

# V Congresso Literacia, Media e Cidadania

## Resumos

### Comunicações Livres 3 – Mesa 12

### ***Públicos e Práticas Mediáticas***

04 maio 2019 | 09h00 – 10h30 | Sala 23.3.5

### Índice

<b><i>Competência ética e de direito de autor: uma proposta .....</i></b>	<b>2</b>
<b><i>Práticas de roteiro e continuidade da criação no espectador.....</i></b>	<b>3</b>
<b><i>Motivações dos fãs portugueses de anime: resultados de um questionário online .....</i></b>	<b>4</b>
<b><i>O Espectador em Construção: Processo de criação da plataforma Primeiro Plano .....</i></b>	<b>6</b>
<b><i>A Internet e o uso da informação: influências do meio no processo de leitura e cognição.....</i></b>	<b>8</b>

## **Competência ética e de direito de autor: uma proposta**

**Jaciara Januario** (Universidade Federal do Maranhão e Universidade de Aveiro)

**Lídia Oliveira** (Universidade de Aveiro)

**Cássia Furtado** (Universidade Federal do Maranhão)

*Palavras-chave: competências infocomunicacionais, competência ética e de direito de autor, utilizadores, objeto digital*

### **Resumo:**

O artigo explora os conceitos de ética e de direito de autor sob a perspectiva dos usos e reusos que os utilizadores fazem dos objetos digitais (considera-se toda tipologia de arquivos/ficheiros de texto, imagem, áudio, vídeo ou multimídia) disponibilizados na *web*, no contexto das competências infocomunicacionais (conhecimentos, habilidades e atitudes). Embora esta geração de utilizadores tenha nascido imersa, neste meio tecnológico, e em seus derivados como os ambientes digitais, ainda existem desafios a serem transpostos, particularmente, ao lidarem com este arsenal de conteúdos disponíveis e protegidos pelo direito de autor, licenças *Creative Commons* e uso livre. Entretanto, é este espaço digital e de cultura participativa que tem impulsionado a interação, colaboração e partilha dos objetos digitais de diversas formas como: edição colaborativa, uso, reuso, reedição, remix, entre outros; e que requerem do utilizador competências particulares para que possam se apropriar dos recursos gerados e disponíveis neste ambiente digital, e ainda atitude crítica. A partir de um olhar alargado sobre as implicações éticas e legais das ações dos utilizadores nos usos e reusos que fazem destes objetos digitais, é que se propõe os seguintes objetivos: apresentar as competências infocomunicacionais (informacionais, comunicacionais e operacionais) e delinear a mobilização da competência ética e de direito de autor (uso moral, ético e normativo etc.). A metodologia adotada nesta pesquisa centra-se na literatura produzida no campo da Ciência da Informação, da Biblioteconomia, do Direito e Ética. Possuindo, assim, um carácter bibliográfico e documental. Conclui-se que entender, portanto, os aspectos das competências infocomunicacionais e competência ética e de direito de autor tornam-se uma condição *sine qua non* para o desenvolvimento de uma consciência autoral, e que permitirão aos utilizadores um verdadeiro exercício analítico, crítico e ético em sua atuação na *web*, bem como em seus diferentes contextos (canais formais e informais de disponibilização dos objetos digitais).

## ***Práticas de roteiro e continuidade da criação no espectador***

**Patrícia Dourado** (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e CIAC-Universidade do Algarve)

*Palavras-chave: cinema, processo de criação, literacia fílmica, práticas de roteiro*

### **Resumo:**

O espectador fílmico, como sujeito ativo e encarnado, está inserido na história da arte e do cinema amplamente, e dialoga também com as estratégias de criação. Esta comunicação trata das práticas de roteiro (guião) de alguns cineastas brasileiros contemporâneos, em um olhar de continuidade da criação no espectador. Estão entre os cineastas cujos processos são estudados Anna Muylaert, Eliane Caffé e Cao Guimarães. A análise se dá por meio do estudo das práticas comunicativas e das estratégias de criação identificadas nos registros de processo de criação (roteiros, relatos e entrevistas) dos cineastas estudados e encontra aporte teórico e metodológico para a análise desses materiais na crítica de processos de Cecília Almeida Salles e nos estudos de literacia fílmica de Mirian Tavares e Vítor Reia-Baptista. Complementarmente, auxiliam na investigação os conceitos de continuidade da mente, de Charles Sanders Peirce, e de narrativa como processo, do filósofo da linguagem Paul Ricoeur. Tem como pergunta norteadora: como se constrói a narrativa no cinema ao longo do processo de criação do roteiro, diante do olhar de continuidade da criação no espectador? *Motivada pela análise dos registros de processo e pela bibliografia em questão, a pesquisa propõe um olhar para a narrativa cinematográfica como um contínuo, a passar de um sujeito a outro, em uma espécie de cocriação permanente, em um abraço teórico entre a crítica de processos e os estudos de literacia fílmica. Busca modos de pensar o processo criativo no espectador, discutindo a figura do leitor de cinema como parte criativa do processo, com enfoque especial para as práticas de roteiro. A pesquisa está a desenvolver-se em conjunto com o Grupo de Pesquisa em Processos de Criação do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP e com o Centro de Investigação em Artes e Comunicação – CIAC, da Universidade do Algarve, atualmente em estágio de doutoramento sanduíche.*

## **Motivações dos fãs portugueses de anime: resultados de um questionário online**

**Pedro Moura** (Universidade do Minho/CECS)

**João Gonçalves** (Erasmus University Rotterdam)

**Catarina Navio** (CIMJ - Centro de Investigação em Media e Jornalismo)

*Palavras-chave: anime, fãs, motivações, públicos*

### **Resumo:**

Apesar de a animação japonesa - globalmente conhecida como *anime* - ser popular em diferentes partes do mundo (Athique, 2016), há ainda escassos trabalhos académicos sobre os fãs portugueses - os *otaku* - destes conteúdos. Em Portugal, o artigo de Jorge e Navio (2013) é um dos poucos exemplos encontrados. As autoras constataram que a comunidade *otaku* nacional é pequena e ainda nas margens dos consumos mediáticos do país. Este último dado é particularmente saliente nas autoperceções dos fãs (Jorge & Navio, 2013), que se mostraram sentir parte de um nicho nem sempre compreendido por quem os rodeia e com quem não partilham o mesmo interesse. De acordo com Jenkins (2006), nos EUA, o escapismo das realidades locais afigurou-se como uma das principais motivações dos *otaku* norte-americanos. Estes procuravam experiências mais amplas, tentando desenvolver identidades globais. Os conteúdos japoneses - não só *anime*, mas também banda desenhada (*manga*), muitas vezes acedidos não através da sua distribuição comercial, que por vezes era inexistente, mas pelo contacto entre fãs - eram uma forma de concretizar esses objetivos. O autor classificou esses fãs como *pop cosmopolitans* (Jenkins, 2006).

A presente comunicação sintetiza e discute os resultados de um inquérito por questionário *online*, que foi respondido por 470 portugueses espectadores regulares de *anime*. Centra-se nas motivações destes para consumirem animação *made in* Japão. A amostra é sobretudo constituída por jovens e estudantes, que acederam ao questionário através dos endereços de *email* institucional de duas universidades portuguesas e de apelos à participação em espaços *online* para fãs dos conteúdos em questão. Para o estudo foi adaptada uma escala anterior aplicada a telenovelas (Rubin & Perce, 1987), da qual emergiram cinco tipos de motivação que resultaram de uma análise fatorial. Para os fãs inquiridos, o consumo de anime é motivado por razões de entretenimento, parassociais, escapistas, sociocognitivas e para passar tempo, sendo as três primeiras mais salientes. A idade e o género são moderadores relevantes para motivações dos *otaku* inquiridos.

**Referências bibliográficas:**

Athique, A. (2016). *Transnational Audiences: Media Reception on a Global Scale*. Cambridge: Polity Press.

Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.

Jorge, A. & Navio, C. (2013). Descobrimos a Comunidade Otaku Portuguesa: os Fãs Online. *Vozes & Diálogo*, 12(1), 4-17.

Rubin, A. M. & Perse, E. M. (1987). Audience Activity and Soap Opera Involvement: A Uses and Effects Investigation. *Human Communication Research*, 14(2), 246-268.

## ***O Espectador em Construção: Processo de criação da plataforma Primeiro Plano***

**Raquel Pacheco** (CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

*Palavras-chave: literacia cinematográfica e audiovisual, educação para os media, cinema e educação, crianças e jovens*

### **Resumo:**

Nos últimos oito anos, desde o levantamento das iniciativas de educação para os media que resultou no lançamento da publicação *Educação para os Media em Portugal* (2011) e da nova Lei para o Cinema e Audiovisual (2012) que abriu caminho para a criação, em 2013, do Plano Nacional de Cinema (PNC), assistimos a um desenvolvimento considerável dos projetos de cinema e educação em Portugal (Pacheco, 2016). Nacional e internacionalmente, a escola continua a ser investida como o lugar privilegiado para conduzir tal processo; porém, a instituição escolar mostra ainda uma resistência à cultura popular e aos media (Pasquier 2005): tem dificuldade em lidar com as culturas audiovisuais e recorre a estes meios, por exemplo, como meros recursos técnicos. O cinema e educação, área de estudos enquadrada na da educação para os media, promove a literacia cinematográfica e audiovisual, além de colaborar para a construção de uma literacia mediática, encontra-se ainda em processo de consolidação em Portugal: é atualmente composta pelo PNC, pelos cineclubes, por projetos europeus e por iniciativas dispersas que privilegiam a iniciação aos estudos fílmicos, principalmente no âmbito da educação formal, embora não fazendo parte dos currículos escolares obrigatórios.

Esta comunicação tem como base a criação e implementação da plataforma digital “Primeiro Plano – o espectador em construção”, desenvolvida através do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), a qual dá continuidade a um projeto iniciado por Vítor Reia-Baptista. A plataforma pretende reunir as diferentes ações de cinema e educação existentes no país, numa rede de literacia cinematográfica, através de um espaço onde estas ações possam gerar partilha de experiências de modo a fortalecer as iniciativas e a enriquecer as experiências dos diferentes agentes que atuam nesta área. Destacam-se, principalmente, o desafio da metodologia longitudinal, problematizando o papel dos agentes envolvidos, mais especificamente os projetos que dinamizam a área e sua participação na investigação.

**Referências bibliográficas:**

Pacheco, R. (2016). *Cinema e Educação. Estudos de Caso no Brasil e em Portugal*. Tese de Doutoramento, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, Portugal.

Pasquier, D. (2005). *Cultures Lycéenes: la tyrannie de la majorité*. Paris: Éditions Autrement.

## ***A Internet e o uso da informação: influências do meio no processo de leitura e cognição***

**Eleonora Stanziona Viggiano** (Universidade de Brasília)

**Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque** (Universidade de Brasília)

*Palavras-chave: cognição, informação, internet, leitura*

### **Resumo:**

O surgimento das novas tecnologias de informação e comunicação promove mudanças sociais alteram a forma como vivemos, como lidamos com o conhecimento, autoridade e mundo, as formas de produção e, finalmente, a forma como pensamos.

Neste contexto de mudança, percebemos usuários expostos a todo momento a conteúdo informacional transmitido de forma não linear, hipertextual, multimidiática e convergente, aliado ao uso social e colaborativo das mídias em diversos dispositivos.

No entanto, uma mudança mais sutil se opera dentro de nós, mudança que pode alterar a forma como utilizamos a informação. Ela não acontece nos suportes, nos meios nem nos sistemas, mas na máquina mais potente, o próprio cérebro humano.

Nicholas Carr, em sua obra *A geração superficial* levanta a hipótese de que a Internet está transformando nosso cérebro, tornando-o menos reflexivo e concentrado, menos linear e mais disperso. “Ao combinar muitos tipos diferentes de informação em uma única tela, a rede multimídia fragmenta ainda mais o conteúdo e dilacera nossa concentração” (Carr, 2011).

Diante da dispersão e falta de concentração, a capacidade de criar relações mentais e, em última instância, usar a informação, fica prejudicada. A distração causa o que se chama “custo de comutação” (Jackson, citado em Carr, 2011) que seria o preço a se pagar pela mudança de foco entre as várias ofertas que o ambiente multimídia oferece.

O objetivo principal do trabalho é analisar os efeitos da internet no uso da informação, relacionando-os a teorias que do processo cognitivo, especialmente em relação à tecnologia. Busca-se, também, analisar os efeitos da internet na leitura, visto que este é o principal meio pelo qual se dá o uso da informação neste caso.

Propomos uma metodologia mista de trabalho que incluirá observação com entrevista e questionário. Os usuários serão expostos a diferentes formas de textos escrito variando em linearidade, hipertextualidade e multimodalidade. A segunda etapa consistirá em questionário posterior que avaliará a capacidade de uso do conteúdo por parte do indivíduo.

**Referências bibliográficas:**

Carr, Nicholas.(2011). *A geração superficial – o que a internet está fazendo com nossos cérebros*. São Paulo: Agir.