

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

Matheus Felipe Nascimento Pinheiro

**OS DISPOSITIVOS MÓVEIS NAS MÃOS DOS JORNALISTAS:
como smartphones e tablets influenciam o modo de fazer jornalismo**

**Juiz de Fora
Julho de 2014**

Matheus Felipe Nascimento Pinheiro

OS DISPOSITIVOS MÓVEIS NAS MÃOS DOS JORNALISTAS:
como smartphones e tablets influenciam o modo de fazer jornalismo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Social, Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior

Juiz de Fora
Julho de 2014

Matheus Felipe Nascimento Pinheiro

Os dispositivos móveis nas mãos dos jornalistas:
como smartphones e tablets influenciam o modo de fazer jornalismo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior (FACOM/UFJF)

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior (FACOM/UFJF) - orientador

Prof. Dr. Paulo Roberto Figueira Leal (FACOM/UFJF) - convidado

Profa. Dra. Telma Johnson (FACOM/UFJF) – convidada

Juiz de Fora, ____ de _____ de 20 ____.

A Alaerte Rodrigo Pinheiro e João Baptista do
Nascimento

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que colaboraram para eu chegar até aqui. Desde meu primo Paulo Messias Rangel, que me deu carona até Juiz de Fora no primeiro dia de Facom, até o meu último entrevistado no Mergulhão. Inevitável não lembrar da minha família, dos meus amigos e da minha banda, Amstell. Agradeço ao Prof. Carlos Pernisa Júnior e ao apoio dos amigos Felipe Zschaber, Gihana Fava e Gisele Leske que me auxiliaram na produção dessa pesquisa. Sou grato também aos meus médicos Dr. Vinícius Colares e Dra. Maria Hercília Filgueiras, aos meus irmãos André e Letícia e aos meus pais, Edmilson e Edna, por terem feito o impossível, durante meu tratamento dos rins, para que eu conseguisse concluir essa etapa da minha vida.

RESUMO

Este projeto de pesquisa tem como objetivo analisar o uso de dispositivos móveis como ferramentas de produção para o profissional de imprensa. No contexto do século XXI, é notável que a utilização das redes sem fio gera modificações em todos os campos da sociedade moderna, desde crianças, que viajam assistindo a desenhos *online* por meio de *tablets*, até médicos, que utilizam aplicativos de smartphones para auxiliar no diagnóstico de uma doença. A aplicação dessa tecnologia ao campo do jornalismo acarreta em transformações incisivas no setor. Auxiliado por um desses dispositivos móveis, um repórter é capaz de levar, em um só aparato, uma infinidade de *apps*, permitindo-lhe editar textos e fotos, transmitir vídeos ao vivo ou enviar sonoras por meio das conexões 3G e Wi-Fi. Para debater esse novo panorama, foram entrevistados jornalistas de três dos principais veículos de comunicação da cidade de Volta Redonda RJ. Os profissionais foram questionados acerca dos modelos que usam, e, principalmente, a maneira que utilizam *smartphones* e/ou *tablets* na apuração e produção das matérias.

Palavras-chave: jornalismo móvel; *smartphones*; *tablets*; mobilidade; territórios informacionais.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	06
2 OS DISPOSITIVOS MÓVEIS	08
2.1 O <i>TABLET</i>	08
2.2 O <i>SMARTPHONE</i>	15
2.3 PRINCIPAIS DIFERENÇAS	18
3 OS DISPOSITIVOS MÓVEIS NO JORNALISMO	21
3.1 FERRAMENTAS DE TRABALHO	25
4 CONEXÕES UBÍQUAS.....	31
4.1 SISTEMAS DE TELEFONIA	31
4.1.1 primeira geração	31
4.1.2 segunda geração	32
4.1.3 geração dois e meio	33
4.1.4 terceira geração	33
4.1.5 quarta geração.....	35
4.2 O SISTEMA WI-FI.....	36
4.3 CIDADES CONECTADAS	37
4.3.1 territórios informacionais	38
4.3.2 lugares e não-lugares	39
5 O JORNALISMO MÓVEL EM VOLTA REDONDA	42
5.1 SMARTPHONES E/OU TABLETS	44
5.2 PREFERÊNCIAS DE CONEXÃO.....	46
5.3 APLICATIVOS	47
5.3.1 aplicativos de veiculação.....	48
5.3.1.1 <i>o whatsapp</i>	48
5.3.2 aplicativos de produção	53
6 CONCLUSÃO.....	55

REFERÊNCIAS.....57

APÊNDICES62

1 INTRODUÇÃO

O uso de dispositivos móveis tem se tornado um dos fatores de maior relevância e transformação no campo da Comunicação Social. A conexão *fulltime*¹, a mobilidade e o livre acesso à grande rede faz dessa tecnologia um grande artifício para todos os setores do trabalho humano e, principalmente, para o profissional de imprensa.

Hoje, o jornalista vive uma nova era, baseada numa maior liberdade em sua prática diária. Agora, esse profissional pode apurar, entrevistar, redigir, gravar, filmar e compartilhar todo esse material instantaneamente, utilizando somente seu *handheld* – dispositivo segurável pela mão – conectado via *wireless*². É a libertação das redações.

O presente trabalho visa analisar a prática do jornalismo móvel na segunda década do século XXI. Para isso, além do estudo de obras referentes ao assunto, foi realizada uma pesquisa acerca da imprensa da cidade de Volta Redonda, no Estado do Rio de Janeiro, de modo a averiguar de que maneira esses dispositivos estão sendo utilizados como artifício para a prática jornalística.

O estudo foi baseado em entrevistas presenciais e à distância – via telefone e questionário – com profissionais dos principais veículos da cidade e da região Sul Fluminense: o jornal impresso e *online* Diário do Vale; a TV Rio Sul; e o programa de rádio Dário de Paula.

O Diário do Vale é uma empresa jornalística fundada em 1992, com sede em Volta Redonda. É o maior jornal da região sul fluminense, com circulação diária, cobrindo cerca de quinze municípios da região, inclusive Barra Mansa, Resende, Angra dos Reis, Paraty, Barra do Piraí, Valença, Vassouras e Piraí.

A TV Rio Sul é uma afiliada da TV Globo. Ativa desde 1990, em Resende, a emissora cobre as regiões Sul Fluminense, Centro Sul Fluminense e Costa Verde. Cinco anos depois, foi inaugurada uma unidade em Volta Redonda, com estúdio jornalístico voltado a atender às demandas da maior cidade da região, com seus mais de 250 mil habitantes.

O Programa Dário de Paula é o programa de rádio de maior audiência no sul do Estado do Rio de Janeiro. Ele vai ao ar na Rádio Sintonia do Vale, 99,3 FM. Com mais de vinte anos de história, ele traz informações locais, regionais e nacionais para o público no período da manhã, de segunda a sexta-feira, abordando editoriais como segurança pública, cidade, esportes, política e etc.

¹ 24 horas por dia.

² Sem fio.

Como forma de haver uma maior compreensão do tema, o projeto foi dividido em três partes. A primeira, no capítulo II, traz a definição do que é um dispositivo móvel. Essa etapa aborda separadamente *smartphone* e *tablet*. Ela traz a história, em ordem cronológica, das duas tecnologias, mostrando-as desde o surgimento até a atualidade.

O capítulo III traz o conceito de jornalismo móvel e como os dispositivos móveis auxiliam um repórter nesse trabalho. São abordados os aplicativos utilizáveis que dão base para a prática efetiva desse modelo profissional. Através de uma análise histórica, é abordado também como o jornalismo seguiu a trilha da mobilidade na comunicação e como as inovações tecnológicas desse ramo puderam auxiliar os profissionais de imprensa em todas as épocas.

No capítulo IV são analisados primeiramente os principais tipos de conexão de dados da atualidade, dentre eles o 3G, o 4G e o Wi-Fi. Além dessa diferenciação, essa etapa mostra também como esses tipos de conexão modificam as cidades físicas transformando-as em territórios informacionais. São teorias como as *cibercidades*, de André Lemos, e os Lugares e Não-Lugares, de Marc Augé, que abordam a relevância da fluidez e da mobilidade das novas mídias, que permitem aos jornalistas estarem fora das redações, mas permanecerem conectados ao seu ambiente de trabalho e ao mundo.

Por fim, o capítulo V busca apresentar o objeto de estudo deste projeto, os três principais representantes da imprensa de Volta Redonda, o jornal Diário do Vale, o setor de jornalismo da TV Rio Sul e o programa de rádio Dário de Paula. Além disso, irá analisar os dados levantados nas entrevistas com os profissionais desses veículos de modo a descobrir de que maneira o uso de dispositivos móveis influencia no trabalho desses jornalistas, a partir do uso de dois grupos de aplicativos: os de produção e os de veiculação.

2 OS DISPOSITIVOS MÓVEIS

Entende-se como dispositivo móvel todo e qualquer aparelho cujo intuito principal seja tornar possível a comunicação entre pessoas através da grande rede e/ou das vias telefônicas e de uma computação rápida e portátil. De acordo com Cavenaghi e Baldessar (2012, p.1), atualmente, eles englobam: *smartphones*; *tablets*; e *netbooks*³. Sendo os dois primeiros os principais representantes e, conseqüentemente, os objetos de estudo deste projeto.

Também conhecidos por *handhelds* (seguráveis pela mão), esses aparelhos multifuncionais são compostos geralmente por tela *touchscreen*, alto-falantes e câmera (frontal e/ou traseira). O peso é variável de acordo com o tamanho dos dispositivos. Há também modelos de *smartphones* sem *touchscreen*, possuindo teclados QWERTY em vez das letras na tela.

Apesar do “boom” desses aparelhos ter acontecido após o ano de 2007, no lançamento do iPhone, o processo de criação dos dispositivos móveis tem suas origens baseadas em tecnologias que vêm desde o século XIX. Hoje, esses equipamentos, que já foram imensos, aparentam chegar ao limite da miniaturização. Não pela incapacidade da tecnologia vigente produzir algo ainda menor, mas pela razão da tese de David Levy⁴ citada por Marcos Palacios (LEVY, 1987, apud PALACIOS, 2013, p. 3).

Segundo seus estudos, denominados como Horizonte Ergonômico, os aparelhos celulares atingiram o tamanho mínimo viável ao ser humano. Uma linha que, uma vez rompida, acarretará em dificuldades ao digitar, ler e desenvolver as funções básicas de um celular. “O ponto em que nos movemos dos limites da miniaturização possibilitada pela eletrônica, para os limites da miniaturização permitida pelas interfaces. A partir de um determinado ponto de redução, os aparelhos tornam-se difíceis de utilizar, em função das dimensões físicas do ser humano” (LEVY, 1987, apud PALACIOS, 2013, p. 3).

2.1 O TABLET

De acordo com o *site* História de Tudo (2013), o conceito de *tablet* tem seus primórdios no final do século XIX, quando o norte-americano Elisha Gray criou uma

³ Modelo menor e mais portátil de notebook

⁴ Levy, David. **Is Mandeville Useful Today?** A Comment. *Journal of the History of Economic Thought*. Cambridge University Press, vol. 8(02), p. 51-53. 1987.

tecnologia capaz de reproduzir a escrita à mão de um dispositivo para outro, uma descoberta que influenciou outras invenções, como o aparelho de fax.

Nascido em 1835, Gray inventou uma máquina capaz de transmitir coordenadas X e Y da escrita em um papel, através de fios elétricos, para uma outra mesa distante. Essas informações movimentavam uma outra caneta de modo que ela pudesse reproduzir identicamente o que era traçado ou desenhado na primeira mesa.

Através da minha invenção você pode sentar-se no seu escritório em Chicago, pegar um lápis com as mãos, escrever uma mensagem para mim e, de acordo com o movimento do seu lápis, um outro, aqui no meu laboratório, move-se simultaneamente e forma as mesmas letras e palavras da mesma forma. O que você escreve em Chicago é instantaneamente reproduzido aqui em *fac-simile*. Você pode escrever em qualquer língua, usar um código ou cifrão, não importa, um *fac-simile* é reproduzido aqui. O artista do seu jornal pode, através desse dispositivo, telegrafar as suas fotografias de um acidente de trem ou outras ocorrências assim como um repórter telegrafia sua descrição em palavras. (NORMAN, 2011, Tradução do Autor)⁵

Curiosamente, Elisha Gray também é considerado o pai do sintetizador moderno, instrumento musical que revolucionou a história da música e, hoje, inspira dezenas de aplicativos voltados para o iPad e outros *tablets*.

Apesar da iniciativa de Elisha, foi somente no século XX que os primeiros computadores portáteis, semelhantes aos *tablets*, começaram a ser desenvolvidos. O início de tudo estava no Dynabook. Em 1968, o americano Alan Kay criou um produto, conceituando-o como um "computador pessoal para crianças de todas as idades", ideia defendida também pelo co-fundador da Apple, Steve Jobs no seu discurso de lançamento do iPad em 2010.

De acordo com o Portal Terra (BLANC, 2010), o Dynabook seria uma espécie de caderno digital, pesando menos de 1,8 quilos e teria uma resolução gráfica capaz de mostrar cerca de 4 mil caracteres com "qualidade de impressão". O produto possuiria também contraste semelhante ao do papel, memória suficiente para 500 páginas de texto ou várias horas de áudio, e custaria em torno de US\$ 500.

No entanto, a tecnologia da época não era suficiente para que Alan Kay e sua equipe pudesse produzir o Dynabook em larga escala para venda. Como alternativa, foram feitas réplicas do produto para uso restrito dos colaboradores do projeto. O aprimoramento

⁵ By my invention you can sit down in your office in Chicago, take a pencil in your hand, write a message to me, and as your pencil moves, a pencil here in my laboratory moves simultaneously, and forms the same letters and words in the same way. What you write in Chicago is instantly reproduced here in *fac-simile*. You may write in any language, use a code or cipher, no matter, a *fac-simile* is produced here. If you want to draw a picture it is the same, the picture is reproduced here. The artist of your newspaper can, by this device, telegraph his pictures of a railway wreck or other occurrences just as a reporter telegraphs his description in words. (NORMAN, 2011, acesso em 27 jun. 2012)⁵

dessa réplica resultou no "Alto", da Xerox, um dos primeiros computadores com interface gráfica, que mais tarde influenciaria o desenvolvimento do Macintosh e dos PCs como os conhecemos hoje.

A década de 80 representou o surgimento dos PDAs: Assistentes Pessoais Digitais, que auxiliavam seus usuários tal qual uma agenda, armazenando contatos, tarefas e dados de um modo geral. Essa tecnologia atuou como base para os *tablets* de hoje, e é considerada por alguns países e autores como sinônimo do dispositivo móvel em questão.

De acordo com o *site* Agimobility (2009, The history of Personal Digital Assistants 1980 – 2000), em 1980, a empresa Psion foi a primeira utilizar o termo PDA, mas foi somente em 1984 que ela lançou seu aparelho inicial: o Psion Organiser. Ele era visualmente parecido com uma calculadora, possuía teclado alfanumérico, processador de 0.9 MHz, 4kB de ROM e 2kB de memória RAM.

Em 1989, chega ao mercado o GRiDpad Pen Computer, lançado pela GRiD Systems, empresa pioneira que também foi responsável pelo primeiro *laptop*, o GRiD Compass. Segundo o portal Terra, o novo PDA pesava pouco mais de 2 quilos, medindo 29,2 x 23,6 x 3,7 cm, considerado pequeno para a época. O processador era um 386 de 20 MHz, e a tela, de 10 polegadas, possuía resolução VGA podendo exibir 32 tons de cinza.

O GRiDpad tinha *modem* interno, conectores para teclado e *drive* de disquetes e entrada para cartões PCMCIA, ou seja, tudo o que um bom computador da época deveria ter, mas em um formato "portátil", alimentado por baterias com autonomia estimada em três horas. O sistema operacional era uma versão modificada do MS-DOS, com uma interface que poderia ser manipulada por uma caneta.

Os anos 90 representaram o *boom* dos PDAs, já que a maioria dos modelos foi lançada nessa época. Foi um período que gigantes do ramo dos dispositivos móveis, como Nokia e Motorola e Ericsson – hoje vinculada à Sony –, rumaram em direção à produção dos Assistentes Pessoais Digitais. No primeiro momento, o mercado viveu uma disputa entre as marcas Psion e HP.

Em junho de 1991, a famosa produtora de impressoras, Hewlett-Packard (HP), produz o Jaguar (95LX), que unia as funções de uma calculadora financeira ao processamento de um PC, agenda eletrônica, planilha Lotus 1-2-3, editores de textos e transferência de dados via infravermelho. Segundo o *site* Agilemobility (The history of Personal Digital Assistants 1980 – 2000, 2009), dois meses depois a HP via a segunda geração do seu concorrente, Psion, chegar às lojas.

“O Jaguar tinha configurações consideravelmente superiores, com 1MB de memória ROM e 512KB de memória RAM, entrada para expansão PCMCIA II, uma tela de 4,8 polegadas e resolução de 20x80. Já o modelo da Psion possuía 1MB de ROM, 256KB de RAM, tela de 4,3 polegadas e 240x80. Ambos os modelos eram monocromáticos e com teclado QWERTY”. (The history of Personal Digital Assistants 1980 – 2000, 2009).

No ano seguinte, a HP lançou um novo Jaguar, com o dobro de memória RAM que o modelo anterior. Já a Psion inovaria somente em 1993, com a terceira geração do seu PDA. A nova tecnologia ficou famosa por ser o primeiro dispositivo do tipo capaz de ser ligado e transferir diretamente dados e documentos para um computador. Enquanto isso, a HP criava outro modelo, o HP Cougar.

Ainda em 1993, a Apple leva a público o seu primeiro dispositivo móvel da história. Era o MessagePad, um PDA baseado na plataforma Newton, único a ter reconhecimento de escrita à mão naquele momento, segundo o *site* Agilemobility (The history of Personal Digital Assistants 1980 – 2000, 2009). Inspirado no Psion, o modelo da Apple também contava com a sincronização via PC de acordo com o *site* Sophisticated Edge (History of the PDA, 2009).

Daquele ano até a chegada de 1995, as novidades tecnológicas do ramo eram todas baseadas unicamente nas atualizações dos dois HP e da Apple. Foi somente no mês de outubro que a HP lançaria algo novo. Era o OmniGo, um PDA operando com o GeoWorks GEOS Ensemble 2.0 no lugar do MS DOS. Outro evento importante daquele ano foi a compra da empresa Palm Computing pela US Robotics, passando a trabalhar em conjunto no lançamento do Palm Pilot.

Já o ano de 1996 representou a entrada efetiva da Microsoft no mundo dos *handhelds*. Apesar de estar desde 1989 presente com o sistema operacional MS DOS 3.22, rodando no Gridpad e nos modelos da HP, somente neste momento a empresa de Bill Gates dava um passo na indústria dos portáteis. O produto era o HandheldPC 1.0 (Pegasus), um PDA baseado na versão móvel do Windows CE 1.0.

Outro lançamento do ano de 96 foram os Palm Pilots 1000 e 5000, pela US Robotics, A diferença principal estava na quantidade de memória RAM desses PDAs, tendo o primeiro 128 e o segundo 512 KB. A partir daquele momento, a empresa Palm era incorporada como uma subdivisão da US Robotics, sendo responsável os Palm Pilots. De acordo com o *site* Sophisticated Edge (History of the PDA, 2009), os Palm Pilots, foram os primeiros PDAs a fazer um sucesso efetivo no mercado, um modelo que revolucionou o mundo da computação.

No fim daquele ano, a HP lançava os Palmtops 300LX e 320LX, enquanto a marca sueca, Ericsson estreava no setor com o seu MC12. De acordo com o *site* Agilemobily (The history of Personal Digital Assistants 1980 – 2000, 2009), esses três modelos eram similares em suas especificações, porém, o modelo da Suécia era sincronizável com dois modelos de aparelho celular da mesma marca, o GH600 e o GH700.

Já em 1997, diversas outras empresas iniciaram a produção de PDAs baseando-se no MS Handheld PC 1.0. Eram elas: Sharp, NEC, Casio, Compaq e Philips. No mês de setembro, a Microsoft lança a versão 2.0 do seu Handheld, tendo o Windows CE 2.0 como base. No mesmo ano, a Apple produz o eMate, PDA com reconhecimento de escrita à mão, porém o *software* pecava na velocidade, fazendo com que o dispositivo fosse descontinuado no ano seguinte.

Ainda em 97, a US Robotics é comprada pela 3Com, uma fabricante redes de computadores. O investimento aumentou ainda mais a importância do grupo e os investimentos em tecnologia, fazendo com que a Palm introduzisse tecnologias ainda mais compactas no mundo dos PDAs. No ano seguinte, poucas inovações ocorreram, somente a terceira edição do Palm Pilot e o do modelo da Microsoft, o MS Handheld PC 3.0.

1999 no entanto, foi um ano movimentado no setor. A Palm lançava seu Palm V, mantendo-se como líder no mercado dos PDAs. Outra marca de grande relevância na atualidade começava suas atividades naquele ano, era a Research In Motion (RIM), que depois viria a se chamar Blackberry, nome baseado no seu sistema homônimo.

Outra companhia a surgir naquele período foi a Handspring, fundada com a participação de Jeff Hawkins, que já havia projetado o Palm Pilot pela US Robotics. A nova empresa entrou no mercado com o Visor, um PDA que possuía várias opções de cor e era conectável a câmeras digitais, modems e outros dispositivos, segundo o *site* Sophisticated Edge (History of the PDA, 2009)

A virada do século trouxe também uma mudança no ramo dos PDAs. A Palm desvincula-se da US Robotics no ano de 2000 e funde-se com a Handspring três anos depois. Outros modelos chegaram ao mercado, todos tendo a uma semelhança maior com os *tablets* de hoje em dia. Em 2001, a Microsoft lança o Compaq Tablet PC, um *tablet* que utilizava o sistema operacional Windows XP e liberava o usuário da obrigatoriedade de usar uma caneta para navegar na tela *touchscreen*.

No entanto, de acordo com o portal História de Tudo (A História do Tablet, 2013), a tecnologia ainda não era avançada o suficiente para funcionar devidamente somente com os dedos, o que acabava obrigando as pessoas a utilizar canetas *stylus* para tocar na tela. Além

desse detalhe, havia poucos aplicativos, e o preço do produto era consideravelmente elevado para o padrão de um computador de bolso. Isso acarretou o não sucesso do portátil da Microsoft.

A partir daquele momento, as empresas de tecnologia passam a perder a crença no sucesso dos *tablets touchscreen* e passaram a investir mais em produtos com teclado QWERTY. Foi o que fez a T-Mobile. Em 2002, a empresa lança o *Sidekick*, o primeiro *handheld* a oferecer teclado no padrão PC e serviço de mensagem instantânea, vinculada ao provedor de Internet, AOL.

Posteriormente, as empresas do ramo passaram a focar principalmente na telefonia móvel, o que acarretou em um momento de hibridização na história dos tablets e dos smartphones. A Research in Motion fez isso ao lançar o Blackberry 6210 em 2003. Segundo o site Sophisticated Edge (History of the PDA, 2009), o modelo possuía telefone e a tecnologia *push*⁶, que gera notificações instantâneas no aparelho no momento em que uma mensagem ou qualquer tipo de informação chega através da rede.

Em 2005, após o sucesso no ramo telefônico, a Nokia produz seu primeiro *tablet*, o Nokia 770. De acordo com o site Pescador de Bits (SANTANA, 2012), o produto possuía tela de 4.1 polegadas e tinha como principal diferencial o acesso à Internet, músicas e *e-mail*. O *handheld* era controlado pelo sistema operacional, desenvolvido unicamente para o modelo e baseado no Linux, “Maemo”.

No ano seguinte, a Samsung traz ao mercado o seu Ultra Mobile PC (Origami). O produto consistia num *hardware* mais simples, com menor peso, tamanho e consumo de energia. O *tablet* revolucionou o mercado naquele ano, no entanto, pecava no seu poder de processamento. O sistema Windows XP era lento e o preço era elevado, cerca de US\$ 1400, o que acarretou num não sucesso do produto.

Se até aquele momento os *tablets* ainda não tinham alcançado um sucesso pleno, o ano de 2007 foi crucial para uma mudança significativa no setor. O lançamento do iPhone modificou a maneira de se pensar um dispositivo móvel. Um novo padrão de aplicativos, a ausência de botões, tudo era inovador e revolucionário. Aliado a isso, o sucesso da *Amazon*

⁶ sistema de distribuição de conteúdo da Internet em que a informação sai de um servidor para um cliente, com base em uma série de parâmetros estabelecidos pelo cliente. Um usuário comum pode assinar vários tópicos de informação de um provedor de conteúdo e, a cada vez que uma nova atualização é gerada pelo servidor, essa atualização é “empurrada” para o computador do usuário, daí o nome (“push”, em inglês, significa “empurrar”). Esta forma de distribuição de conteúdo é distinta do uso comum da Web, uma vez que nesse caso a informação é procurada pelo usuário em um servidor.

com o seu *e-book*, *Kindle*, chamou a atenção para uma nova função utilizável num *tablet*, a de livro digital.

A repercussão do novo lançamento da Apple foi imediata. De acordo com o portal Olhar Digital (Apple vende um milhão de iPhones, 2007), em 74 dias a empresa alcançou a marca de um milhão de aparelhos vendidos, marco que só foi alcançada pelo iPod após dois anos do seu lançamento. A partir daquele ano não se era mais necessário usar a caneta *stylus*, até então, primordial para PDAs e outros aparelhos do tipo.

Outro fato marcante foi o ocorrido em 2009, quando a *Axiotron* pega um *MacBook* e o remonta utilizando uma tela sensível ao toque, transformando-o num *handheld*. O chamado *ModBook* tornou-se famoso no meio artístico por possibilitar aos designers o seu uso como uma mesa digitalizadora, sendo que o mesmo nem era produzido pela própria Apple.

A partir daquele momento a marca de Steve Jobs vira que investir novamente em um *tablet* seria viável, baseando-se no visual simples e prático do iPhone. A diferença seria somente a presença de uma tela maior e o fato de não ser um telefone, sendo assim um intermediário entre um *notebook* e o *smartphone*. E então, no ano de 2010, surge o primeiro *tablet* de sucesso da Apple, o *iPad*.

O novo *handheld* utilizava o mesmo sistema operacional do *iPhone*, o IOS, e, assim como o *smartphone* da Apple, dentre as principais funções estavam a de: navegar na Internet, agenda, reprodução de músicas, bloco de notas, redes sociais, câmera digital e outras. No entanto, um dos principais diferenciais do iPad estava basicamente no seu tamanho, característica que permitiu a possibilidade de se ler livros e revistas numa proporção semelhante às folhas de papel padrão.

Arelada ao iPhone e ao iPad, a Apple investe também na criação de uma loja virtual de aplicativos, seguindo o padrão do iTunes. Criada em 2008, a *Appstore* disponibiliza diversos tipos de programas para download como uma forma de tornar cada dispositivo móvel único e totalmente adaptado ao seu dono. O sucesso foi estrondoso. Em fevereiro de 2012, a loja já possuía mais de 700 mil aplicativos, alcançando a marca de 25 milhões de *downloads*, segundo o portal Tecnoblog (App Store, acesso em 27 jun. 2014).

Hoje, quatro anos após seu lançamento, o iPad está na sua quinta geração e é o *tablet* mais vendido do mundo, com uma fatia de 36% do mercado no ano de 2013. Mas, de acordo com o portal Tectudo (ALVES, 2014), 62% dos *tablets* vendidos nesse período possuíam o sistema operacional da Google, o Android. Já o IOS foi representado pelos

mesmos 36% uma vez que somente o iPad o utiliza enquanto *tablets* de diversas outras marcas como Samsung, Asus e Amazon fazem uso do Android.

Dentre as principais características do modelo da Apple estão: tela de 9,7 polegadas; conexões Wi-Fi 3G e 4G; *display* de retina; bateria de 10h de autonomia; resolução de 2048x1536 *pixels*; memória interna de 16, 32, 64 ou 128 Gb; entre outros. Seu principal concorrente é o Galaxy Tab Pro, cujas configurações são semelhantes e até superiores em alguns aspectos. No entanto, a aura que envolve os produtos da Apple, graças ao trabalho de Steve Jobs, faz com que o iPad permaneça como o líder de mercado.

2.2 O SMARTPHONE

Muito se discute a respeito da definição do que é um *smartphone*. Basicamente, contudo, basta analisar a tradução do termo para se chegar à ideia de um telefone inteligente, ou seja, que possui funções que vão além das chamadas telefônicas, presentes desde a invenção do aparelho celular.

Segundo o site *Hardware* (MARIMOTO, 2009), no princípio, os telefones móveis possuíam uma tecnologia baseada num sistema analógico via rádio. Aos poucos, foram avançando e adquirindo funções de outros aparelhos.

Conforme foram evoluindo, os celulares passaram a incorporar as funções de cada vez mais dispositivos, tornando-se progressivamente mais importantes. Mesmo os aparelhos mais básicos vendidos atualmente utilizam muitas vezes processadores ARM de 300 a 400 MHz e 64 MB ou mais de memória RAM – sem contar a memória *Flash*, usada para armazenamento. Ou seja, possuem um poder de processamento superior ao de muitos PCs do final da década de 1990. Com tanto poder de fogo disponível, não é de se estranhar que eles tenham passado a assimilar as funções de outros dispositivos, assim como no caso dos PCs.

As primeiras a serem acopladas foram as agendas eletrônicas, incorporadas no intuito de se armazenar contatos telefônicos. Posteriormente, os celulares adquiriram as funcionalidades dos Assistentes Pessoais Digitais, os PDAs, dentre elas os visualizadores de documentos e as calculadoras. Apesar de algumas pessoas nessa época, utilizarem o termo *smartphone*, devido à pluralidade funcional que o aparelho adquiria, o uso mais correto do nome consta em aplicá-lo aos modelos mais atuais.

O site smartphonecelular.com.br (O que é um *smartphone*?, acesso em 27 jun 2014) conceitua o *smartphone* como um aparelho celular capaz de expandir suas próprias funcionalidades, ou seja, a partir de um sistema operacional, esse dispositivo móvel é capaz

de adquirir novos aplicativos que, uma vez instalados, vão expandir o potencial do telefone e torná-lo mais útil.

De acordo com o portal americano Business Week (SAGER, 2012), o Simon, da IBM, representa o primeiro passo dos celulares rumo à era dos telefones inteligentes. O lançamento aconteceu no ano de 1992, e o aparelho possuía *touchscreen*, recursos dos PDAs – que estavam prestes a chegar ao seu auge naquela época –, fax e outras funções avançadas. No entanto, o preço, 900 dólares, afastou o público consumidor.

Um ponto de grande relevância foi a iniciativa da Nokia em 1996. Segundo o *site* Agimobility (The history of Personal Digital Assistants 1980 – 2000, 2009), naquele ano, a empresa finlandesa lançou o Communicator 9000 passando a atualizar o celular praticamente de ano em ano. O primeiro modelo possuía 8 MB de memória, sendo esta dividida entre aplicativos (4MB), memória do programa (2MB) e informações do usuário (2MB). O sistema operacional era o GEOS 3.0.

Outro avanço histórico foi o ocorrido após a virada do século. Surge a Internet móvel, que começou graças à troca dos sistemas de telefonia celular de analógico para digital devido à pressão dos EUA, onde o sistema analógico havia atingido o limite de sua capacidade nas maiores áreas metropolitanas. Por isso foi necessário dar início ao desenvolvimento de um sistema que, em princípio, além da maior capacidade, ofereceria vantagens como maior eficiência na qualidade de voz; facilidade para a comunicação de dados; acesso à Internet Móvel.

Como consequência dessa atualização da tecnologia das redes telefônicas surge o GSM. O novo padrão foi empregado pela primeira vez no modelo da Nokia, o Communicator 9210 (sucessor do modelo da Nokia citado acima). Além do novo sistema telefônico, o celular inovava também como o primeiro a ter tela colorida, um passo considerável para a possibilidade de se ver imagens, e ter uma navegação mais agradável.

Após as melhorias na rede, tornou-se possível o lançamento de celulares ainda mais multifuncionais. O BlackBerry 5810 da Research in Motion foi o primeiro a possuir conectividade com a Internet, através da tecnologia GSM. Através dele, seus usuários poderiam enviar *e-mails* e visitar sites.

Posteriormente, outras tecnologias foram sendo acopladas, uma por uma, aos celulares. Em 2002, de acordo com o *site* Techtudo (RENATO, 2012), o “Sanyo SCP-5300 eliminou a necessidade de comprar uma câmera, pois foi o primeiro aparelho celular a incluir uma câmera integrada com um botão dedicado ao snapshot”. No entanto, a resolução do produto era baixa, possuindo 640×480 pixels e um *zoom* digital de quatro vezes e três metros

de alcance. Apesar das imagens não terem uma qualidade alta, o produto fez sucesso internacionalmente.

Posteriormente, outras funcionalidades foram sendo agregadas aos telefones. Com a chegada dos micro cartões SD, permitiu-se a expansão da memória interna dos aparelhos, fazendo com que fossem utilizados como mp3 *players* e *pen drives*. Basicamente, tudo estava pronto, as funções primordiais de um *smartphone* atual já estavam reunidas: o telefone, o acesso à Internet e aos *e-mails*, a agenda, a câmera digital, o reproduzidor de mídias, e o armazenamento de dados.

No entanto, ainda faltava um detalhe: mudar a forma com que as pessoas enxergavam um telefone celular. E foi justamente isso que aconteceu em 2007 com o lançamento do iPhone.

Embora já existissem *smartphones* e telas *touchscreen* na época do lançamento do iPhone, nenhum deles tinha uma interface fácil de usar e uma tela com uma resposta ao toque tão boa quanto a do modelo da Apple. O grande mérito da empresa da maçã foi conseguir entregar nas mãos de seus compradores um *hardware* poderoso, com um sistema operacional fácil de usar e que explorava ao máximo as possibilidades de uma tela com suporte a toques, com ótima responsividade, resultado de um bom *software* afinado com o *hardware*. Essa característica da tela, aliás, foi um dos recursos do aparelho que mais demorou para ser igualado pelos concorrentes.

Com o seu novo produto, a Apple revolucionou a maneira do homem moderno enxergar um dispositivo móvel. Se antes eles tinham como seu principal foco o auxílio ao trabalho corporativo, com a chegada do iPhone, os *handhelds* passaram a ser destinados também para as pessoas comuns. Bastava pouco conhecimento tecnológico e alguns toques intuitivos para se conseguir desenvolver as funções básicas do produto.

Segundo o portal Techtudo (BRITO, 2012): “O sistema operacional do aparelho foi pioneiro em transformar a experiência de usar um smartphone em algo trivial e intuitivo. Assim, a cada nova versão do iPhone, ações como jogar, fotografar, ouvir música, fazer videoconferência, conectar-se a redes sociais, bater papo e tantas outras atividades, tornaram-se fáceis e rotineiras, impulsionadas principalmente pela simplicidade de uso do smartphone da Apple”.

Pouco tempo depois, boa parte dessas ideias migraram para as outras empresas do ramo, que passaram a seguir o novo padrão da Apple: tela sensível ao toque, poucos botões, teclado virtual, interface simplificada, etc. Algumas marcas preferiram manter o padrão

antigo, baseando-se em botões, *slide* ou *flip*. No entanto, essa insistência acarretou no decréscimo do poder de venda de nomes como a Nokia e a Motorola.

Hoje, o iPhone é o produto de tecnologia mais vendido da história. Segundo a revista Forbes (ROGOWSKY, 2014), a Apple já comercializou mais de meio bilhão de unidades do produto, o que mostra que a aceleração das vendas ainda sobe, embora seja menor do que há alguns anos. Isso se deve ao crescimento da linha de *smartphones* de outras empresas, como a Samsung e a Microsoft. Um dos modelos principais da Samsung, o Galaxy S4, por exemplo, já passa da marca dos 40 milhões de aparelhos vendidos.

Independente das marcas ou do tipo de *smartphone*, é cabível a análise a respeito do papel dessa tecnologia para o homem moderno ao longo dos últimos sete anos. Para Canavilhas (2012), a variedade de funções – telefone, acesso à Internet, jogos, etc. – aumenta a proximidade do aparelho com o seu dono. Ele alega que nenhum outro objeto do nosso cotidiano está tanto tempo presente ao lado do ser humano. É um dispositivo que se assemelha a um novo sentido, sendo o sucessor direto de tato, olfato, visão, audição e paladar.

2.3 PRINCIPAIS DIFERENÇAS

É inegável que existam inúmeras semelhanças entre *tablets* e *smartphones* atualmente, ainda mais quando são comparados modelos de mesma marca e sistema operacional. No entanto, após quatro anos de análise da maneira como esses dispositivos são utilizados, pode-se chegar a conclusões referentes às diferenças da forma de utilização.

Ao se deparar com os dois tipos de tecnologia, duas características são percebidas de imediato, a diferença no tamanho dos *displays* e o fato de o *smartphone* ter a função telefone e a maioria dos *tablets* não. Essas diferenças ficam evidentes na tabela seguinte.

ELEMENTOS DE ANÁLISE	SMARTPHONES	TABLETS
Mobilidade	se move com o usuário	se move com o usuário
Suporte: Tamanho	4 polegadas (tendência)	10 polegadas (média)
Suporte: Peso	entre 115 e 140 gramas	De 380 a 730 gramas

Sistemas semiológicos	multimídia: texto, imagem estática, imagem em movimento, gráficos animados ou estáticos, áudio	multimídia: texto, imagem estática, imagem em movimento, gráficos animados ou estáticos, áudio
Sistema de transmissão (velocidade de transmissão) e estocagem	transmissão: telefônica de voz e dados (custo da velocidade) capacidade de armazenamento: 8 a 32 Gb	transmissão de dados (custo da velocidade) capacidade de armazenamento: 16 a 54 Gb
Interação	Permite conversa em áudio; navegação na Internet; conexão com redes sociais	Permite a conversa em audiovisual; navegação na Internet; conexão com redes sociais
Redes técnicas	Rede 3G, Wi-fi, Bluetooth	Rede 3G, Wi-fi, Bluetooth
Influência nas técnicas de redação	Grande ícones de toque Manchetes completas Fotos Palavras-chave Data e hora da publicação visível Rotulagem menu drop-down (NIELSEN, 2011)	Grandes manchetes Grandes fotos Textos curtos Se aproxima do jornal popular (BENTON, 2011) Índice em carrossel menu com editorias
Tempo-espaco	Tempo multicrônico Finito pela tela	Tempo multicrônico Finito pela tela

Tabela 1: Comparação exploratória entre *smartphones* e *tablets* (BARBOSA e SEIXAS, 2012, p. 65)

De acordo com Barbosa e Seixas (2012, p.65), a tela maior é um fator preponderante na diferenciação da forma de se fazer uso dos *handhelds*. Usuários de *tablets* assistem a duas vezes mais vídeos do que internautas conectados via *smartphone*. Isso também ocorre ao se comparar o volume de leitura em cada modelo. Outra diferença, em favor dos *tablets*, é a quantidade de compras *online*, que é cinco vezes maior do que nos telefones móveis.

Cada vez mais, *notebooks* estão sendo substituídos por *tablets*, já que funções, antes restritas aos computadores, hoje podem ser executadas por *handhelds*. Segundo o portal G1 (GOMES, 2014), em 2013 vendeu-se mais *tablets* do que *notebooks* e *desktops*. O dispositivo móvel foi responsável por 8,4 milhões de vendas, um salto de 157% em relação ao volume total vendido em 2012. Já os computadores portáteis representaram cerca de 8,2 milhões, enquanto os de mesa atingiram 5,4 milhões de unidades.

De acordo com o G1 (GOMES, 2014), o custo mais atrativo é um dos fatores que explicam esse crescimento. “O mercado é dominado por aparelhos de baixo custo: 60% das vendas são de aparelhos que custam até R\$ 500. A faixa de preço (acima de R\$ 1 mil) dos iPads, da Apple, e os dispositivos mais sofisticados da linha Galaxy, da Samsung, representa apenas 13%”. Outra diferença em relação aos smartphones está no horário de uso. Os tablets, na maioria das vezes, costumam ser utilizados no período da noite, no horário do jantar.

“Pesquisas revelam que o horário nobre do tablet está próximo do hábito de chegar em casa, de ligar a TV, do jantar. Quase 50% dos usuários de tablets consomem notícias depois das 17h, enquanto 25% usam antes das 11h. Portanto, embora o sistema de transmissão seja tão instantâneo como o é para o computador ou smartphone, o consumo tem horário nobre ligado ao dia-a-dia”. (BARBOSA e SEIXAS, 2012, p. 66)

Tratando-se dos *smartphones*, esse dispositivo móvel não possui um horário de pico de consumo de informações. Ele caracteriza-se principalmente como o único dispositivo cultural ao qual o usuário fica exposto de forma permanente, durante o dia todo, a chamada conexão *always on*.

Se por um lado o tamanho reduzido torna menos confortáveis atividades como a leitura e a navegação em sites, esse fator possibilita uma maior mobilidade em relação aos *tablets*, já que um smartphone pode ser, de fato, guardado dentro do bolso e manuseado com apenas uma das mãos, atuando como uma extensão dela. Essa facilidade influi num uso mais recorrente das funções de MP3 Player e máquina fotográfica, quando comparada aos *tablets*.

3 OS DISPOSITIVOS MÓVEIS NO JORNALISMO

O princípio do dispositivo móvel no jornalismo surgiu em meados da década de 1950, com os modelos de rádios transistorizados. Segundo Marcos Palacios (2013), partir daquele momento, um meio de comunicação verdadeiramente atual poderia acompanhar o seu espectador de um modo diferente em relação ao impresso. “[...] é verdade que o jornal impresso pode ser considerado como ‘o mundo levado debaixo do braço’ mas um mundo amanhecido, com cara de ontem” (PALACIOS, 2013, p.1).

Diferenciado do seu veículo antecessor, o rádio poderia ser carregado para qualquer lugar, graças à alimentação através de pilhas e ao tamanho reduzido do aparelho. Palacios indica ainda que, pela primeira vez, “o mundo estava sendo colocado no bolso das pessoas”, por meio de uma conexão contínua com o fluxo de acontecimentos. Com ele, o jornalista podia se manter informado enquanto trafegava pela cidade, acelerando assim a apuração e produção de conteúdo jornalístico.

Posteriormente, o mesmo aconteceu com a tecnologia que é base do padrão comunicacional moderno a telefonia celular. Ela começou a encolher somente por volta da década de 1970. Antes disso, o maquinário que hoje é inteiramente móvel possuía estruturas gigantescas e pesadas. Computadores trabalhavam através de válvulas e eram içados aos edifícios somente por meio de guindastes. Os telefones eram fixos e restritos à cor preta, tendo um disco em vez do *touchscreen* dos *smartphones* da atualidade.

Em 3 de abril de 1973, esse panorama começa a se modificar. Na cidade de Nova York, Martin Cooper faz a primeira ligação telefônica a partir de um telefone portátil. Era um modelo da Motorola, que pesava cerca de um quilo, mas que marcaria a mudança para uma sociedade baseada numa rede conexão que não pode ser vista, assim como são a Internet e outras formas de comunicação.

Já os computadores moveram-se rumo à portabilidade a partir de 1975, com o lançamento do primeiro PC (*Personal Computer*), seis anos após o surgimento da chamada “primeira versão” da Internet, a Arpanet, em 1969. Segundo Ercília e Graeff (2008), nesse momento, a rede contava com uma conexão entre apenas quatro computadores, que foi evoluindo com o passar do tempo até chegar no padrão da atualidade.

O eixo estrutural do que viria a ser o jornalismo móvel dos dias de hoje estava sendo construído. A evolução gradativa dos telefones portáteis, dos PDAs e dos computadores pessoais somada a uma conexão em rede cada vez mais potente, preparou o ambiente para a

chegada do século XXI e a criação de uma mentalidade distinta em relação às décadas anteriores.

Meios de comunicação clássicos como o jornal impresso, o rádio e a TV cederam espaço a um novo padrão de relacionamento entre emissor e receptor. Caracterizado pela horizontalidade e bidirecionalidade no curso da comunicação, esse novo formato ganha destaque em relação ao modelo vertical, tão criticado pela Escola de Frankfurt.

O modelo de comunicação horizontal mostra como a sociedade moderna é baseada em indivíduos que são eles mesmos um meio único, que filtram e moldam a informação recebida a partir de suas próprias especificidades, além de gerar conteúdo próprio a partir de mídias como as redes sociais. Essa possibilidade que foi maximizada graças aos dispositivos móveis.

Estamos passando dos meios de massa para a massa dos meios. Passamos do sistema *mediacêntrico* para o *eu-cêntrico*, em que o indivíduo transforma-se em um microorganismo que tem o poder de se comunicar, de trocar informações, de redistribuir, de mesclar coisas, de fazer seus próprios vídeos e os disponibilizar para que milhares de pessoas possam vê-lo⁷. (CANAVILHAS, 2011, p. 16, tradução do autor)

Esse novo ambiente envolto num constante estado de modificação é explicado pelo conceito de João Canavilhas ao abordar o ecossistema midiático. Segundo o autor, cada novo meio melhora o seu antecessor, causando um estado de desequilíbrio até que essa nova tecnologia se estabeleça de fato e se torne estável.

Um exemplo desse conceito é o panorama da Internet. Se até meados da primeira década do século XXI a conexão era baseada nos computadores *desktop*, hoje essa conjuntura já foi modificada. Um novo período de instabilidade acontece, dando espaço a um novo modelo de comunicação sendo baseado na conexão via dispositivos móveis.

Esse sistema ocorre desde os primórdios da linguagem oral até o panorama multimídia atual. Novas relações são geradas a partir das modificações no meio e no ambiente. Esse fator acarreta uma desestabilização que, assim como na teoria evolucionista de Charles Darwin, tende a retornar ao estado de estabilidade. Para Canavilhas, esse ecossistema midiático sempre movimenta-se rumo à adequação, mesmo que o mundo moderno permaneça também num constante estado de transição tecnológica.

⁷ Pasamos del sistema media-céntrico al yo-céntrico, donde el individuo se transforma en un microorganismo al tener el poder de comunicarse, de intercambiar información, de redistribuir, de mezclar cosas, de hacer sus propios vídeos y colgarlos para que los vean miles de personas. (CAMON, Rosental. Entrevista ao jornal El País. Disponível em: www.elpais.com/articulo/reportajes/medios/deben/aparcar/arrogancia/elpepusocdmg/20100905elpdmgrep_5/ Tes. Acesso em: 09 jul. 2014.

Apesar da permanente renovação dos meios de comunicação, o surgimento de novas mídias não extingue aquelas que as antecederam. Segundo Fredrich Kittler⁸ (1996 apud, CANAVILHAS, 2011 p. 2) o que acontece nesses casos é uma recolocação dos meios antigos dentro do sistema. Canavilhas aponta também que essas mídias acabam se alterando e melhorando após o surgimento de uma nova, adaptando-se à nova realidade.

Um exemplo foi a TV. Mesmo com o sucesso dos dispositivos móveis, ela não perdeu força como mídia. Em vez disso, ela se atualizou, e hoje relaciona-se com os novos meios de maneira inteligente e proveitosa. A interatividade via segunda tela⁹ é o forte desse novo padrão, que permite ao espectador dar sua opinião, votar e ter uma leitura diferente daquilo que se passa no televisor. Programas como *The Voice* (2013) e *Superstar* (2014), da rede Globo, demonstram isso. O primeiro possui um app munido de jogos, músicas e interação com redes sociais. Já o segundo exige do telespectador o *download* do aplicativo em *smartphone* ou *tablets* para votar em suas bandas preferidas.

Outra inovação envolvendo TV e tecnologia móvel foi a implantação e disponibilização do sinal de televisão digital para *smartphones* e *tablets*. De acordo com Fernando Firmino (2008, p.7),

nota-se, portanto, uma absorção destas ferramentas pela mídia de massa numa tentativa de aproximação entre plataformas (TV+web+tecnologias móveis) [...] logo, a experiência de assistir televisão pode ser expandida para além das residências e escritórios, inclusive para outros suportes. Neste sentido, além da difusão de conteúdo para celulares, a produção de conteúdo por meio de dispositivos móveis é a outra ponta desta perspectiva.

Ao abordar as principais características dos *smartphones* e *tablets*, esse padrão potencializador da individualidade fica mais claro. O consumo e a produção de conteúdo se torna totalmente individual. Diferente dos *desktops* dos anos 90, que eram destinados ao uso compartilhado – dentro de casa e no ambiente de trabalho –, *smartphones* e *tablets* são dispositivos normalmente desenvolvidos para um proprietário somente. Contas de *e-mail*, redes sociais e aplicativos são todos preenchidos com uma única conta, no intuito de individualizar a experiência de utilização desses aparelhos.

A interpretação da teoria de Canavilhas a respeito do evolucionismo midiático permite que se faça uma transposição desse conceito para o campo dos *handhelds*. Dentro desse panorama, ao abordar o individualização do consumo, o autor aponta para as alterações

⁸ KITTLER, Fredrich. *The History of Communication Media*, 1996. Disponível em: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=45>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

⁹ Termo que se refere a um dispositivo eletrônico adicional (como um *smartphone* ou *tablet*) que permite ao consumidor interagir com o conteúdo que está a consumir, como filmes, música ou jogos eletrônicos. Dados adicionais são exibidos no dispositivo portátil sincronizados com as informações sendo mostradas na televisão.

dos padrões de consumo midiático do homem moderno, que sai do contexto grupal e passa para o individual.

Canavilhas aponta quatro características a respeito dessa temática. A primeira delas é referente ao lugar onde acontece a comunicação. Ele deixa de ser pré-estabelecido e fixo, movendo-se rumo ao desprendimento total das barreiras fronteiriças e transformando-se de acordo com o *check-in*¹⁰ dado pelo usuário ao longo do dia.

O segundo fator de caracterização desse contexto está na modificação do momento de recepção da informação, que passa a possuir um ciclo contínuo, em que o proprietário do dispositivo móvel encontra-se *online* durante praticamente todo o dia – *always on* – estando apto a se comunicar a qualquer momento do dia.

Devido a essa conectividade *fulltime*, o ato de receber uma informação passa a ser uma ação natural na vida do homem, assim como outras atividades cotidianas. Esse processo é baseado na tecnologia *push*¹¹ em que, por meio de notificações que chegam à tela do dispositivo, mantendo o usuário atualizado sem que ele precise se “locomover” dentro da rede atrás daquela determinada informação.

Esse tipo de comunicação é moldado pela quarta característica levantada por Canavilhas. O estudo indica o receptor no processo de comunicação como um sujeito determinante no sistema. É ele o grande responsável no aceite de uma informação ou se a deixa passar, invertendo o modelo clássico do *Gatekeeping*¹².

Gatekeeping na sua forma clássica foi um resultado do sistema de produção, distribuição e consumo das notícias que existia durante o apogeu da época da mídia de massa. As práticas de gatekeeping eram simplesmente uma necessidade prática: os jornais impressos e os noticiários na rádio e na televisão nunca poderiam oferecer mais que uma seleção redigida com muito aperto das notícias do dia; as avaliações de quais eram as matérias mais importantes para o conhecimento das audiências (isto é, quais eram as matérias que poderiam ser comprimidas para caber no espaço total disponível para conteúdo noticioso na publicação ou na transmissão pela rádio ou TV) tinham que ser feitas. Estas decisões eram especialmente críticas, de fato em uma época em que o número total de publicações noticiosas em uma esfera de mídia regional ou nacional – o espaço total disponível para a indústria jornalística – estava também rigidamente limitado: quando apenas um pequeno grupo de jornais ou noticiários servia a audiência interessada. (BRUNS, 2011, p. 121)

¹⁰ Compartilhamento da posição geográfica do usuário indicando um determinado local que ele esteja. É feito partir das coordenadas do GPS inerente aos dispositivos móveis. Dessa forma, o indivíduo pode dar informações como a cidade, o bairro e o restaurante que ele está e agregar um valor virtual àquele determinado estabelecimento.

¹¹ Oriundo do verbo *push* (empurrar) esse termo remete ao tipo de comunicação que parte do servidor para o usuário por meio de notificações “empurradas” que surgem na tela do dispositivo móvel. Nesse contexto, o indivíduo não precisa ir atrás da informação, é ela que chega até ele por meio da tela dos *smartphones* e *tablets*.

Se antes, eram as mídias massivas que filtravam toda informação, hoje o próprio indivíduo escolhe o conteúdo que lhe vai ser direcionado. Essa seleção é feita por meio da tecnologia *push* e das redes sociais.

3.1 FERRAMENTAS DE TRABALHO

O jornalista sempre foi um profissional móvel acima de tudo. Desde os primórdios da profissão, valorizou-se o ato de se sair da redação em busca do fato, apurando com instinto e vontade. Travancas¹³ (2011) e Urry¹⁴ (2011), ambos citados por Silva (2011), compartilham da ideia de que itens como lápis e papel, no jornalismo impresso; gravador e telefone, no rádio; e câmera filmadora de externa, na TV, forneciam uma considerável mobilidade para repórteres desses veículos clássicos.

No entanto, o panorama vivido atualmente, baseado em tecnologias de conexão sem fio, permite funcionalidades computacionais para a edição e transmissão de dados em tempo real (URRY, 2011, p.48 apud SILVA, 2011, p. 91). O processo de digitalização está por trás dessas novas condições, com o desenvolvimento de redes telemáticas de alta velocidade e a expansão da capacidade de armazenamento.

Em paralelo ao desenvolvimento da Internet, o surgimento das tecnologias móveis digitais e das conexões sem fio gerou um ambiente de produção, caracterizado pelo desprendimento de uma localização única. Essa estrutura é baseada no uso de recursos e conexões no intuito de se produzir um trabalho jornalístico a distância, e só foi possível de ser desencadeada de forma mais adequada a partir do início do século XXI.

Fernando Firmino da Silva (2008, p.2) mostra que, nesse aspecto, o ambiente informacional pode ser compreendido como uma redação móvel, com praticamente toda a estrutura necessária de uma redação física para a produção jornalística em condições de mobilidade.

Os dispositivos móveis da segunda década dos anos 2000 têm em seu diferencial uma mobilidade líquida permitindo que a informação flua diretamente, possibilitando a

¹³ TRAVANCAS, Isabel. **O mundo dos jornalistas**. 4.ed. revista. São Paulo: Summus, 2011

¹⁴ URRY, John. **Entrevista com John Urry**. Rio de Janeiro, vol. 24, no 47, 2011, p. 203-218. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/viewFile/3546/2243>> Acesso em: 09 jul. 2014.

prática do jornalismo móvel, com repórteres em campo apurando, editando, enviando do local ou conduzindo transmissões ao vivo.

O jornalismo móvel surge como um “modelo imbatível em situações de emergência”. A mobilidade física permite que o repórter chegue ao local onde a notícia acontece sem ter dificuldades para transportar o seu principal artifício jornalístico, nem a necessidade de utilizar uma base móvel, antena ou algum tipo de fio: a tecnologia *wireless* com base no 3G ou Wi-Fi que possibilita a mobilidade informacional e o tráfego de dados instantaneamente.

O *Mojo*¹⁵, portanto, consta como “o uso de tecnologias móveis e conexões sem fio para o processo de apuração, edição e/ou transmissão de conteúdos do local do acontecimento”, segundo Silva (2011, p. 97). Tratando-se da mobilidade, Urry (2007, apud SILVA, 2011, p. 97) aponta quatro sentidos para o termo.

O primeiro é referente à mobilidade da informação em si, que trafega pelo ar através das redes sem fio; o segundo mostra a mobilidade atrelada às massas, que se movimentam e geram *flash mobs*¹⁶, manifestações e passeatas; o terceiro aborda a mobilidade social no que tange à troca das classes; e o último indica a migração do repórter, se locomovendo a pé ou através de um meio de transporte.

Smartphones e *tablets* podem atuar como ponto de partida e ponto de chegada no processo do jornalismo móvel. São ferramentas de trabalho, mas também são a própria mídia em que se vê a notícia finalizada e se pode compartilhar desse conteúdo, enviando-o para diversas pessoas ao mesmo tempo.

Silva (2011b, p.6) descreve as utilidades de um *smartphone* como uma “redação móvel que compartilha processos operacionais de registros de imagens, áudios e etc...”. Essa tecnologia é um meio totalmente convergente, em que se pode produzir para diversos veículos e, ao mesmo tempo, ser um espectador do produto multimídia gerado.

Por exemplo, um repórter, através do seu *handheld*, fotografa um acidente, filma o depoimento do bombeiro responsável pelo socorro dos feridos, usa o gravador para entrevistar um pedestre que viu o acidente, e, por fim, redige todo o texto da matéria. Ele envia o material pronto para sua redação e, vinte minutos depois, acessa o *site* do seu jornal para conferir a reportagem multimídia feita inteiramente por ele.

¹⁵ Abreviação do termo *Mobile Journalism*, que em português significa Jornalismo Móvel.

¹⁶ aglomerações instantâneas de pessoas em certo lugar para realizar determinada ação inusitada previamente combinada, estas se dispersando tão rapidamente quanto se reuniram. A expressão geralmente se aplica a reuniões organizadas através de e-mails ou meios de comunicação social.

A partir desse modelo, compreende-se um jornalismo diferenciado nos dias atuais, sendo ele ainda mais centrado na exploração das sensações humanas. Se antes a audição e a visão, somente, eram exploradas, hoje, o *touchscreen* dá ao tato um lugar de destaque na produção jornalística.

Segundo Carla Baiense (2013, p.3), “o desenvolvimento de produtos para telas móveis, conectadas às redes, sensíveis ao toque, faz emergir um jornalismo centrado na lógica das sensações, um jornalismo sensorial: não basta à notícia ser apenas lida, vista ou ouvida; ela é, sobretudo, sentida e compartilhada”. Essa fusão de diferentes meios aumenta a energia liberada pela informação, fazendo com que cresça também a atração exercida sobre o ser humano.

O uso de dispositivos móveis no jornalismo promove alterações que vão além dos aspectos institucionais, organizacionais, tecnológico e cultural. Essa tecnologia transformam cada vez mais os fluxos de trabalho, gerando novas demandas para os repórteres que, agora, precisam fomentar uma audiência que, assim como o próprio jornalista, também permanece conectada 24 horas por dia.

A multiplicidade das funções de um jornalista móvel e o distanciamento das redações físicas têm configurado também o estabelecimento de uma nova relação entre jornalista e *deadline*¹⁷, gerando um debate sobre as modificações que as novas tecnologias têm trazido para o jornalismo de um modo geral.

Diante desta realidade, com a prática do jornalismo em mobilidade, percebe-se no entorno potencializações e conseqüências que merecem uma reflexão para o entendimento do fenômeno em curso. Portanto, algumas questões devem ser colocadas para uma melhor compreensão deste fenômeno nitidamente caracterizado por aspectos de convergência tecnológica, empresarial, profissional e de conteúdos com reflexos na estrutura das redações. Considerando este contexto, há uma reconfiguração das funções jornalísticas? Quais as conseqüências e potencialidades imbricadas neste processo de introdução destas tecnologias móveis e conexões sem fio na produção jornalística? Como se estabelece o *deadline* para o repórter num cenário com conexão sempre *online* via dispositivos móveis digitais? Os cursos de jornalismo estão refletindo adequadamente sobre a formação de profissionais que naveguem neste ambiente convergente? (SILVA, 2008b, p.3)

Silva (2011) aponta também para outros benefícios trazidos pelos *handhelds* no trabalho dos jornalistas móveis. Dentre eles, destaca-se a flexibilização e a gestão do espaço e do tempo graças à liberdade adquirida para se enviar o material apurado através da Internet sem fio. Essa alternativa é viável, também em situações de emergência, quando não se pode chegar a um determinado local com a estação móvel da emissora.

¹⁷ Prazo final para a entrega de uma matéria jornalística.

Em setembro de 2012, Nick Garnett, um repórter da “BBC”, de Londres, foi destacado para o cobrir as enchentes que ocorreram no nordeste do Reino Unido. No entanto, o mau tempo comprometeu as ligações via satélite, o que fez com que ele tivesse que utilizar seu *smartphone* para reportar os acontecimentos de última hora. De acordo com Pedro Jerónimo (2012, p. 363), essa foi a primeira experiência direta de jornalismo móvel na emissora londrina.

Em Portugal, o pioneirismo no jornalismo móvel também ocorreu na televisão. Em 2009, quando o país se preparava para as eleições legislativas, o canal “RTP” anunciava sua “maior operação de jornalismo ‘mobile’ alguma vez realizada em Portugal”. Eram 18 jornalistas, munidos de um *smartphone* e utilizando-o para atualizar, em tempo real, as movimentações dos partidos através de vídeos e pequenos textos (JERÓNIMO, 2012, p. 363).

Outro exemplo foi a matéria feita pela afiliada da Rede Globo no Rio Grande do Sul, RBS (GRIZOTTI, 2013) A reportagem abordava a presença de sinal de celular dentro de um presídio gaúcho, sendo ele mais forte até do que no Hospital das Clínicas, no Ministério do Trabalho e em boa parte das delegacias de Porto Alegre. Para comprovar essa diferença, o repórter utilizou um *smartphone* com um aplicativo que mede o sinal de telefonia móvel.

No sistema, a intensidade do sinal é medida em números sempre negativos. Quanto mais próximo de zero, melhor. A qualidade máxima é indicada por -50. A partir de -105, a conversação fica inviável. Durante o teste na delegacia, em uma das operadoras o sinal apareceu, mas sem condições de completar a chamada. (GRIZOTTI, 2013, Presídios do RS têm sinal de celular melhor do que hospital, indica teste)

Reportagens como as citadas acima deixam claro um outro campo da utilização de *smartphones* e *tablets* no jornalismo. Ela demonstra como aplicativos diferenciados, que vão além dos conhecidos bloco de notas, câmera filmadora e fotográfica e gravador de áudio, podem complementar e enriquecer o trabalho de um jornalista.

De acordo com Suzana Barbosa (2013, p. 42),

as mídias móveis são também propulsoras de um novo ciclo de inovação, no qual surgem os produtos aplicativos (apps) jornalísticos para tablets e smartphones. Dentre eles, destacam-se como potencialmente mais inovadores aqueles que denominamos autóctones, ou seja, aplicações criadas de forma nativa com material exclusivo e tratamento diferenciado.

Somente na *Appstore*¹⁸, há mais de um milhão de aplicativos, com mais de 60 bilhões de *downloads*. Dentre eles, há versões pagas e gratuitas, nas categorias mais variadas, desde editores semiprofissionais de vídeo a *apps* de receitas. Logo, cabe ao jornalista encontrar algum, dentre todas essas variedades, que vá lhe auxiliar de fato.

¹⁸ Loja virtual de aplicativos da Apple.

O *site* Techmundo (HAAS, 2013) enumerou uma lista com oito aplicativos capazes de auxiliar o trabalho do profissional de imprensa. São dois apps para leitura de notícias, três para produção de textos e notas, dois editores de fotos e ainda um para gravação de áudio em entrevistas e reuniões.

Um deles é o *Flipboard*, aplicativo no formato de revista que permite ao usuário reunir canais de notícias e selecionar as páginas que lhe sejam interessantes.

Além de oferecer uma apresentação visual diferenciada para o conteúdo dos sites e permitir que você adicione as páginas que gosta de ler, o app é completamente integrado às redes sociais. Com ele, você pode acompanhar o que seus amigos e colegas estão lendo e compartilhar as manchetes mais importantes do dia. (HAAS, 2013, iPad: 8 apps para jornalistas).

Outro modelo de grande potencial auxiliador é o *Dragon Note*, que gera anotações, lembretes e textos rápidos usando somente a voz. “O app reconhece a fala e transforma o discurso em texto escrito. É preciso uma boa pronúncia, mas com a prática você pode ganhar até cinco vezes mais velocidade na sua produção” (HAAS, 2013).

O *SoundNote* entra nesta lista por oferecer um serviço de grande utilidade a jornalistas.

Com ele, você pode gravar entrevistas, palestras e reuniões em formato de áudio ao mesmo tempo em que pode fazer anotações em um bloco de notas. Dessa maneira, você não perde nenhum detalhe das conversas de trabalho e pode escutar e reutilizar as gravações da maneira que achar melhor. (HAAS, 2013, iPad: 8 apps para jornalistas)

Outro aplicativo que é válido ter é um editor de textos. O clássico Microsoft Word, antes somente disponível para dispositivos com sistema operacional Android ou Windows, agora é oferecido também para iPad. Somente nos sete primeiros dias após o lançamento, mais de doze milhões de *downloads* foram feitos segundo o portal G1 (2014, Office para iPad foi baixado mais de 12 milhões de vezes, diz Microsoft).

No entanto, a versão completa custa R\$209,00 por ano. Uma alternativa mais barata para os dispositivos móveis com IOS, é o *Pages*, que edita textos também e é gratuito nos *smartphones* e *tablets* da Apple desde 2013 (DARUGNA, 2013). Além de permitir a redação de documentos, planilhas e apresentações, o aplicativo funciona também como gerenciador de arquivos dentro do dispositivo. Ele se comunica com serviços de armazenamento em nuvem, como o *Google Drive* e o *Dropbox*.

O *site* Tecmundo (HAAS, 2013) destaca também a importância de o jornalista possuir um bom editor de fotos, para que possa enviar as fotos capturadas já editadas, de acordo com o formato que ele desejar. Considerado um dos melhores aplicativos de edição de

fotos, o *Snapseed* é capaz de corrigir fotografias jornalísticas, fazer ajustes de aspecto, formato e cores, além de aplicar efeitos e inserir bordas.

Outra potencialidade da transmissão de dados via *smartphone* e *tablet* consta no *live stream*¹⁹. Essa função permite que os usuários façam videochamadas e videoconferências devido à transmissão em tempo real e contínuo, do áudio e das imagens capturadas pela câmera do dispositivo móvel. (SILVA, 2011b, p.2)

Nos moldes atuais, o jornalismo pode se estruturar em outras dimensões, através da utilização de um ambiente móvel de produção, formatado por ferramentas portáteis *online*, como *smartphones*, para processar as informações – áudio, vídeo, texto, imagem – de forma digital e transmitir em caráter instantâneo.

Fernando Firmino da Silva (2008a, p.2) traz em seus estudos que essa função, facilmente executada hoje, tempos atrás necessitava de um grande maquinário para que ela ocorresse. “Até então era exclusividade dos broadcasting como emissoras de rádio e TV e, mesmo assim, a partir da utilização de um aparato mais complexo formado por uma estrutura mais pesada e que exigia um maior número de profissionais envolvidos no processo de cobertura”.

Um exemplo dessa potencialidade foi a cobertura feita pela Globo News durante a queda de três edifícios no centro do Rio de Janeiro, no dia 25 de janeiro de 2012. De acordo com o Fernando Firmino da Silva (2013, p.92), “o repórter Rafael Coimbra fez a cobertura direto do local do acidente utilizando dois celulares: um para a transmissão das imagens ao vivo e, outro, para interagir com o apresentador no estúdio”.

Essa situação representa como o jornalismo móvel, por meio das tecnologias digitais, é capaz de transformar processos que, até então, eram impensáveis para os padrões clássicos da atividade jornalística. Se antes o profissional da imprensa necessitava estar presente fisicamente no jornal, e o repórter multimídia precisava de um aparato imenso para transmitir dados via satélite para as TVs, hoje a história vive um novo panorama.

As conexões sem fio, sejam elas 3G, 4G ou Wi-Fi, cada vez mais intrínsecas ao mundo moderno, permitem esse estado de mobilidade ao profissional de imprensa. As cidades do século XXI, envoltas por redes *wireless* e pontos de acesso à Internet, somadas à portabilidade dos dispositivos móveis, geram um estado de ubiquidade, tão natural e rotineiro quanto à transmissão de energia elétrica por meio de cabos e tomadas.

¹⁹ plataforma de streaming de vídeo que permite a seus usuários assistir e transmitir vídeos utilizando uma câmera e um computador através da internet.

4 CONEXÕES UBÍQUAS

Tão importante quanto a evolução dos meios são as tecnologias capazes de interligar emissor e receptor no processo comunicacional. Afinal, de que valeria a invenção do aparelho de rádio se não fossem as ondas de rádio? Qual seria a importância da TV se não houvesse a transmissão e recepção de sinal via satélite?

Tratando-se dos dispositivos móveis modernos, o desenvolvimento das conexões *wireless* se configura também com um papel tão crucial quanto o dos exemplos acima. Afinal, o jornalismo móvel perderia grande parte do seu poder caso um repórter precisasse levar junto ao seu equipamento um fio para conectar seu celular ou *tablet* a um ponto fixo para ter acesso à Internet.

Hoje, essas conexões são possíveis por meio de dois modelos principalmente: telefonia móvel (3G e 4G) e Wi-Fi. A diferença entre eles está no alcance e na largura de banda. O padrão IEEE 802.11, mais conhecido como Wi-Fi ou WLAN, possui pouco alcance, mas tem ampla largura de banda. Já o outro tipo de conexão conta com um grande alcance, mas com uma menor largura de banda. Outra diferença está no consumo de energia, as conexões Wi-Fi têm um maior consumo, já que roteadores e antenas usualmente podem permanecer o tempo todo ligados à rede elétrica.

4.1 SISTEMAS DE TELEFONIA

Se atualmente jornalistas móveis e a população utilizam conexões telefônicas baseadas no tráfego de dados em grande velocidade, no início da era da telefonia móvel os modelos de comunicação eram mais simples.

4.1.1 primeira geração

O surgimento do telefone celular, em 1973, trouxe posteriormente a criação da rede 1G, em meados da década de 80. A primeira geração do sistema de comunicação celular impactou a sociedade devido a uma grande inovação para a época: a possibilidade de se falar com alguém através de um telefone sem fio.

Segundo Sverzut (2005), “até então, todos os sistemas de telefonia móvel eram centralizados e, como consequência, tinham uma baixa capacidade de tráfego e alto custo.

Estas características restringiam a poucos usuários a possibilidade de se comunicar em movimento com um serviço de telefonia”.

Uma característica marcante desta tecnologia é o fato de ela ser baseada em um sistema analógico, “utilizando sistemas de modulação em frequência (*Frequency Modulation – FM*), onde a voz do usuário era transmitida em radiofrequência (*Radio Frequency – RF*) na faixa UHF (*Ultra High Frequency*)” (SVERZUT, 2005).

No entanto, na época do seu surgimento a telefonia móvel não havia um padrão estipulado, que pudesse integrar todas as regiões. Isso acarretou numa variedade de propostas, quase todas isoladas de país a país. No entanto, o Brasil seguiu o padrão americano, o AMPS (*Advanced Mobile Phone System*).

4.1.2 segunda geração

Na década de 90, surge a segunda geração, que trouxe para o campo da telefonia celular o modelo digital. Nos EUA, surgiram três propostas: o IS-54 (AMPS digital); o IS-136 (TDMA digital); e o IS-95 (CDMA digital). Na Europa foi criado o padrão GSM (*Global System for Mobile Communications*), que posteriormente viria a se tornar o principal sendo utilizado em diversos países, incluindo o Brasil.

De acordo com o *site* Tectudo,

a única grande operadora a adotar o CDMA foi a Vivo, enquanto Oi, Tim, Claro e Brasil Telecom (comprada pela Oi) adotaram a GSM. Ambas as tecnologias transmitem voz e dados. Anos depois, a Vivo abandonou o CDMA frente à popularização do GSM no Brasil e hoje não utiliza mais a tecnologia. No mundo todo, apenas os Estados Unidos e alguns países da Ásia utilizam o CDMA. (HAMMERSCHMIDT, 2008, O que é 3G?).

O grande número de adeptos do GSM permitiu o aumento da escala de produção dos aparelhos celulares e atraiu as grandes fabricantes do mundo. O que acarretou a concorrência entre as marcas e, conseqüentemente, a queda do preço dos aparelhos. Isso acabou contribuindo para uma popularização ainda maior da tecnologia.

Apesar da possibilidade de se enviar mensagens SMS, o principal intuito da rede 2G era retificar o canal de voz da primeira geração. “A consequência desse fato é que as taxas máximas de transmissão são baixas, não permitindo a implementação de novos serviços, que exigem taxas maiores” (SVERZUT, 2005). A virada do século já se aproximava, e a necessidade de uma conexão via Internet era iminente.

4.1.3 geração dois e meio

Como forma de solucionar o problema da inexistência de conexão com a grande rede, criou-se o modelo de telefonia 2,5G. De acordo com Cardoso (2008) essa geração suporta o padrão WAP (Wireless Application Protocol) de acesso a dados por comunicações GPRS (General Packet Radio Service) e EDGE (Enhanced Data rates for GSM Evolution) com taxas de transferência de dados de até 115 Kbits/s. A especificação WAP, desenvolvida para prover serviços semelhantes a um navegador *Web*, permitia atributos básicos da internet como ver e-mails, conversar por chat e etc.

No entanto, o novo modelo ainda encontrava limitações consideráveis devido a pouca largura de banda na transferência de dados. Mesmo com o lançamento do WAP 2.0, o interesse por parte do público não foi grande.

4.1.4 terceira geração

A telefonia 3G chegou no início dos anos 2000, com a função de solucionar o problema da conexão via Internet no setor telefônico. A nova tecnologia oferecia maior velocidade de transmissão de dados e capacidade sistêmica, permitia uma série de novas e interessantes aplicações. Segundo o *site* telefone.inf.br (Os celulares de terceira geração - 3G, acesso em 01 jul. 2014), os benefícios eram:

“Banda larga sem fio; velocidades de pico de download entre 1,8 Mbps e 7,2 Mbps; baixar e enviar vídeos; Disponibilizar fotos para sites de relacionamento; Jogos online em tempo real; Geolocalização; TV Digital”.

Até dezembro de 2007, 190 redes 3G já operavam em 40 países e 154 redes HSDPA operavam em 71 países, segundo a Global Mobile Suppliers Association (Entenda como funciona as redes 4G, 3G e outras, acesso em 01 jul. 2014). Na Ásia, na Europa, no Canadá e nos Estados Unidos, as empresas de comunicações utilizam a tecnologia W-CDMA, com cerca de 100 terminais designados para operar as redes 3G.

Apesar de ser uma tecnologia com cerca de uma década, o Brasil vive seu momento de transição do 2G para o 3G somente agora. Segundo o *site* Techtudo (HAMMERSCHMIDT, 2008, O que é 3G?).

“de agosto de 2012 a abril de 2013, as redes 2G tiveram uma queda de mais de 8 milhões no número de acessos. Nesse mesmo período, as redes 3G ganharam mais de 14 milhões de acessos, o que evidencia a busca cada vez maior dos brasileiros por uma melhor conexão de internet e acesso a dados”.

Para se ter conhecimento dessa evolução, de acordo com relatório publicado recentemente pela Associação Brasileira de Telecomunicações (2014, Brasil fecha primeiro trimestre com mais de 145 milhões de acessos em banda larga), referente a dados coletados no primeiro trimestre de 2014, o Brasil alcançou a marca de 145,6 milhões de acessos com banda larga em 2014, sendo o modelo móvel responsável por 123,1 milhões dessas conexões, uma evolução 63% se comparada com o ano anterior.

Dentre as conexões via celular, 107,5 milhões das conexões são realizadas a partir de celulares e *smartphones* e 15,6 milhões vêm de terminais de dados, incluindo *modems* de acesso à Internet e *chips* de conexão máquina-máquina (M2M).

O relatório ainda explica que esse crescimento acelerado deve-se primeiramente ao fato de 315 novos municípios do Brasil terem ganhado infraestrutura para essa tecnologia nos últimos doze meses. Com isso, as chamadas redes de terceira geração abrangem 3.648 cidades do país, estando disponíveis para cerca de 91% da população.

No entanto, o país vem sofrendo com problemas recorrentes na sua rede de terceira geração. Falhas constantes de sinal e velocidade abaixo da prometida pelas operadoras são exemplos de como a telefonia celular do Brasil possui qualidade contestável.

Para comprovar esses tipos de falhas, a Proteste — Associação de Defesa do Consumidor — realizou diversos testes ao longo dos meses de março e abril de 2013, testando a conexão 3G em diversas regiões do Brasil (GAZZARRINI, 2013). Os testes levaram em consideração as tentativas de conectar o aparelho móvel e a velocidade alcançada pela conexão, sendo que os serviços utilizados foram os da Claro, Oi, TIM e Vivo.

A pesquisa constatou que que todas as companhias têm problemas sérios com a conexão de terceira geração. Em São Paulo, a operadora com o melhor resultado foi a Oi, em que 23% das tentativas de utilizar a conexão móvel resultaram em falhas; a pior foi a Claro, com uma taxa de erro de 62%.

No que tange às velocidades alcançadas, a Claro foi a companhia que alcançou os melhores resultados, com média de *download* de 1.891 kbps (*kilobit* por segundo) e 542 kbps para *upload*. Em último está a TIM, com médias de 1.111 kbps e 309 kbps de *download* e *upload*, respectivamente.

Apesar da qualidade inferior ao que os clientes esperam, a 3G acaba sendo o principal artifício para repórteres em campo que buscam permanecer conectados. Outra alternativa é a atualização para o novo padrão de rede que possui maior velocidade de conexão, o 4G.

4.1.5 quarta geração

Apesar de estar ainda em seus primórdios no Brasil, a conexão 4G debutou no ano de 2010, no Japão. Ela é capaz de prover velocidades de acesso entre 100 Mb/s em movimento e 1 Gb/s em repouso. A nova conexão possui velocidade de conexão para o bom funcionamento de todo e qualquer aplicativo de *smartphone* ou *tablet online*. Desde jogos, a videoconferências, redes sociais e até TVs interativas em tempo real.

Segundo José Cornelho (2011), atualmente existem duas tecnologias que são mais exploradas na indústria: WiMAX e LTE (Long Term Evolution), ambas ainda passíveis de definições de uso por questões regulatórias por parte de governos e padronizações nas indústrias de *hardware*.

Os serviços 4G podem ser prestados com outras tecnologias como o WiMax, mas o padrão que vem ganhando maior adesão por parte das prestadoras de serviços de celular é o LTE. A nova estrutura possibilitará uma série de serviços para os mercados corporativos e domésticos, como por exemplo, conexões de carros com o escritório e residências. Os novos serviços prometem ofertas de automação de sistemas que vão conversar entre si. Além dessas novidades com o LTE será possível fazer monitoramento de segurança pelo celular, algo que as redes 3G não permitem pela limitação para transmissão de dados de vídeo em tempo real.

Embora ainda seja uma parcela pequena, em comparação ao 2G e ao 3G, a tecnologia de quarta geração vem ganhando cada vez mais assinantes no país devido à maior velocidade de conexão.

De acordo com um levantamento feito pela empresa de consultoria OpenSignal, presente no portal Tecmundo (PEREIRA, 2014),

a internet 4G do Brasil é a terceira mais rápida do mundo, ficando atrás apenas da Austrália e Itália. Durante a medição, foi registrado que a tecnologia usada no nosso país conseguiu alcançar a marca de 21 Mbps. Em comparação com as duas primeiras colocadas, a Austrália registrou 24,5 Mbps e a Itália 22,2 Mbps.

Segundo um levantamento feito pela Associação Brasileira de Telecomunicações, a tecnologia de quarta geração, conhecida como 4G, permite uma velocidade de conexão até dez vezes mais rápida que a anterior e já está em 99 cidades, que concentram aproximadamente 36% da população do país.

A Anatel já tem traçadas as suas metas para a estipulação efetiva das redes 4G. A associação visa, até o fim de 2014, estar presente em todas as cidades com mais de 500 mil habitantes; até o fim de 2015, em todas com mais de 200 mil; até o fim de 2016, em todas com mais de 100 mil; até o fim de 2017, em todas com mais de 30 mil.

4.2 O SISTEMA WI-FI

Até cerca de 20 anos atrás, utilizar a Internet somente era imaginável através de computadores *desktop* e cabos. Ainda assim, foi um sistema revolucionário para a sua época, afinal a possibilidade de se comunicar com uma pessoa de outro lado do mundo era algo de se chamar a atenção. No entanto, essa restrição da mobilidade do internauta, com o tempo, foi se tornando uma prisão, principalmente para aqueles que utilizavam a Internet e também necessitavam de estar nas ruas.

Como forma de se solucionar problemas como esse, o sistema de rede sem fio tem seu início no ano de 1999, com o trabalho em conjunto de empresas como a 3Com, Nokia, Lucent Technologies (atualmente Alcatel-Lucent) e Symbol Technologies (adquirida pela Motorola). Essa união ficou conhecida como a Wireless Ethernet Compatibility Alliance (WECA), passando a ser chamada de Wi-Fi Alliance quatro anos depois.

O Wi-Fi consta de uma tecnologia capaz de

implementar redes que conectam computadores e outros dispositivos compatíveis (smartphones, tablets, consoles de videogame, impressoras, etc) que estejam próximos geograficamente. Estas redes não exigem o uso de cabos, já que efetuam a transmissão de dados por meio de radiofrequência (ALECRIM, 2008, O que é Wi-Fi?)

A tecnologia Wi-Fi trabalha com as especificações IEEE 802.11, padrão semelhante ao IEEE 802.3, que consta na Ethernet, presente nas tradicionais redes com fio. A vantagem dessa proximidade entre as conexões acaba sendo a não necessidade da criação de nenhum protocolo específico para a comunicação as mesmas, sendo somente preciso a conexão de um roteador para transformar a rede cabeada em *wireless*.

Segundo o *site* Infowester (ALECRIM, 2008, O que é Wi-Fi?, acesso em 02 jul. 2014), este esquema oferece várias vantagens, dentre elas: a permissão ao usuário de utilizar uma rede em qualquer ponto dentro dos limites de alcance da transmissão; a inserção rápida de outros computadores e dispositivos à rede e evita adaptação e furo de paredes ou estruturas para a passagem de fios de rede.

O *site* explica que o nome “Wi-Fi” é uma abreviatura do termo inglês “*Wireless Fidelity*”, embora a Wi-Fi Alliance, entidade responsável principalmente pelo licenciamento de produtos baseados na tecnologia, nunca tenha afirmado tal coisa. É comum encontrar o nome Wi-Fi escrito como WiFi, Wi-fi ou até mesmo wifi, sendo todas elas referentes à mesma tecnologia de rede sem fio.

A flexibilidade do Wi-Fi é tão grande que se tornou viável a implementação de redes que fazem uso desta tecnologia nos mais variados lugares, principalmente pelo fato da diminuição do custo de obras. Com o passar do tempo, foi se tornando cada vez mais comum a disponibilidade de redes Wi-Fi em hotéis, aeroportos, rodoviárias, bares, restaurantes, shoppings, escolas, universidades, escritórios, hospitais, etc., bastando ao usuário ter um *notebook*, *smartphone* ou qualquer dispositivo compatível com a rede.

Segundo o *site* “internet sem fio”, as redes *wireless* variam de acordo com a abrangência das suas ondas eletromagnéticas. As redes de curta distância, *Bluetooth*²⁰, são denominadas WPAN; as redes locais domésticas, que possuem alcance de cerca de 50 metros, são as WLAN; as metropolitanas, que abrangem uma área maior, tal qual os aeroportos; e por fim as redes geográficas de longa distância, que englobam as operadoras de celular.

4.3 CIDADES CONECTADAS

O autor André Lemos mostra, em grande parte das suas publicações, o quão crucial é a mobilidade para a estipulação de um processo comunicacional. Segundo Lemos (2009, p.28), “para a comunicação, a mobilidade é central já que comunicar é fazer mover signos, mensagens, informações, sendo toda mídia (dispositivos, ambientes e processos) estratégias para transportar mensagens afetando nossa relação com o espaço e o tempo”.

Para Lemos, a importância da mobilidade estende-se também aos conceitos de urbanização e às primeiras referências à ideia de cidade. Ela esteve presente desde a evolução das primeiras acrópoles gregas, passando pelos burgos medievais e as cidades industriais do século XX, por meio da expansão dos transportes e das mídias de massa.

Com a aproximação da virada do milênio, a evolução das redes de computador, atrelada à globalização cada vez mais acelerada, acarretou uma modificação incisiva na estrutura física e intelectual das grandes metrópoles. A partir daquele momento, uniam-se e confundiam-se dessa forma o espaço urbano e o ciberespaço²¹.

A estipulação de uma “infraestrutura digital” (LEMOS, 2013, p.48) foi crucial para a transformação da mentalidade do homem vigente na virada do século XX para o XXI.

²⁰ Especificação industrial para áreas de redes pessoais sem fio. O Bluetooth provê uma maneira de conectar e trocar informações entre dispositivos como telefones celulares, notebooks, computadores, impressoras, câmeras digitais e consoles de videogames digitais através de uma frequência de rádio de curto alcance.

²¹ conjunto de redes de telecomunicações criadas com o processo digital das informações. espaço não físico ou territorial, que se compõe de um conjunto de redes de computadores através das quais todas as informações (sob as suas mais diversas formas) circulam

A Internet, os *bits*, tudo era novo, revolucionário e modificador. E viria a ser ainda mais nos anos seguintes, com a ascensão dos dispositivos móveis e das conexões ubíquas.

Se nos anos 1990 falávamos de “cidades digitais”, hoje o termo emergente é “cidades inteligentes”. Se digital era compreendido como o acesso a computadores e a implantação da Internet no espaço urbano, inteligente refere-se a processos informatizados sensíveis ao contexto, lidando com um gigantesco volume de dados (Big Data), redes em nuvens e comunicação autônoma entre diversos objetos (Internet das Coisas). (LEMOS, 2013, p.48)

Lemos (2009) mostra que as cidades da atualidade são dotadas de sensibilidade e geram um número ainda maior de informações em tempo real. A infinidade de conexões proporciona uma cultura de mobilidade, tornando móvel, além das pessoas, objetos, tecnologias e informação.

Essas cidades agora são norteadas por uma comunicação pós-massiva, baseada em sistemas de redes, e nos *tablets* e *smartphones*. Se, na época em que reinavam os veículos de massa, a mobilidade da informação ocorria somente no momento em que o conteúdo rumava em direção ao seu público consumidor, as cidades atuais mostram o contrário.

Para André Lemos,

a mobilidade física não é um empecilho informacional, muito pelo contrário. A segunda se alimenta da primeira. Com a atual fase dos computadores ubíquos, portáteis e móveis, estamos em meio a uma “mobilidade ampliada” que potencializa as dimensões física e informacional. (LEMOS, 2009, p. 29)

4.3.1 territórios informacionais

Ao levar esse conceito para o dia-a-dia do profissional de imprensa, fica nítido que as *cibercidades* propiciam uma grande modificação nesse panorama. As conexões virtuais, de um jornalismo mais dinâmico, que permite ao repórter estar em movimento físico e, ao mesmo tempo, gerar e movimentação informacional e possibilitar o consumo desse conteúdo.

Com as novas mídias móveis digitais, ampliam-se as possibilidades de consumir, produzir e distribuir informação, fazendo com que esta se exerça e ganhe força a partir da mobilidade física. Por exemplo, o simples ato banal de enviar um SMS, uma foto, postar no blog ou alimentar redes sociais com um telefone celular, revela essa nova relação sinérgica entre as mobilidades, impossível com os mass media. (LEMOS, 2009, p. 29)

O jornalista da atualidade mostra-se cada vez mais desprendido de uma posição geográfica fixa, movimentando-se cada vez mais pelos territórios informacionais (LEMOS, 2010, 160), locais onde há a intercessão entre o espaço urbano e o ciberespaço.

Esse profissional passa a ser compreendido como um nômade, que transita física e virtualmente pelas ruas, através das conexões 3G/4G, até chegar nos *hot spots*, pontos que

forneem acesso à rede Wi-Fi, como cafés, restaurantes e universidades. Forma-se assim um “ambiente generalizado de acesso onde qualquer pessoa pode, dentro do seu “território informacional”, constituído a partir de suas senhas de acesso, enviar e receber informações multimodais, em mobilidade. Redes de internet sem fio Wi-Fi e *Wi-Max*, redes *bluetooth* e *RFID*²² de curto alcance, redes de telefonia celular espalham-se pelo mundo e diversas cidades estão hoje implementando e ampliando os “territórios informacionais” (LEMOS, 2010, p. 156).

Apesar desse novo patamar na comunicação ser caracterizado pelo desprendimento físico de um local determinado, por meio das redes sem fio, a sua ação na sociedade cria espacializações e uma nova forma de localização territorial.

4.3.2 lugares e não-lugares

Outra forma de compreensão desse panorama é a aplicação da teoria de Marc Augé sobre o modo que a ubiquidade gera territorialidades distintas no mundo moderno. O estudo sobre lugares e não-lugares leva em consideração a definição desses dois pontos, tendo como base a identidade de uma determinada localização.

Segundo Augé (1994, p. 73), lugar é a região caracterizada pela mesma linguagem, em que as pessoas são reconhecidas e pertencentes ao mesmo mundo. São ambientes retóricos²³, onde os presentes são capazes de interligar suas próprias razões compondo uma mesma “cosmologia”, baseada em aforismos e vocabulários comuns a um determinado grupo de indivíduos.

Segundo a linha de raciocínio de Augé, as autoras Cavenaghi e Baldessar (2012, p. 2) definem os lugares como

aqueles demarcados pela identidade, cultura e relações. Nossa casa, bairro, cidade, país. São demarcados por fronteiras e sociabilidades e neles, há a formação da cultura. Aqui, a coesão social se origina de diversos fatores: relações de parentesco, herança cultural (costumes, tradição), afinidades morais e religiosas. Nos lugares, a comunidade está firmada por laços pessoais, afetivos e éticos.

Ou seja, os lugares definidos como tal são aqueles onde há um endereçamento fixo, fronteiras e paredes capazes de separar e demarcar esse espaço como pertencente a um determinado grupo de pessoas. Partindo da ótica das conexões do mundo pós-moderno, essa

²² método de identificação automática através de sinais de rádio, recuperando e armazenando dados remotamente através de dispositivos denominados etiquetas RFID

²³ ambientes que apresentam uma oralidade, dialeto ou idioma comum dentre as pessoas daquela região.

interpretação coloca os lugares como pontos de rede fixa e a cabo, que permitem somente uma conexão estática dentro daquela localização, restringindo dessa forma o movimento e a liberdade física do usuário.

Cavenaghi e Baldessar (2012) tratam a conexão via lugar como uma situação em que o tempo não é determinante para o usuário. Dessa forma, ele pode imergir no conteúdo que ele visualiza na tela de uma maneira mais aprofundada e por meio de textos mais longos, vídeos e outras combinações multimidiáticas de maior volume de dados.

Esse padrão baseado em lugares foi de grande significância para a comunicação, sendo ele crucial desde os primórdios da Internet até os últimos anos da década de 90. A chegada do século XXI marcou a transição para uma nova modernidade, definindo a criação dos não-lugares como uma nova forma de se pensar a territorialidade. Segundo Marc Augé (1994, p. 73), “um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar”. A modernidade é produtora de não-lugares, ou seja, de espaços que não são em si lugares antropológicos e que não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a “lugares memória”, ocupam um lugar circunscrito e específico.

Para o autor, esse período que vai além da modernidade sintetiza cada vez mais lugares transitivos. O indivíduo não cria vínculo algum com nenhuma localidade, ele está sempre de passagem, movimentando-se entre diversas regiões. Atrelado aos não-lugares estão as redes móveis de comunicação, 3G e 4G, e o padrão Wi-Fi.

A estipulação dessas redes permitiu que os indivíduos, dentre eles o jornalista, quebrassem as rédeas, os muros e os fios da conexão via cabo dos lugares. A supermodernidade permitiu a conexão *always on*, e a internet em grande velocidade nas ruas, aeroportos, *shopping centers* e etc.

[Antes] a fronteira da informação noticiosa se dava dentro das redações, tinha “portões e guardiões”; era marcadamente concebida dentro um lugar. Hoje, as possibilidades de conexão nos levam a dizer que essa fronteira mudou e está, também, nos não-lugares. Essa migração do lugar de produção e, dos atores produtores, também impacta a recepção e a relação de mundo, antes pensada somente através do MCM ou bens culturais – como livros, discos, filmes. (CAVENAGHI E BALDESSAR, 2012, p.5)

Ao considerar os ambientes virtuais dentro do jornalismo, como as redes e o ciberespaço, existe uma inversão na lógica de produção. As tecnologias móveis digitais, ao acessarem esses ambientes, tornam móveis não somente a informação, mas também o

profissional de imprensa que pode, a partir desse panorama, produzir seu material a partir de lugares (dentro da redação) e/ou de não-lugares (ruas).

Apesar dessa mobilidade ser baseada em não-lugares, a sua existência não aniquila os lugares. O que ocorre, de fato, é a criação de novas espacializações para aquele determinado local. São novos processos de territorialização, onde cada espaço ganha uma nova significação sendo ela baseada na interação entre o físico e o virtual. Segundo André Lemos,

O espaço deve ser então pensado em sua dimensão concreta e abstrata a partir dos novos *media*: como rearranjo dos lugares, como mundo virtual imaginário, como o urbano reapropriado temporariamente onde as infraestruturas de redes e acesso que criam territórios informacionais, fusionando lugar e ciberespaço. (LEMOS, 2012, p.188)

5 O JORNALISMO MÓVEL EM VOLTA REDONDA

Ao analisar esse novo panorama, é perceptível que a expansão das redes e dispositivos móveis possuem grande poder de interferência em todos os campos da sociedade, desde a simples troca de mensagens entre jovens ao intercâmbio de informações estratégicas do governo, ao envio de laudos médicos dentro dos hospitais, à variação das cifras nas bolsas de valores, além da produção de conteúdo informativo em tempo real pelos profissionais da imprensa.

No âmbito jornalístico, as conexões ubíquas fomentam um jornalismo cada vez mais móvel, devido ao uso recorrente de *tablets* e *smartphones*, e toda infinidade de aplicações que essas tecnologias propiciam.

Como qualquer inovação tecnológica, os dispositivos móveis primeiramente estabeleceram-se nas regiões onde a tecnologia tem maior disponibilidade, como América Norte e Europa, por exemplo. Posteriormente, a integração entre jornalismo e *handhelds* alcançou as grandes cidades pelo mundo, incluindo as metrópoles brasileiras São Paulo e Rio de Janeiro.

Por fim, a possibilidade dessa nova maneira de se fazer jornalismo chegou às cidades de médio porte, dentre elas Volta Redonda, no Estado do Rio de Janeiro. Esse fator ocasionou a produção deste Projeto Experimental.

Volta Redonda é uma cidade localizada na região Sul Fluminense e possui cerca de 260.180 habitantes, segundo o *site* da prefeitura local. O objetivo do trabalho é mostrar o nível de utilização dos dispositivos móveis e das redes de comunicação ubíqua pela imprensa volta-redondense. Para se obter esses dados, foram entrevistados 11 jornalistas da região, através de uma pesquisa qualitativa com base em um questionário aberto. Esses dados foram levantados ao longo dos meses de abril (aplicação inicial dos questionários) e maio de 2014 (retorno das entrevistas). Foram avaliados os seguintes pontos:

- Se usam algum tipo de dispositivo móvel;
- De qual modelo;
- A forma com que esses aparelhos os auxiliam na prática jornalística;
- Aplicativos/funções dos aparelhos dos quais eles fazem uso;
- A média de horas que utilizam os dispositivos móveis;
- O tipo de rede que utilizam;
- Quais são os pontos positivos e negativos desse uso.

Foram escolhidos jornalistas de três dos principais veículos da cidade, de modo a representar os principais tipos de jornalismo (impresso, rádio, tele e webjornalismo). São eles: o jornal Diário do Vale (Impresso e *Web*); o “Programa Dário de Paula” (Rádio); e a TV Rio Sul (Telejornalismo).

O Diário do Vale é o jornal de maior circulação do Sul do Rio de Janeiro, sendo vendido, em média, 12 mil exemplares por dia. Fundado em 1992, pelos jornalistas Aurélio Paiva e Fátima Brandt, ele cobre cerca de quinze municípios da região, inclusive Barra Mansa, Resende, Angra dos Reis, Paraty, Barra do Piraí, Valença, Vassouras e Piraí. O jornal tem em média 30 páginas que seguem o padrão *Standard*, sendo elas divididas entre as editorias: cidade, política, polícia, economia, mosaico, carta do leitor, esporte, classificados, lazer, educação, nacional e internacional.

O “Programa Dário de Paula” é um programa de radiojornalismo com mais de vinte anos de história, indo ao ar de segunda a sexta das seis até as nove horas da manhã. Em grande parte de sua existência o programa foi transmitido pela rádio 88 FM, mas desde março de 2013 passou fazer parte da Rádio Sintonia do Vale, 99,3 FM. O programa apresenta várias editorias, dentre elas plantão de polícia, esportes, política, utilidade pública e outros.

De acordo com o *site* do veículo, “a equipe age como um radar, dando informações locais, regionais, nacionais e internacionais, fazendo com que os ouvintes saiam de casa como se tivessem lido os jornais do dia”. O programa visa atender ao interesse de vários públicos, desde crianças e jovens que ouvem rádio enquanto vão para a escola, a aposentados e profissionais comuns. Enfim, é um grande programa de variedades” (Programa Dário de Paula, acesso em 02 jul. 2014).

A TV Rio Sul é uma filial da Rede Globo de Televisão, criada em 1990, no intuito de atender à população do Sul do Estado do Rio de Janeiro. Cinco anos depois da sua inauguração, na cidade de Resende, foi construída uma outra unidade, em Volta Redonda. Com escritório comercial e estúdio jornalístico, a segunda sede atende às demandas da maior cidade da região, Volta Redonda, além dos municípios vizinhos, que somam cerca de 700 mil habitantes.

As entrevistas com os jornalistas da cidade foram feitas de três maneiras distintas: presencialmente, por telefone e através de um questionário. A escolha dos modelos foi feita com base na possibilidade dos repórteres, uma vez que alguns preferiram responder a distância em vez do contato face a face.

NOME	IDADE	TEMPO DE PROFISSÃO	CARGO/FUNÇÃO	FORMAÇÃO
Paulo Moreira	54	20 anos	Chefe de Redação	Grad. em Literatura e Pós Grad. em Marketing
Roberta Caulo	25	7 anos	Editora	Grad. em Jornalismo
Pedro Borges	22	1 ano	Repórter	Graduando Jornalismo
Giovanni Nogueira	33	14 anos	Repórter	Grad. em História Graduando Jornalismo
Raquel Ribeiro	27	3 anos	Produtora	Grad. em Jornalismo
Matheus Gerhard	25	3 anos e 8 meses	Editor de Imagens	Graduando em Eng. Prod e Graduando em Administração
Renan Cury	25	4 anos e meio	Produtor	Grad. em Publicidade E Propaganda

Tabela 2: Quadro demográfico com parte dos profissionais entrevistados na Pesquisa.

5.1 SMARTPHONES E/OU TABLETS

A partir do material coletado, pôde-se chegar a algumas conclusões a respeito do objeto de estudo deste projeto experimental. A primeira delas é a referente à parcela de utilizadores de algum tipo de dispositivo móvel. Dos 20 jornalistas do Diário do Vale, 18 utilizam o aparelho, ou seja 90% dos integrantes do jornal volta-redondense. Esse valor aumenta nos outros veículos; no “Dário de Paula” e na TV Rio Sul, os números chegam a marca dos 100%.

No entanto, a maioria desses profissionais utiliza somente o *smartphone* dentre os dispositivos móveis. Essa preferência acontece devido à maior mobilidade dos celulares em relação aos *tablets*, já que aqueles possuem, em média, cerca de 1/6 do tamanho de um *tablet* e 1/3 do peso. Outro fator relevante nessa escolha é o custo benefício. Como o número e os tipos de funções dos dois dispositivos móveis são semelhantes, os jornalistas optam, em sua maioria, pela utilização de apenas um deles, com a escolha recaindo mais sobre o *smartphone*.

Além dos dois pontos apresentados, outro fator que influi nessa escolha é a não compatibilidade dos *tablets* com relação às plataformas de trabalho. De acordo com o chefe de redação do Diário do Vale, Paulo Moreira, a partir dele não é possível, por exemplo, acessar e abastecer o sistema *online* do *site* do jornal.

Essa diferença entre os sistemas dos *tablets* e das plataformas de trabalho utilizadas nas redações acaba influenciando na preferência por *net* ou *notebooks*. Estes, que também são considerados dispositivos móveis por alguns autores, ainda são uma opção viável por serem compatíveis com os principais editores de texto e gerenciadores de conteúdo para a *Web*. Embora as últimas pesquisas retratem que o número de vendas de *tablets* tenha superado o de computadores pessoais (vide página 20), a opção pelos modelos mais antigos apontam que a transição total para os novos dispositivos móveis ainda não foi efetivada.

Ao comparar os diferentes veículos analisados nas entrevistas, ficou nítida a diferença entre eles, na forma com que utilizam os dispositivos móveis e no quão útil é essa tecnologia para cada um. A matéria prima inerente a cada meio influi na potencialidade dos *smartphones* e *tablets* no momento em que um repórter apura uma informação.

O rádio, por exemplo, trabalha somente através da veiculação do áudio e do texto falado. Isso torna os *handhelds* ferramentas completas o suficiente para gerar conteúdo na qualidade necessária para esse meio. Através deles, os jornalistas do “Programa Diário de Paula” gravam e sonorizam, redigem textos e fazem *flashes*²⁴ ao vivo.

No caso do Diário do Vale – impresso –, que é unicamente formado por conteúdo textual e fotográfico, muitas vezes o jornal é alimentado através do que é produzido via *smartphones* e *tablets*. As tecnologias móveis já são capazes de substituir câmeras fotográficas de boa qualidade e o bloco de notas. Elas permitem ao profissional imagens com nitidez e tamanho suficiente para estampar a capa de uma edição do DV.

O mesmo acontece na versão *online* do Diário do Vale. Esse material apurado em tempo real é previamente disponibilizado no *site* do jornal, com um texto mais conciso e, posteriormente, é complementado e atualizado com novas informações. Outra possibilidade é o *upload*²⁵ de vídeos feito pelos aparelhos móveis. O repórter Pedro Borges alega que diversas vezes atuou como um jornalista móvel na sua rotina dentro do jornal. “Por várias vezes estruturei matérias completas somente com o meu *smartphone*. Escrevia a crônica completa de um jogo de futebol, tirava as fotos e enviava via 3G todo o material para o meu editor. Para coletar sonorizações, uso bastante o gravador de áudio e algumas vezes a câmera filmadora” (vide página 64).

Já na TV Rio Sul, o uso de dispositivos móveis como um artifício para a prática jornalística acontece em menor expressão, quando comparado aos outros veículos volta-

²⁴ Inserção ao vivo de um repórter que esteja localizado fora do estúdio de transmissão. O termo é comumente utilizado no rádio e no telejornalismo.

²⁵ Disponibilização de um arquivo digital partindo do usuário da Internet para o servidor – grande rede.

redondenses. Em sua maioria, os repórteres da afiliada da Rede Globo utilizam *tablets* e *smartphones* somente como ferramenta para acesso à Internet – em pesquisas e nas redes sociais – e como um telefone, auxiliando os repórteres na comunicação com as fontes e com a equipe da emissora. Em nenhum momento foi citado algum aplicativo específico que os tenha auxiliado de um modo distinto, como o *live stream*, *pinnacle*²⁶ e etc.

Um dos principais motivos relativos a essa subutilização das ferramentas móveis está na necessidade por parte do meio televisivo de se obter imagens com grande qualidade. Câmeras televisivas seguem um padrão de resolução e de lentes superiores aos dos dispositivos móveis. Apesar da qualidade de imagens dos *smartphones* e *tablets* estar em contínua evolução, a imagem de uma câmera profissional segue o mesmo caminho de melhoria constante. Dessa forma, as câmeras profissionais fornecerão sempre imagens superiores a dos *handhelds*, independentemente da época.

Outro fator que influencia no uso em menor escala dos dispositivos móveis é o padrão de cobertura jornalística da TV Rio Sul. Enquanto a maioria dos veículos que utilizam esses dispositivos o fazem através do padrão *hardnews*²⁷, a produção ao vivo das matérias da emissora sul-fluminense ocorre majoritariamente por meio de *flashes* programados, em que o repórter entrevista algum personagem preestabelecido ou um indivíduo que dê embasamento técnico para o assunto em questão na reportagem. Esse *link* ao vivo é feito através de um veículo de reportagem que transmite, via satélite, as imagens capturadas para a sede da TV Rio Sul.

5.2 TIPOS DE CONEXÃO

Ao serem questionados sobre suas preferências quanto ao tipo de conexão, os jornalistas foram unânimes em suas respostas. Ao utilizarem seus dispositivos móveis, alegam que priorizam sempre as redes Wi-Fi, quando elas são disponíveis. Isso ocorre principalmente dentro das redações, *shoppings*, cafés, restaurantes e ambientes corporativos. Em algumas cidades, há a disponibilidade de redes sem fio públicas. Em Volta Redonda, elas se concentram nos pontos centrais do município, mas a qualidade da conexão e a amplitude do sinal não são suficientes para que uma pessoa possa transitar livremente e se manter conectada.

²⁶ Aplicativo de edição de vídeo voltado para tablets.

²⁷ Jornalismo com atualização em tempo real feito normalmente por canais de TV estritamente jornalísticos.

A baixa qualidade das conexões Wi-Fi da cidade obriga os jornalistas volta-redondenses a utilizar as redes de telefonia celular, principalmente a de terceira geração, uma vez que a 4G ainda não chegou a Volta Redonda. Dessa forma, o padrão seguido pela grande maioria dos entrevistados é o do uso do Wi-Fi quando estão em locais fixos e da utilização do 3G quando estão nas ruas, apurando suas matérias.

Essa preferência também existe não só pela disponibilidade de uma ou outra rede, mas pelo custo da utilização do 3G e pelo limite de dados da operadora. Diferente das redes Wi-Fi, as conexões de terceira geração têm uma franquia com um valor máximo de dados transmitidos.

Por exemplo, de acordo com o *site* da operadora TIM, há planos de 10, 30 e 100 MB por dia (2014, Infinity Web, acesso em 02 jul. 2014). Se o usuário possui o plano de 30 MB e faz o *download* de uma foto de 30 MB, seu limite será atingido. Quando isso ocorre, a velocidade da sua conexão 3G é reduzida de 500 KB/s para 50.

Esse padrão é mantido nas outras operadoras telefônicas no Brasil, em que o usuário compra uma conexão com um determinado limite, e, a partir do momento que esse limite é atingido, a velocidade cai drasticamente.

Apesar de ser uma alternativa para os momentos em que não há Internet Wi-Fi, a 3G de Volta Redonda é constantemente alvo de críticas. A má qualidade em determinados pontos da cidade acarreta no enfraquecimento da potencialidade do jornalismo móvel e, conseqüentemente, num retorno a um modelo antigo de se fazer jornalismo, baseado na dependência do jornalista em chegar até a redação para entregar um determinado conteúdo.

5.3 APLICATIVOS

Nesse contexto, além da diferenciação no uso de *smartphones* e *tablets*, é necessário analisar quais aplicativos são utilizados e por que existe essa preferência por uns em vez de outros. Com base no que foi levantado nas entrevistas, percebe-se que o *mojo*²⁸, em Volta Redonda é usualmente feito através de dois tipos de aplicativos: os de veiculação e os de produção. Os primeiros são os *apps*, canais para troca de mensagens, sejam elas textos, conteúdos multimídia e etc; por exemplo, *Facebook* e *e-mail*. Já os aplicativos de produção são aqueles que fornecem ferramentas para o profissional redigir textos, capturar imagens e gravar áudios.

²⁸ Abreviação do termo *mobile journalism* que significa jornalismo móvel.

5.3.1 aplicativos de veiculação

Nos aplicativos de veiculação, essas ferramentas não permitem ao jornalista produzir um determinado conteúdo. Eles são úteis somente no envio e recebimento do material produzido, além da troca de informações entre jornalista e entrevistado, ou jornalista e jornalista. Dentre os veículos estudados em Volta Redonda, o *WhatsApp* é o mais marcante, sendo base para *chats*²⁹ individuais ou em grupo e para disponibilização de conteúdo multimídia produzido por esses profissionais.

Na TV Rio Sul, o uso dos dispositivos móveis acontece basicamente no âmbito desse grupo de *apps*. Quatro, dos cinco entrevistados da emissora, utilizam *WhatsApp* e/ou *Facebook* como ferramenta de comunicação auxiliadora na prática jornalística. Para a editora do Diário do Vale, Roberta Caulo, os dispositivos móveis munidos com esses tipos de aplicativos possuem grande valia.

Através deles você consegue de dentro de um ônibus passar as sugestões de pauta para os repórteres, ler sobre os assuntos mais importantes do dia e já chegar no trabalho inteirado sobre tudo o que está acontecendo no mundo. Teve dias em que fui embora da redação e, mesmo fora do ambiente de trabalho, continuei auxiliando os repórteres, sem que eles precisassem esperar até eu chegar em casa para responder um *e-mail* ou atender a uma ligação telefônica. Tudo é feito por esses aplicativos. O grande diferencial desses aparelhos está na rapidez e na eficiência, porque hoje em dia tudo é em tempo real, e, mesmo que o nosso jornal seja impresso, nós também temos um *site*, por isso conta bastante. (vide página 65)

5.3.1.1 whatsapp

Ao abordar não só os aplicativos de veiculação, mas todos eles, a característica mais marcante nos veículos pesquisados é a utilização do *WhatsApp*. O *app* é uma das inovações comunicacionais mais utilizadas entre os jornalistas em sua rotina de trabalho, sendo crucial dentro ou fora das redações.

O *WhatsApp* é um aplicativo voltado para a troca de mensagens instantâneas via *smartphone* – embora seja possível sua instalação em computadores, porém, ao fazer isso, perde-se um dos seus pilares, a mobilidade. Nele, um usuário pode conversar com um indivíduo ou com um grupo de pessoas através de um *chat*.

Esta ferramenta funciona no Android, BlackBerry, iOS, Nokia e Windows Phone. A principal diferença entre ela e outros softwares de comunicação instantânea está no tratamento dos contatos. Com o *WhatsApp*, não se precisa criar uma conta, inventar um apelido e adicionar contatos. O programa utiliza a linha telefônica como identificação e puxa as pessoas da agenda como contatos. É como trocar SMS

²⁹ Bate-papo virtual.

através da internet e ter diversas vantagens. (TECMUNDO, 2013, acesso em 20 de junho de 2014)

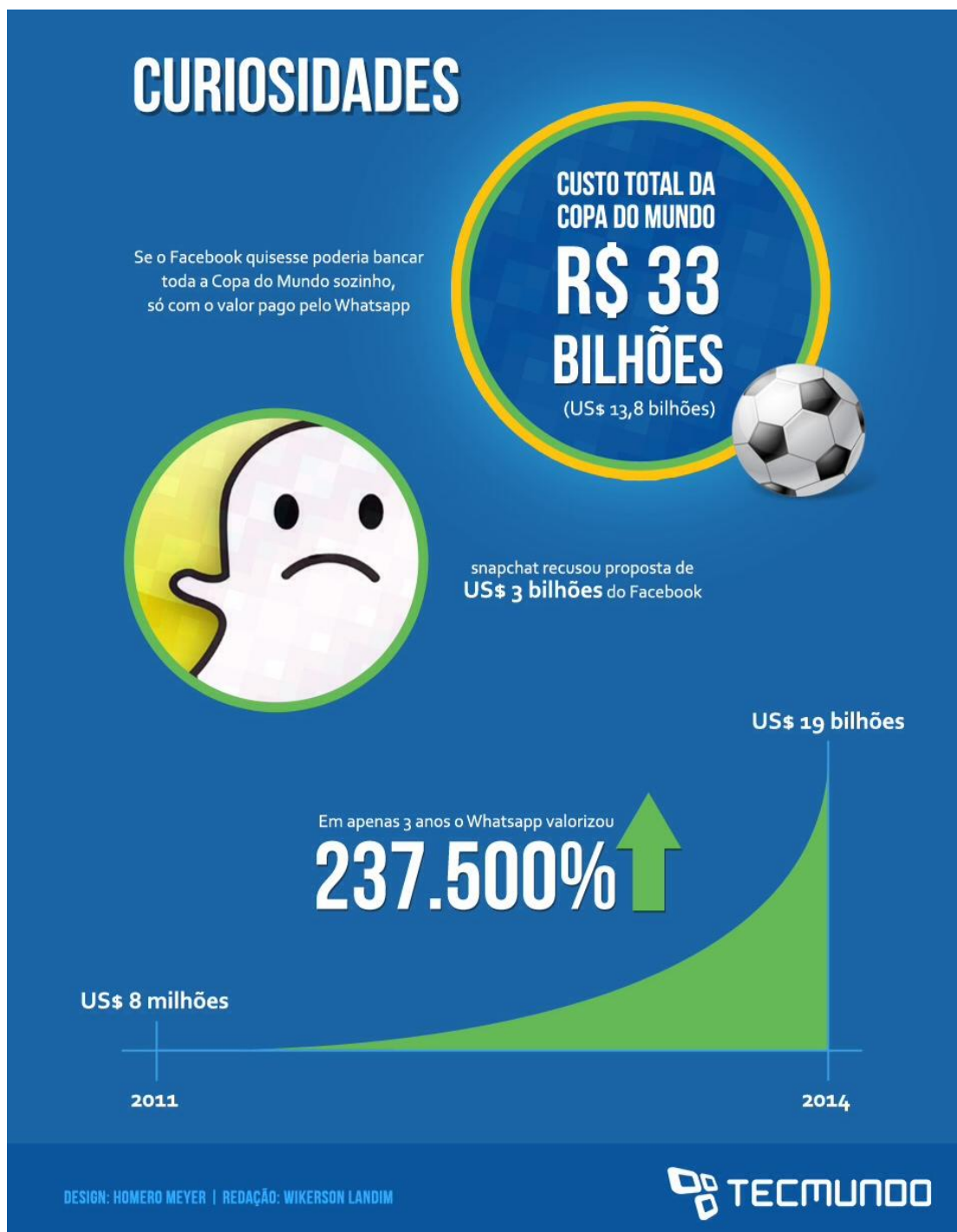
Criado em 2009, pelo ucraniano Jan Koum, o aplicativo vive um momento de grande crescimento. Segundo o portal G1 (MARINHO, 2014, Aluna passa em 2º lugar em mestrado da UFF com projeto sobre WhatsApp), em 2013, cerca de 250 milhões de pessoas já utilizavam o *app* em seus dispositivos móveis. Menos de um ano depois, esse número já havia aumentado para 450 milhões. A rapidez da difusão do aplicativo superou o crescimento do *Facebook*, fazendo com que Mark Zuckerberg, presidente e co-fundador da rede social, comprasse o *WhatsApp* por 19 bilhões de dólares, de acordo com a Folha de São Paulo (REUTERS, 2014, Simplicidade do WhatsApp é um trunfo e uma desvantagem).



(TECMUNDO, 2014, acesso em 20 de junho de 2014)



(TECMUNDO, 2014, acesso em 20 de junho de 2014)



(TECMUNDO, 2014, acesso em 20 de junho de 2014)

Segundo a mestrandia Livia Assad (MARINHO, 2014, Aluna passa em 2º lugar em mestrado da UFF com projeto sobre WhatsApp), esse tipo de aplicativo “serve para mudar as formas de sociabilidade, convívio, trocas de experiência e de comunicação. São softwares que se diferem de formas tradicionais, até mesmo do *MSN*³⁰, do SMS, das ligações”. Para

³⁰ Famoso programa de bate papo virtual que teve destaque durante a última década.

Assad, a diferença principal dessas novas mídias está na velocidade, uma vez que as pessoas estão conectadas o tempo inteiro, independente de sua localização geográfica. Seus estudos apontam que 72% dos usuários do *WhatsApp* acessam o programa ao menos uma vez ao dia.

Dentro da realidade jornalística, o *app* possui grande aplicabilidade no campo do *jornalismo colaborativo*³¹. O primeiro a fazer uso dessa nova ferramenta foi o Extra, do Rio de Janeiro. Em junho de 2013, o jornal inovou ao disponibilizar um número de *WhatsApp* para que leitores enviassem sugestões de pauta e informações que pudessem virar conteúdo informativo no veículo.

De acordo com o portal Meio e Mensagem (2013, LEVIN, Extra investe em *WhatsApp*), em cerca de seis meses, o jornal já havia recebido mais de 10 mil fotos e 100 mil mensagens. “Todo material é apurado pelos jornalistas e parte do que é enviado é aproveitado no site do Extra ou vira fonte para matérias mais apuradas no jornal impresso do dia seguinte. Para colocar em prática este processo, o Extra conta com uma equipe dedicada ao canal 24h”.

Após a iniciativa do jornal carioca, outros diversos veículos seguiram a ideia e apostaram no *WhatsApp* como forma de estreitar a relação com o público. Dentre eles, a Folha de São Paulo e o Diário de Pernambuco iniciaram esse trabalho em 2014, recebendo mais de mil mensagens dos seus leitores no primeiro dia de instauração do novo canal de comunicação.

A ideia também foi seguida pelos veículos volta-redondenses. O “Programa Dário de Paula” e o Diário do Vale iniciaram-se no *WhatsApp* a partir de 2014, reproduzindo o padrão do *jornalismo colaborativo*, em que o leitor/ouvinte pode enviar sugestões e opiniões multimídia – texto, vídeo, foto ou áudio.

No entanto, além de permitir que o público gere um *feedback* do conteúdo informativo, o *WhatsApp* atua também como uma ferramenta de comunicação interna no jornalismo. Ao analisar o “Programa Dário de Paula” e o Diário do Vale, ficou nítido que esse aplicativo é a principal ferramenta de contato e troca de informações entre os profissionais e suas redações.

O jornalista Daniel de Carvalho, do “Programa Dário de Paula”, tornou-se dependente do uso da tecnologia móvel. Para ele, esses aparelhos aumentam sua utilidade em situações de emergência.

Por exemplo, há pouco tempo atrás, houve um acidente grave envolvendo um ônibus aqui em Volta Redonda. Fui até o local, gravei as sonoras, tirei algumas fotos e escrevi um texto curto sobre o que aconteceu. Enviei tudo via *WhatsApp* para a

³¹ Jornalismo baseado na colaboração (envio de imagens e sugestões de pauta) do cidadão comum, que não possui formação jornalística.

redação e, antes que eu chegasse em casa, dentro do carro, eu já ouvi a matéria pronta, com as sonoras e tudo o que eu tinha apurado.

5.3.2 aplicativos de produção

Diferentes dos aplicativos de veiculação, os de produção baseiam-se em ferramentas que propiciam o “fazer”. São os *apps* que permitem que o jornalista produza de fato conteúdo que possa ser utilizado em jornais impressos, TVs, rádios e veículos *online*. São eles, desde os atributos básicos dos *smartphones*, como câmera fotográfica e de vídeo, até outros mais rebuscados como editores de texto (vide página 29), os aplicativos de transmissão em *streaming*³², além de inúmeros outros, presentes em lojas virtuais como a *Appstore*³³ ou a *Google Play*³⁴.

A potencialidade de cada dispositivo para o jornalismo móvel varia de acordo com a presença ou não desses aplicativos e com a qualidade desses itens. Por exemplo, o chefe de redação do Diário do Vale utiliza um modelo Nokia N8, que, segundo ele, possui uma câmera fotográfica melhor do que os modelos concorrentes. Dessa forma, o seu *smartphone* permite a ele conseguir imagens com qualidade suficiente para serem veiculadas em jornais, revistas e na TV.

Outros *handhelds* não têm o mesmo desempenho com as fotografias, mas possuem, por exemplo, um gravador de voz e de chamadas incorporado ao aparelho, isso lhe trará uma potencialidade maior para a gravação de sonoras e o aproveitamento das mesmas no radiojornalismo.

Apesar dos aplicativos de veiculação possuírem individualmente uma valia considerável para o jornalismo móvel, ao atuarem sozinhos, eles poderiam ser facilmente substituídos pelas funções básicas de um *notebook* – conexão com redes sociais e contato via *e-mail* – ou de um aparelho celular – telefone. Por outro lado, ao considerar a utilização dos aplicativos de produção sozinhos, eles perdem uma de suas maiores características, a velocidade – transmissão em tempo real. Ou seja, há conteúdo, mas existe a demora no envio do que foi produzido.

Portanto, fica evidente que o grande potencial do uso dos dispositivos móveis no jornalismo encontra-se na união desses dois grupos de *apps*. A partir dos aplicativos de produção, o jornalista gera conteúdo multimidiático, e, com os de veiculação, esse material

³² Transmissão de áudio e vídeo em tempo real

³³ Loja virtual de aplicativos da Apple.

³⁴ Loja virtual de aplicativos da Google.

pode ser propagado imediatamente, a um baixo custo – comparando o preço da conexão via Internet com o de uma ligação ou envio de SMS –, seja para a sua redação ou diretamente para o seu veículo.

No entanto, após a análise das entrevistas cedidas na presente pesquisa, tornou-se visível a subutilização dos dispositivos móveis na imprensa de Volta Redonda. Apesar da grande maioria possuir essa tecnologia em mãos, principalmente os *smartphones*, os jornalistas entrevistados não exploram todo o potencial desses dispositivos.

Embora muitos dos profissionais usem aplicativos de veiculação, como e-mail, Facebook e *WhatsApp*, na reprodução e divulgação do conteúdo apurado, o mesmo não acontece com os aplicativos de produção. Mesmo com a disponibilidade de *apps* gratuitos de grande utilidade para a edição de vídeo, texto e fotografia, boa parte dos jornalistas nem ao menos demonstrou ter conhecimento sobre a existência desses aplicativos. Isso contribui com a não exploração plena de toda potencialidade dos dispositivos móveis e, conseqüentemente, num jornalismo móvel superficial, praticamente inexistente.

6 CONCLUSÃO

Após a elaboração do presente trabalho é possível concluir que o avanço das tecnologias de comunicação irá sempre propiciar modificações no padrão de produção do profissional de imprensa. Essas inovações facilitam e, ao mesmo tempo, revolucionam o processo da elaboração do conteúdo jornalístico, agregando novos valores e significações a esse material.

O atual sucesso dos dispositivos móveis na comunicação mostra-se capaz de modificar características básicas do jornalismo, principalmente a relação do repórter com o tempo/espço. Características como:

- A não necessidade do deslocamento físico até a redação para o envio de um determinado conteúdo jornalístico;
- A possibilidade de permanecer conectado à grande rede, sem a obrigação de utilizar um cabo;
- A existência de conexões capazes de fazer o *upload* do conteúdo multimídiaico em tempo real;
- O tamanho reduzido e a adequação dos dispositivos móveis às proporções da mão humana (vide horizonte ergonômico na página 8);
- A conexão *always on*, em que o jornalista permanece conectado 24 horas por dia, podendo, dessa forma, receber e enviar informações que vão lhe auxiliar na sua apuração.

Essas e outras especificidades do jornalismo móvel acarretam no surgimento de uma nova estruturação de *deadline*, em que o prazo de trabalho do jornalista passa a possuir um novo formato, caracterizado pela atualização constante das notícias e pela possibilidade de se aproveitar melhor as horas do dia (estar conectado no momento que está nas ruas, no caminho até o trabalho, nas filas e etc.).

No entanto, essa mudança, atrelada à conexão *always on*, faz com que o jornalista da atualidade seja um profissional que, direta ou indiretamente, trabalha 24 horas por dia, o que gera uma sobrecarga em sua jornada diária. Isso acarreta também na desvalorização do seu trabalho, uma vez que o salário médio dos repórteres não cresce à medida que aumenta o número de funções exercidas via *handheld*, nem de acordo com o tempo em que eles permanecem conectados fora do seu horário de trabalho.

Outra consequência desse novo panorama é o acúmulo de funções por um determinado profissional. Se antes havia sempre a divisão entre repórteres e fotógrafos, atualmente, nos casos de emergência, as duas funções vêm sendo exercidas por uma pessoa, que deve fotografar o fato noticiado e enviar em tempo real para a redação, juntamente com as primeiras informações sobre o assunto.

Dessa forma, a necessidade de se exercer múltiplas funções ao mesmo tempo, somada a um *deadline* cada vez mais estreito, possivelmente acarretam numa queda na imersão do jornalista na apuração de um determinado fato, gerando matérias mais superficiais que as feitas segundo os padrões técnicos de antigamente.

Por outro lado, jornalismo móvel não pode ser considerado um sinônimo de um jornalismo superficial, com pouco aprofundamento no assunto. Apesar desse modelo ter grande aplicabilidade para um padrão de atualização *hard news*, há momentos em que a imersão, apuração e transmissão de um determinado acontecimento só é possível graças ao *mojo*.

Um exemplo foi a cobertura feita em 2002, por Nick Garnett, para a BBC de Londres (JERÓNIMO, 2013, p. 366), quando chuvas torrenciais provocaram inundações no nordeste do Reino Unido. Devido ao mau tempo, não foi possível transmitir as imagens via satélite, o que fez com que Garnett utilizasse o *livestream* de seu iPhone como a única alternativa viável.

Por fim, a presente pesquisa demonstra que o jornalismo móvel vem ganhando relevância e sendo cada vez mais útil para o profissional de imprensa. Além de ser base para um estudo inicial sobre o assunto, esse trabalho é de grande valia quando analisado como ponto de partida para outros estudos da área.

Um possível caminho a ser seguido é o aprofundamento na análise do aplicativo *WhatsApp* como ferramenta para o Jornalismo Colaborativo – citado brevemente no capítulo 5. Esse ponto ainda não fora abordado pelos principais nomes da área, mas possui grande potencial para demonstrar a importância dos dispositivos móveis para o Jornalismo e a Comunicação Social de um modo geral.

REFERÊNCIAS

- AGILE MOBILE. **The history of Personal Digital Assistants 1980 – 2000**. 2009. Disponível em: <<http://agilemobility.net/2009/04/the-history-of-personal-digital-assistants1/>>. Acesso em 02.jul. 2014.
- ALECRIM, Emerson. **O que é Wi-Fi (IEEE 802.11)?** 2008. Disponível em: <<http://www.infowester.com/wifi.php>>. Acesso em: 09 jul. 2014.
- ALVES, Paulo. **Android supera iOS nas vendas de tablets, mas iPad ainda é o mais vendido**. 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/03/android-supera-ios-nas-vendas-de-tablets-mas-ipad-ainda-e-o-mais-vendido.html>>. Acesso em 03 jul. 2014.
- AUGÉ, Marc. **Não-Lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. 1a ed. Campinas: Papirus, 1994.
- BARBOSA, Suzana. Jornalismo convergente e continuum multimídia na quinta geração do jornalismo nas redes digitais. In: **Notícias e mobilidade: O jornalismo, na era dos dispositivos móveis**. Org. CANAVILHAS, João. Covilhã: Labcom. 2013. p. 33-54. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20130404-201301_joacanavilha_noticiasmobilidade.pdf> Acesso em: 09 jul. 2014.
- BAIENSE, Carla. Jornalismo e distribuição multiplataforma: rupturas e continuidades com a tradição do impresso. In: **XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, 2014. p. 1-12. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1434-1.pdf>>. Acesso em: 06 jul. 2014.
- BARBOSA, Suzana; SEIXAS, Lia. Jornalismo e dispositivos móveis. Percepções, usos e tendências. In: BARBOSA, Suzana; MIELNICZUK, Luciana (Org.). **Jornalismo e Tecnologias Móveis**. Covilhã: Livros Labcom, 2013. p. 51-74.
- BLANC, Antonio. **Conheça a história de quase meio século dos tablets**. 2010. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/hardware-e-software/conheca-a-historia-de-quase-meio-seculo-dos-tablets,9c08fc67b84ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 02 jul. 2014.
- BRITO, Edivaldo. **Como o iPhone se tornou o produto de maior sucesso da história da Apple**. 2012. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/09/como-o-iphone-se-tornou-o-produto-de-maior-sucesso-da-historia-da-apple.html>>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- BRUNS, Axel. Gatekeeping, Gatewatching, realimentação em tempo real: novos desafios para o Jornalismo. In.: **Brazilian Journalism Research**, Ed. 7 nº11, Queensland: SBPJor, 2011. p. 119-140. Disponível em: <<http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fbjr.sbpjor.org.br%2Fbjr%2Farticle%2Fdownload%2F342%2F31>>

5&ei=eAGyU-TPKcTQsQSGIYGYBg&usg=AFQjCNEME7qE1Z-7exzGzJIEUoTxvIHqWw&sig2=bwsO88irVT8eIJWSTxc2Rg>. Acesso em: 08 jul. 2014.

CANAVILHAS, João. Jornalismo para dispositivos móveis: informação hipermultimediática e personalizada. In: **CILCS – Congresso Internacional Latina de Comunicación**, 4, Covilhã: UBI, 2012. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-jornalismo-para-dispositivos-moveis.pdf>>. Acesso em: 16 jan. 2014.

CANAVILHAS, João. El nuevo ecosistema mediático. In: **Media Ecosystem**, 1, Covilhã, UBI, 2011. p. 13-24. Disponível em: <dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3660767>. Acesso em 09 jul. 2014.

CARDOSO, Miguel Angelo Corrêa. **Tecnologias 3G: uma visão prática**. 2008. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/15978/000695282.pdf>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

CAVENAGHI, Beatriz; BALDESSAR, Maria José. Jornalismo móvel – espaço de lugares e não-lugares e de novas práticas profissionais. In: **Intercom**, 35, 2012, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: UFC, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2055-1.pdf>>. Acesso em: 01 jul. 2014.

CORNELIO, José Bruno Maciel. **Inovações Tecnológicas no Setor de Telecomunicações no Brasil: Desafios e Oportunidades do LTE para expansão da Telefonia Móvel**. 2011. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/11026/Dissetação%20José%20Bruno%20Maciel%20Cornélio.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

DARUGNA, André. **Pages, numbers, keynote e outros apps da apple poderão ser grátis no IOS 7**. 2013. Disponível em: <<http://ipaddicas.com/noticias/pages-numbers-keynote-gratis-no-ios7/>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

DICAS CELULAR. **Entenda como funciona as redes 4G, 3G e outras**. Disponível em: <<http://www.dicascelular.com.br/2012/08/entenda-como-funciona-as-redes-4g-3g-e.html>> Acesso em: 09 jul. 2014.

ERCÍLIA, Maria; GRAEFF, Antonio. **A Internet**. São Paulo: Publifolha, 2008.

G1 TECNOLOGIA E GAMES. **Office para iPad foi baixado mais de 12 milhões de vezes, diz Microsoft**. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/04/office-para-ipad-foi-baixado-mais-de-12-milhoes-de-vezes-diz-microsoft.html>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

GAZZARRINI, Rafael. **"Em busca do 3G perdido", a página para quem quer reclamar da conexão móvel**. 2013. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/3g/42563--em-busca-do-3g-perdido-a-pagina-para-quem-quer-reclamar-da-conexao-movel.htm>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

GERÓNIMO, Pedro. Jornalismo de proximidade em mobilidade. In: **Notícias e mobilidade: O jornalismo, na era dos dispositivos móveis**. Org. CANAVILHAS, João. Covilhã: Labcom.

2013. p. 363-386. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20130404-201301_joacanavilha_noticiasmobilidade.pdf> Acesso em: 09 jul. 2014.

GOMES, Heitor Simões. **Tablet ultrapassa vendas de desktop e notebook pela 1ª vez no Brasil**. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/03/tablet-ultrapassa-vendas-de-desktop-e-notebook-e-pela-1-vez-no-brasil.html>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

GRIZOTTI, Giovani. **Presídios do RS têm sinal de celular melhor do que hospital, indica teste**. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2013/11/presidios-do-rs-tem-sinal-de-celular-melhor-do-que-hospital-indica-teste.html>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

HAAS, Guilherme. **iPad: 8 apps para jornalistas**. 2013. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/ipad/43917-ipad-8-apps-para-jornalistas.htm>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

HAMMERSCHMIDT, Roberto. **O que é 3G?** 2008. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/celular/226-o-que-e-3g-.htm>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

HISTÓRIA DE TUDO. **História do Tablet**. Disponível em <<http://www.historiadetudo.com/tablet.html>>. Acesso em: 01 jul. 2014.

LEMOS, André. Cultura da Mobilidade. In: **Revista Famecos**, vol.1, n. 40, 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/6314/4589>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

LEMOS, André. Cidades Inteligentes. In: **GV Executivo**, vol. 12, n. 2, 2013. São Paulo: FGV-EAESP., p. 46-49. Disponível em: <<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:v22n8fWjs4gJ:bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/gvexecutivo/article/view/20720/19454+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

LEMOS, André. Celulares, funções pós-midiáticas, cidade e mobilidade. Mobile phones, postmediatic functions, city and mobility. In: **Urbe. Revista Brasileira de Gestão Urbana**, v. 2, n. 2, 2010, p. 155-166. Disponível em: <<http://www2.pucpr.br/reol/index.php/urbe>>. Acesso em 09 jul. 2014.

LEVIN, Teresa. **Extra investe em WhatsApp**. 2013. Disponível em: <<http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/noticias/2013/12/12/Extra-investe-em-WhatsApp.html>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

MARIMOTO, Carlos. **Smartphone, guia prático**. 2009. Disponível em: <<http://www.hardware.com.br/livros/smartphones/introducao-smartphones.html>>. Acesso em 04 jul. 2014.

MARINHO, Isabela. **Aluna passa em 2º lugar em mestrado da UFF com projeto sobre WhatsApp**. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2014/04/aluna->

passa-em-2-lugar-em-mestrado-da-uff-com-projeto-sobre-whatsapp1.html>. Acesso em: 09 jul. 2014.

NORMAN, Jeremy. **The Telautograph**. 2011. Disponível em:

<<http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=3270>>. Acesso em: 02 jul. 2014.

OLHAR DIGITAL. **Apple vende um milhão de iPhones**. 2007. Disponível em:

<<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/apple-vende-um-milhatildeo-de-iphones/3219>>. Acesso em: 03 jul. 2014.

PALACIOS, Marcos. O mundo no bolso e o contexto na palma da mão. In: BARBOSA, Suzana; MIELNICZUK, Luciana (Org.). **Jornalismo e Tecnologias Móveis**. Covilhã: Labcom, 2013. p. 1-4.

PEREIRA, André Luiz. **Internet 4G brasileira é a terceira mais rápida do mundo**. 2014.

Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/4g/52970-internet-4g-brasileira-e-a-terceira-mais-rapida-do-mundo.htm>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

PROGRAMA DÁRIO DE PAULA. **História**. Disponível em:

<<http://www.programadariodepaula.com.br/Programa/NossaHistoria>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

RENATO, Flávio. **A história dos telefones celulares**. 2012. Disponível em:

<<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/06/historia-dos-telefones-celulares.html>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

REUTERS. **Simplicidade do WhatsApp é um trunfo e uma desvantagem**. 2014.

Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2014/02/1415803-simplicidade-do-whatsapp-e-um-trunfo-e-uma-desvantagem.shtml>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

ROGOWSKY, Mark. **Without Much Fanfare, Apple Has Sold Its 500 Millionth iPhone**.

2014. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/markrogowsky/2014/03/25/without-much-fanfare-apple-has-sold-its-500-millionth-iphone/>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

SAGER, Ira. **Before Iphone and Android Came Simon, the First Smartphone**. 2012.

Disponível em: <<http://www.businessweek.com/articles/2012-06-29/before-iphone-and-android-came-simon-the-first-smartphone>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

SANTANA, Eduardo. **Viagem no tempo: A história dos Tablets**. 2012. Disponível em:

<<http://pescadordebits.com.br/viagem-no-tempo-a-historia-dos-tablets/>>. Acesso em 03 jul. 2014.

SILVA, Fernando Firmino da. Jornalismo live streaming: tempo real, mobilidade e espaço urbano. In: **VI Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo**. São Paulo: UMESP, 2008. p. 1-14. Disponível em:

<<http://sbpjour.kamotini.kinghost.net/sbpjour/admjor/arquivos/individual40fernandofirmino.pdf>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

SILVA, Fernando Firmino da. Jornalismo reconfigurado: tecnologias móveis e conexões sem fio na reportagem de campo. In: **XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2008. p. 1-13. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0652-1.pdf>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

SILVA, Fernando Firmino da. Repórteres em campo com tecnologias móveis conectadas. In: BARBOSA, Suzana; MIELNICZUK, Luciana (Org.). **Jornalismo e Tecnologias Móveis**. Covilhã: Labcom, 2013. p. 91-112.

SILVA, Fernando Firmino da. Repórteres em campo com tecnologias móveis conectadas: Uma abordagem teórica sobre convergência e mobilidade. In: **9º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo**. Rio de Janeiro: ECO-UFRJ, 2011, p. 1-18.

SILVA, Fernando Firmino da. Jornalismo reconfigurado: tecnologias móveis e conexões sem fio na reportagem de campo. In: **XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Natal: Intercom, 2008b, p. 1-13.

SMARTPHONE CELULAR. **O que é um smartphone?**. 2008. Disponível em: <<http://smartphonecelular.com.br/o-que-e-smartphone>>. Acesso em 04 jul. 2014.

SOPHISTICATED EDGE. **History of the PDA**. 2009. Disponível em: <<http://www.sophisticatededge.com/history-of-the-pda.html>>. Acesso em 02 jul. 2014.

SUPERSTAR. **Você é o jurado! Baixe o aplicativo do SuperStar e se prepare para votar!**. 2014. Disponível em: <<http://gshow.globo.com/programas/superstar/Participe/noticia/2014/03/voce-e-o-jurado-baixe-o-aplicativo-do-superstar-e-se-prepare-para-votar.html>>. Acesso em: 08 jul. 2014.

SVERZUT, J.U. **Redes GSM, GPRS, EDGE e UMTS, Evolução a Caminho da Terceira Geração (3G)**. São Paulo: Ed. Érica, 2003.

TECNOBLOG. **App Store**. Disponível em: <<http://tecnoblog.net/sobre/app-store/>>. Acesso em: 03 jul. 2014.

TELEBRASIL. **Brasil fecha primeiro trimestre com mais de 145 milhões de acessos em banda larga**. 2014. Disponível em: <<http://www.telebrasil.org.br/sala-de-imprensa/releases/5841-brasil-fecha-primeiro-trimestre-com-mais-de-145-milhoes-de-acessos-em-banda-larga>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

TELEFONE.INF. **Os celulares da terceira geração-3G**. Disponível em: <<http://www.telefone.inf.br/artigos/celulares/acesso-celular-3g.php>>. Acesso em: 09 jul. 2014.

THE VOICE. **Aplicativo The Voice: Tire suas dúvidas e divirta-se com o programa no ar**. 2013. Disponível em: <<http://gshow.globo.com/programas/the-voice-brasil/Participe/noticia/2013/11/aplicativo-the-voice-tire-suas-duvidas-e-divirta-se-com-o-programa-no-ar.html>>. Acesso em: 08 jul. 2014.

APÊNDICE

Entrevistas realizadas com onze jornalistas da cidade de Volta Redonda RJ a respeito do uso de dispositivos móveis como ferramenta de trabalho. As entrevistas foram realizadas em três modelos distintos (presencialmente, por telefone e através de um questionário).

PAULO MOREIRA
CHEFE DE REDAÇÃO
DIÁRIO DO VALE

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Dentre os dispositivos móveis, o que eu mais uso é o smartphone. Já o tablet eu uso menos por causa da sua plataforma, que não é compatível com o sistema online do jornal.

2) Qual modelo?

Nokia N8, esse smartphone tem uma das melhores câmeras da categoria, a resolução é de 12 MB, superior a das câmeras de pequeno porte.

3) De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística? Quais aplicativos são usados?

Esse tipo de aparelho é fácil de carregar e fotografar. As imagens podem ser feitas em qualquer lugar e enviadas rapidamente. Como o nosso jornal tem um *Whatsapp* tudo fica mais fácil. Se eu tiro uma foto muito boa e preciso de uma publicação imediata eu a envio através desse aplicativo e ela pode ser publicada instantaneamente no site do jornal ou na edição impressa do dia seguinte.

Além do *Whatsapp*, o que nós usamos mesmo é o bom e velho *ftp*. Ele permite o envio de outros tipos de arquivo, como um *doc* de *word*, ou *txt*. Quando estamos trabalhando com um grande volume textual nós partimos para o netbook ou para um notebook, e usamos o *word*, ou o *notepad*. Esse último produz um texto limpo de formatações, gerando arquivos menores que viajam mais depressa.

5) Em média, quantas horas por dia você utiliza?

A trabalho umas duas ou 3 horas, mas pra uso pessoal, o dia inteiro.

6) Qual tipo de rede você costuma usar?

Aqui na redação nós usamos Wi-Fi. Felizmente a região sul fluminense é bem atendida e em cidades como Volta Redonda, Barra do Piraí e Angra há pontos de Wi-Fi aberta. Nos outros momentos eu uso rede 3G ou 4G.

7) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

Do ponto de vista profissional, a gente vai precisar é a universalização da banda larga (Wi-Fi) e a certeza que de que em qualquer lugar desse país se você tirar um tablet ou smartphone do bolso vai haver internet disponível para se trocar um volume grande de informações. No lado pessoal, o problema é que esse novo padrão deixa você conectado com o mundo, mas desconectado da pessoa que está ao seu lado. Em praças de alimentação, por exemplo, você vê pessoas na mesma mesa, mas as quatro sem conversar entre si. Em vez disso estão nos smartphones falando com alguém que está em outro lugar.

PEDRO BORGES

REPÓRTER

DIARIO DO VALE

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Eu uso muito o Smartphone.

2) Qual modelo?

LG L5

3) De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística? Quais aplicativos são usados?

A agilidade e a rapidez dessa tecnologia faz muita diferença. Eu sou repórter e cubro outras cidades próximas a Volta Redonda. Às vezes acontecem acidentes na Dutra, por exemplo, e se eu tivesse que esperar até eu chegar na redação para enviar um texto ou foto seria muito tempo perdido. Em vez disso, posso mandar na mesma hora através do Whatsapp do Diário do Vale, que também é disponível para que moradores enviem fotos de batidas, buracos no meio da rua ou qualquer sugestão de pauta. Por várias vezes estruturei matérias completas somente com o meu smartphone. Escrevia a crônica completa de um jogo de futebol, tirava as

fotos e enviava via 3G todo o material para o meu editor. Para coletar sonoras, uso bastante o gravador de áudio e algumas vezes a câmera filmadora.

4) Em média, quantas horas por dia você utiliza?

O dia todo. Somente quando eu estou dormindo não estou utilizando.

6) Qual tipo de rede você costuma usar?

Quando estou na rua uso 3G. Dentro de casa e na redação uso Wi-Fi.

7) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

Você acaba ficando refém do seu aparelho, antigamente ele era mais utilizado para conversar com seus amigos e parentes. Mas agora é diferente, tudo na sua vida é concentrada naquele aparelho, desde o pessoal aos contatos profissionais por isso ficamos tão dependentes dele. Outro ponto negativo é o fácil acesso às redes sociais. Dependendo do dia você começa a conversar ou ver algo que não é referente ao trabalho e esquece que tem alguma coisa para fazer.

ROBERTA CAULO

EDITORA

DIÁRIO DO VALE

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Sim.

2) Qual modelo?

S2 GALAXY

3) De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística? Quais aplicativos são usados?

Eu acho bacana os aplicativos que podemos ter com esse tipo de aparelho, como Whatsapp, Facebook e Instagram. Através deles você consegue de dentro de um ônibus passar as sugestões de pauta para os repórteres, ler sobre os assuntos mais importantes do dia e já chegar no trabalho inteirado sobre tudo que está acontecendo no mundo.

Teve dias em que fui embora da redação e mesmo fora do ambiente de trabalho continuei auxiliando os repórteres sem que eles precisem esperar até eu chegar em casa para responder um email ou atender a uma ligação telefônica. Tudo é feito por esses aplicativos. O grande diferencial desses aparelhos está na rapidez e na eficiência, porque hoje em dia tudo é em

tempo real, e mesmo que o nosso jornal seja impresso nós também temos um site, por isso conta bastante.

Além de auxiliar a nossa produção essa tecnologia também é importante na interligação entre nós e o leitor. O Diário do Vale tem seu smartphone próprio e contas no Whatsapp, e Facebook. Através dessas plataformas o público envia sugestões de pauta, críticas, elogios e as vezes dão somente um “bom dia” para ver se estamos realmente atentos ao que eles dizem.

4) Em média, quantas horas por dia você utiliza?

Eu fico conectada o dia inteiro. Mas imagino que eu fique com os olhos na tela por cerca de 3 horas.

6) Qual tipo de rede você costuma usar?

Eu uso 3G quando estou na rua e Wi-fi no trabalho e em casa.

7) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

As pessoas acabam se tornando ante-sociais. O ato de conversar olho no olho acaba ficando de lado. As vezes, estamos em um restaurantes com um amigo, mas prestamos mais atenção no telefone do que neles. Por isso, acho que as pessoas estão mais frias e impessoais umas com as outras.

GIOVANNI NOGUEIRA

REPÓRTER

DIÁRIO DO VALE

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Não. Eu trabalho há 16 anos como jornalista e sempre fui adepto do bloquinho e da caneta. Não uso os dispositivos móveis no dia-a-dia mas acredito que é um processo inevitável, pois tablets e smartphones vem se tornando ferramentas cada vez mais essenciais no futuro que já chegou. Se está na rua e acontece alguma coisa, você já pode tirar uma foto, mandar para o jornal ou publicar na mesma hora, ou seja, é um diferencial que você pode ter com relação às outras mídias.

2) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

O processo torna-se muito automático, não há cuidado e imersão do repórter. Por exemplo, numa entrevista ele deixa o celular gravando e não presta atenção no que o entrevistado está falando, devido à “segurança” de que tudo está ali e ele poderá ouvir depois. Outro ponto é a questão do vício, da dependência. Eu acho que estudos da psicologia e da área de

comportamento deveriam analisar esse momento de transição entre uma sociedade cada vez mais digital e automatizada, e a que em outra hora era analógica e mecânica.

PAULO ROBERTO DE OLIVEIRA ROCHA

PRODUTOR

TV RIOSUL

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Sim, uso um sansung galaxy pocket

2) De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística?

Na busca de informação para a produção das matérias, uso sites como o Google e portais de notícia como Uol e G1.

3) Quais aplicativos são usados?

Internet e telefone.

4) Em média, quantas horas por dia você utiliza?

Duas horas por dia em média

5) Qual tipo de rede você costuma usar?

Uso 3G e Wi-Fi quando há alguma disponível.

6) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

O serviço é de péssima qualidade. O sinal cai com frequência, interrompendo a navegação e as ligações.

RAQUEL CUNHA RIBEIRO

PRODUTORA

TV RIO SUL

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia? Qual modelo?

Smartphone. Sansung Grand Duos.

2)De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística?

Informação mais rápida. Principalmente quando não tenho algum computador perto.

3)Quais aplicativos/funções são usados?

Whatsapp, Facebook, bancos e revistas.

4)Em média, quantas horas por dia você utiliza?

O tempo todo

4)Qual tipo de rede você costuma usar?

3G e Wi-Fi

5)Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

Acredito que o maior problema está no lado social. O contato entre as pessoas tem se tornado cada vez menos físico, ficando restrito somente ao virtual.

WANDEL GARCIA

EDITOR

TV RIOSUL

1)Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Sim, um Motorola CEO168

2)De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística?

Principalmente na busca por personagens e na interação com o público.

3)Quais aplicativos são usados?

Twitter, Facebook, Agenda e Instagram

4)Em média, quantas horas por dia você utiliza?

7 horas

5)Qual tipo de rede você costuma usar?

Todo tipo de rede móvel. 3G e Wi-fi.

6)Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

O principal problema para mim é a utilização única desses dispositivos móveis para se fazer contato com uma fonte, em vez de se dar preferencia pelo contato face a face. Por outro lado o não uso dessa tecnologia por alguns órgãos oficiais acaba dificultando nosso trabalho de jornalista. Por exemplo, se o corpo de bombeiros, a polícia e hospitais pudessem nos passar informações através do Whatsapp traria maior velocidade na nossa apuração.

MATHEUS GERHARD

EDITOR DE IMAGENS

TV RIO SUL

1)Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Sim, uso os dois. Tenho um tablet e um smartphone.

2)Quais modelos?

Um Ipad 3 e um Iphone 4s

3)De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística?

Na divulgação do conteúdo, ampliação do público que assiste à programação da TV Rio Sul.

4)Quais aplicativos você faz uso?

Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp

5)Em média, quantas horas por dia você utiliza?

De 8 a 10 horas.

6)Qual tipo de rede você costuma usar?

Uso 3G e Wi-Fi.

7)Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

Para mim o principal problema está no lado pessoal dessa utilização. Ficamos muito expostos com o uso de redes sociais, ai dependendo da circunstância isso se torna algo negativo.

FERNANDA SALLUZ

PRODUTORA

TV RIO SUL

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Sim, uso um smartphone. É um Samsung Pocket.

2) De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística?

Contatos de personagens, e um retorno mais rápido por parte de quem esteja trabalhando conosco.

3) Quais aplicativos você faz uso?

Facebook, Whatsapp e LinkedIn

4) Em média, quantas horas por dia você utiliza?

Sempre que necessário, porém em média umas seis horas por dia.

5) Qual tipo de rede você costuma usar?

3G e Wi-Fi

6) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

A falta de privacidade devido à grande utilização das redes sociais.

DANIEL DE CARVALHO

EDITOR

PROGRAMA DÁRIO DE PAULA (Rádio)

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia?

Sim, os dois. Uso um smartphone e um tablet. Porém o tablet uso menos pois ainda não tenho muita segurança em trabalhar com ele. Prefiro usar meu notebook que me dá uma estabilidade e conforto maior.

2) De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística?

O meu celular tem me ajudado muito, uso mais como forma de me manter em contato com o pessoal da redação, com as minhas fontes e com o que está acontecendo no mundo. Tudo pode ser feito em tempo real com muita velocidade.

3) Quais aplicativos/funções você faz uso?

Eu uso o e-mail, a câmera fotográfica, o gravador de áudio, editor de textos e, principalmente, o Whatsapp. Todas essas funções me auxiliam bastante, tanto que até me tornei dependente delas. Hoje, ando sempre com o carregador no carro para evitar que a bateria acabe e eu não consiga utilizar meu smartphone. Com ele posso checar meus e-mails mais rapidamente, gravar o áudio de uma entrevista na rua ou por telefone, começar um texto e enviar todo material instantaneamente para a redação ou para a rádio.

Por exemplo, a pouco tempo atrás houve um acidente grave envolvendo um ônibus aqui em Volta Redonda, fui até o local gravei as sonoras, tirei algumas fotos e escrevi um texto curto sobre o que aconteceu. Enviei tudo via Whatsapp para o jornal e para a redação e antes que eu chegasse em casa, dentro do carro, eu já ouvi a matéria pronta, com as sonoras e tudo o que eu tinha apurado.

4) Em média, quantas horas por dia você utiliza?

Fico conectado o dia inteiro praticamente.

5) Qual tipo de rede você costuma usar?

Por incrível que pareça eu uso somente a 3G. Tenho um smartphone com 2 chips sendo que um deles é para uso restrito da internet. A Wi-Fi de onde eu trabalho, por exemplo, acaba sendo utilizada por muitas pessoas, o que deixa a qualidade do sinal mais baixa. Por isso prefiro usar a minha conexão no meu celular ou roteando para o meu notebook.

6) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

O problema em se usar dispositivos móveis é que nos tornamos muito dependentes dessa tecnologia. Hoje é necessário sempre termos nossos celulares ao alcance das mãos se não nos tornamos pessoas “incompletas”. A utilidade deles é algo inquestionável mas cada vez mais somos menos capazes de produzir algo sem que estejamos conectados à grande rede.

RENAN CURY

REPÓRTER

PROGRAMA DÁRIO DE PAULA (Rádio)

1) Você usa algum dispositivo móvel (smartphone e/ou tablet) em seu dia-a-dia? Qual modelo?

Uso. Uso um Motorola razr i no meu dia a dia. No trabalho utilizo um smartphone da Samsung, modelo simples, só para ter acesso ao Whatsapp.

2) De que forma esses modelos te auxiliam na prática jornalística? Quais aplicativos são usados?

Além da função normal de um celular, que é fazer e receber ligações, o celular tem capacidade de fazer gravações, portanto é ótimo para fazer entrevistas e coletar dados, além disso, caso precise fazer um flash ao vivo, posso entrar de qualquer lugar do mundo, no rádio, ao vivo, através do celular. Eu utilizo com mais frequência o WhatsApp, Facebook e Twitter, mas posso afirmar que o Facebook é o aplicativo que mais me faz ver coisas novas, já o Whatsapp é o que mais recebo fotos, notícias e reclamações. Por ser de “graça”, e muita gente ter, o Whatsapp ajuda muito o ouvinte a “ajudar” a gente.

3) Em média, quantas horas por dia você utiliza?

Utilizo de 6 às 9 da manhã sem parar, e durante o dia, de 20 em 20 minutos eu dou aquela “olhadinha”.

4) Qual tipo de rede você costuma usar?

A prioridade é a Wi-Fi, mas se não tiver eu uso a 3G.

5) Quais são os pontos negativos na utilização dessa tecnologia?

Informação errada. Como tem gente querendo ajudar, também tem gente querendo atrapalhar. Trotes, gente que manda boatos como se fosse notícia séria e gente que manda muita bobagem (correntes, fotos pessoais e imagens bobas). Tudo tem que ser apurado para ir ao ar.