos sociais, por exemplo, são agentes de valoração e construção das notícias. Em determinadas ocasiões, o que chamamos de 'fatos jornalísticos' podem nos dizer pouquíssimo sobre a sociedade em que vivemos.

Dessa forma, segundo essa concepção, os valores-notícia podem variar não só em relação ao nível subjetivo, mas também em relação às referências exteriores que interferem na produção jornalística. A valoração da notícia pode considerar a situação econômica, social, organizacional, entre outras, e depender do contexto, das referências de mundo que o jornalista tenha ao seu redor.

O jornalismo trafega informação nova, ou, ainda que antiga, desconhecida do público – e, portanto, só então revelada. O critério de seleção é o interesse jornalístico, difícil de definir porque varia com o fluxo da história e a ideologia, entendida como a maneira como a sociedade ou grupo social representam a realidade para si mesmos. (LAGE, 2005, p. 162).

Há também, em alguns casos, uma mescla de valores-notícia e assuntos¹⁵ com alta noticiabilidade. Moreira (2006) afirma que esses assuntos, simplesmente por pertencerem a determinadas categorias, tornam-se valores-notícia, como por

¹⁵ Moreira (2006) apresenta uma lista de assuntos de alta noticiabilidade, dentre eles: ameaças mundias, ciência, clima, conflitos sociais, crime, direitos humanos, economia, entretenimento, esporte, guerras, pessoas, política, religião, sexo, tragédias, etc.

exemplo, o tema morte.

4.2 ROTINAS DE JORNALISMO

As empresas jornalísticas, em geral, criam uma rotina para a produção das notícias, as quais elas julgam uma forma de permitir que os repórteres trabalhem com maior eficácia. Em verdade, essa não é apenas uma característica do jornalismo. A maior parte das atividades profissionais atende a uma rotina de trabalho, em razão do gerenciamento do tempo, da programação de compromissos com clientes, da extrema necessidade de agendamento existente neste mundo líquido e instantâneo, que é o contemporâneo.

4.2.1 Rotinas produtivas no jornalismo tradicional

Traquina (2005a) afirma que o conhecimento da rotina do jornalismo é visto como sinônimo de profissionalismo entre os repórteres e diretores de um meio de comunicação. Assim, o profissionalismo envolveria o domínio de técnicas de escrita, de entrevista, dos procedimentos para a feitura de uma matéria.

Para esse autor, a questão da falta de tempo torna-se crucial para que o jornalista mantenha uma dependência aos canais de rotina. O excesso de acontecimentos noticiáveis obriga o jornalista a obedecer certos critérios, pois sua atividade profissional é determinada e rigidamente controlada por prazos.

Uma das evidências do controle das rotinas produtivas é a elaboração dos manuais de redação nas empresas jornalísticas. Esses guias trazem uma série de procedimentos e padronizações das rotinas de trabalho. No Manual da Redação da Folha de São Paulo (2006, p.5), por exemplo, há um item de procedimentos, que seriam “os preceitos do projeto editorial aplicados ao dia-a-dia”. Nele, os principais pilares do processo jornalístico seriam:



Gráfico 1 - Procedimentos no jornalismo impresso

Assim, conforme esse manual, a primeira etapa – a de planejamento e debate – seria útil para a elaboração da pauta, a qual consistiria em uma seleção refletida dos fatos que serão investigados. A segunda etapa, a de produção, seria aquela onde o jornalista apuraria as informações. A terceira etapa seria guiada por alguns formatos na feitura das notícias (uso do lide ou lead, por exemplo). A parte da análise da notícia seria aquela que se prestaria a uma espécie de avaliação do jornalista e que deveria ser baseada em leituras e dados seguros a respeito do tema. Ela seria publicada como um texto de apoio, não sendo estritamente necessária. A quinta etapa, a da fotografia, seria a seleção de uma imagem que apenas complementasse a informação escrita. Por último, a sexta etapa seria a da edição, a qual se constituiria no cuidado pela “exposição hierárquica e contextualizada das notícias e a distribuição correta e interessante de reportagens, análises, artigos, críticas, fotos, desenhos e infográficos”. (FOLHA, 2006, p.33).

Cabe ressaltar que esse procedimento é uma rotina específica do jornalismo impresso. No caso do rádio e televisão, por exemplo, não haveria uma etapa para fotografia, mas poderia haver uma etapa para seleção de trilhas sonoras, por exemplo. Na televisão, haveria uma preocupação bem maior em relação à escolha das imagens. Entretanto, as etapas de planejamento (pauta), produção, redação e edição são válidas para esses três meios.

Dessa forma, a produção de conteúdo jornalístico nos meios tradicionais geralmente segue uma rotina que se inicia com a pauta. Conforme Lage (2005, p.140), “[...] chama-se pauta, em jornalismo, o planejamento de matérias para um veículo ou de dada matéria em particular”. De acordo com esse autor, a pauta de

notícias geralmente consiste em: indicação de suítes, ou seja, desdobramentos de eventos da véspera, sugestões de coberturas sazonais, fatos de interesse público, repetição local de notícias nacionais ou internacionais de repercussão e eventos inesperados.

O pauteiro ou o chefe de redação de um meio de comunicação cria um roteiro para a cobertura do fato e realização da reportagem. A pauta jornalística geralmente apresenta um resumo do assunto e sugestões de como abordar o fato.

Depois disso, conforme apontou Bulik e Torquato (2005), o jornalista toma conhecimento do conteúdo e enfoque e passa a investigar e colher informações que podem confirmar ou negar a pauta.

Para captar essas informações, os jornalistas precisam das fontes, as quais devem ser tratadas com precaução e até com certo ceticismo, como considerou Pena (2006). Neste mesmo capítulo um ponto específico tratará das fontes no jornalismo.

Como resultado da informação recolhida e de investigação, a notícia ou reportagem, segundo Bulik e Torquato (2005), seria uma obra coletiva, onde estão as premissas da pauta, os dados que o repórter investigou, sua habilidade de reconstruir fatos e as mudanças produzidas pela edição.

A redação do texto no jornalismo impresso tradicional segue o modelo da Pirâmide Invertida, o qual se caracteriza por apresentar os fatos mais importantes no início e os menos importantes no final. Conforme Franco, citado por Mielniczuk (2002), compõe a estrutura da pirâmide: o lead, o material que explica e amplifica o lead, parágrafos de contextualização e material secundário ou menos importante.

O uso desse modelo de redação foi elaborado ainda no final do século XIX, pois, em razão da precariedade tecnológica (uso de telégrafos), os textos tinham de ser transmitidos por etapas e, caso houvesse algum problema, a parte mais importante estaria garantida. Mesmo com o desenvolvimento de outras tecnologias, os jornais continuaram a adotar esse modelo, pois, conforme lembrou Mielniczuk (2002, p.9), ele é bem aceito pelo leitor, pois “[...] satisfaz de forma mais rápida suas necessidades já que as informações essenciais encontram-se logo no início do texto”.

Para Bulik e Torquato (2005), a diferença de um suporte para outro está justamente na etapa final da produção de notícias, que é o texto, pois nele se consideram características específicas de cada meio. No caso do webjornalismo, a

criação do conteúdo noticioso não está totalmente determinada, embora Bulik e Torquato (2005) acreditem que os padrões do modelo impresso permeiem a atividade produtiva do jornalista do meio digital na escolha das matérias, na apuração e na redação.

Passa-se agora para a discussão de como esses processos da rotina produtiva estão ocorrendo no jornalismo online; o que permanece dos meios anteriores e o que muda radicalmente com o desenvolvimento contínuo das novas tecnologias de comunicação.

4.2.2 Rotinas produtivas no jornalismo online

A introdução das tecnologias digitais no jornalismo cria uma divisão entre os seus usos dentro de empresas midiáticas e, portanto, nas práticas profissionais. Conforme explicou Machado (2002), no primeiro caso, as redes seriam usadas apenas como ferramentas para auxiliar os jornalistas com conteúdos complementares a aqueles coletados em suas práticas profissionais tradicionais. No segundo caso, as redes seriam vistas como um ambiente diferenciado, capaz de criar uma nova modalidade no jornalismo, de modo que todas as etapas de produção do jornalismo fossem realizadas dentro do ciberespaço. Ainda dentro deste capítulo, as características do jornalismo online serão detalhadas com maior profundidade, por enquanto, a discussão permanece nas rotinas de trabalho.

Para o autor, o primeiro uso estaria relacionado ao jornalismo assistido por computador, “[...] que permite o uso dos conteúdos das redes nos meios convencionais sem alterações essenciais no conjunto das práticas de todos profissionais dentro das redações” (MACHADO, 2002, p. 4). Assim, essa atividade se somaria ao modelo clássico, onde o jornalista precisa encontrar fatos, procurar os produtores de fatos para contrastar com outros indícios arquivados e falar com fontes oficiais.

Já o segundo, conforme Machado, compreenderia dentro do ciberespaço todas as etapas do sistema jornalístico de produção, envolvendo a apuração até a circulação dos conteúdos. Nesse modo, o jornalista consultaria os dados no ciberespaço, entrevistaria os sujeitos no ciberespaço e avaliaria o conteúdo do que foi dito, tanto no espaço eletrônico quanto nas páginas impressas.

Embora Adghirni e Ribeiro (2001) acreditem que o trabalho do jornalista da

Internet ou da mídia tradicional, em essência, seja o mesmo, “coletar a informação e divulgá-la da maneira mais justa, mais honesta e mais responsável possível dando ao leitor os fatos contextualizados e ponderados” (ADGHIRNI; RIBEIRO, 2001, p.55), Simone e Monteiro, citados por Puccinin (2003), através do estudo realizado em 2001 sobre portais de notícias, apresentam uma análise distinta das rotinas de jornalismo online.

Os autores concluem que a maioria dos sites e portais de notícias online trabalha como um ponto de aglutinação de informação e não, necessariamente, a partir da produção de notícias para o jornalismo online. Assim, o conteúdo do jornalismo online se constituiria de uma espécie de cópia editada de diversos meios de comunicação e não haveria, de fato, um novo modelo de práticas de jornalismo.

Conforme a pesquisa de Simone e Monteiro, o depoimento de editores dos portais JB Online, Universo Online, América Online, Terra e Globonews.com sobre as práticas de jornalismo online deixava claro que a maior parte das equipes de jornalistas não faziam matérias, apenas adaptavam as mesmas para publicação online, seja unindo as informações dos arquivos de vídeo, áudio, seja dinamizando textos para divulgação na Web. De acordo com esses autores, o fato de os portais de notícias pertencerem a grandes conglomerados midiáticos facilita a captação de informação, o que torna desnecessária a produção de novas notícias.

Cabe ressaltar neste ponto que esta pesquisadora discorda da opinião dos autores recém-referidos, uma vez que as novas características encontradas e já detalhadas sobre o jornalismo na Web, bem como as rápidas modificações pelo qual o ambiente virtual sofre em um curto espaço de tempo, fazem urgir a necessidade de uma nova produção de notícias. Com o uso do potencial das NTC, as webnotícias poderiam se tornar muito mais ricas e interessantes. A não-linearidade da leitura hipertextual, por exemplo, já é, por si só, um novo formato de leitura que poderia ser ainda mais explorada, ampliando as capacidades informativas do novo meio.

Além disso, a possibilidade de criação de um conteúdo que envolvesse elementos multimídia, mas que não estivesse atrelado à produção já existente dos outros meios, poderia gerar um conteúdo jornalístico inovador, talvez muito mais eficaz no sentido de informar e de interessar o leitor, o qual, nos dias de hoje, apenas escaneia a informação online. Acredita-se, portanto, que não só é necessária a busca de novas notícias, como também, um novo modelo de produção

das mesmas.

Apesar de Palacios (2003, p. 3) apontar que o jornalismo na Web aparece como “[...] continuidades e potencializações e não, necessariamente, como rupturas com relação ao jornalismo praticado em suportes anteriores”, isso não significa que ele não tenha um grande potencial para mudanças ainda maiores em relação aos modelos de jornalismo anteriores, apesar da conservação de algumas características (da mesma forma que ocorreu com o rádio e a televisão, por exemplo).

Machado (2002) aponta que a falta de pesquisas aplicadas ao jornalismo no suporte digital, a ausência de investimentos das empresas midiáticas, bem como o receio dos próprios jornalistas em superar os modelos consagrados das organizações jornalísticas, impedem uma generalização de sistemas capaz de superar o modelo antigo.

Outrossim, confirmando essa dependência das mídias antigas, o estudo de Pereira (2004) sobre as rotinas produtivas do CorreioWeb¹⁶, assinala que o jornalismo online ainda se encontra sob a influência do conteúdo pronto dos meios tradicionais. Ele tipifica o jornalista online como o “jornalista sentado”¹⁷, uma adaptação do conceito francês de “*journalist assis*” em contraposição ao “*journalist debout*”, que seria o jornalista de pé, dedicado à coleta de informações através do contato direto com as fontes.

Pereira afirma que o jornalista online depende de atualização constante de notícias, resultando a coleta de informações no amplo uso de materiais de agências e mídias corporativas, que estão facilmente disponíveis na Web, além da utilização dos meios tradicionais; por isso não sai às ruas para produzir notícia.

Para esse autor, os critérios de noticiabilidade dos jornalistas estariam condicionados aos ritmos de produção de fluxo contínuo e, além disso, esses profissionais agiriam como *gatekeepers*, pois teriam de fazer uma seleção em um infinito conjunto de fontes.

¹⁶ O CorreioWeb (www.correioweb.com.br) é um veículo de comunicação online e está ligado ao Correio Braziliense, jornal de maior audiência em Brasília.

¹⁷ Cabe lembrar que os jornalistas dos meios tradicionais também podem ser vistos, atualmente, como “jornalistas sentados”. A falta de recursos de empresas de mídia, por exemplo, é um fator que impede a realização de matérias do lado de fora da redação. Contratos com agências de notícias e amplo uso da Internet também são outros fatores que apóiam essa prática.

[...] a forma como as empresas, profissionais e fontes adaptam tais fenômenos para a prática jornalística na Rede singularizam o jornalismo on-line como um novo status profissional. O 'jornalista sentado' não é mais o profissional que busca informações, mas o que compila a partir de um número infindável de fontes. À medida que ele torna-se também consumidor da informação, sua função como árbitro torna-se vital. (PEREIRA, 2004, p. 106).

O autor conclui que, de fato, o jornalismo na rede cria novas rotinas produtivas. No entanto, essa nova rotina entra em conflito com a visão do repórter como o “*the leg man*”, ou, “o homem-perna, o homem que usa as pernas”, que sempre esteve associada a esse profissional. No jornalismo online, o contato direto com as fontes não se torna essencial.

Em relação à redação dos textos no jornalismo online, é preciso ressaltar que os formatos ainda são bastante incipientes e, em curtos períodos, novidades são integradas ao ciberespaço. No entanto, alguns autores já se preocuparam em discutir se o tradicional modelo da Pirâmide Invertida (Figura 5), conforme referido no ponto anterior, ainda se aplicaria ao universo do jornalismo online.

Um dos modelos mais recentemente proposto, que substituiria o da pirâmide, é o do Diamante (Figura 6). Diferente da pirâmide que trata apenas da constituição de um formato de notícia, Bradshaw (2007) sugere um diamante composto por quatro vértices principais, dois guiados por *depht* (profundidade), um por *speed* (velocidade) e outro por *user control* (controle do usuário), o qual se dividiria em distintas formas de noticiar.

Conforme Bradshaw, o processo de como uma reportagem jornalística passaria pela redação constituir-se-ia de sete etapas:

a) *alert* ou alerta: assim que tomasse conhecimento de uma notícia, o jornalista passaria as primeiras informações por e-mail ou via celular;

b) *draft* ou rascunho: com mais alguns detalhes, o jornalista publicaria textos em blogs, sendo que poderia receber mais informações a partir de comentários em seu blog ou de outros blogs;

c) *article/package* ou notícia/pacote: com novas informações, complementar-se-iam os textos dos blogs e criar-se-iam textos que poderiam ser usados para jornal impresso, como também para outros meios;

d) *context* ou contexto: voltar-se-ia ao ambiente online e tentar-se-ia descobrir mais informações sobre o acontecimento, explicações, seja a partir de arquivos, seja

com o uso de provedores externos;

e) *analysis/reflection* ou análise/reflexão: relatar-se-iam as reações da blogosfera, dos fóruns de discussão; além disso, podcasts poderiam ser usados para ampliar discussões;

f) *interativity* ou interatividade: para interessar ainda mais os leitores, poder-se-ia fornecer um atraente conjunto de material informativo com hipertexto, vídeo, áudio, animação e fontes de arquivos; e

g) *customisation* ou personalização: os webleitores poderiam escolher o que gostariam de receber de informação, poderiam receber recomendações do tipo “o usuário que leu isso, também deve ler aquilo”.

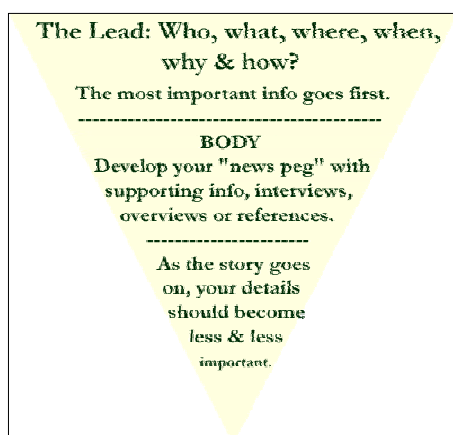


Figura 5 – Pirâmide Invertida do Jornalismo



Figura 6 – Diamante do Jornalismo

4.2.3 Fontes no jornalismo offline e online

No jornalismo tradicional, diversas classificações para os tipos de fonte já foram realizadas; esta pesquisa se utilizará da classificação mais comum, que apresenta três principais grupos: as oficiais, as oficiosas e as independentes.

Assim, segundo Pena (2006), as fontes oficiais seriam os institutos, empresas, associações e organizações, ou seja, instituições que “[...] têm interesses a preservar, informações a esconder e beneficiam-se da própria lógica do poder [...]” (PENA, 2006, p. 62). As fontes oficiosas seriam aquelas que estão relacionadas de forma direta com uma instituição ou personalidade, mas não estão autorizadas a falar em nome delas. Por último, as fontes independentes se constituiriam daquelas que não possuem vínculos diretos com o assunto da pauta.

No jornalismo online, a liberdade do ciberespaço dificulta o trabalho dos

jornalistas, uma vez que há uma infinidade de fontes sem conhecimentos jornalísticos para o tratamento de notícias. Além disso, o uso dos três tipos de fontes da atividade tradicional perde a sua estabilidade, uma vez que, conforme Machado (2002), terceiros podem intervir na produção noticiosa, distantes dos poderes oficiais.

A novidade do jornalismo digital reside no fato de que, quando fixa um entorno de arquitetura descentralizada, altera a relação de forças entre os diversos tipos de fontes porque concede a todos os usuários o status de fontes potenciais para os jornalistas. Se cada indivíduo ou instituição, desde que munido das condições técnicas adequadas pode inserir conteúdos no ciberespaço devido a facilidade de domínio de áreas cada vez mais vastas, fica evidenciada tanto uma certa diluição do papel do jornalista como único intermediário para filtrar as mensagens autorizadas a entrar na esfera pública, quanto das fontes profissionais como detentoras do quase monopólio do acesso aos jornalistas. (MACHADO, 2002, p.8).

Assim, a chance para que o deslocamento do lugar das fontes da esfera oficial para o domínio público, segundo esse autor, aumenta com a multiplicação da obtenção de informação em páginas individuais na Internet.

Uma outra mudança das fontes no jornalismo online, encontrada por Machado, é que as empresas podem acessar documentos ou fontes primárias, independentes das distâncias ou recursos financeiros. O e-mail é uma forma de comunicação de baixíssimo custo que pode garantir uma declaração de uma fonte importante, a qual seria inacessível encontrar pessoalmente.

Além disso, conforme o estudo referido anteriormente sobre as práticas de jornalismo no CorreioWeb, existe uma tendência da utilização de agências de notícias como fonte no jornalismo online. De acordo com Pereira (2004), os jornalistas entrevistados nesse estudo afirmaram que entendiam tais fontes como “transparentes”, sem considerar que tais fontes têm conteúdos estratégicos e parciais. O “jornalista sentado” acabava considerando como “não-oficial” uma informação que, no início da cadeia havia sido produzida pelas fontes oficiais e divulgadas pelas agências de notícia.

Somado a isso tudo, deve-se ressaltar um processo que vem ocorrendo no jornalismo online e que também se relaciona às fontes. É o que Bruns (2003)

denominou *gatematching*. Conforme esse autor, em virtude de o ciberespaço disponibilizar espaço ilimitado e possibilidade de atualização constante (neste sentido, bem diferente dos constrangimentos econômicos e organizacionais da mídia tradicional), o *gatekeeper* perde o seu papel. Na rede, os produtores de informação são quem controlam os portões e, além deles, o próprio usuário final, que quando online, acaba delimitando quais portões de informação pretende percorrer. A facilidade de recorrer às fontes primárias pela leitura hipertextual permite o portador de informação a escolher como fazer sua matéria, sem a necessidade de usar todos os dados da fonte primária em seu texto (PRIMO; TRÄSEL, 2006). Segundo o autor (BRUNS, 2003, p. 5):

No ambiente online, o espaço é qualquer coisa, menos escasso, uma vez que o armazenamento eletrônico é barato e as páginas da Web podem ser sempre adicionadas. Questões não tão relevantes, cujo interesse da audiência é limitado, podem ser noticiadas tanto quanto as grandes reportagens. Portanto, considerações sobre a provisão de espaço não geram razões para que existam severas regras em relação aos 'portões' do ambiente online e, certamente, a tendência da Web de atrair nichos de comunidades pode significar que organizações midiáticas, as quais limitam o seu conteúdo às grandes notícias, podem acabar vendo os seus leitores se deslocarem diretamente para as fontes, que possuem uma cobertura ainda mais abrangente [tradução¹⁸ livre da autora].

A dinâmica do ciberespaço dá maior liberdade ao jornalista e o navegador comum, o webleitor, à medida que ambos têm mais chances de selecionar o conteúdo que lhes interessam e buscar as fontes principais de informação. Uma analogia utilizada por Bruns (2003) que deixa o conceito de *gatematching* explícito é o de que, como *gatekeeper* o jornalista era um guardião de informações, agora, passa a ser um vigia.

¹⁸ Texto original: "In the online environment, space is anything but scarce, since cheap electronic storage space means that new Web pages can always be added. Minor issues of limited audience interest might be covered just as well as major news stories, therefore – space considerations provide no immediate reason to stringently police the gates of online news publishing, and indeed the Web's tendency to attract niche communities might mean that news organisations limiting their content to major news only might find their users going directly to sources with a wider coverage range".

4.3 FORMAS DE JORNALISMO ONLINE

Apesar de a Internet já estar consolidada há mais de 10 anos, a teoria dos gêneros no jornalismo ainda apresenta dificuldades para definir os diferentes formatos de jornalismo digital. Pena (2006), define em termos gerais o jornalismo digital como “[...] a disponibilização de informações jornalísticas em ambiente virtual, o ciberespaço, organizadas de forma hipertextual com potencial multimidiático e interativo” (p. 176).

Bulik e Torquato (2005) conceituam o jornalismo digital como a atividade jornalística realizada por meio das Novas Tecnologias de Comunicação (NTC) que usam a Web como suporte, a telefonia celular e os aparelhos ou circuitos multimídia, os quais funcionam com base em um microprocessador.

Machado (2003), porém, destaca que não existe apenas um formato “canônico” para o jornalismo da Web, mas uma multiplicidade de formatos possíveis e complementares, que usam de modo diverso as NTC.

Seguindo essa linha, Mielniczuk (2003) apresenta uma distinção elaborada entre os formatos de jornalismo praticados na Internet. Segundo ela, seriam eles: o Jornalismo Eletrônico, o Jornalismo Digital, o Ciberjornalismo, o Jornalismo Online e o Webjornalismo. A presente pesquisa adota essa classificação.

Dentro do Jornalismo Eletrônico estariam as práticas que envolvessem equipamentos e recursos eletrônicos. Assim, o uso de aparelhagem eletrônica para captura ou disseminação de informações faria parte do exercício do jornalismo eletrônico.

O Jornalismo Digital, também chamado de Jornalismo Multimídia, seria caracterizado como aquele que faz uso da tecnologia digital. Tal uso envolveria as câmeras fotográficas digitais; gravadores de som; ilhas de edição de imagens não-lineares; CD e DVD, hardware e software para manipulação de informações, etc. É chamado de multimídia pois oferece a possibilidade de manipular dados provenientes de mídias distintas.

Já o Ciberjornalismo seria aquele o qual se utiliza das tecnologias apoiadas no ciberespaço. Um exemplo seria o uso de um computador para organizar um banco de dados na elaboração da matéria.

O Jornalismo Online se caracterizaria pelo uso das tecnologias de

transmissão de dados em rede e em tempo real. Embora se utilize das tecnologias digitais no Jornalismo Online, nem tudo o que é digital é Online.

Finalmente, teríamos o Webjornalismo, o qual se referiria à utilização de uma parte específica da Internet, que é a WWW.

A classificação elaborada por Mielniczuk (2003) refere-se tanto à produção quanto à disseminação das informações jornalísticas, sendo que o Jornalismo Eletrônico seria o mais abrangente dos tipos de jornalismo mencionados e o Webjornalismo o mais específico.

Schwingel (2004) considera que a grande ruptura por que passou o jornalismo digital¹⁹ (leia-se jornalismo online), a que o fez se diferenciar das demais práticas profissionais jornalísticas que utilizavam recursos tecnológicos, foi a constituição de comunidades virtuais. A partir delas, segundo a autora, as pessoas puderam gerar laços e significados sociais, consolidando o jornalismo advindo das NTC.

Entretanto, de todas as classificações mencionadas nenhuma deu conta de abranger com exatidão as especificidades da prática de jornalismo dentro de ambientes virtuais. Apesar de se constituir de webjornalismo, se avaliado o fato de que a publicação do conteúdo ocorre em blogs e, portanto, na Web, por outro lado, seria apenas jornalismo online, se considerado que a produção de notícias se dá em um ambiente que necessariamente se utiliza de tecnologias de transmissão de informação.

Além disso, em todos os casos acima, o jornalismo online refere-se à produção de notícias de acontecimentos veiculados ao mundo físico, offline, e não ao ambiente virtual, como é o caso daquele praticado no Second Life. Logo, não seria cabível considerar que o jornalismo no mundo virtual é um novo formato de jornalismo? Um jornalismo virtual? Um metaversojornalismo?

4.3.1 Características do jornalismo na Web

Uma vez que o formato de publicação do objeto de estudo dessa pesquisa, o blog do G2, ocorre sobre o suporte da Web, os principais elementos encontrados no jornalismo praticado nessa base serão brevemente discutidos.

¹⁹ Schwingel (2004), ao mencionar jornalismo digital, utiliza uma classificação diferente daquela explicitada por Mielniczuk (2001). Uma vez que ela trata de comunidades virtuais, se pensarmos na classificação recém-exposta de Mielniczuk, ela estaria se referindo ao jornalismo online. A definição das formas de jornalismo que envolva as NTC ainda não foi totalmente estabelecida.

Assim, de acordo com os estudos de Mielniczuk (2001) sobre as características apontadas por Bardoel, Deuze e Palacios em relação ao jornalismo desenvolvido para a Web, verificam-se cinco elementos primordiais:

a) interatividade: para Bardoel e Deuze, citados por Mielniczuk (2001), a notícia online deixa que os leitores se sintam parte do processo, quando têm a possibilidade de opinar sobre uma matéria. Os autores não consideram, no entanto, que a navegação pelo hipertexto seja uma situação interativa. Mielniczuk (2001) acredita que essa questão deve ser abordada considerando uma série de processos interativos, uma vez que há interação entre o leitor e a máquina, o leitor e a publicação e o leitor e outras pessoas, através da máquina;

b) customização do conteúdo/ personalização: os produtos jornalísticos são produzidos de acordo com o interesse do usuário. O leitor pode determinar que conteúdo quer obter quando acessar sites informativos;

c) hipertextualidade: é um aspecto específico do jornalismo online e apresenta a possibilidade de interconectar textos, utilizando links;

d) multimídia/ convergência: diferentes formatos de mídia são utilizados na narração do fato jornalístico. A convergência ocorre em virtude da possibilidade de digitalizar informação;

e) memória: segundo Palacios, citado por Mielniczuk (2001), a memória do jornalismo da Web permite que a informação noticiosa fique disponível para os usuários mais facilmente do que nas mídias tradicionais. Além disso, na Web, essa memória torna-se coletiva, uma vez que distintos usuários em distintos contextos podem partilhá-la. Para este autor, o espaço²⁰ ilimitado para publicação de material jornalístico que o ciberespaço dispõe é a maior ruptura ocorrida com o advento da Web como suporte midiático.

Uma outra característica adicionada por Palacios (2003a) é a instantaneidade/ atualização contínua, que trata da agilidade e atualização do material jornalístico na Web proporcionadas pela digitalização da informação e pelas redes telemáticas.

Cabe ressaltar que nem todas as características do jornalismo da Web, listadas acima, se enquadram em todos os jornais online, portais de notícias ou blogs jornalísticos. No caso do blog, por exemplo, a opção de customização do

²⁰ Ernani Coelho Neto (2003) acredita a ausência de restrição de espaços na Web pode proporcionar um aumento na profundidade das matérias jornalísticas. Neto lembra, além disso, que a Web também possibilita que o leitor tenha acesso a artigos publicados em outros momentos, bem como possa verificar reprodução de documentos originais que façam parte do acontecimento.

conteúdo não seria encontrada. A questão da hipertextualidade também é questionada por alguns autores, como Schwingel (2004), que aponta que os blogs não exploram essa característica, pois possuem uma página única que se vincula com outras páginas.

Na opinião desta pesquisadora, o fato de os blogs – mesmo com suas páginas únicas – permitirem a conexão com diversas fontes de dados, a partir de uma listagem permanente de links ou também por meio de links localizados no próprio texto já conferem a ele a característica de hipertextualidade.

4.3.2 Fases do jornalismo na Web

Sobre as diferentes etapas pelas quais passaram e têm passado a produção de notícias na internet, Mielniczuk (2003) distingue três fases: o webjornalismo de primeira geração, de segunda geração e de terceira geração.

Primeiramente, o webjornalismo de primeira geração abrigava os sites jornalísticos que se constituíam de meras transposições do meio impresso, não havia interação com o usuário, apenas o material impresso em formato digitalizado. A rotina de produção de notícias fica condicionada ao modelo dos jornais impresso e não há busca por inovação nas narrativas jornalísticas.

Depois, o webjornalismo de segunda geração passou a integrar algumas características da rede (link, e-mails, fóruns), acompanhando maiores avanços da estrutura técnica da internet. Apesar de os meios ainda possuírem vínculos com o meio impresso, ou seja, publicarem as mesmas matérias do meio impresso, os usuários tinham um canal de comunicação mais facilitado. Além do mais, surge o modelo de “últimas notícias”, mas também ancorado no modo tradicional.

Finalmente, o webjornalismo de terceira geração, em que os sites, finalmente, derrubam a versão Web de jornais já existentes e passam a construir conteúdos específicos. Nesta terceira etapa, há a utilização de recursos multimídia, maior interatividade com o leitor, possibilidade de configuração do produto para o leitor específico, como também, em alguns casos, atualizações contínuas de material noticioso.

Os blogs se enquadrariam no webjornalismo de terceira geração. A elaboração de conteúdos noticiosos, utilizando as tecnologias de transmissão de informação também se encaixaria nesta geração. A questão que se propõe é:

considerando-se que o conteúdo elaborado para esses blogs é baseado em um mundo virtual, também se trataria dessa geração?

4.3.3 Espaços para informação jornalística em webjornal

A informação jornalística recebe espaços diferenciados em um webjornal. Segundo Mielniczuk (2003), esses espaços refletiriam o tipo de informação e a sua característica mais explorada. Conforme a classificação exposta pela autora, tais espaços seriam: últimas notícias, cobertura cotidiana e especiais.

O espaço “últimas notícias”, também chamado *breakingnews*, é aquele em que as informações estão em formato de notas e são disponibilizadas de maneira imediata, podendo ter atualização ininterrupta. Geralmente há um índice com o horário de publicação e as fontes deste material são majoritariamente agências de notícias.

O espaço cobertura cotidiana é formado por matérias da cobertura diária, as quais ocupam geralmente o espaço de uma tela e que também têm fotos. Links com arquivos de vídeo ou som podem fazer parte da matéria.

Por último, os especiais são materiais informativos mais extensos, melhor elaborados e que ocupam maior parte do webjornal. Podem ser matérias de destaque da edição, que fazem parte da edição e com ela são arquivados, bem como podem ser materiais informativos específicos, que ficam como conteúdos acumulados no site.

Um espaço que não é abordado por Mielniczuk no estudo sintetizado acima é o dos blogs. Apesar de as páginas dos blogs não apresentarem um espaço específico *dentro* dos webjornais, os jornais online, bem como os portais de notícia, apresentam uma listagem de hiperlinks para os blogs dos jornalistas da empresa em questão. Não raro, os assuntos tratados por esses jornalistas-blogueiros são opiniões de assuntos da atualidade. Acredita-se que, por essas razões, os textos publicados nos blogs desses jornalistas também fazem parte do webjornal.

Uma vez que o G2 constituía-se de um dos blogs jornalísticos do G1, esse assunto será destacado em um ponto à parte. Inicialmente, as características gerais dos blogs serão discutidas e, posteriormente, serão apresentados os blogs que tratam do Second Life, detalhando principalmente a estrutura do G2.

4.3.4 Blogs

Logo quando lançados, os weblogs ou blogs eram uma espécie de diário online, uma espécie de relatos do cotidiano publicados na Internet. A palavra weblog, segundo Ramos (2002), vem de duas palavras de origem inglesa: *web* (que significa teia, rede) e *log* (que significa diário de bordo, registro de vôo, registrar).

Em virtude de terem suas origens nas páginas pessoais, como lembrou Schwingel (2004), baseada no estudo sobre blogs de Raquel Recuero, todos os blogs, mesmo os jornalísticos, têm um ponto de vista pessoal, uma voz subjetiva, parcial.

Segundo Ramos (2002), os textos desse tipo de publicação geralmente são escritos em primeira pessoa, apresentados em uma página única e dispostos em uma ordem cronológica. Cada vez mais populares entre os usuários da Internet, eles são ferramentas gratuitas para criação e gestão de textos, que, atualmente, servem a diversos tipos de site, não apenas aos pessoais; existem blogs de notícias, blogs de intranets de corporações, blogs de estudos em determinado campo científico, blogs de crítica cultural, etc.

Segundo Paz (2003), esse formato de publicação online gera interesse em seus usuários por sua simplicidade e facilidade de uso. De acordo com Valcarce e Marcos (2004), 1999 foi o ano em que ocorreu a grande eclosão desses dispositivos de divulgação de textos no ciberespaço.

Os blogs podem ser gerenciados por um ou mais usuários e, além de textos, neles também podem ser publicados fotos, arquivos de áudio e de vídeo. Conforme lembrou Paz (2003), os blogs normalmente mostram uma coleção de textos curtos.

Os proprietários do blog podem realizar a contagem dos visitantes por meio de um programa (como por exemplo, o Site Meter²¹), bem como saber de que forma o ciberleitor chegou até ele. Além disso, as publicações podem ser comentadas por outras pessoas, sendo que o blogueiro (aquele a quem pertence o blog) tem acesso à remoção de comentários, se lhe convier.

Atualmente, muitos grupos de comunicação mantêm links para blogs jornalísticos em suas mídias online. Alguns desses blogs assemelham-se às colunas encontradas em jornais impressos: são textos opinativos, com gancho factual e

²¹ Site disponível em <http://www.sitemeter.com/>.

gêneros diversos. Outros, são blogs para um assunto específico, como por exemplo, um blog para a cobertura de um evento esportivo que ocorre em dado período. Ainda, um outro tipo de blog informativo encontrado é aquele que não é escrito por jornalistas, mas por músicos, críticos de cinema ou algum outro especialista, mas que também tem seu endereço *linkado* pelo jornal online em questão.

Independente do tipo de blog informativo, conforme apontaram Christofolletti e Laux (2006), os blogs têm de ter credibilidade para ter audiência e, por isso, muitas vezes se encontram ancorados em empresas midiáticas. No caso do G2, ele era um blog sobre um assunto específico – o Second Life –, produzido e gerenciado por jornalistas profissionais, os quais trabalham para a empresa midiática detentora do endereço do portal de notícias, do qual o blog faz parte, o G1.

4.3.4.1 Blogs sobre o Second Life

Sendo esta pesquisa sobre um dos blogs brasileiros que noticiava o Second Life, serão exemplificadas nesta parte do estudo algumas propostas de publicações online que ainda atuam com esse objetivo ou que se relacionam com o Second Life, antes da apresentação detalhada da estrutura do extinto G2.

Assim, observa-se que ainda existem na rede centenas de blogs que tratam do Second Life. Alguns deles são gerenciados por curiosos, residentes do Second Life que estão interessados em relatar sua vida no metaverso, outros por pesquisadores, que pretendem conhecer esse ambiente novo, no qual se organizam regras e normas sociais, e ainda aqueles que são gerenciados por jornalistas profissionais, que pertencem a um grupo de mídia. Como já foi dito, o G2 se enquadrava neste último caso.

A partir de uma busca aplicada pelo Google, outros blogs brasileiros que tratam do Second Life e que têm grande acesso são: o blog do Second Life da revista Superinteressante (Figura 7); o blog Second Life Informa, do portal Último Segundo do IG (Figura 8); o blog JB Online no Second Life (Figura 9), que é do Jornal do Brasil, e o blog Mainland Brasil (Figura 10), que é o blog da Kaizen Games, empresa que lançou o Second Life Brasil. Cabe lembrar que o último blog, como pertence à empresa detentora do programa, não faz exatamente uma cobertura jornalística, mas traz informações técnicas, econômicas ou sobre o gerenciamento dentro do metaverso. Abaixo, as imagens desses ambientes:



Figura 7 – Blog do Second Life da Revista Superinteressante
Fonte: <http://super.abril.com.br/blogs/secondlifeblog/>



Figura 8 – Blog JBOOnline no Second Life
Fonte: <http://secondlife.blig.ig.com.br/>



Figura 9 – Blog Second Life Informa

Fonte: <http://www.jblog.com.br/secondlife.php?blogid=59>



Figura 10 – Mainland.Brasil Blog

Fonte: <http://blog.mainlandbrasil.com.br/>

Para fins de ilustração, ainda em torno do Second Life, existem sites relacionados a atividades comerciais, onde são vendidos produtos especiais para a vida virtual. É o caso da Onrez (Figura 11), que comercializa roupas, acessórios e objetos para serem usados no mundo online, e não é, necessariamente, um site informativo.

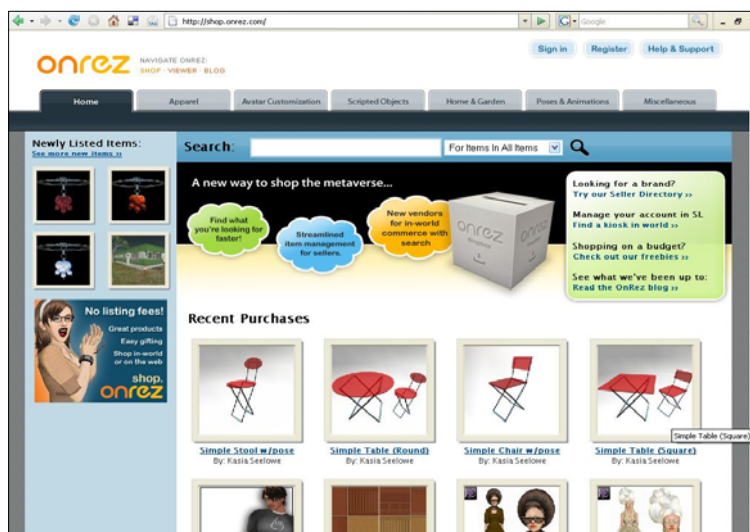


Figura 11 – Site Onrez

Fonte: <http://shop.onrez.com/>

4.3.4.2 O blog do G2

Iniciado em dezembro de 2006, o blog do G2 contava, em um primeiro momento, com dois repórteres do G1 que, além de suas funções no portal de notícias, foram destinados a cobrir o metaverso: Diego Assis, editor do Pop e Arte do G1, avatar Chico Benton no Second Life, e Jones Rossi, repórter de Cinema, Quadrinhos e Games do G1, avatar Pedro Ock. A idéia do G2 partiu do interesse sobre o Second Life do próprio Diego Assis, o qual havia criado o seu avatar para realizar uma matéria para o caderno Link, ainda quando trabalhava no jornal O Estado de São Paulo, em 2005.

Posteriormente, em fevereiro de 2007, Juliana Carpaneze, repórter de Tecnologia do G1, avatar Carpa Jun, passou a contribuir eventualmente com a equipe. Em agosto de 2007, Jones Rossi saiu da empresa Globo. A última mudança

ocorreu em outubro de 2007, quando Renato Bueno, repórter de Tecnologia e Games do G1, avatar Marcos Payne, começou a escrever para o G2.

O blog continha os textos distribuídos cronologicamente, o mais atual no topo da página, sendo que quase todos os posts acompanhavam *snapshots* (fotos tiradas no Second Life), se não imagens ou vídeos. Na tela principal apareciam os últimos 25 posts, sendo que no canto direito da tela os arquivos dos textos mais antigos eram mostrados.

Ainda à direita, sobre os arquivos, ficavam as últimas quatro notícias do Plantão do G1 e, acima do Plantão, alguns links dos sites favoritos do blog, todos relacionados ao Second Life. Além disso, no canto superior direito da tela, havia o perfil da publicação. No canto esquerdo, encontravam-se links para as editorias do G1 e também um espaço para os serviços (previsão do tempo, fale conosco, trânsito, etc).

Os tipos de textos publicados no G2 variavam de formato. Apesar de se constituir de um blog, muitas vezes os textos não eram escritos em primeira pessoa, mas em terceira pessoa, apesar de trazerem comentários ou ironias. Um outro detalhe é que apesar de a maior parte dos textos tratarem de notícias produzidas no Second Life, algumas vezes as notícias eram relacionadas ao Second Life, mas tinham sua referência no mundo offline, como por exemplo, a notícia do primeiro *screenshot* apresentado (Figura 12), a qual relata que um capacete foi desenvolvido no mundo offline para humanos controlarem avatares por pensamento.





Figura 12 – Screenshots do G2

Fonte: <http://g1.globo.com/Noticias/Colunas/0,,7423,00.html>

Segundo Rossi (2007), a meta inicial de publicação do G2 era de uma matéria por semana; no entanto, devido às obrigações profissionais do G1 e à falta de tempo, os jornalistas não conseguiam cumprir o objetivo. A última publicação do G2 ocorreu no dia 2 de novembro de 2007.

A média de publicação do blog nos últimos seis meses foi de apenas duas matérias por mês. Como não havia apenas um jornalista especialmente designado para cobrir as matérias do G2, conforme apontou Assis (2007a), as matérias eram dadas quando os jornalistas encontravam algum tempo entre outras tarefas. Bem diferente das primeiras definições de blog, as quais diziam que esse tipo de publicação se constituía de um diário online – o que pressupõe atualização diária –, a frequência do número de matérias do G2 sempre foi bastante baixa.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DAS PRÁTICAS DE JORNALISMO NO SECOND LIFE

Este capítulo tratará da pesquisa propriamente, em que se investiga as práticas de jornalismo dentro de um mundo virtual, cujo resultado expõe-se através da publicação do material noticioso em um blog. Essa publicação online, como foi mencionado anteriormente, é gerida por jornalistas profissionais, os quais pertencem a uma organização jornalística reconhecida e que também produzem matérias para um portal de notícias. O caso específico que será trabalhado é o da atividade jornalística do principal repórter-avatar do G2 no Second Life, ou seja, um jornalista profissional que também age como repórter dentro do metaverso.

5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A decisão de tratar sobre um assunto inédito no Brasil, a relação das práticas de jornalismo e mundos virtuais, dificultou algumas escolhas relacionadas aos procedimentos metodológicos e trouxe diversos questionamentos. Entrevistas, um dos métodos escolhidos, realizam-se, geralmente, através de contato pessoal, por telefone ou até por e-mail, mas poderiam ser também realizadas em um mundo virtual por meio de um avatar? A observação participante, da mesma forma, pressupõe imersão, contato no mundo físico com os observados. Poderi-se-ia fazer algo semelhante dentro de um ambiente que por vezes simula o mundo offline e por vezes é completamente fantasioso?

Com base nos trabalhos de Braga (2006), Duarte (2006), Peruzzo (2006) e Triviños (2006) sobre procedimentos metodológicos conclui-se que, apesar das diferenças no ambiente, esses métodos poderiam ser aplicados no estudo. Desse modo, a pesquisa consistiu, resumidamente, nas seguintes 10 etapas:

- 1) Imersão no mundo virtual Second Life, por meio de um avatar, entendimento do programa, descrição profunda e análise;
- 2) Revisão de literatura, elaboração e compreensão de conceitos que se referissem ao ciberespaço e à virtualidade;

- 3) Elaboração de uma tabela comparativa de blogs jornalísticos, cujo tema era o Second Life;
- 4) Análise das tabelas, dos blogs informativos pesquisados e avaliação da disponibilidade dos possíveis entrevistados/observados;
- 5) Realização da entrevista com o repórter-avator do G2, Chico Benton (jornalista Diego Assis), dentro do mundo virtual;
- 6) Determinação de conceitos relacionados ao jornalismo e jornalismo online, a partir das primeiras informações coletadas com o repórter-avator;
- 7) Observação participante dentro do Second Life, durante uma prática jornalística do repórter-avator do G2, Chico Benton, e entrevista por e-mail com Diego Assis;
- 8) Segunda observação participante dentro do Second Life com o mesmo repórter-avator do G2;
- 9) Realização da entrevista por telefone com o ex-repórter-avator do G2, Pedro Ock (jornalista Jones Rossi);
- 10) Descrição densa, discussão e análise.

Para uma melhor compreensão da metodologia da pesquisa, um detalhamento do processo de investigação será apresentado.

Assim, a primeira etapa da pesquisa consistiu em buscar informações sobre o Second Life. Essa coleta de informações ocorreu através da exploração do site oficial da Linden Lab, bem como do programa em si, através da imersão de um avatar da pesquisadora, denominado Havatara Hax, pelo período de dois meses.

A leitura de matérias jornalísticas publicadas em meios tradicionais, como jornais e revistas²² e o acompanhamento sistemático dos blogs que se prestavam a cobrir esse assunto também fizeram parte dessa etapa da pesquisa. Além disso, no mesmo período, iniciavam-se as leituras, discussões e análises dos temas ciberespaço e virtualidade, que constituiriam a primeira parte da revisão de bibliografia do trabalho.

Posteriormente, na segunda etapa da pesquisa, quando se procurava a definição do objeto de estudo, formulou-se uma tabela comparativa (Tabela 1), a

²² Cabe ressaltar que a grande popularidade do Second Life no Brasil, no início de 2007, em virtude da versão em Português do jogo também movimentou o mercado editorial. Em maio de 2007, a editora Futuro lançou o Guia Second Life Brasil, em formato de revista. Em outubro do mesmo ano, a editora Ediouro lançou, com 360 páginas, o Second Life: Guia Oficial.

qual incluía importantes e diversificados veículos de comunicação online (agência de notícias Reuters, portal de notícias do G1, The Second Life Herald, revista Superinteressante e blog do IG) e avaliou-se por sete meses o número de matérias produzidas no Second Life e publicadas em blogs, como também, a seguir, verificou-se a disponibilidade de os jornalistas desses blogs participarem da pesquisa. A busca por esses distintos veículos online foi realizada através do Google.

Tabela 1 – Comparação entre blogs sobre o SL

G1 Blog ou G2: "o blog do G1 no Second Life"							
Mês	Janeiro/07	Fevereiro/07	Março/07	Abril/07	Mai/07	Junho/07	Julho/07
Total posts	5	4	8	4	3	6	2
Reuters Blog ou Reuters Second Life News Center							
Mês/Editoria	Janeiro/07	Fevereiro/07	Março/07	Abril/07	Mai/07	Junho/07	Julho/07
Business	2	1	3	5	6	2	7
Community	2	0	0	0	3	1	1
Economy	1	4	1	1	0	1	2
Lifestyle	0	0	0	0	0	0	0
Inteviews	14	0	2	0	0	3	1
Warren Ellis	4	4	5	2	3	4	2
Total posts	23	9	11	8	12	11	13
Second Life Blig IG							
Mês	Janeiro/07	Fevereiro/07	Março/07	Abril/07	Mai/07	Junho/07	Julho/07
Total posts	0	13	13	11	9	10	19
Super Beta/Second Life - Superinteressante							
Mês	Janeiro/07	Fevereiro/07	Março/07	Abril/07	Mai/07	Junho/07	Julho/07
Total posts	0	0	0	5	13	14	14
The Second Life Herald							
Mês	Janeiro/07	Fevereiro/07	Março/07	Abril/07	Mai/07	Junho/07	Julho/07
Total posts	71	89	87	75	49	55	44

A escolha do objeto de estudo e, portanto, do entrevistado, baseou-se nos critérios apontados por Duarte (2006) sobre a seleção de informantes. Segundo o autor, existem dois tipos de amostras não probabilísticas para entrevistas qualitativas: por conveniência ou intencional. A primeira baseia-se na viabilidade, ocorre quando as fontes são selecionadas por proximidade ou disponibilidade. A segunda acontece quando o pesquisador faz a seleção por seu julgamento, como conhecimento do tema ou representatividade subjetiva. A pesquisadora procurou um entrevistado que conseguisse atender o critério de representatividade.

Assim, com o resultado do número de publicações, sobressaiu-se em uma primeira avaliação o montante de publicações do Second Life Herald²³, um blog fundado em outubro de 2003 e gerenciado pelo filósofo americano Peter Ludlow, o qual pretendia, segundo informações publicadas no site, gravar e estudar as implicações legais, sociais e econômicas da vida em um mundo virtual. A partir do aprofundamento do conhecimento do blog, a opção, no entanto, foi descartada, uma vez que esse meio informativo não era jornalístico e não pertencia a uma empresa midiática. O blog falhava nos critérios de representatividade subjetiva, como também no de viabilidade, pois os contatos por telefones e processo burocrático para a permissão da entrevista seriam dificultados pela distância geográfica.

Depois disso, foram avaliadas a produção de notícias do blog da agência de notícias Reuters²⁴, a qual se destacou pelo segundo maior número de matérias publicadas. A opção da Reuters, no entanto, foi eliminada por tratar-se de uma agência noticiosa internacional e com a qual se teve dificuldade de contato com o jornalista responsável pelo blog do Second Life, inviabilizando a pesquisa.

Dentre as possibilidades brasileiras (IG, blog da Revista Superinteressante e G2), escolheu-se, por fim, trabalhar com o G2, mesmo esse apresentando o número mais baixo de matérias. As principais razões encontradas foram o seu pioneirismo no Brasil e a facilidade de acesso à assessoria do G1.

Somado a isso, considerando que o estudo estava voltado às práticas jornalísticas no ambiente virtual e não a uma análise quantitativa do conteúdo publicado, o número de matérias não foi considerado um fator determinante. Assim, o G2 tinha acesso facilitado, por ser gerenciado por um grupo brasileiro, por oferecer contatos via telefone e e-mail, bem como pela representatividade e conhecimento do tema.

No momento seguinte, procurou-se entrar em contato direto com o principal repórter-avatar do G2, cuja assinatura das matérias no blog dava-se por Chico Benton. Depois de enviar e-mails para a sessão de contatos do G1, descobriu-se que o nome do repórter em questão era Diego Assis²⁵, tratando-se também de ser ele o editor de Pop & Arte do G1. Descoberto o nome, foi enviado o projeto de pesquisa deste trabalho para o jornalista, a fim de confirmar a possibilidade de

²³ Site disponível em: <http://www.secondlifeherald.com/slh/>.

²⁴ Site disponível em: <http://secondlife.reuters.com/stories/category/second-life/blog/>.

²⁵ Diego Assis tem 28 anos, é jornalista e mestre em Crítica de Games, pela PUC-SP. Já trabalhou na mídia impressa nos jornais Folha de São Paulo e O Estado de São Paulo.

investigação. Quando aprovado por ele, precisou-se, então, contatar a assessoria de imprensa do G1, em busca de uma autorização para a realização de entrevista e, depois, uma aprovação do acompanhamento das atividades do jornalista dentro do Second Life.

Finalizadas as questões burocráticas, marcou-se por e-mail uma entrevista no Second Life com o repórter-avatar. Foi necessário enviar as perguntas para a assessoria de imprensa também. A entrevista foi realizada pelo avatar da pesquisadora, Havatara Hax, e o avatar do jornalista, Chico Benton, dentro do escritório do G1 no Second Life, o qual se localiza na Ilha Brasil. O local foi emprestado pelo proprietário da Ilha, o avatar Gaston Nouvelle, a fim de que o portal de notícias pudesse se estabelecer.

Para que os avatares pudessem se encontrar, mensagens via chat foram trocadas entre os usuários dentro do Second Life de modo que eles pudessem ter certeza de que ambos estavam conectados simultaneamente no mundo virtual.

Com um comando de teletransporte, o avatar Chico Bento convidou o avatar da pesquisadora para se reunir no mesmo local. Após o encontro, o avatar Chico Benton mostrou as instalações do G1 no Second Life e dirigiu a pesquisadora para o andar superior do escritório, onde se encontrava uma sala de entrevistas. Acomodados em duas cadeiras, separados por uma mesa e de frente um para o outro, a entrevista iniciou cerca de 15 minutos depois do encontro inicial (Figura 13).



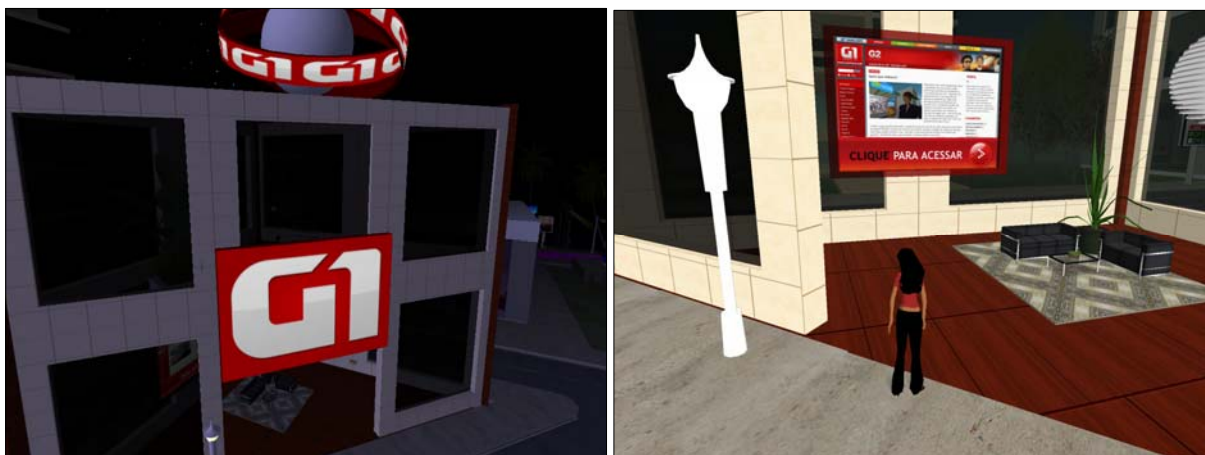


Figura 13 – Entrevista de Havatara Hax com Chico Bento na sede do G1 no SL

Duas horas e cinco minutos foi o tempo de duração da entrevista, realizada por meio de chats, no dia 24 de agosto de 2007. Cabem aqui algumas considerações sobre a escolha dessa técnica.

A entrevista individual em profundidade, segundo Duarte (2006), é uma técnica qualitativa que, a partir da busca de informações e experiências dos informantes, realiza a exploração de um assunto. Como qualidades desse método, podemos apontar a flexibilidade, já que entrevistador e informante podem ajustar perguntas e respostas.

A entrevista em profundidade é um recurso metodológico que busca, com base em teorias e pressupostos definidos pelo investigador, recolher respostas a partir da experiência subjetiva de uma fonte, selecionada por deter informações que se deseja conhecer. (DUARTE, 2006, p.62).

Nesse tipo de método, há um diálogo crítico com a realidade. Segundo Duarte (2006), as perguntas permitem explorar um assunto, aprofundá-lo, descrever processos, analisar, realizar prospectivas, entre outras funções. Para o autor, a entrevista em profundidade, no entanto, não serve para testar hipóteses ou dar tratamento estatístico às informações ou definir a amplitude de um fenômeno.

O tipo de entrevista em profundidade utilizada foi a semi-aberta. Nessa categoria de entrevista, o entrevistador parte de um roteiro-base, que cobre os

assuntos de interesse da pesquisa. As questões se originam no problema da pesquisa e o roteiro pode ser usado como base para descrição e análise em categorias depois da realização da entrevista.

Também conhecida como entrevista semi-estruturada, esse tipo de processo investigativo, conforme Triviños (2006, p. 146), “[...] parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante”.

Esse tipo de técnica pode ser utilizado para descrever processos jornalísticos, como também ser combinada com outros métodos, como a observação, que foi o caso dessa pesquisa, conforme se explica a seguir.

Assim, pela captação de informações por meio da primeira entrevista sobre as práticas de jornalismo dentro de um ambiente virtual, pode-se direcionar melhor a revisão bibliográfica. Depois da produção de um capítulo que abrangesse o ciberespaço e o virtual e de outro que explicasse minuciosamente o Second Life, começou-se a produção de um capítulo que trabalhasse a produção de notícias no jornalismo e, também, no jornalismo online.

Logo após, partiu-se para a observação da produção de conteúdo jornalístico dentro do Second Life, sendo que o primeiro encontro ocorreu em 16 de outubro de 2007. O avatar da pesquisadora e do jornalista Diego de Assis encontraram-se novamente no mundo virtual e, por cerca de duas horas e trinta minutos, exploraram o ambiente para a produção de uma matéria jornalística.

O encontro foi possível com a confirmação do “status” online por meio de chats, que indicava que ambos estavam conectados simultaneamente. Pelo convite de teletransporte, o avatar da pesquisadora pode encontrar-se com o avatar do jornalista observado. O primeiro ponto foi na Ilha Brasil. Com o auxílio das ferramentas de teletransporte foi possível mudar de lugares rapidamente, constituindo-se a primeira observação em três localizações distintas no mapa do Second Life, as quais serão descritas posteriormente.

O segundo encontro ocorreu no dia 29 de outubro de 2007 e durou cerca de uma hora e trinta minutos. A confirmação do encontro se deu via Instant Messenger (MSN) e foi estabelecida uma margem de horário em que pesquisadora e repórter se encontrariam no Second Life. A segunda observação ocorreu apenas em um ambiente no metaverso, sendo que repórter e pesquisadora se encontraram por

meio de comando de teletransporte. O processo detalhado será igualmente descrito, junto a primeira observação, em tópicos posteriores.

De acordo com a bibliografia pesquisada, existem distintas formas de se realizar uma observação. Conforme Triviños (2006), uma das técnicas de pesquisa qualitativa é a observação livre.

'Observar', naturalmente, não é simplesmente olhar. Observar é destacar de um conjunto (objetos, pessoas, animais, etc.) algo especificamente, prestando, por exemplo, atenção em suas características (cor, tamanho, etc.). Observar um 'fenômeno social' significa, em primeiro lugar, que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular, seja estudado em seus atos, atividades, significados, relações, etc. (TRIVIÑOS, 2006, p.153).

Para esse autor, quando na realização desse método de investigação, é preciso dar conta de dois importantes itens: a amostragem de tempo e as anotações de campo. O primeiro seria a escolha dos dias ou das jornadas de trabalho, o segundo se referiria às anotações, à descrição dos eventos, seja de uma forma mais objetiva ou reflexiva.

No caso dessa pesquisa, houve algumas dificuldades no cumprimento do primeiro item mencionado, na etapa de observação do ambiente. Não se pôde definir com antecedência quanto tempo se precisaria para compreender o esquema de funcionamento do mundo virtual Second Life. Para se ter um conhecimento razoável de um ambiente com mais de nove milhões de avatares, com diversas localizações, permeado de novidades a cada dia, foram utilizados dois meses, embora tenha-se o entendimento de que mais tempo seria necessário para apreender detalhes do seu processo.

Em relação à observação do repórter-avatar Diego de Assis, o fato de que ele dividia essa função com aquelas de editor da sessão do Pop & Art do G1 também impossibilitou uma programação fechada das entrevistas no mundo virtual e da observação das suas práticas nesse ambiente.

Inclusive, ressalta-se que na primeira entrevista o jornalista afirmou que o G1 não dava prioridade para o trabalho no Second Life, de modo que muitas vezes, após a sua rotina de trabalho, ele tinha de procurar pautas para a produção de suas

matérias. Além disso, analisando o número de postagens no blog, pode-se avaliar que a frequência das publicações era baixa e sem uma periodicidade definida, indicando que o repórter não tinha uma rotina acertada acerca das publicações e, portanto, tornava-se impossível realizar uma amostragem de tempo.

Além do tipo de observação descrita por Triviños, há também a observação participante, a pesquisa participante e a pesquisa-ação, classificadas por Peruzzo (2006). Essa autora aponta que, na realidade, a pesquisa participante seria um método que se subdividiria nos três itens recém-mencionados. Enquanto a pesquisa participante e a pesquisa ação representariam uma pesquisa mais voltada aos grupos investigados e para o desenvolvimento social ou das organizações, a primeira teria um caráter equidistante na relação do sujeito-objeto.

Levando em conta as considerações dessa autora, a observação que se pretendia no Second Life modelou-se melhor em termos da pesquisa participante propriamente dita. Nesse tipo de pesquisa, as características de maior destaque seriam: inserção do pesquisador no grupo, com participação de atividades, acompanhamento da situação concreta que abriga o objeto de investigação; possibilidade de ocorrência de interação do pesquisador como membro e conhecimento do grupo pesquisado sobre os propósitos do observador. Foram realizadas duas observações, sendo que quatro casos de práticas de jornalismo foram acompanhados no Second Life.

Entre as etapas de observação foi realizada uma segunda entrevista por e-mail com o jornalista Diego Assis para sanar algumas dúvidas geradas na primeira parte da pesquisa participante. Depois disso, foi entrevistado Jones Rossi ou Pedro Ock, ex-repórter avatar do G2. Esta entrevista foi realizada por telefone, uma vez que o jornalista afirmou que não cobria mais matérias no Second Life. Além disso, trabalhando em um outro grupo de mídia, não tinha como acessar o ambiente virtual do seu local de trabalho.

Por último, partiu-se para o método de descrição densa. Como apontou Braga (2006), a técnica de campo etnográfica ou de descrição densa, a partir da conceituação de Clifford Geertz, pode ser pertinente e operativa em sua aplicação a objetos de pesquisa que se relacionam a comunicação mediada por computador. Segundo Braga, a descrição densa decorreria de um processo de imersão e experiência de participação no ambiente pesquisado. No entanto, ela chama atenção que ao observar fenômenos de comunicação online não se pode fazer uma

completa transposição do método tradicional. É preciso estar ciente de que a coleta de dados a partir dos *logfiles* (arquivos que registram conversas online) deve ser acompanhada por um outro método complementar. O pesquisador deve estar atento a alguns detalhes que podem não ficar claros com apenas esse registro.

A descrição e a análise dos eventos acompanhados durante o processo de investigação são a discussão do próximo ponto.

5.2 PRÁTICAS DE JORNALISMO NO SECOND LIFE

O principal questionamento que guiou toda esta pesquisa foi no que se destaca, em que se diferencia, o jornalismo praticado em um mundo virtual e aquele exercido desde os seus primórdios, cujo referencial é o mundo offline. Somado a isso, também se perguntou: o que levam os jornalistas, que, segundo a teoria do espelho, se consideram instrumentos de reflexão da realidade, a produzirem conteúdo informativo sobre um ambiente fantasioso, mas que em algumas instâncias apenas simula o mundo em que vivemos?

Para dar conta do início desses estudos, a presente pesquisa propôs-se a avaliar os seguintes aspectos da prática profissional: a notícia e os valores-notícia, as rotinas de jornalismo no mundo virtual e a relação do jornalista e as fontes.

5.2.1 Notícia no mundo virtual e valores-notícia: quatro casos observados

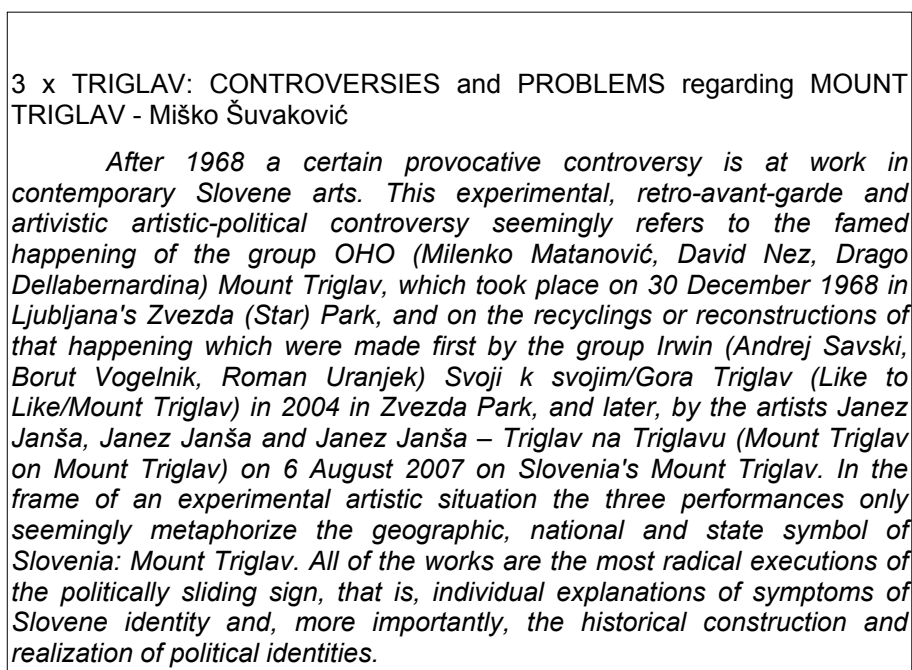
Para tentar explicar o conceito de notícia, inúmeros autores desenvolveram teorias e estudos no jornalismo, já que ela é a fonte, a essência, o objeto de trabalho desses profissionais da comunicação. Conforme referido no capítulo anterior, para buscar um parâmetro de quais influências o jornalista sofre e como ele percebe a notícia no mundo virtual, esta pesquisa presta-se a comparar as ações de um repórter-avatar no Second Life, bem como sua opinião em relação à produção de notícias nesse meio. Para a compreensão dessa relação, parte-se das teorias e estudos do *gatekeeper* e teorias construcionistas, e também por meio de alguns conceitos de valores-notícia e critérios de noticiabilidade.

Assim, com base em dois momentos de observação participante, no qual a pesquisadora acompanhou o jornalista em sua prática no Second Life, algumas

análises acerca do conceito de notícia foram realizadas. Inicialmente, no entanto, antes da discussão, uma descrição do processo de observação será apresentada.

a) Primeiro caso: *Triglav Exhibition*

A partir do comando de procura e de teletransporte, o repórter-avatar e o avatar da pesquisadora se deslocaram para uma galeria de arte digital, denominada Noema, no Second Life. O ambiente abrigava uma exposição de arte fotográfica digital, baseada em fotos de um evento na Eslovênia, em 1968. Um arquivo de vídeo, que mostrava o processo de montagem da instalação original, estava à disposição dos visitantes, no interior da galeria. Logo na entrada do espaço, um link oferecia uma espécie de folheto da exposição (Quadro 1), que continha informações detalhadas sobre ela. Em suma, a exposição se tratava de um movimento artístico ocorrido no país.



Quadro 1 – Introdução do folheto da exibição Triglav

Depois de olhar as fotos, ler os folhetos, o procedimento sugerido pelo avatar foi o de procurar o curador da exposição. Conforme o repórter-avatar, o texto de apresentação estava muito confuso e precisava ser esclarecido por alguém. Para isso, a etapa seguinte fora vasculhar esse cartão de apresentação da exposição e procurar pela assinatura de quem o publicou. Uma vez que o objeto – o cartão de

apresentação da exposição – era um item pertencente a um avatar, no caso, o avatar Vera Boyle, o jornalista deduziu que ela poderia ser a curadora. Usando a ferramenta de busca, digitou-se o nome desse avatar e descobriu-se que estava desconectado. No entanto, com as opções que apareciam ao lado do nome do avatar pesquisado, como outras comunidades a que ele pertencia e sites da sua preferência, por exemplo, o repórter explicou que com essas ferramentas poderiam ser obtidas novas informações e, assim, “tentar ligar os pontos”. Poder-se-ia encontrar o perfil do avatar e “pegar mais pistas”, conforme o jornalista (2007b).

Após essa etapa, alguns *snapshots* (Figura 14) foram registrados do ambiente, que poderiam ser utilizados na matéria, caso ele optasse por investigar o assunto, procurar o curador e escrever uma notícia. O tempo gasto nesse local foi de 30 minutos.

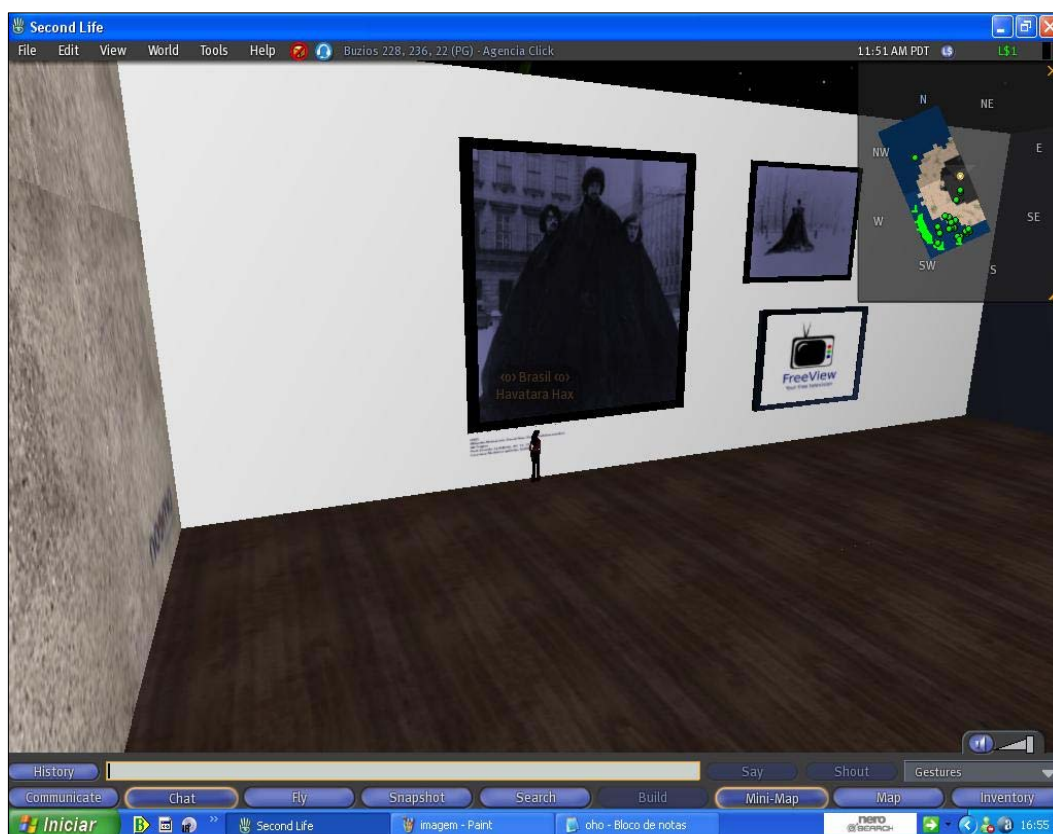


Figura 14 – Exposição Triglav na galeria Noema

b) Segundo caso: Assalto em Búzios

O segundo lugar visitado foi a Ilha Búzios, no Second Life. Assis (2007b) comentou que esse território tem um grande número de pessoas que trabalham com Marketing. A exploração do local havia começado há apenas sete minutos, quando

os avatares ouviram o som de tiros. Não muito distante da pesquisadora e do repórter, o avatar de um homem apontava uma arma para o avatar de uma mulher, que exibia algumas jóias brilhantes. Era um assalto²⁶ virtual (Figura 15).

Em razão de poucos segundos, um terceiro avatar se aproximou do local. Ele era um dos avatares gerenciadores daquele território, capaz de banir usuários que estivessem descumprindo as regras, o que incluía ameaçar outros avatares. Uma espécie de policial. Ele pediu para o avatar-bandido desanexar a arma, afirmando que do contrário ele seria banido daquele espaço. O bandido afirmou que aquela arma era “de brinquedo”, mas a guardou. Após, o repórter-avatar se aproximou do criminoso e perguntou para que ele usava aquela arma. Categoricamente, o bandido respondeu que a usava para pedir “dinheiro emprestado” para as pessoas.



²⁶ Cabe aqui ressaltar algumas impressões da pesquisadora. Imediatamente, ao perceber a cena, Havatara Hax afastou-se do local. O barulho dos tiros e a arma apontada para a mulher, em um ambiente que em princípio era calmo e de descontração, causou uma situação apreensiva. Para quem já tinha visto de elfos voadores até venda de peles para avatares, poder-se-ia pensar que um assalto virtual não surpreendesse tanto. Todavia, era uma transposição fortíssima da realidade do Brasil e isso causava um certo desconforto e temor.

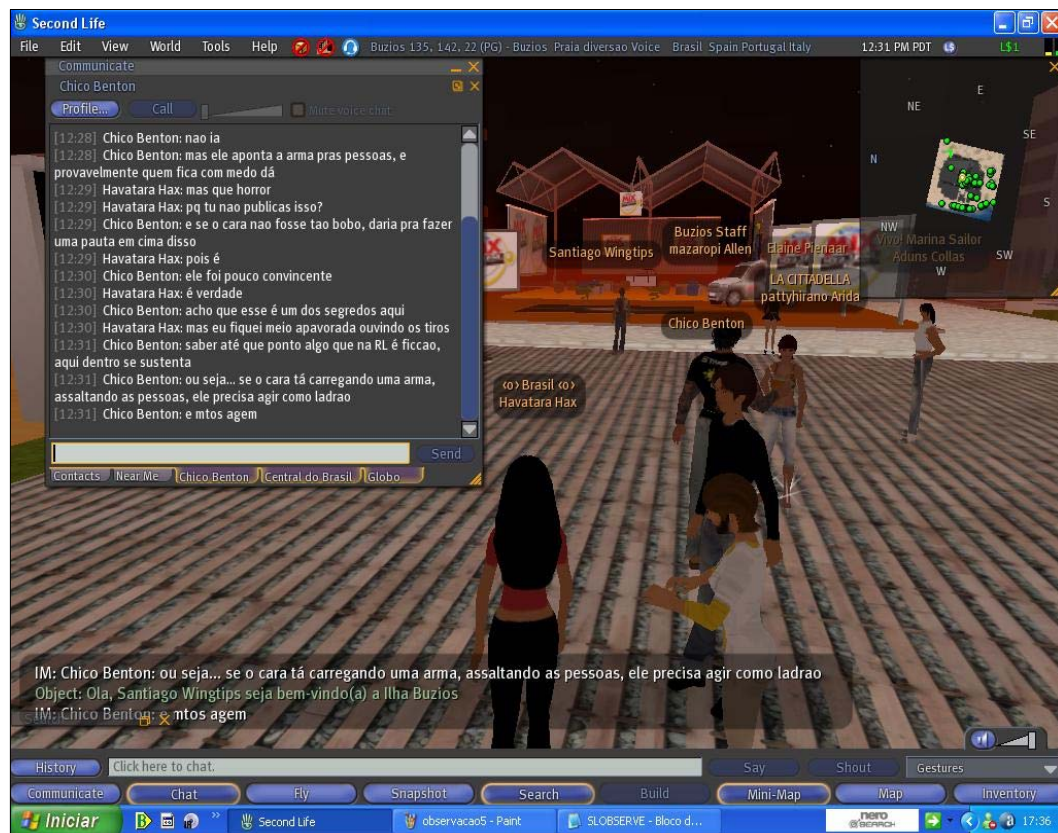


Figura 15 – Imagens do assalto na Ilha Búzios

O repórter-avator decidiu não seguir com a matéria. Segundo ele, o bandido havia sido pouco convincente no seu papel de ladrão quando decidiu desanexar a arma. Afirmou o repórter (2007b):

Se o cara não fosse tão bobo, daria para fazer uma pauta em cima disso. Ele foi pouco convincente. Acho que esse é um dos segredos aqui: saber até que ponto algo que na RL²⁷ é ficção, aqui dentro se sustenta. [...] se o cara tá carregando uma arma, assaltando as pessoas, ele precisa agir como ladrão. Aí rende... Você entra na viagem do cara, faz as perguntas, provoca e a matéria sai.

O jornalista afirmou que se fosse escrever aquela notícia, faria fotos, ouviria a vítima e mais uma ou duas testemunhas e "teria a matéria". O tempo na Ilha Búzios foi de aproximadamente 20 minutos.

²⁷ RL é a sigla utilizada no Second Life para real life, ou seja, vida real.

c) Terceiro caso: NORSim MultiSim

O terceiro, e último, lugar visitado na primeira observação foi um RPG (*Role Playing Game*) chamado NORsim MultiSIM, que também é uma localidade do Second Life. Por meio de uma lista publicada no blog The New World Notes²⁸, o NORsim foi qualificado como o lugar mais visitados no final do mês de setembro dentro do Second Life. A pesquisa, denominada “True Community Search” ordenou as principais localizações visitadas, excluindo as entradas de usuários que ficam em um ambiente virtual para praticar *camping*, ou seja, ficar acampado em um lugar em troca de linden-dólares.

A partir da matéria desse blog, o repórter decidiu procurar o ambiente e entrevistar o principal avatar, o que conduz a história no RPG, Luxa Bundan. A visita ao RPG durou aproximadamente uma hora e dez minutos e foi guiada pelo avatar, que é uma espécie de roteirista do local. Cabe lembrar que o RPG é um jogo, no qual há interação de diversos personagens e que ocorre dentro de um ambiente e uma trama de pano de fundo. Os personagens têm níveis de poder, de energia, de conhecimento, sendo que eles podem morrer dentro do jogo. O Second Life possui diversos ambientes com esse tipo de proposta, onde os avatares são personagens que fazem parte de um enredo específico e não apenas avatares de todo o programa.

Primeiramente, o repórter explorou o ambiente do portal de entrada do RPG. Ele e a pesquisadora receberam uma cartilha com condições de uso e regras do jogo (Quadro 2). Depois, dirigiram-se a um ambiente, uma espécie de bar, já dentro do RPG. Lá, Luxa Bundan foi encontrado e, logo a seguir, concordou em ser entrevistado e ser o guia do ambiente. Seria perigoso para dois avatares “comuns” explorarem um RPG, pois poderiam facilmente ser atacados pelos avatares que ali jogavam, sem chance de defesa. O repórter advertiu a pesquisadora que os *snapshots* só poderiam ser tirados com a permissão dos usuários; do contrário, eles poderiam se irritar com a interferência na trama.

²⁸ Página disponível em <http://hwn.blogs.com/hwn/2007/10/native-top-20-c.html>.

Traduzido para Português por Bruno Nykvist (Translators & Interpreters)

NoRSim: Condições do Serviço (TOS)

Em virtude de entrar na simulação detida por Luxa Budan e simulações afiliadas (conhecidas como NoRSim daqui em diante) você concorda com o seguinte:

- *Que tem a idade legal permitida (18 anos nos Estados Unidos).*
- *As condições do serviço da Linden Lab/Second Life são revogadas pelas condições do serviço do NoRSim onde existam conflitos entre as duas.*
- *Em reger-se pelas regras gerais do NoRSim, Covenant, e Condições do Serviço do NoRSim.*
- *Reconhece que o NoRSim é um comunidade de representação de papéis (RP) que contém assuntos maduros (linguagem, actos sexuais, violência, etc.) que podem ser ofensivos para algumas pessoas e que você está aqui por sua livre vontade e com total conhecimento dos factos.*
- *Que a representação de papéis e acções dentro do NoRSim são fictícias e todos os participantes estão a fazê-lo voluntariamente mesmo que a acção fictícia seja resistir a algo.*
- *Que a sua participação em quaisquer eventos aqui é de forma a retratar um personagem fictício num trabalho dinâmico de colaboração fictícia.*

Quadro 2 – Trechos da cartilha de Condições de Uso do RPG Norsim

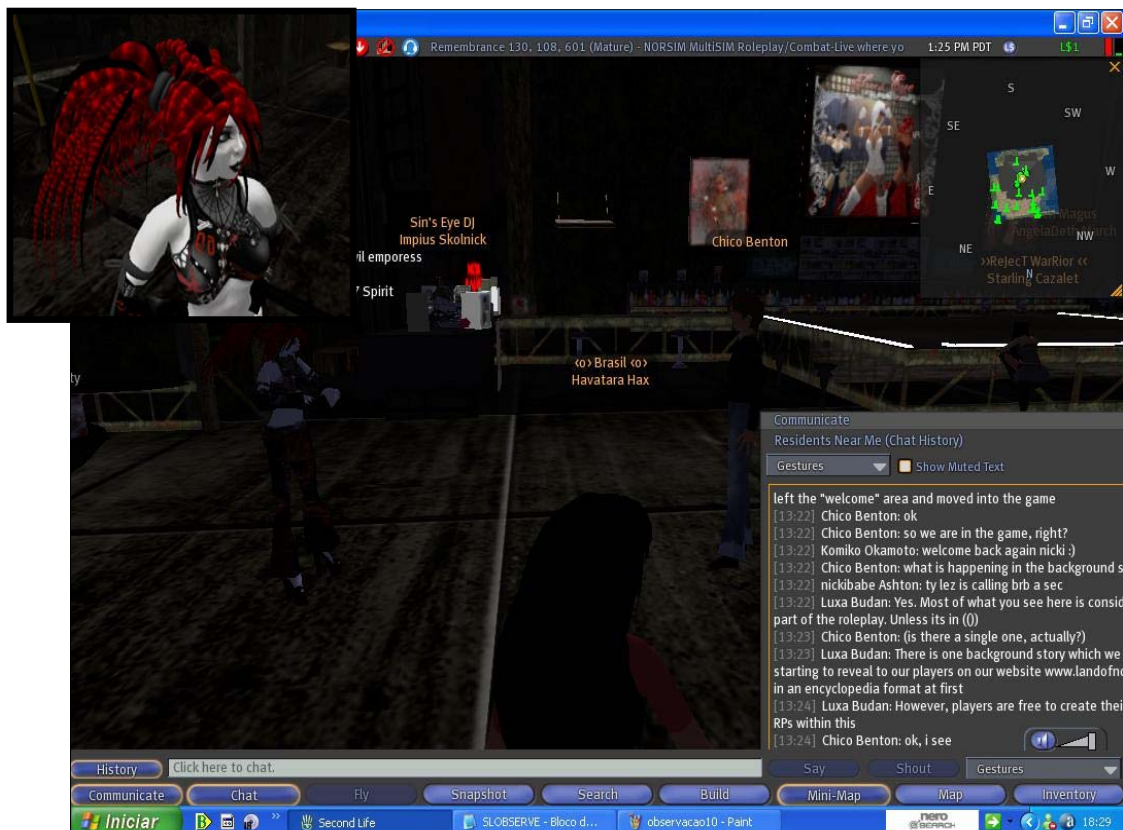


Figura 16 – Havatar Hax observando Chico Benton e Luxa Bundan (E) em Nor

Toda a comunicação nesse lugar ocorreu em língua inglesa, embora um dos

depoimentos de Luxa Bundan foi de que aquele RPG se diferenciava de outros, justamente, porque possuía uma equipe multilingue e, assim, se esforçava em eliminar as barreiras de linguagem normalmente existentes no Second Life, onde sinais nos locais geralmente indicam “english only”, ou seja, “somente inglês”.

Durante a caminhada por um subúrbio do jogo (Figura 16), Luxa Bundan contou ao repórter que o Nor se popularizou pela sua história, que se passava em uma espécie de pós-fim-dos-tempos. “Basicamente, nossa história é a de que estamos na guerra do Armageddon, entre outras coisas. Durante a luta, as profundezas da Cidade são o lugar onde a humanidade se escondeu [tradução²⁹ livre da autora]”. Além disso, Luxa Bundan também contou que o grande interesse dos usuários se dá pelo ambiente do jogo, pelos combates travados entre os personagens (vampiros, anjos, demônios, homens, criaturas sobrenaturais) e, também, pela questão da linguagem. O fato de a comunidade Nor ser uma comunidade internacional, conforme esse avatar, faz aumentar e diversificar o número de usuários.

O repórter também comentou sobre a publicação no blog New World Notes, em que o Norsim foi apontado como um dos espaços mais visitados do Second Life. Luxa respondeu que a publicação no blog causou repercussão e fez crescer, ainda mais, o número de usuários interessados pelo jogo. O post nesse blog mostrava que o RPG teve no final de setembro cerca de 44 mil visitas semanais.

Luxa Bundan também indicou o site³⁰ oficial do Nor, onde informações da trama, regras, fóruns de discussão poderiam ser visualizados. No final da entrevista, o repórter pediu ao avatar gerenciador para que tirasse fotos de alguns ambientes e, no final, solicitou o seu contato no Second Life.

Ao final da observação, o jornalista afirmou que, embora tenha apurado dados sobre os locais – principalmente, sobre o último –, ele acreditava que tais assuntos não mereciam uma publicação no blog. Em sua primeira entrevista, Assis (2007a) havia explicado que para que se produza notícias no mundo virtual, o repórter-avatar tem de utilizar “[...] basicamente o mesmo critério para se definir notícia no jornalismo na RL”. Segundo o jornalista, esses critérios se constituiriam de: “histórias 'humanas', conflitos, ações e eventos inéditos”. Além disso, os critérios para não

²⁹ Texto original: “Basically, our story is we are in the war of the armageddon among other things. During the fight City deep is where humanity hid”.

³⁰ Site disponível em <http://www.landofnor.com/news.php>.

publicação também permaneceriam os mesmos do jornalismo tradicional: não se publicariam obscenidades (a não ser como denúncia) nem histórias com forte interesse comercial por trás.

Refletindo sobre a prática jornalística de Diego Assis, um profissional que trabalha para uma grande empresa de mídia e que, dentre as suas tarefas, conforme sua entrevista, também precisa publicar notícias para o blog do G2, poder-se-ia pensar, em um primeiro momento, que a concepção de notícia utilizada por ele em um mundo virtual seguiria a mesma lógica daquelas teorias que consideram a rotina jornalística como um dos fatores que influencia a produção de notícias. As teorias construcionistas, a estruturalista e a interacionista, conforme mencionado no capítulo 4, consideram que o jornalista ajuda a construir uma realidade ao produzir suas notícias. Essa construção, para a teoria estruturalista, além de reconhecer que a atividade do jornalista está presa às rotinas, também destaca grande importância da sua relação com as fontes (definidores primários). A construção da realidade, no caso da interacionista, privilegiaria a questão do tempo, da pressão que os jornalistas sofrem para finalizar suas tarefas e, portanto, da sua necessidade de seguir uma rotina e regras, os critérios de noticiabilidade, bem como de interagir entre eles e negociar o que publicar.

Um outro fator que poderia afetar a idéia de que o jornalista era guiado por essas teorias está no fato de que, em entrevista, ele listou um pequeno número de critérios, de valores, que ele consideraria no momento de decidir o que era publicável ou não.

No entanto, o fato de o repórter ter dispensando duas horas e meia na busca de uma notícia dentro do Second Life – e não ter publicado nenhum daqueles assuntos – traz a percepção de que, no seu processo de construção de notícias, ele não foi influenciado pelas teorias construcionistas. Como o blog não tinha uma periodicidade bem definida, ao menos para os leitores, o jornalista não se sentiu pressionado pelo tempo para ter um novo conteúdo disponível. Assis (2007a), quando questionado sobre a periodicidade das matérias em entrevista, disse que: “[...] o G2 começou com uma idéia de blog, portanto, algo que não temos tanto compromisso quanto temos com o noticiário daqui [do G1]”.

Em contrapartida, o jornalista afirmou que apesar de eles não se sentirem tão pressionados em relação à publicação, havia cobrança da sua chefia no G1 para que houvesse atualizações.

O fato é que o G2 - por uma ironia que talvez esteja impressa no próprio nome do blog - acaba vindo sempre em segundo lugar quando compete com as notícias que estão acontecendo aqui e agora, na vida real, e que precisam ser publicadas no G1. É claro que não é o ideal, mas a única solução para evitar que isso aconteça seria destinar um ou mais profissionais para se dedicarem exclusivamente à cobertura de SL.(ASSIS, 2007c).

Além disso, a própria noção de “realidade” do repórter-avatar impediria o entendimento da produção da notícia como construção da realidade. Inúmeras vezes o jornalista afirmou que considerava o Second Life um ambiente fantasioso, irreal. Como ele poderia construir uma realidade, se não considerava aquele ambiente real?

Assim, nota-se que a decisão do jornalista de descartar aqueles assuntos foi principalmente fruto de um “processo de seleção subjetivo e arbitrário”, White citado por Traquina (2005, p. 150), ou seja a explicação da teoria do *gatekeeper* para escolha de notícias do jornalista, pois, em nenhum momento ele preocupou-se em sanar os problemas de uma rotina produtiva, pois não havia um deadline rigoroso. O deadline do G1 se sobressaía em importância para companhia jornalística e, por isso, acabava minimizando a pressão do fechamento de matérias para o G2. Em relação às fontes, percebe-se uma tendência em procurar pessoas que exerçam certa autoridade no ambiente virtual, mas não, necessariamente, uma fonte oficial, no sentido proposto pela classificação do jornalismo tradicional e que se mostra na teoria estruturalista. Esse tópico será abordado posteriormente.

Assim, embora ele tenha tomado uma decisão individual, é importante ressaltar que o jornalista se baseou em certos valores-notícia, os quais seriam determinantes na decisão da publicação da matéria. Como já foi dito, seriam eles: histórias “humanas”, conflitos e ações e eventos inéditos.

Conforme Wolf (1999), o interesse humano e os feitos excepcionais seriam valores-notícia que dizem respeito às categorias substantivas. Já os conflitos estariam na lista elaborada por Moreira (2006) sobre assuntos com alto grau de noticiabilidade.

Importa lembrar que, de acordo com Ladevéze, citado por Ponte (2005), há uma distinção entre interesse público e interesse do público. O primeiro surge da objetivação de circunstâncias em que existe interação humana política e socialmente, tratando de fatos que podem interferir nas idéias, crenças e atitudes

das pessoas. Já o interesse do público seria as notícias de interesse humano, isto é, um interesse psicológico que comove ou alegra pelo conhecimento de “ocorrências dramáticas, peculiares, sociais ou surpreendentes, por muito que variem os gostos e preferências” (LADEVÉZE *apud* Ponte, 2005, p. 201).

Ao analisar como o jornalista mencionou o critério histórias “humanas”, um tom de ambiguidade que os sinais das aspas promovem, tem-se pistas de como ele elabora tais valores para notícias dentro do Second Life.

Em primeiro lugar, o jornalista, mesmo agindo como repórter-avator não percebe o Second Life da mesma forma que o mundo offline, mas como foi dito anteriormente, um ambiente fantasioso. O entrevistado (2007a) deixou claro que acreditava que no Second Life “na verdade, é tudo uma grande fantasia”, que “é difícil de ter 100% de certeza de algo”. Na observação, no caso do assalto em Búzios, ele afirmou que o assaltante tinha sido pouco convincente, quer dizer, não tinha cumprido o seu papel eficientemente. Isso indica que a sua busca por histórias “humanas”, na verdade, quer dizer, a sua busca por histórias que tenham melhor encenação de histórias humanas e que, por isso, geram interesse. Nesse caso, seria uma história de interesse do público.

Em segundo lugar, no caso do assalto também poder-se-ia considerá-lo como um conflito, mas o jornalista percebe esse critério levando em conta a sua idéia de conflito na prática profissional fora do mundo virtual. Em nenhuma mídia seria noticiada a tentativa de assalto de um homem comum com uma arma de brinquedo a uma mulher desconhecida. No entanto, o que o jornalista ignora aqui é o próprio caráter de representação, do ponto de vista antropológico, que é gerado no Second Life a partir de uma situação em que uma pessoa simula ser um criminoso dentro do Brasil. Tal experiência poderia ser vista como uma crítica desse indivíduo em relação à falta de segurança pública como um problema do Brasil, poderia ser visto como uma necessidade desse indivíduo ter uma relação de dominância com o uso da arma sobre a vítima (mesmo sendo ela um avatar), poderia ser avaliada pela própria tensão e medo da pesquisadora, a qual tentou se afastar do local no momento de testemunho, questionando ao repórter-avator se deveriam sair, se teletransportar daquele lugar.

Logo, o jornalista desprezou o potencial dessa matéria/análise em detrimento do que ele considerou uma falta de representação do personagem criminoso nesse ambiente que ele vê como fantasioso, como se não tivesse laços fortemente

estabelecidos com a realidade, com o mundo offline, e também por um critério de noticiabilidade que ele diz assumir na sua feitura de matérias no G1.

Para entender por que os níveis de imersão do Second Life não são tão profundos e por que o jornalista percebe esse mundo como uma fantasia e, não, necessariamente como um mundo humano, pode-se recorrer aos conceitos de interatividade, realidade virtual, telepresença, bem como ao de virtualidade, já abordados no capítulo inicial da revisão de bibliografia deste trabalho.

As características de interatividade (tanto em um enfoque tecnicista quanto em um enfoque de relacionamento entre interagentes) e, portanto, de virtualidade e telepresença de um mundo virtual, conforme apontou Lévy (1999), são definidores para a promoção de relacionamentos entre usuários, bem como para a sensação de imersão no ambiente. Como foi mostrado no capítulo 2, Steuer (1992) vê a interatividade como um dos fatores que afeta a percepção da realidade virtual.

Após a observação no ambiente, reconhece-se que o Second Life, de fato, tem falhas na questão de interatividade, o que impede a pessoa de ter a sensação física de estar na situação definida por um banco de dados (Lévy, 1999); ela tem uma espécie de imersão, mas com poucos e fracos estímulos corporais.

Sobre os critérios que Steuer considera importantes para perceber a interatividade, tem-se que, em relação à velocidade, o Second Life é deficitário, uma vez que dentro da observação das práticas jornalísticas, tanto a pesquisadora quanto o repórter precisaram se desconectar do Second Life e reiniciar o programa, pois a conexão tornou-se muito lenta em função do grande número de usuários simultaneamente em rede. Toda vez que esse desconectar ocorre, há quebras nos processos de imersão.

No segundo aspecto, a questão da amplitude, isto é, o número de possibilidades para ação a qualquer instante, o Second Life também falha, uma vez que os dispositivos opcionais dentro do mundo virtual geralmente são pesados (arquivos de vídeo e som, por exemplo), tornando demoradas as ações dentro do mundo virtual ou, mesmo, impossibilitando as ações instantâneas. A possibilidade de ação fica dependente da velocidade.

Em relação ao terceiro item, o mapeamento, ou seja, a habilidade de um sistema mapear controles de forma natural e previsível, também deixa desejar, uma vez que os avatares com conexão menos rápida ficam imóveis, congelados e com comandos que não funcionam por alguns minutos no mundo virtual. Destaca-se, no

entanto, que pesquisadores estão trabalhando nesse ponto, já que, conforme notícia recentemente publicada no blog The New World Notes, o japonês Junichi Ishiba da Universidade de Keio, em Yokohoma, está desenvolvendo um capacete capaz de controlar as ações do avatar no Second Life, por meio dos eletrodos gerados pelo pensamento, o que, substancialmente, poderia no futuro desenvolver a característica de interatividade.

Além disso, o conceito de interação elaborado por Primo (2005), a interação mútua, que leva em conta a relação entre os interagentes dentro do ambiente virtual, também é importante para entender como as características das interações no sistema contribuem para a valoração da notícia no Second Life. Segundo esse conceito, o relacionamento entre os participantes se define à medida que ocorrem os eventos interativos.

Assim, no caso da observação do assalto, pode-se concluir que a interação mútua (falta dela) foi fator determinante para a perda de interesse do jornalista. A relação entre a vítima e criminoso tornou-se mais significativa quando houve grande interação entre eles, o momento em que ação ocorria era marcado por uma certa dramaticidade, o som dos tiros, a arma apontada. No entanto, quando o repórter se aproximou do suposto criminoso e ele deu respostas vazias ao jornalista e, além disso, a vítima desapareceu do lugar, o relacionamento entre os avatares foi fraco, causando a desistência da matéria.

Sobre a observação do RPG Nor, o jornalista utilizou-se mais uma vez das categorias substantivas do valor-notícia e decidiu por não publicar a matéria, uma vez que, de acordo com os critérios listados por ele: 1) a história do jogo não é essencialmente “humana”; fica bastante óbvio que um ambiente com vampiros e demônios trabalham com um nível mais elevado de fantasia e de imaginação, embora pudesse ser considerada humana em relação ao jogador de RPG que lê o blog; 2) não há um conflito, se não aquele já exposto pelo própria lógica do jogo; espera-se uma batalha, mas sendo ela previsível não se configura em um conflito propriamente; não há um problema, uma discórdia em relação ao acontecimento; 3) o jornalista tenta se certificar se existe uma ação inédita no jogo, quando pergunta a Luxa Bundan “você diria que está oferecendo algo *único* [grifo da autora] no SL? [tradução³¹ da autora]”; com uma resposta vaga “uma combinação de coisas

³¹ Texto original: “would you say that you are offering something unique on SL?”.

[tradução³² da autora]”, ele rejeita a matéria, sem o gancho de eventos inéditos.

Na observação da exibição de arte eslovena *Triglav*, mesmo considerando-a um produto, concorda-se, no entanto, que não havia um forte apelo comercial. Porém, a cobertura de um trabalho de arte como aquele não carregava um conflito e, apesar de se configurar em uma história humana, já que havia um *remake* de imagens de um movimento artístico que, de fato, ocorreu na Eslovênia, o evento não chamaria a atenção de um público brasileiro, daí, considerando a audiência do blog G2. Seriam histórias de interesse do público, mas que utilizavam o gancho de memória, com abrangência de cobertura (lugar) internacional, mas limitada a um mundo virtual, sem repercussão na mídia da *first life*.

Além da questão da interatividade, mais dois pontos que envolvem o ciberespaço e, portanto, que poderiam interferir nas ações de um repórter-avatar e suas opções por noticiar dados eventos no Second Life, serão abordados: a virtualidade e a interface.

A definição de virtual mostra-se, por vezes, confusa. De acordo com a discussão já travada no primeiro capítulo da revisão de literatura sobre esse conceito, só é possível enxergar o Second Life, esse ambiente virtual, de uma forma distinta daquela oposta a noção de um mundo real, fundamentando-se na proposta de Lévy (1996). Segundo esse autor, como foi mostrado anteriormente, o virtual seria uma problemática que pede por uma solução e não o virtual no sentido de ausência de existência.

Pode-se perceber durante alguns momentos da entrevista que o repórter assimila o conceito de virtual, justamente, como aquele no sentido mais comum, que faz oposição ao real, conforme se destaca na seguinte declaração: “Hoje, por exemplo, estava pensando em dar uma olhada no acampamento do Burning Man³³ que vão montar aqui. E como vamos cobrir o Burning Man 'real', nos EUA, a partir da semana que vem, estava afim de dar uma espiada na versão virtual” (ASSIS, 2007a).

O jornalista assume que o evento é coberto em planos diferentes, como se no caso do virtual, aquilo não se consistisse de uma realidade, fosse apenas uma versão. O entendimento de que o mundo virtual seria apenas uma espécie de

³² Texto original: “a combination of things”.

³³ Site disponível em:

http://www.burningman.com/whatisburningman/about_burningman/experience.html.

representação e, não de fato um ambiente que possui uma problemática, uma vez que nele interagem homens e máquinas, enfraquece a potencialidade do ambiente como lugar de cobertura jornalística.

Assis (2007a) se contradiz ao afirmar: “[...] não me interessa a vida real das pessoas, me interessa a vida dos avatares”, à medida que ele se refere aos avatares como personagens distintos, não resultados de ações dessas mesmas pessoas. Se ele não vê os avatares como representações do “eu”, parece conclusivo que ele terá dificuldades em buscar “histórias humanas” no Second Life.

A questão da interface também é interessante de ser analisada, já que ela serve como dispositivo de passagem, de tradução (Lévy, 1993). É por meio dela que há interação entre homem e máquina. Como foi exposto no capítulo 2, a interface é essa ferramenta de captura que cativa o usuário e o faz se conectar e imergir dentro de um ambiente virtual. De acordo com Assis (2007a), todavia, a interface³⁴ do Second Life não é um dos seus principais problemas, mas, sim, a necessidade de uma conexão e um computador que suporte um ambiente virtual, com milhares de pessoas conectadas simultaneamente. Ele acredita que não é a interface que afasta os usuários do Second Life, mas a frustração que pode ser ocasionada pela lentidão do programa. O jornalista também considera que a limitação física do ambiente, de existir um limite para o número de pessoas no mesmo lugar, seja um dos principais problemas desse mundo virtual.

d) Quarto caso: o primeiro RPG da Ilha Brasil

A quarta observação consistiu no conhecimento do ambiente onde estava sendo planejado o primeiro RPG da Ilha Brasil, chamado Lendas Urbanas. Diferente das outras, essa observação gerou uma notícia no G2. O avatar do repórter Diego Assis, Chico Benton, encontrou o avatar Gaston Nouvelle, proprietário da Ilha, por acaso no Second Life. Questionou se havia alguma novidade e ao saber da construção do novo RPG da ilha brasileira, insistiu para que Gaston desse permissão especial para que ele e o avatar da pesquisadora pudessem entrar no ambiente ainda não inaugurado. Com a permissão, Chico Benton e Havatarax foram teletransportados para esse local, onde receberam créditos em lindens para

³⁴ Este site dispõe de especificações de como funciona a interface do Second Life: http://schome.open.ac.uk/wikiworks/index.php/Trix's_Tutorials:_How_To_Use_The_Second_Life_Interface.

incorporarem equipamentos do jogo (armamento, por exemplo), bem como receber uma certa quantidade de energia (*stamina, health, blood*).

Chico Benton testou alguns equipamentos e, logo depois disso, Gaston Nouvelle fez um convite para que a pesquisadora e o repórter conhecessem algumas partes do ambiente (Figura 17). Ele mostrou uma passagem através de esgotos que levava a um castelo, um cemitério, uma floresta e afirmou que além desses locais, também havia uma cidade no alto e passagens secretas.





Figura 17 – Havatara Hax, Chico Benton e Gaston Nouvelle (E) no RPG da Ilha Brasil

Enquanto caminhava ou voava pelos ambientes, Gaston Nouvelle explicou, a partir das perguntas do repórter, que a proposta do jogo era uma temática punk-gótica, sendo que há apenas um mês o RPG havia começado a ser montado. A companhia que desenvolve o sistema Dinamic Combat System (DCS, sistema de combate dinâmico) para que os jogadores interajam é um grupo britânico, cujo proprietário é o avatar Dimentox Travanti. Conforme Gaston Nouvelle, a idéia de fazer um RPG em uma ilha brasileira ocorreu pela popularidade das *lands* (terras, territórios) americanas, onde, muitas vezes, os brasileiros não conseguem interagir por causa da língua ou são banidos por não compreenderem as regras do jogo. Gaston Nouvelle afirmou que há a pretensão de se ter um jogo em que todos os usuários se comuniquem em português.

Ele também afirmou que esse espaço está sendo construído para avatares que já conhecem o mundo virtual, pois a mecânica do Second Life, por si só, já é difícil e tentar entender a mecânica do RPG ficaria mais complicado ainda.

Sobre o Second Life, Gaston Nouvelle acredita que poderia haver mais

procura se a Linden Labs investisse em propaganda e em uma “*engine*”³⁵ amistosa”. Para o administrador, o Second Life deve desenvolver ainda mais a imersão na realidade virtual, embora ele acredite que em um futuro próximo é possível que o mundo virtual – o qual hoje é um programa que precisa ser instalado no computador – transforme-se em um HTML (página da Web).

Sem uma forte pressão da organização midiática, de fontes, de rotinas de produção de jornalismo, pode-se considerar novamente apenas os critérios de noticiabilidade para avaliar como o repórter decidiu pela feitura e publicação deste fato. Logo, o jornalista: 1) usou o critério de interesse humano, uma vez que a notícia se refere ao lançamento do RPG na Ilha Brasil, local que os leitores, provavelmente avatares ou interessados pelo Second Life, gostariam de conhecer (não se refere aos acontecimentos fabulosos que poderiam ocorrer dentro do RPG, por isso, humano, na concepção de repórter do mundo offline, e não “humano”, carregado pelo sinal de aspas); 2) usou o critério de eventos inéditos, já que esse é o primeiro RPG da ilha brasileira.

Apesar de o serviço de uso do RPG ter um valor comercial, uma vez que cada avatar precisa dispor de L\$75 (75 linden-dólares) para participar do jogo, os outros dois critérios prevaleceram em importância e mantiveram o evento como publicável.

Um outro valor-notícia que se aplicaria aqui seria um daqueles mencionados pelo ex-repórter avatar do Second Life, Pedro Ock ou Jones Rossi. Conforme o jornalista, para ele, um dos critérios que utilizava na produção de suas matérias era o de proximidade. Rossi (2007) afirmou que quando produzia suas matérias para o Second Life utilizava os mesmos critérios jornalísticos do que aqueles da sua rotina no G1. Enumerou, além do critério de proximidade, os de novidade e relevância. Apontou também, que era bastante difícil utilizar o critério de proximidade, uma vez que os brasileiros não desenvolveram, na sua opinião, muitos espaços importantes no Second Life, mas, contudo, formavam uma comunidade representativa no mundo virtual. Embora Diego Assis não tenha mencionado o valor de proximidade, como o RPG em questão é um jogo brasileiro, ele se enquadraria nessa questão, por ser mais relevante para os leitores brasileiros.

Deve-se destacar que os critérios de noticiabilidade que os dois repórteres mencionaram utilizar no Second Life eram diferentes. Esse fato é mais um sinal da

³⁵ A palavra inglesa “engine” quer dizer motor, máquina.

falta de parâmetros entre os jornalistas do Second Life, no momento de produção de notícias. Cada um agia como *gatekeeper*, selecionando e determinando o que noticiar.

Além disso, comparando com os problemas encontrados nos casos anteriores, onde a relação entre os interagentes deu-se em níveis fracos e a interatividade (considerando o meio), em relação ao Second Life, também estava prejudicando a imersão; no caso do RPG brasileiro, os problemas foram minimizados. A ilha vazia, com apenas três avatares, permitiu que velocidade e amplitude fossem mais efetivas. Com essa característica de maior mobilidade e agilidade dentro do metaverso, os avatares também puderam ter uma comunicação eficiente, um sistema de perguntas e respostas muito mais dinâmico. Somam-se a isso, as próprias características do RPG, que em virtude dos seus efeitos de som e grande detalhamento dos cenários, tornaram a imersão mais rica.

5.2.2 Rotinas de jornalismo no mundo virtual

Como era previsto pela pesquisa, percebeu-se que as rotinas de jornalismo no mundo virtual têm similaridades em relação às rotinas do jornalismo tradicional e do jornalismo online, mas diferenças substanciais ao se levar em conta o ambiente em que as notícias são produzidas. Neste trabalho, procurou-se especificar e aprofundar a comparação.

Seguindo as principais etapas do roteiro estruturado pelo Manual da Redação da Folha de São Paulo, exemplificado no capítulo 4, que poderia ser aplicado a distintos meios (planejamento, produção, redação e edição) percebe-se que no jornalismo do mundo virtual nem sempre existe a etapa de planejamento (pauta) nem a de edição, conforme os parâmetros do jornalismo tradicional e online.

De acordo com Assis (2007b, 2007c), a ocorrência da pauta dependeria de alguns fatores específicos do ambiente virtual. Segundo o jornalista, era possível preparar uma pauta no mundo virtual, quando havia algum evento público marcado (exemplificou o caso de acontecimentos que ocorrem no mundo offline e online simultaneamente), quando recebia e-mails de contatos do Second Life ou mesmo através de avisos automáticos do programa do Second Life, e, além disso, quando recebia releases de assessorias de imprensa, geralmente, promovendo campanhas ou informando a abertura de novos espaços das suas empresas no Second Life.

Assis (2007c) enfatizou, ainda no período que escrevia para o G2, que em relação a essas pré-pautas de assessoria:

[...] nesse caso, entretanto, a maior parte delas não costumo aproveitar: são geralmente ações de marketing de produtos e marcas que estão tentando usar o SL para chamar atenção, mas que, jornalisticamente, não costumam ter muita relevância. Não há notícia alguma no fato de uma empresa X promover uma festa ou abrir uma loja no SL. Ninguém mais se espanta ao ouvir uma história dessas. Todo mundo já fez.

Somado a isso, Assis (2007c) afirmou que para buscar notícias no Second Life o acompanhamento de outros blogs também era bastante útil. O repórter citou Wagner James Au (conhecido como Hamlet Au no Second Life e seu amigo no metaverso), do New World Notes, que, foi um dos primeiros a cobrir o mundo virtual; a agência de notícias Reuters que, em razão da sua credibilidade internacional, ele dava “[...] um voto de confiança e interesse para o que eles têm a dizer sobre o que percebem lá dentro”; e também o blog da Linden Lab, que, para ele, era referência obrigatória sobre atualizações e posicionamentos gerais da empresa, que é proprietária do Second Life.

De um modo geral, conforme o jornalista, o mais comum era procurar esses contatos, que são amigos/fontes online. No entanto, a forma de produção de notícia que ele tinha preferência era aquela em que se precisava explorar o ambiente por conta própria, sem um plano elaborado. Segundo o repórter (2007c): “Nada se compara à sensação de 'descobrir' uma boa história ou um bom personagem para se entrevistar em Second Life. Outra vez, isso é uma questão que leva tempo. Um ou duas horas por dia, no mínimo”.

Quando isso ocorria, o jornalista simplesmente caminhava por áreas de seu interesse no Second Life, pois, segundo seu relato (2007b), “[...] sempre se corre o risco de esbarrar em alguém mais exótico ou num cartaz bizarro” ou fazia uma busca na lista de eventos, que poderia ser acessada quando o avatar entrava no Second Life.

Considerando os quatro casos observados e descritos, pode-se dizer que no jornalismo do mundo virtual, mas em um sentido um pouco mais sofisticado do que o termo original, o profissional incorpora o “*journalist debut*” na etapa de produção,

que conforme referido no capítulo 4, seria a tradução literal de jornalista de pé, dedicado à coleta de informações através do contato direto com as fontes. O jornalista, por meio do seu avatar, explora, caminha, observa os ambientes; percebe, pára nas ruas e pergunta aos avatares, dirige-se aos locais sem demora (ele se teletransporta, voa), acompanha, apura informações ao vivo. É importante destacar que essas práticas, de contato direto com os entrevistados, têm sido cada vez mais raras tanto no jornalismo tradicional quanto no jornalismo online, desde a crescente utilização das novas tecnologias de comunicação e informação. Também é necessário ressaltar o paradoxo dessa questão: o repórter-avatar anda pelo ambiente que será noticiado, o explora; o jornalista que o controla permanece sentado em frente ao computador.

Conforme explicado no capítulo 4, no caso do jornalismo online, muitas vezes, os jornalistas apenas trabalham com as informações obtidas no ciberespaço e, mesmo no caso do jornalismo tradicional, por falta de recursos financeiros para ir aos locais ou questão de tempo, os profissionais precisam se utilizar de material de agência de notícias ou de contatos por telefone para produzirem suas matérias. O jornalista, como o “the leg man”, tem desaparecido; no Second Life, ele retorna.

Assis (2007a) afirmou que em alguns aspectos o jornalismo na *first* e *second life* são muito semelhantes: “Você tem de pensar no enfoque da pauta, fazer as perguntas certas, anotar, ou no caso, copiar e colar as conversas, tirar fotos e depois montar seu texto a partir daí. Acho que a postura ética, crítica, tem de ser igualzinha da vida real”.

Além disso, em relação às vantagens da exploração “a campo”, Rossi (2007) relatou que nela há a possibilidade de variar as fontes, explorar o ambiente por conta própria e, ao se descobrir uma pauta, geralmente encontrar ganchos para uma segunda. Ele contou que começou a entrar no Second Life, justamente, para produzir as notícias do metaverso para o G2, e não tinha conhecimento sobre aquele mundo virtual. Logo, a exploração foi essencial para que ele entendesse melhor o funcionamento e encontrasse as pessoas e os lugares mais interessantes.

Na parte da redação, no entanto, em razão de o G2 ter sido um blog, havia algumas peculiaridades na escrita do texto. Assis (2007a) afirmou que no G2 tinha mais liberdade para escrever, uma vez que podia redigir em primeira pessoa, em linguagem mais coloquial. E ao comparar o G2 com o portal de notícias diz que:

O G1 é noticioso, né? Se deixamos de dar, por exemplo, o terremoto do Peru³⁶, estamos fazendo um mau no jornalismo. No G2, são muitos assuntos que deixo de dar, mas também não me proponho a cobrir tudo. O G1 tem mais de 70 jornalistas; o G2, atualmente, tem um.

Rossi (2007), por sua vez, relata que em alguns momentos, mesmo tendo consciência de que a matéria iria para o blog, não conseguia escrever em primeira pessoa. “Algumas matérias do G2 eu não publicava em primeira pessoa, não fazia sentido. Não havia importância em dar a minha opinião, expressar meu sentimento sobre o fato”.

Essa observação em relação às distintas formas de publicação no blog é interessante, uma vez que, por vezes, as matérias do G2 tinham um tom altamente opinativo, relatando a experiência dos repórteres-avatars nesse novo ambiente virtual, que talvez se aproximasse mais às colunas ou comentários do jornalismo tradicional; outrora, conforme declaração de Rossi, eram matérias como aquelas escritas para o portal de notícias: linguagem hipertextual, imagens, comentários, recursos multimídia.

A edição no jornalismo do mundo virtual não ocorria da mesma forma que no jornalismo tradicional e em mídias online, uma vez que, em razão de a equipe ser constituída por poucos profissionais e eles possuírem diferentes atribuições, os próprios repórteres eram seus editores. Como veremos a seguir, essa característica acabava tornando desnecessária uma verificação de fontes e não havia uma checagem de informações mais rigorosa.

5.2.3 Fontes no Second Life

Através deste estudo, foi possível perceber que as fontes no jornalismo praticado em mundo virtual tinham um tratamento diferenciado quando comparadas às fontes no jornalismo tradicional e uma problemática distinta das fontes no jornalismo online. Conforme a análise das entrevistas dos repórteres-avatars e da observação participante no Second Life, destacam-se duas questões relativas às fontes: a da veracidade e a da autoridade.

³⁶ Refere-se ao terremoto que devastou a costa central do país, em agosto de 2007, e deixou, segundo números oficiais, 513 mortos e milhares de feridos e desabrigados.

No jornalismo tradicional, como mostrado no capítulo 4, segundo Pena (2006), três principais tipos de fonte compõem as matérias noticiosas (oficial, oficiosa e independente); no jornalismo do mundo virtual ou no metaversojornalismo, conforme os relatos dos repórteres-avatars entrevistados, menos distante da preocupação com poderes de uma instituição, a importância das fontes teria a ver com a veracidade de suas informações.

Além disso, comparando esse aspecto ao jornalismo online, não se encontraria no jornalismo virtual a problemática do jornalismo da Web que se relaciona a um número exorbitante de fontes e a “diluição do papel do jornalista” (Machado, 2002, p. 8), mas, sim, uma preocupação com uma dissolução das próprias fontes, uma vez que, segundo os entrevistados, no metaverso existia grande necessidade de confirmar a verdade de suas versões ou, até mesmo, de suas identidades.

De acordo com Rossi (2007), o trabalho do jornalista no Second Life devia ser o de uma apuração completa e complexa. Segundo o repórter, no mundo online, virtual, havia dificuldades em obter informações que poderiam ser consideradas simples no jornalismo tradicional, como, por exemplo, saber o gênero da fonte. Para Rossi (2007), é difícil ter certeza se o avatar representa um homem ou mulher, uma vez que “o corpo não está presente”.

Segundo o repórter, “[...] não dá para achar que tudo é real no Second Life, é muito fácil de se enganar”. Para isso, ele afirmou que o jornalista deveria confirmar informações da fonte com outros dados, que não os do SL, como enumerou: e-mail, telefone, endereço. Além disso, também comentou que a possibilidade de os avatares simplesmente saírem do programa, podia tornar mais difícil o convencimento dos mesmos para a realização de entrevistas.

Da mesma forma, afirmou Assis (2007a), ao comentar sobre a diferença do contato com o entrevistado no mundo offline e online: “Acho que, aqui, você nunca pode perder de vista que não está falando com pessoas ou interagindo com situações reais; e, como jornalista desse mundo, você tem de julgar as situações a partir das referências desse mundo”.

Em relação aos tipos de fontes, comentou que “[...] no jornalismo da 1st life, é só com o tempo que você vai se certificando de quais são as suas fontes do tipo 0, 1 e 2, ou seja, em que você pode confiar que esteja falando 'a verdade' (verdade esta, que em SL, é bem elástica)”.

No entanto, refletindo sobre o processo de observação participante no Second Life, há uma contradição em relação aos relatos dos jornalistas sobre as fontes no mundo virtual. Considerando os casos em que houve de fato a realização de entrevistas para obtenção de informações, a cobertura dos RPGs, percebe-se que o repórter-avatar Chico Benton fez opção por informantes que tivessem um papel definidor nos ambientes. Considerando que o Second Life é um mundo virtual, talvez não se possa considerar do mesmo modo que no jornalismo tradicional a oficialidade de tais fontes (não existe um governo, um Estado no Second Life), mas sendo Luxa Bundan, a roteirista do RPG, e Gaston Nouvelle, o dono da Ilha onde o RPG brasileiro estava sendo lançado, percebe-se a busca do jornalista por avatares que tivessem considerável influência sobre o fato noticioso. Mesmo levando em conta que o RPG Nor e a Ilha Brasil não são instituições, mas simplesmente ambientes do mundo virtual, pode-se notar que ambos o roteirista e o proprietário da Ilha tinham autoridade dentro desses lugares.

Assim, diferente do que foi afirmado em relação à necessidade de veracidade das fontes nas entrevistas, de acordo com a observação, percebe-se a importância de fontes que tenham algum poder dentro do ambiente virtual apurado; alguém que legitime a informação do jornalista no Second Life. É claro que importa ao profissional que a fonte esteja sendo honesta com seus dados, conforme os dois repórteres-avatars afirmaram, no entanto, não se percebeu nenhuma tentativa de averiguar ou checar os fatos apresentados pelas fontes.

Uma possibilidade levantada nesta pesquisa é a de que a imersão no ambiente virtual e a própria característica de publicação em um blog podiam deixar o jornalista mais disposto a dividir suas impressões sobre esse novo mundo e não, necessariamente, preocupar-se com as informações dadas por seus entrevistados; até, porque, uma vez que no caso do G2 os repórteres não tinham editores, não haveria um constrangimento organizacional ou alguém para forçar a publicação de “Erramos em SL”.

5.3 O TÉRMINO DO G2

Em menos de um ano, o blog do G2 despediu-se da produção de notícias do Second Life, abandonando sua audaciosa proposta apresentada no perfil da

publicação online, na página principal, de “fazer a cobertura de tudo o que acontece lá dentro”. Apesar de Diego Assis não ter claramente revelado qual foi o posicionamento da Globo em relação ao fim do blog, em razão de a pesquisa ter investigado as práticas de jornalismo no ambiente virtual antes da sua finalização, bem como ter entrevistado jornalistas que lá trabalharam como repórteres-avatars, é possível lançar algumas hipóteses sobre o fechamento.

Em primeiro lugar, uma das grandes dificuldades apontadas inúmeras vezes pelos jornalistas foi a falta de tempo, a falta de disponibilidade de um jornalista que pudesse apenas se dedicar às notícias do G2. Assim, ao tentar cumprir as rotinas do portal de notícias G1, que, como se sabe, exigem velocidade do jornalista para realizar atualizações contínuas, o G2, um blog sem periodicidade bem definida acabava ficando em segundo plano e, assim, cada vez mais desatualizado. A tendência de um blog que fica abandonado por seus mantenedores é a de perder leitores também.

Em segundo lugar, refletindo sobre o meio de cobertura, o Second Life, deve-se ressaltar que esse ambiente virtual teve um “hype” excessivo, conforme relatou Rossi (2007), ou seja, o lançamento de uma tecnologia que gera muita expectativa e que passa posteriormente por uma fase de desilusão, pois não preenche essas expectativas. Expressões como “um outro mundo”, “uma nova forma de vida” foram cunhadas nesse período acerca do Second Life, demonstrando o quanto se esperava desse ambiente virtual. A aposta das empresas, incluindo, portanto, as empresas midiáticas, foi grande, como mostrado no capítulo 4.

Distintas formas de mídias brasileiras fizeram reportagens especiais sobre o Second Life, cita-se como exemplo a revista *Época*, a revista *Sociologia*, bem como jornais impressos que também abriram espaços para relatar as notícias do mundo virtual – o jornal *ZH* publicou até setembro de 2007 uma coluna chamada *Diário no Second Life*. Nas mídias online, como foi exemplificado no capítulo 4, inúmeros blogs que se propunham a noticiar o ambiente virtual foram lançados no primeiro semestre de 2007, sendo que mesmo depois da queda de acessos mensais no Second Life, grande parte deles continua ativo.

As empresas, de um modo geral, usaram o Second Life como estratégia de vendas, para expor suas marcas e criar um mailing; no entanto, conforme afirmou Assis (2007a): “Não basta dizer, ah, vou fazer uma ação da minha empresa aqui, sair construindo prédios maravilhosos e espalhando cartazes; se os avatares não

tiverem um bom motivo para frequentar aquele espaço, é bem provável que seja um dinheirão jogado fora”. Assim, dificuldades como a lentidão do programa e, conseqüente, travamento, a interface não-amigável e esse excesso de empresas do mundo offline sem uma proposta interessante fizeram os avatares, teoricamente dispostos a desvendar um novo mundo virtual, frustrados.

É importante lembrar que no Brasil, o qual possui a segunda maior comunidade de usuários do Second Life, perdendo apenas para os Estados Unidos, os problemas de capacidade de conexão são freqüentes. Além disso, é bastante comum perceber que os avatares brasileiros concentram-se nas ilhas brasileiras, superlotando o SIM (lote de terra no SL) e agravando o problema.

Em terceiro lugar, poder-se-ia também destacar a falta de homogeneidade nos critérios estabelecidos para a produção de notícias no G2. Conforme constatou-se na pesquisa, os repórteres-avatares tinha distintos critérios de noticiabilidade, a publicação do texto ocorria em diferentes formatos (em primeira ou terceira pessoa), ambos os repórteres pareciam se preocupar com a veracidade das fontes de informação, mas de acordo com a observação, não havia checagem do conteúdo publicado. Além disso, a própria questão da rotina jornalística não seguia de fato uma rotina, uma repetição de atividades, de métodos, no dia a dia, já que as notícias eram produzidas de forma esporádica.

Assim, apesar de o G2 ter publicado em seu último post que “[...] após quatro anos de existência, SL já se tornou 'real' demais para ser coberto apenas do ponto de vista da fantasia – o que a princípio sempre norteou este blog”, a assertiva não se sustenta. No mesmo texto de despedida, o jornalista Assis (2007e) se contradiz ao dizer que:

[...] diante do crescimento exponencial de usuários, aumentou também o volume de vernissages, lançamentos, palestras, festas rave etc. que nos chamavam a cobrir. Com o tempo (ou a falta dele, na verdade), histórias de vida comoventes como as do nascimento do primeiro bebê em Second Life, da especuladora chinesa que se tornou milionária vendendo terrenos feitos de pixels ou dos moleques de rua que invadiram a Ilha Brasil desde as primeiras horas de sua criação passaram a ficar em segundo plano no G2.

Em outras palavras, ao exemplificar o tipo de matérias que inicialmente eram cobertas no G2, ele apenas cita exemplos de situações próximas a realidade (nascimento de uma criança, especuladora chinesa que ficou rica vendendo terrenos

e moleques de rua na Ilha Brasil) e não de fantasia. Além disso, na própria observação participante e entrevista percebemos que a confusão dos próprios critérios de noticiabilidade, uma indefinição para o próprio jornalista do que seriam “histórias humanas” – se seriam aquelas de representação de humanos ou se seriam histórias que interessassem aos leitores do blog –, percebe-se que o G2 nunca teve um critério, uma especificação clara do que cobriria.

Todos esses fatores contribuíram, acredita-se, para o fim da cobertura no metaverso realizada pelo G2. Nascido muito mais como uma estratégia promocional, a qual buscava firmar as bases em um novo ambiente virtual, do que como um incentivo das organizações Globo em tratar de um novo ambiente no ciberespaço – e, portanto, oferecer condições aos jornalistas de produzirem um trabalho comprometido no Second Life – ao insucesso de algumas ações de marketing de outras companhias juntou-se também a falta de interesse e de investimento da gigante de mídia brasileira.

Entretanto, apesar de todos os problemas enfrentados pelos repórteres durante o tempo em que o G2 existiu, destaca-se a intenção de Diego Assis de conduzir o projeto, de modo que não prejudicasse a produção de conteúdo, apesar das restrições financeiras da Globo. Como afirmou em entrevista (ASSIS, 2007a): “Eu adoraria ter uma pessoa fixa, pra cobrir só SL. Mas isso envolve contratações no mundo real, então tenho de me virar com o que tenho na mão”.

O pioneirismo do G2 no Brasil em relação à cobertura do metaverso também é outro fator a ser lembrado em relação a sua contribuição para esse tipo de jornalismo. Apesar de suas indefinições nos critérios de noticiabilidade, relação com as fontes e até mesmo na indeterminação do uso de uma rotina específica de produção de conteúdo, como foi verificado nesse estudo, é necessário sublinhar que o estabelecimento de uma sede no Second Life, o trabalho de diferentes repórteres na cobertura e a manutenção de um blog pelo período de 11 meses foi suficiente para dar início aos estudos nesse campo.

Em suma, entende-se que o fim do G2 não prejudica a relevância do trabalho nem decreta a falência do mundo virtual. Embora o blog do G2 não tenha sido o principal foco desse trabalho, mas, sim, a cobertura jornalística no ambiente virtual, percebe-se que esse blog como projeto finalizado tornou-se ainda mais importante, pois pode-se acompanhar nessa pesquisa o período de sua produção e também, por meio dela, fazer uma análise do seu fim.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa analisou as práticas de jornalismo dos repórteres-avatars do G2 no Second Life, a partir de entrevistas e de observação participante. Percebeu-se nesta análise que a indefinição de critérios jornalísticos, seja no processo de rotinas jornalísticas, como no estabelecimento da importância das fontes e também dos próprios valores-notícia, impossibilitava uma cobertura eficaz, periódica e que, de fato, conseguisse produzir um satisfatório jornalismo no mundo virtual.

Os repórteres-avatars agiam no ambiente virtual como *gatekeepers*, uma vez que cada um trabalhava com valores-notícia distintos, sem que houvesse uma busca por um processo de homogeneização de critérios para que a rotina produtiva fosse mais eficiente. Além disso, o conceito de notícia do mundo virtual não podia ser compreendido a partir das teorias construcionistas, as quais privilegiam a notícia como construção da realidade, primeiramente porque os próprios jornalistas não percebiam o Second Life como um mundo real. Mais especificamente, em relação à perspectiva interacionista, percebeu-se que o tempo, a pressão da redação e o uso de critérios para uma maior eficácia do processo não influenciavam a produção de notícias dos repórteres do G2. A necessidade de atualização constante e o deadline rigoroso tornavam-se preocupações dos repórteres apenas quando esses escreviam para o portal de notícias G1.

Além disso, da mesma forma, a notícia no Second Life não podia ser vista como aplicação da teoria estruturalista, já que a prática dos jornalistas no Second Life não estava presa às rotinas produtivas nem às fontes. Em primeiro lugar, pelo fato de não haver uma rotina única, um método já pré-estabelecido para cobertura jornalística. Dessa forma, conforme os repórteres do G2 afirmaram, muitas vezes não havia uma pauta para guiar a cobertura e a edição do material era realizada por eles mesmos. Somado a isso, considerando a relação com as fontes, não se pode dizer que no Second Life havia, de fato, fontes oficiais – nas quais os jornalistas dos meios tradicionais e online geralmente se embasam para legitimar a notícia –, uma vez que o mundo virtual não possuía um governo oficial e quando havia um representante de alguma instituição do mundo offline ou um avatar que tivesse alguma autoridade no ambiente, surgiam dúvidas dos jornalistas sobre a veracidade das informações divulgadas por esses avatares.

No entanto, cabe destacar a questão da veracidade das fontes no Second Life, já que os jornalistas ressaltaram que isso importava na produção de notícias, embora em nenhum momento observou-se um comprometimento deles com a checagem da informação. Como explicado anteriormente, a inexistência de um outro profissional que se responsabilizasse pela edição e que, portanto, pudesse questionar o uso de determinadas fontes pode ter colaborado para essa dissonância.

A proposta apresentada neste trabalho, de que a cobertura dos fatos noticiosos no Second Life pudesse se constituir de um jornalismo distinto, um jornalismo virtual ou metaversojornalismo, ainda é válida, uma vez que, após a realização desta pesquisa, observam-se diferenças claras ao se comparar as coberturas do mundo virtual e aquelas do jornalismo tradicional e do jornalismo puramente online. Os conceitos de virtualidade e realidade se apresentam confusos para os próprios repórteres-avatars, afetando suas práticas no mundo virtual, nunca antes noticiado. Além disso, as características do programa Second Life em si, bem como as iniciantes situações de imersão e de telepresença, ainda dependentes de dificuldades tecnológicas, tornam essa atividade nova se comparada ao jornalismo classificado até agora, que não tem sua rotina produtiva atrelada a esses processos.

Além do mais, a proposição de que os blogs jornalísticos, ancorados em empresas de comunicação, pudessem constituir uma quarta geração do webjornalismo é mantida. Ao se alterar o espaço de cobertura, tratar de avatares e não de pessoas comuns, noticiar acontecimentos de um mundo que pode ser um embrião da realidade virtual, no sentido dado por Lévy (1999), de uma sensação física em um ambiente virtual, há elementos suficientes para se ter uma nova categorização, complementar a de Mielniczuk (2003), referida no capítulo 4.

Essas práticas ainda incipientes no ciberespaço, sem muitas fronteiras nem delimitações, sem um “know-how” determinado, parecem levar os profissionais do G2 a exercerem o jornalismo de critérios subjetivos, o jornalismo que se aproxima do *gatekeeper*, pela seleção dos fatos noticiosos por um guardador de portões. É um jornalismo sem os constrangimentos organizacionais, sem a imposição do tempo e das rotinas jornalísticas, sem o estabelecimento concreto de critérios de noticiabilidade, sem uma relação espúria com as fontes de informação. Um jornalismo em que se escreve livremente, utilizando o formato gramatical que lhe convier, cobrindo histórias que lhe chamarem a atenção, do jeito que lhe for mais cativante. Um jornalismo em que se pode voar, se teletransportar para os fatos de

interesse, mas que, mesmo nesse mundo ideal, ainda sofre com a concreta dependência das empresas, da sua publicidade, do número de acessos e ganhos com clientes. Um jornalismo com um potencial não totalmente explorado, que ainda depende da mudança de visão das empresas midiáticas, no que concerne à expansão do ciberespaço e das suas emergentes formas de comunicação.

Esse trabalho procurou estabelecer estudos iniciais acerca do jornalismo no metaverso, construindo uma base para pesquisas vindouras, que poderão tratar com maior profundidade sobre o tema de práticas de jornalismo no Second Life, pesquisando diferentes objetos ou traçando uma comparação entre o que a Globo produziu e o que outras mídias noticiaram no mesmo período. Além disso, poderá ser realizada uma análise de conteúdo para se verificar os temas tratados por essas mídias, bem como estudos de recepção que dêem conta de entender como os leitores dos blogs percebem tais matérias e quem seriam esses leitores.

Vislumbrados como matéria abundante e exemplar dos processos de cibercultura, esses mundos virtuais e seu constante desenvolvimento carregam o peso do futuro sóciotécnico. Ao jornalismo, que constrói a realidade, e a sua pesquisa, necessária ao entendimento e exploração do fenômeno, cabem a responsabilidade de cobrir essa transformação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. How We Became Postdigital. In: SILVER, David; MASSANARI, Adrienne (Edit.). **Critical Cyberculture Studies**. New York: New York University Press, 2006. 326 p. p. 37-46.

ADGHIRNI, Zélia Leal; RIBEIRO, Gilseno de Souza Nunes. Jornalismo Online e Identidade Profissional do Jornalista. **Comunicação e Espaço Público**, Brasília, v. 1, n. 1, jan./jul. 2001. p. 49-70

ASSIS, Diego. **A Morte de Chico Benton**. São Paulo, 2007e. Disponível em <<http://g1.globo.com/Noticias/Colunas/0,,7423,00.html>>. Acesso em 08 nov. 2007.

ASSIS, Diego. **Caso Efetivo de Produção de Notícia no Metaverso**. Observação participante ocorrida no dia 29 de outubro de 2007d.

ASSIS, Diego. **Detalhamento das Práticas de Jornalismo no Mundo Virtual**. Entrevista concedida à autora no dia 28 de outubro de 2007c.

ASSIS, Diego. **Práticas de Jornalismo no Second Life**. Entrevista concedida à autora no dia 24 de agosto de 2007a.

ASSIS, Diego. **Três Tentativas de Produção de Notícias no Second Life**. Observação participante ocorrida no dia 16 de outubro de 2007b.

BRADSHAW, Paul. **A Model for the 21st Century Newsroom: the news diamond**. [S.l.], 2007. Disponível em: <<http://onlinejournalismblog.com/2007/09/17/a-model-for-the-21st-century-newsroom-pt1-the-news-diamond/>>. Acesso em 06 nov. 2007.

BRAGA, Adriana. Técnica Etnográfica Aplicada à Comunicação Online: uma discussão metodológica. **UNirevista**, São Leopoldo, v. 1, n. 3, jul. 2006. p. 1-11.

BULIK, Linda; TORQUATO, Ricardo Cassiolato. Jornalismo Digital: A forma in forma o conteúdo da notícia. **Comunicação: Veredas** - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade de Marília, São Paulo, v. 4, n. 4, nov. 2005. p. 43-71.

BRUNS, Axel. **Gatewatching, not Gatekeeping**: collaborative online news. Brisbane

(Austrália), 2003. Disponível em:
<<http://eprints.qut.edu.au/archive/00000189/>> . Acesso em 06 nov. 2007.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação**: economia, sociedade e cultura – A Sociedade em Rede, V.1. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000. 617p.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação**: economia, sociedade e cultura – O fim do Milênio, V.3. Lisboa: Editora Fundação Calouste Gulbekian, 2003. 559 p.

CASTRONOVA, Edward. **Theory of Avatar**. Fullerton, CA, 2003. Disponível em:<<http://ssrn.com/abstract=385103>>. Acesso em: 24 set. 2007.

CHRISTOFOLETTI, Rogério; LAUX, Ana Paula França. Blogs Jornalísticos e Credibilidade: cinco casos brasileiros. **Communicare**: revista de pesquisa, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, v. 6, n. 2, jul./dez. 2006. p. 71-82.

DUARTE, Jorge. Entrevista em Profundidade. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006. p. 62-83.

ECO, Umberto. **Como Se Faz uma Tese**. 14. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. 170 p.

FIGUEIRA, Mara. Second Life: febre na rede. **Sociologia**, São Paulo, v. 1, n. 9, 2007. p. 16-25.

FOLHA DE S. PAULO. **Manual da Redação**. 10. ed. São Paulo: Publifolha, 2006. 391 p.

GUIA SECOND LIFE BRASIL. São Paulo: Futuro, maio 2007. Mensal.

JAYNES, C.; SCALES, B.; CALVERT, K.; FEI, Z. & GRIFFIOEN, J. **The Metaverse**: a networked collection of inexpensive, self-configuring, immersive environments. Zurich, Switzerland, 2003. Disponível em:
<<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=769967>>. Acesso em: 10 jun. 2007.

KEMP, Jeremy; LIVINGSTONE, Daniel. **Putting a Second Life "Metaverse" Skin on Learning Management Systems**. San Jose, CA, 2006. Disponível em:
<<http://www.sloodle.com/whitepaper.pdf>> Acesso em: 17 jun. 2007.

KUCINSKI, Bernardo. **Jornalismo na Era Virtual**: ensaios sobre o colapso da razão ética. São Paulo: Unesp, 2005. 141 p.

LAGE, Nilson. **Teoria e Técnica do Texto Jornalístico**. Rio de Janeiro: Campus, 2005. 188 p.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004. 295 p.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993. 208 p.

_____. **O Que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.

MACHADO, Elias. **O Ciberespaço Como Fonte Para os Jornalistas**. Santa Cruz de la Sierra, 2002. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2002_goncalves_ciberespacofonte.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2007.

MARCONDES, Pyr. Metaverso. **Meio Digital**, São Paulo, ago./set. 2007. p. 46-50.

MEIO DIGITAL. Second Life, um Balanço (ainda) no Vermelho. **Meio Digital**, São Paulo, ago./set. 2007. p. 60-64.

MIELNICZUK, Luciana. **Características e Implicações do Jornalismo na Web**. Lisboa, 2001. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2001_mielniczuk_caracteristicasimplicacoes.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2007.

_____. **A Pirâmide Invertida na Época do Webjornalismo**: tema para debate. Salvador, 2002. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2002_mielniczuk_piramides_invertidas.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2007.

_____. Sistematizando Alguns Conhecimentos Sobre Jornalismo na Web. In:

MACHADO, Elias; PALACIOS, Marcos. **Modelos de Jornalismo Digital**. Salvador: GJOL; Calandra, 2003. p. 37- 54.

MIELNICZUK, Luciana; PALACIOS, Marcos. **Considerações Para um Estudo Sobre o Formato da Notícia na Web**: o link como elemento paratextual. Brasília, 2001. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2001_mielniczuck_linkparatextual.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2007.

MILAGRE, José Antonio. **Direitos no Second Life**: realidade virtual ou virtual realidade? São Paulo, 2007. Disponível em:
<<http://jus2.uol.com.br/doutrina/texto.asp?id=9499>>. Acesso em: 05 jun. 2007.

MORAES, Dênis de (Org.). **Por uma Outra Comunicação**: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003. 414 p.

MOREIRA, Fabiane Barbosa. **Os Valores-notícia no Jornalismo Impresso**: análise das 'características substantivas' das notícias nos jornais Folha de São Paulo, O Estado de São Paulo e O Globo. 2006, 157 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2006.

NOWAK, Kristine L.; RAUH, Christian. The Influence of the Avatar on Online Perceptions of Anthropomorphism, Androgyny, Credibility, Homophily, and Attraction. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Mansfield, CT, n. 11, 2006. p. 153-178.

PALACIOS, Marcos et al. **Um Mapeamento de Características e Tendências no Jornalismo Online Brasileiro**. Salvador, 2002. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2002_palacios_mapeamentojol.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2007.

PALACIOS, Marcos. Ruptura, Continuidade e Potencialização no Jornalismo Online: o lugar da memória. In: MACHADO, Elias; PALACIOS, Marcos. **Modelos de Jornalismo Digital**. Salvador: GJJOL; Calandra, 2003a, p. 13-36.

_____. **Fazendo Jornalismo em Redes Híbridas**: Notas para a discussão da Internet enquanto suporte midiático. [S.I.], 2003b. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2003_palacios_redeshibridas.pdf> . Acesso em: 06 nov. 2007.

PAZ, Carolina Rodrigues. A Cultura Blog: questões introdutórias. **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, n. 22, dez. 2003. p. 66-72.

PENA, Felipe. **Teoria do Jornalismo**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2006. 236 p.

PEREIRA, Fábio Henrique. O 'Jornalista Sentado' e a Produção da Notícia On-line no Correioweb. **Em Questão**: revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS, Porto Alegre, v. 10, n. 1, jan./jun. 2004. p. 95-108.

PERUZZO, Cicilia Maria K. Observação Participante e Pesquisa-ação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006. p.125-145.

PONTE, Cristina. **Para Entender as Notícias**: linhas de análise do discurso jornalístico. Florianópolis: Insular, 2005. 248 p.

PRIMO, Alex. **Enfoques e Desfoques no Estudo da Interação Mediada por Computador**. Porto Alegre, 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_45.htm>. Acesso em: 06 nov. 2007.

PRIMO, Alex; TRÄSEL, Marcelo Ruschel. Webjornalismo Participativo e a Produção Aberta de Notícias. **Contracampo** (UFF), v. 14, 2006. p. 37-56.

PUCININ, Fabiana. **Jornalismo Online e Prática Profissional**: questionamentos sobre a apuração e edição de notícias para web. Santa Cruz do Sul, 2003. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/puccinin-fabiana-jornalismo-online-pratica-profissional.html>>. Acesso em 06 nov. 2007.

RAMOS, Daniela Osvald. A Mídia de um Homem Só: aspectos da utilização de weblogs no jornalismo digital. **Communicare**: Revista de Pesquisa Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, v. 5, n. 2, 2002. p.87- 96.

RIBAS, Beatriz. **Características da Notícia na Web**: considerações sobre modelos narrativos. Salvador, 2004. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2004_ribas_caracteristicas_noticia_web.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2007.

ROSSI, Jones. **Experiência como repórter-avatar no G2**. Entrevista concedida à autora no dia 30 de outubro de 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e Pesquisa**. São Paulo: Hacker, 2001. 216 p.

SCHWINGEL, Carla. **Os sistemas de Publicação Como Fator da Terceira Fase do Jornalismo Digital**. Salvador, 2004. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2004_schwingel_sistemas_publicacao.PDF>.
Acesso em: 06 nov. 2007.

SEIXAS, Lia. Gêneros Jornalísticos Digitais: uma proposta de critérios para definir os produtos do webjornalismo. In: MACHADO, Elias; PALACIOS, Marcos. **Modelos de Jornalismo Digital**. Salvador: GJOL; Calandra, 2003. p. 77-100.

SOSTER, Demétrio de A. A Relação Entre Velocidade e Precisão em Webjornalismo. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 9, n. 2, jul./dez. 2003. p. 353-363.

STEUER, Jonathan. Defining Virtual Reality: dimensions determining telepresence. **Journal of Communication**, Standford, CA, v. 42, n. 4, Autumn 1992. p. 73-93.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo**: porque as notícias são como são. 2. ed. Florianópolis: Insular, 2005a. v. 1. 224 p.

_____. **Teorias do Jornalismo**: a tribo jornalística; uma comunidade interpretativa transnacional. Florianópolis: Insular, 2005b. v. 2. 231 p.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 2006. 176 p.

VIEIRA, Eduardo. A Segunda Vida na Internet: por que os mundos virtuais como o Second Life podem representar o início de uma nova era na Web. **Época**, São Paulo, n. 461, 19 mar. 2007. p. 84-93.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**. 5. ed. Lisboa: Presença, 1999. 271 p.

ZILLER, Joana. **A Qualidade de Informação em Webjornais**: conceitos norteadores. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em:
<<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/handle/1904/16804>>. Acesso em: 28 mai. 2007.