



A construção de conhecimento no jornalismo de cidades: reflexões a partir do desenvolvimento de um aplicativo para temas urbanos em Aracaju

Carlos Eduardo Franciscato^{1 2}

Universidade Federal de Sergipe

Resumo: Este *paper* apresenta reflexões teóricas sobre o jornalismo com base em resultados de um projeto de pesquisa aplicada executado entre 2016 a 2020 cujo objetivo consistiu no desenvolvimento de um aplicativo de comunicação móvel para celulares tipo *smartphone* voltado à qualificação do jornalismo de cidades em Aracaju, Sergipe. São apresentadas etapas de desenvolvimento do aplicativo, com base em problemas tais como linguagens de programação, plataformas de desenvolvimento, modos de interação e conhecimentos produzidos sobre a cidade. O projeto estimulou pensar o jornalismo na construção deste conhecimento considerando: os modos de vida no cotidiano das cidades; os tipos de conhecimento que as práticas cotidianas geram; as relações entre o jornalismo e as tensões da expansão urbana; as mediações comunitárias do jornalismo; e a atuação das mediações das tecnologias digitais em rede.

Palavras-chave: Jornalismo de cidades; tecnologia móvel; inovação; conhecimento; mediação.

1. Introdução

O jornalismo de cidades está entranhado no processo histórico de consolidação do jornalismo como prática social de mediação informativa: o jornalismo tem sido par-

¹ Professor da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Jornalista. E-mail: cfranciscato@uol.com.br.

² Este projeto de pesquisa contou com a participação de alunos de graduação em Jornalismo e Ciências da Computação da UFS como bolsistas de iniciação científica e de extensão: Camila de Jesus Oliveira, Leandro Pereira Gomes da Silva, Luís Matheus Brito Meneses, Maria Izabel de Jesus Costa, Romário Rosa Cidrão e Társis de Jesus Santos.

ceiro dos habitantes das grandes cidades pelo menos nos últimos duzentos anos para orientar a vivência cotidiana entre estranhos, a revelar o diferente, as situações importantes ou graves e a apresentar o espetáculo do movimento diário de milhares de pessoas (SCHUDSON, 1978). Foi na virada dos séculos XIX para o XX que se consolidou um tipo de jornalista escritor das ruas, um “*flaneur*” fruidor dos becos, vielas e esquinas, modelo de cronista que se sustentou no jornalismo do século XX como um leitor do ritmo lento das cidades (SANTOS, 1997), em contraposição ao progresso econômico e tecnológico que culminou com o estrangulamento urbano ao final do século.

Deste ritmo frenético modelou-se uma empresa jornalística focada no industrialismo e na segregação das cidades, no divisionismo mercantil e na valorização especulativa de seus bairros (LEFEBVRE, 2001), na estigmatização da pobreza e no olhar moralista sobre sua boemia. Este modelo de jornalismo moveu-se para fragmentar a sociabilidade urbana em fatos e problemas isolados e desconexos e em traduzir o cotidiano das cidades como uma explosão de violência sem sentido, por meio da criminalização da pobreza nas “páginas” dos jornais (TAVARES e VAZ, 2005; GÓES, 2014).

O engessamento deste jornalismo de cidades desencantado foi um dos eixos motivadores do projeto de pesquisa aplicada sobre essa clássica editoria da cobertura jornalística, executado entre 2017 a 2020 inserido no Programa de iniciação Científica (PIBIC) da Universidade Federal de Sergipe, cujo objetivo consistiu no desenvolvimento de um aplicativo de comunicação móvel para celulares tipo *smartphones* voltado à qualificação do jornalismo de cidades, denominado *Aracaju em Mapas*. O aplicativo foi proposto com a intenção de ser uma ferramenta capaz de auxiliar jornalistas na cobertura de questões urbanas na região metropolitana de Aracaju, capital do estado de Sergipe.

Para isso, buscou-se articular o jornalismo de cidade a conceitos específicos dos dispositivos de comunicação móvel (mobilidade, ubiquidade, geolocalização) e a modalidades novas de prática jornalística, como o jornalismo de visualização de dados. Utilizamos a arquitetura da informação e a modelagem como metodologias para o desenvolvimento do aplicativo, assim como pesquisa documental e entrevistas semiestruturadas com jornalistas para obtenção de avaliações sobre uma das versões do *app*.

A versão mais recente deste aplicativo trouxe a interação como lógica integradora do aplicativo, reconhecendo o princípio da autoridade dos moradores em conhecerem

sua cidade e relatarem seus problemas, soluções, eventos e lugares para os jornalistas. Mais do que colaborações a respeito de fatos, essas contribuições dos usuários do aplicativo visam à construção de novos modos jornalísticos de ver e noticiar a cidade. Questionamos sobre uma alteração do capital de autoridade (BOURDIEU, 1997) que o jornalista possuía como controlador do poder de factualizar o cotidiano urbano e um deslocamento desta escrita para uma situação de interação sucessiva com os habitantes da cidade.

Nesta perspectiva, o ambiente, as plataformas e as ferramentas digitais operam como mediadores tecnológicos dessa interação (inovações tecnológicas que atuam como condicionantes de inovações organizacionais e sociais), e os monopólios tradicionais de autoridade jornalística cedem espaços para a emergência de conhecimentos localizados e mesmo antes subjugados pelo poder desproporcional da organização jornalística na nomeação dos fatos noticiosos. Discutimos essas dinâmicas e suas consequências para o jornalismo, bem como as formas como essas apropriações sociais das tecnologias digitais em rede pelos moradores vêm criando novos modos de construção social do conhecimento jornalístico sobre a cidade.

Nestes quatro anos em que o projeto de pesquisa desenvolveu um aplicativo jornalístico em tecnologia móvel direcionado à qualificação do jornalismo de cidades, as suas sucessivas etapas levaram à busca de soluções para aspectos práticos da tecnologia digital móvel e do trabalho do jornalista na cobertura de cidades: o aplicativo passou por diferentes versões que expressaram não somente o incremento de melhorias, mas a mudança de padrão do *app*; a experimentação de linguagens de programação; o recurso a plataformas de desenvolvimento de aplicativos, sejam elas em ambiente educativo ou comercial; a necessidade de dar centralidade à interação como lógica de funcionamento do aplicativo; e a discussão sobre os tipos e qualidade dos conhecimentos produzidos sobre a cidade com o uso dessa ferramenta e o quanto ela poderia incentivar uma melhoria na padrão da cobertura jornalística local.

Este *paper* apresenta dois momentos: a) uma apresentação sumarizada dessas ações da pesquisa: b) uma reflexão sobre o lugar do jornalismo na construção social do conhecimento sobre a cidade. Nesta problematização, serão consideradas, a partir dos índices fornecidos na pesquisa aplicada, as relações entre o jornalismo e o cotidiano das

idades, considerado do ponto-de-vista dos modos de vida urbana; os tipos de conhecimento que as práticas cotidianas geram e as interrelações possíveis com o conhecimento jornalístico; as formas como as tensões, desigualdades, contradições e segregações da expansão urbana manifestam-se e são afetadas pelo conteúdo jornalístico; as formas possíveis de exercício de mediação social pelo jornalismo, com base em princípios comunitários e dialógicos; a atuação das mediações tecnológicas digitais em redes comunitárias na estruturação das possibilidades de produção local de conhecimento no jornalismo.

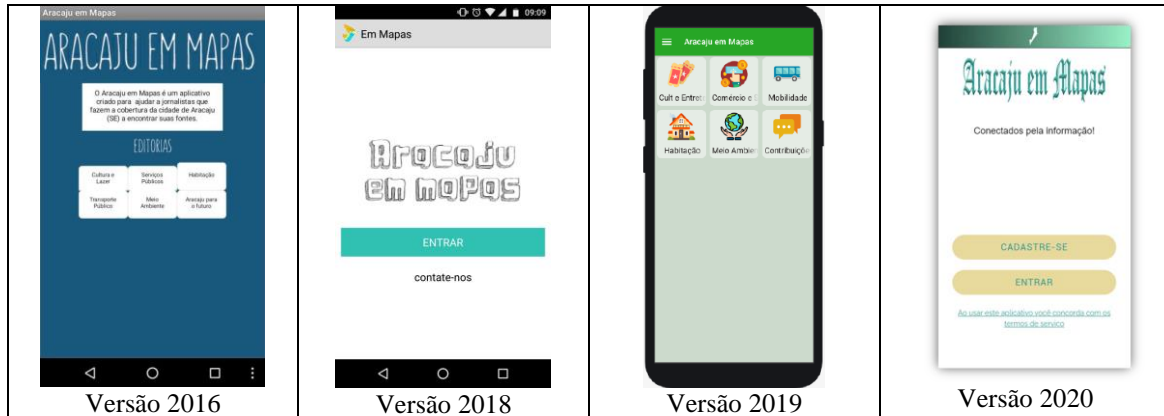
2. Etapas e resultados da pesquisa aplicada

A execução do projeto foi realizado em algumas etapas conforme o teste das ideias e das metodologias, a experimentação de ferramentas, a avaliação dos resultados e a reflexão teórica produzida (FRANCISCATO, 2006). A seguir destacaremos quatro itens mais importantes desenvolvidos no projeto, sem estarem em sequência cronológica. A apresentação será resumida para concentrar esforços nas reflexões teóricas do item seguinte.

2.1) Ambientes e plataformas de desenvolvimento das versões do aplicativo

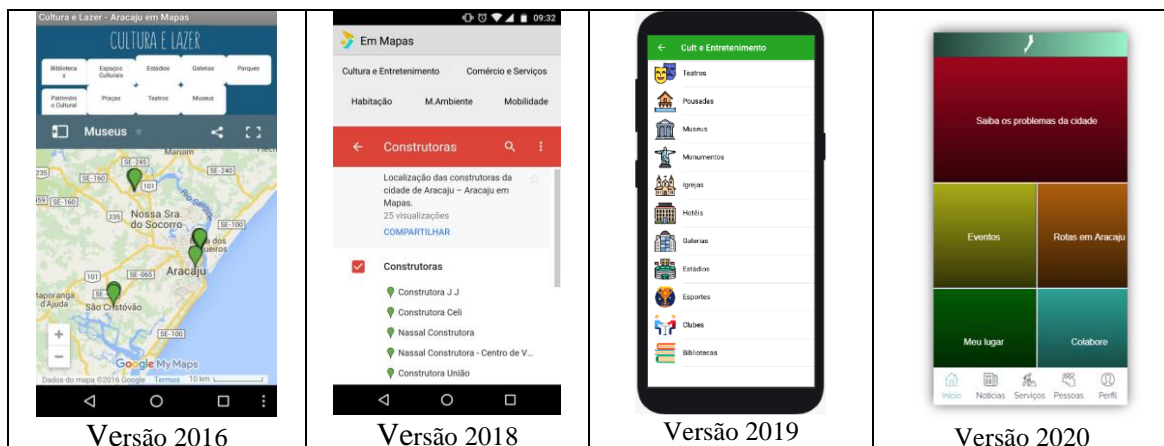
O desenvolvimento do aplicativo levou a elaboração de sucessivas versões, em decorrência de mudanças na concepção do produto, alterações nas linguagens de programação e nas plataformas de desenvolvimento (Figuras 1 e 2). Em todas, o princípio do armazenamento e navegação visual por meio de mapas interativos permaneceu como um dos aspectos centrais da proposta, bem como do uso de geolocalização.

Figura 1 – Telas iniciais das quatro versões do aplicativo



Fonte: reprodução do aplicativo

Figura 2 – Telas internas das quatro versões do aplicativo



Fonte: reprodução do aplicativo

A versão de 2016 foi desenvolvida no ambiente de programação *MIT App Inventor*, mantido pelo *MIT Labs* (Massachusetts Institute of Technology, nos Estados Unidos - <http://appinventor.mit.edu/>). É um ambiente intuitivo e educativo de construção de aplicativos com base na montagem de blocos com pequenos comandos de programação que, ao serem encaixados, formam linhas de programação sem a necessidade de trabalhar diretamente com a linguagem. O problema deste ambiente é que ele desenvolve aplicativos simplificados, o que tornou inviável na concepção deste projeto (Figura 3).

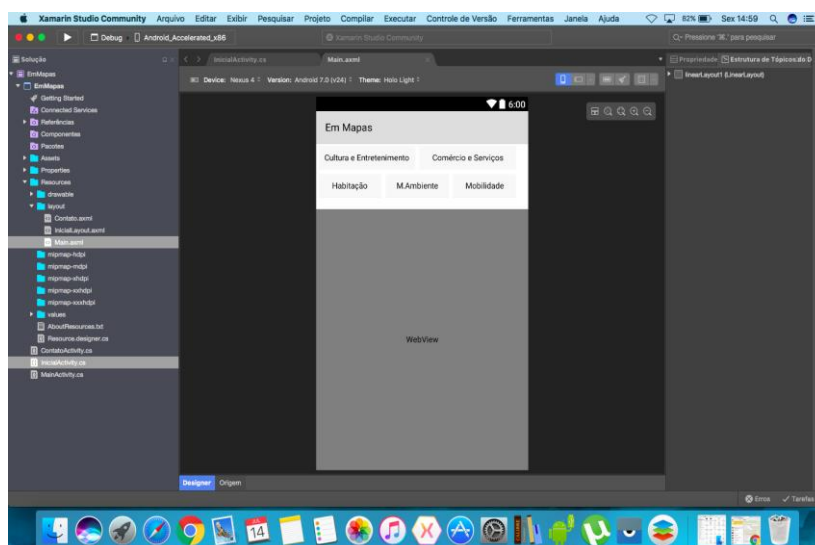
Figura 3 – Estrutura de navegação do *MIT App Inventor*



Fonte: reprodução do ambiente de desenvolvimento

As limitações do ambiente *MIT App Inventor* levaram a uma migração do aplicativo em 2017 para um novo ambiente e linguagem, a plataforma *Xamarin*, escrito na linguagem de programação *C#*. O *Xamarin* possibilitou que o aplicativo *Aracaju em Mapas* fosse transferido para outras plataformas móveis compatíveis, como o *iPhone* e a integração do *Windows 10* (Figura 4).

Figura 4 – Estrutura de navegação do ambiente *Xamarin*

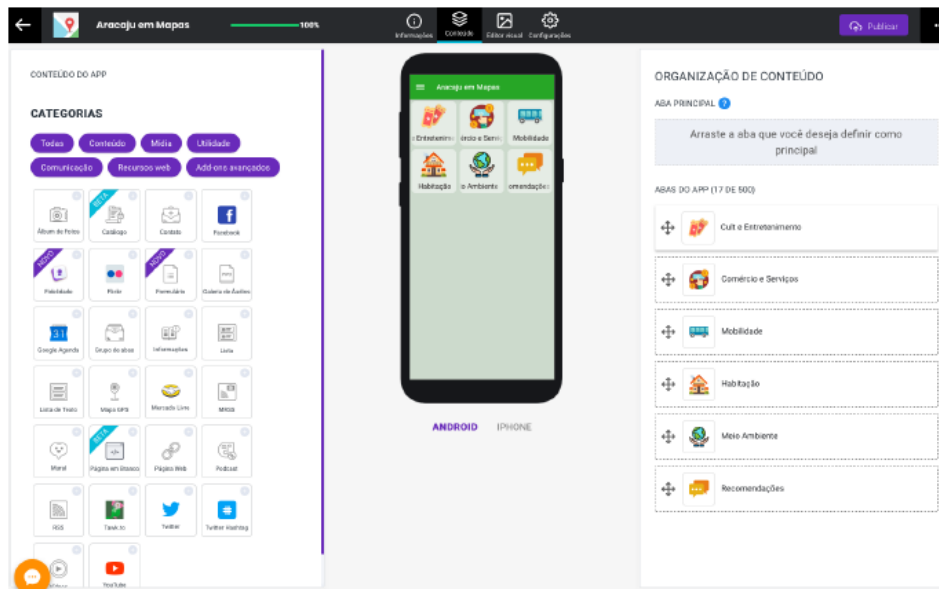


Fonte: reproduções do ambiente de desenvolvimento

O desafio que esta versão exigiu foi o desenvolvimento de sistema de banco de dados para comportar o armazenamento e recuperação dinâmica de dados. Isso levou a uma aproximação com o Núcleo de Informática e Tecnologia da Universidade Federal de Sergipe, que seria o servidor deste sistema. Entretanto, os problemas operacionais decorrentes do uso do ambiente UFS não permitiram a operação deste incremento de funcionalidade.

A opção foi, então, migrar para plataformas de desenvolvimento que já possuem sistemas de banco de dados como funcionalidades. A versão de 2019 foi desenvolvida na *Fábrica de Aplicativos*, empresa nacional (<https://fabricadeaplicativos.com.br/>) (Figura 5). Embora oferecesse versões gratuitas de desenvolvimento, optamos pela assinatura paga, com mais funcionalidades.

Figura 5 – Tela de construção do app na *Fábrica de Aplicativos*

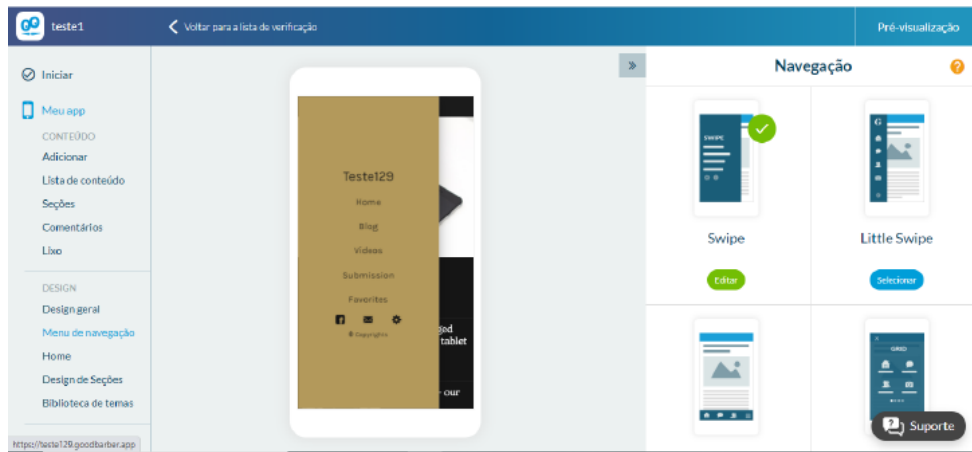


Fonte: reprodução do ambiente de desenvolvimento

Embora tenha gerado uma estabilidade ao sistema do aplicativo, este ambiente priorizava o desenvolvimento de um padrão comercial de aplicativos e não possuía boas funcionalidades para interação com usuários, algo que se tornou central na concepção do app a partir de 2019. Portanto, testamos, em 2020, a versão gratuita da plataforma *GoodBarber*, por ela apresentar maior amplitude de permissões para a modelagem de

recursos interativos, como mapas, o que possibilitou melhores resultados visuais e funcionais (<https://pt.goodbarber.com/>) (Figura 6).

Figura 6 – Tela de construção de *app* na *GoodBarber*



Fonte: reprodução do ambiente de desenvolvimento

2.2) A categorização dos conteúdos do jornalismo de cidades

Entre 2016 a 2019, o aplicativo *Aracaju em Mapas* apresentou uma categorização de temáticas sobre a cidade de Aracaju com base em uma análise documental de publicações oficiais, legislações, planos de estudo e de políticas públicas tanto em nível local (como o Plano Diretor de Aracaju) quanto nacionais, como o Plano Nacional de Habitação. Ao executarmos a sistematização desse conteúdo visando a gerar uma distribuição coerente de temas que envolvam a questão urbana, chegamos a um resultado provisório de cinco temáticas: Cultura, Esporte e Lazer; Meio Ambiente; Serviços Públicos; Habitação; Transporte e Mobilidade (Ver Figura 7). Além desses cinco tópicos, adicionamos mais dois: “Aracaju para o Futuro”, destinado a apresentar ao jornalista abordagens sistemáticas e reflexivas sobre questões urbanas com vistas a municiar a produção de pautas mais densas; e “Hoje em Aracaju”, destinado a publicar notícias atuais sobre a cidade.

Esta estrutura de conteúdos foi modificada na versão do aplicativo desenvolvida em 2020. Nesta última, houve a priorização da dimensão interativa como lógica de construção do aplicativo. Este aspecto será discutido em tópico seguinte.

Figura 7 – A categorização de conteúdos no *app*



Fonte: produção da equipe do PIBIC/UFS

2.3) A interação como centralidade do dispositivo

A partir dos resultados alcançados nas versões anteriores, bem como as limitações operacionais para execução de determinadas funcionalidades, optou-se, durante o ano de 2019, por alterar uma lógica de funcionamento do aplicativo, introduzindo a interação como lógica estruturante e interface de uso do aplicativo. Assim, acreditamos que um ambiente interacional intuitivo possibilitará uma maior aproximação e compartilhamento de conteúdos entre jornalistas, seus públicos e as assessorias de comunicação dos poderes públicos, como a Prefeitura e a Câmara de Vereadores.

Como estrutura de navegação, pensou-se a coexistência de três camadas informativas (jornalistas, público e poder público) superpostas sobre um mapas da cidade (gerados no *Google Maps*) para armazenamento e disponibilização das informações, bem como de navegação pelo aplicativo. Tais funcionalidades, no entanto, não foram possíveis de serem efetivadas na plataforma *GoodBarber*, o que coloca desafios para avanços futuros no desenvolvimento do aplicativo.

A versão 2020 do aplicativo ganhou nova estrutura de navegação, focados no princípio da interatividade (Figura 2, versão 2020). São os seguintes os recursos interativos introduzidos já na segunda tela do aplicativo, ou seja, como estruturante da navegação no *app*:

a) Saiba sobre os problemas da cidade – recurso em que qualquer usuário do aplicativo pode acessar, no mapa, informações fornecidas pelos moradores marcadas com ícone

vermelho sobre problemas urbanos cotidianos, inseridas no mapa por meio de geolocalização.

b) Eventos – recurso semelhante ao anterior, mas com a finalidade de inserção no mapa, pelos moradores, de atividades recreativas, culturais, comunitárias dos bairros da cidade, marcadas com ícone amarelo.

c) Rotas em Aracaju – recurso para dar a conhecer Aracaju aos seus visitantes ou Aqueles que, mesmo morado na cidade, não conhecem suas áreas de lazer e como chegar a elas. As informações também estarão dispostas em mapas, com ícones na cor laranja.

d) Meu Lugar – por esse recurso os moradores contam sobre a vida cotidiana em seus bairros. Não se trata exatamente de eventos, mas de olhares, impressões, memórias, visões e narrativas sobre os bairros construídas pelos próprios moradores (afixados nos mapas por meio de ícones verdes), possibilitando aos jornalistas, no uso do aplicativo, ter contato com novos olhares sobre a cidade, renovando sua rotina de fontes e apuração jornalística.

e) Notícias – O aplicativo trará também informações jornalísticas produzidas nos meios de comunicação de Aracaju sobre a Capital e as três demais cidades da região Metropolitana (São Cristóvão, Nossa Senhora do Socorro e Barra dos Coqueiros).

f) Serviços Públicos – informações produzidas por assessorias de comunicação social de órgãos públicos da Região Metropolitana.

g) Pessoas – este recurso abre possibilidade para consulta aos perfis de pessoas da região que tenham se cadastrado no aplicativo e possam ser encontrados pela proximidade geográfica do bairro (geolocalização). O *app* permite que haja interação entre elas, na forma de conversação por texto.

3. A construção de conhecimento no jornalismo de cidades

Após realizarmos uma apresentação das principais etapas, avanços e limitações alcançados no desenvolvimento do aplicativo *Aracaju em Mapas* entre 2016 a 2020, faremos aqui uma abordagem das contribuições teóricas que o projeto buscou para pensar o jornalismo na cobertura de questões urbanas. De início, é necessário contextualizar o tempo histórico em que este jornalismo vive, sendo continuamente transformado pelas



novas infraestruturas, plataformas e ambientes das tecnologias digitais em rede. Há um cenário de reconfigurações estruturais do jornalismo em diferentes níveis: a redefinição de padrões e processos jornalísticos com as tecnologias digitais em rede, a perda de fôlego do modelo de negócios condensado em um perfil de grande empresa jornalística, a redefinição do lugar e papel dos públicos em todo o processo de circulação jornalística e, em consequência, os efeitos para a profissão e a identidade do jornalista.

Essa infraestrutura das tecnologias da informação digital vem alterando também a compreensão das cidades, construindo um padrão gradativo de “cidades inteligentes”. Negre *et al* reconhecem tratar-se de um “conceito difuso” (2015, p. 2317) pela variedade de abordagens, mas acentua que esses dispositivos tendem a melhorar o dia-a-dia dos moradores da cidade. Conforme Dameri, a cidade inteligente é “uma área geográfica bem definida, na qual altas tecnologias como TIC, logística, produção de energia, etc., cooperam para gerar benefícios para os cidadãos em termos de bem-estar, inclusão e participação, qualidade ambiental, desenvolvimento inteligente” (2013, p. 2549).

A discussão a seguir irá considerar o fator tecnológico na constituição das cidades contemporâneas, relacionando-o às transformações na produção e circulação do conhecimento sobre a cidade. O jornalismo tem papel estratégico no estabelecimento desta comunicação de conhecimentos entre cidadãos, especialistas e poder público, por ser uma prática social legitimada na produção e circulação de conteúdos verazes sobre o mundo social.

Pela forma de produção de seu discurso, imprimindo nele uma noção de verdade factual, o jornalismo tem sido considerado por estudos em ciências sociais de matriz construcionista como um ator autorizado para executar esse trânsito, tanto na hipótese de se constituir um tipo particular de conhecimento do mundo e, para isso, apresentar um modo específico de produção desse conhecimento quanto como um lugar institucional de mediação social de conhecimentos. Todas essas modalidades expressam modos de impacto do jornalismo como um sujeito de conhecimento sobre a sociedade.

Esta segunda parte do *paper* dedica-se, agora, a refletir sobre o lugar do jornalismo na construção social do conhecimento sobre a cidade. Os aspectos abordados surgiram durante o trabalho de pesquisa no desenvolvimento do aplicativo *Aracaju em Mapas*, bem como visitação à literatura e percepção dos desafios para o jornalismo fra-

gilizado estruturalmente como organização de mídia e sob competição feroz pela disseminação e troca exponencial de conteúdos pelas redes sociais digitais.

Como parte do esforço teórico envolvido na pesquisa aplicada, buscamos desenharmos o esboço de uma compreensão de jornalismo como forma de conhecimento a partir de consideração de sua importância na vida das cidades. Apresentamos a seguir cinco componentes de uma caracterização do tipo de conhecimento construído pelo jornalismo na sua cobertura das cidades:

3.1. O conhecimento constrói-se no cotidiano das cidades como espaço de interações regradas ou disruptivas.

O termo cotidiano é polissêmico, por isso, vamos restringir seu uso a duas compreensões. A primeira se refere a uma ideia geral de proximidade, relacionada a um ambiente espaço-temporal no qual as experiências que vivenciamos são próximas a nós tanto no espaço das nossas relações comuns quanto no tempo em que fazemos as ações. Na perspectiva construcionista de Berger e Luckmann (1978, p. 39), o mundo da vida cotidiana implica um referencial de lugar e tempo marcado pelo “aqui e agora”. A segunda alcança uma dimensão mais própria da frequência e repetição de ações e conteúdos específicos. É mais característica dos processos de rotinização, que possibilitam “um senso de segurança ontológica” (GIDDENS, 1989, p. 304)

Para pensar o cotidiano na vida urbana, Leite (2010) foca particularmente naquilo que este tem de disruptivo ou perturbador, tanto nas ações cotidianas “que não se circunscrevem à normatividade predominante nos contextos de vida pública” quanto na compreensão da “dimensão profundamente conflitante da vida urbana contemporânea e os distintos mecanismos que subsidiam as práticas sociais que alteram a vida cotidiana” (LEITE, 2010, p. 737-738). Leite busca em Michel de Certeau (1994) seu entendimento da lógica processual da vida cotidiana, com seus procedimentos, movimentos, táticas, práticas que desafiam o espaço regrado e rotinizado pelos sistemas de planificação e institucionalização da vida urbana. Como reação, “a cidade se vê entregue a movimentos contraditórios que se compensam e se combinam fora do poder panóptico” (CERTEAU, 1994, p. 174).

O jornalismo tradicional ocupou essa posição disciplinadora nas cidades. Por um lado, atuou como um canal de mediação entre os poderes públicos, seus serviços e as demandas dos moradores. Organizou tematicamente as questões urbanas, catalogando-as em editorias para facilitar seu enquadramento noticioso, e produziu um jornalismo vocacionado para a prestação de serviços públicos. Por outro lado, atrela a noção de violência ao cotidiano das cidades, atuando como “vigilante e delator dos crimes e das ‘barbáries’ que ‘assombram’ a população dos grandes centros.” (TAVARES e VAZ, 2005, p. 56).

Ao desenvolvermos o aplicativo *Aracaju em Mapas*, reconhecemos a insuficiência das primeiras versões em padronizar, em categorias, as áreas temáticas que comporiam o leque das questões urbanas. Esse esforço de produzir e oferecer conteúdos de orientação da cidade para os jornalistas e demais usuários do aplicativo revelou-se insuficiente para cobrir essa vocação urbana contestadora, contingente, disruptiva da cultura que brota além das institucionalidades do poder público e do jornalismo, inclusive.

3.2. O conhecimento tem diferentes naturezas na tessitura urbana.

A pluralidade de habitantes, modos de vida, lugares e organizações de uma cidade apontam para uma variedade de conhecimentos circulantes, sustentados por diferentes linguagens, formas culturais, estoques de conhecimento e matrizes cognitivas. Negre *et al* (2015, p. 2322) visualizam ao menos duas distinções claras: o conhecimento técnico que ordena os sistemas da vida urbana e se manifesta nos lugares regradados e administrados; e o conhecimento tácito, interacional, arraigado na cultura e nos modos de vida dos seus cidadãos, que habita os lugares informais de encontro entre os habitantes da cidade.

Isso se desdobra nos sistemas e práticas comunicacionais existentes. A cidade encontra problemas fundamentais de troca de informação e partilha de conhecimento entre, por um lado, “as suas entidades formais distribuídas no mundo e, por outro, as agentes da cidade (nômadas ou sedentárias), portadoras de valores e culturas diversificados de acordo com a origem” (NEGRE *et al*, 2015, p. 2322). Por isso, os autores reconhecem a coexistência de duas redes de informação: uma formal, institucional, tecnologicamente estruturada por organizações mais centrais à dinâmica da cidade; e outra rede

informal, para trocas de informação e compartilhamento do conhecimento tácito, alimentado pelas tecnologias das redes sociais digitais.

Se em ambas situações o ambiente e as ferramentas digitais são recursos promissores de articulação entre esses conhecimentos, o jornalismo tem posição estratégica nesse processo, na medida em que apresenta um aparato institucional, um capital de credibilidade e uma potencial capilaridade social. A proposta do aplicativo *Aracaju em Mapas* trouxe, na versão mais recente, este desafio da aproximação entre formas diferentes de conhecimento: a previsão da alimentação do *app* com conteúdos por três diferentes atores da cidade, os moradores, os jornalistas e os poderes públicos. A concepção do ambiente de mapa como lugar comum de armazenamento e disponibilização desses conteúdos em suas linguagens originais prevê situação mais dinâmicas de troca.

3.3. O conhecimento está impregnado das tensões e contradições urbanas.

O crescimento intenso das cidades a partir do século XIX, resultante da concentração da industrialização capitalista, provocou um adensamento populacional desordenado, uma mercantilização do solo urbano, o atendimento desigual por serviços públicos e políticas de segregação social, com a subdivisão em bairros, guetos e pequenos conglomerados urbanos (LEFEBVRE, 2001). Este fenômeno abriu novas formas de conflitos, calcados na disputa pelo uso dos espaços públicos e na sua exploração especulativa, com a expulsão e estigmatização das populações pobres e o enobrecimento de bairros com valorização econômica potencial.

O jornalismo empresarial que se expandiu nos séculos XIX e XX nutriu-se dessa cidade capitalista vibrante e transformou as ruas da cidade em grandes disputas comerciais por milhares de transeuntes apressados, constituídos agora como consumidores de notícias. O desafio do jornalismo nas cidades do século XXI é que essa lógica de organização urbana continua a prevalecer e, ao mesmo tempo, a expressar suas contradições. Se por um lado as novas tecnologias digitais em rede expandem possibilidades de práticas e trocas comunicacionais horizontais entre públicos cada vez mais amplos, por outro lado o jornalismo tradicional não se reconfigura com a mesma velocidade e dinamismo.

Desde o início do projeto *Aracaju em Mapas* havia a percepção de aspecto estratégico das tecnologias móveis como redefinidoras de relações do jornalismo com seus

públicos, particularmente nas grandes cidades, em que as equipes jornalísticas das empresas jornalísticas cada vez são mais escassamente visitavam áreas periféricas. Se a concepção inicial do aplicativo era dar a conhecer aos jornalistas, por meio de mapas interativos, uma cidade que elas não tinham mais contato frequente, a versão mais recente radicalizou essa proposta ao multiplicar formas de participação dos moradores na alimentação do *app* com informações comunitárias. Ao mesmo tempo, o aplicativo não desenvolveu, ainda, um modelo de resolução de problemas urbanos, pois não tem ferramentas de arbitragem de conflitos.

3.4) O conhecimento que o jornalismo constrói sobre a realidade social exerce um papel de mediação na sociabilidade das cidades.

Sabemos que o jornalismo exerce um papel de mediador social, interacional, pela sua capacidade de penetrabilidade e trânsito nos espaços da experiência coletiva. Aliado a esse papel está um segundo, a mediação cognitiva, que se expressa na ideia de que “o jornalismo se constitui em uma atividade com base no contrato de mediação cognitiva entre a realidade e os indivíduos” (GUERRA, 2008, p. 143). O que sustenta essa perspectiva cognitiva é a promessa do jornalista de levar os fatos, na forma de relatos, para um público. Para isso, recorre a uma noção de verdade e de fidelidade desses relatos por meio dos quais os indivíduos alcançariam a realidade das ocorrências.

Para ser aceito como produtor de conhecimento social, além da competência técnica o jornalismo tem que cumprir outra mediação, que é a institucional. Ou seja, assumir-se como instituição social carregada de valores caros à sociedade, como o da veracidade dos relatos, o reconhecimento da relevância de seus conteúdos, o respeito à pluralidade de vozes sociais, a atualidade dos fatos apresentados etc.

Assim, em uma cidade complexa e atravessada por visões e interesses conflitantes, o compromisso pela mediação tende a estar em constante questionamento por seus habitantes, considerando a constelação de interesses políticos e econômicos locais em disputa. Uma das formas de pensar a reconstrução da mediação jornalista para além dos jogos de poder está na obra de Cremilda Medina, ao acentuar a dimensão interacional, dialógica e temporal da mediação jornalística. A autora opera em uma perspectiva micro social de análise em que a construção social dos sentidos não está concentrada nas insti-

tuições, mas no cotidiano, nas ruas, buscando apreciar “a prática do repórter como um mediador social dos discursos da atualidade” (2003, p. 34) produzindo “mediações socioculturais do presente” (2003, p. 79).

O desafio do jornalista como mediador seria criar condições de diálogo em ambientes invadidos pelo poder, mercado e práticas sociais de intolerância e ódio. Como mediadores sociais, os jornalistas são convidados a “se deslocarem da passividade das técnicas adquiridas para a ação complexa, solidária e inovadora no ato de relação com o outro e com o mundo” (MEDINA, 2003, p. 51). Para a autora, a dialogia social presentifica: “ao desejar contar a história social da atualidade, o jornalista cria uma marca mediadora que articula as histórias fragmentadas” (2003, p. 48).

Esta concepção de prática jornalística potencializa um revigoramento da atividade ao pregar o “diálogo possível numa sociedade em que impera a divisão, a grupalidade, a solidão” (1990, p. 6). Tais fundamentos de uma dialogia social no jornalismo não estão adequadamente contemplados no projeto de desenvolvimento do aplicativo *Aracaju em Mapas*, mas são promissores para o desenvolvimento de novos projetos, a partir do esforço de inclusão de vozes dissonantes e do reforço de laços comunitários.

3.5) O conhecimento jornalístico sobre a cidade tem uma configuração cada vez mais estruturada em tecnologias digitais em rede.

Um dos pressupostos do projeto de pesquisa foi o reconhecimento de que está em andamento um progressivo processo de midiatização em todas as dimensões da vida social, conduzido pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (COULDRY; HEPP, 2020). Isso não tira do jornalista o cultivo ao espírito de reportagem de rua, de encontro presencial com as populações e os afetos e descobertas que tais posturas profissionais possibilitam. Ao mesmo tempo, buscamos aplicar, no projeto, a ideia de construir um ambiente virtual que viabilizasse novos encontros sociais com mínimas barreiras de entrada e o incentivo à apropriação social do aplicativo.

Era meta do projeto em 2020 levar o aplicativo *Aracaju em Mapas* para experimentação em escolas públicas de bairro, como uma forma de teste do *app* e, também, de criar um ambiente virtual interativo dos jovens com os jornalistas da cidade. A alimentação desta ferramentas digitais com conteúdos que expressassem falas, modos de vida,

culturas e identidades locais tinham por objetivo descentralizar a atenção do jornalista excessivamente vinculada às instituições centrais da cidade. Neste caso específico, a pandemia impediu que tal experiência se realizasse até o momento.

4. Considerações finais

A proposta deste *paper* consistiu em apresentar os resultados do projeto de pesquisa *Aracaju em Mapas*, indicando tanto os produtos desenvolvidos quanto os processos e decisões tomadas durante a sua execução. Assim, avaliou-se que a trajetória do trabalho fosse, também, uma informação relevante sobre os desafios da pesquisa aplicada em jornalismo.

Um segundo objetivo foi, no entanto, a razão principal deste trabalho: associar ao desenvolvimento de um aplicativo reflexões que nos auxiliassem a pensar aspectos teóricos do jornalismo. Dentre esses, sobressaiu-se a intenção de revisitação à noção de jornalismo como forma de conhecimento, uma tese tão importante quanto polêmica nos estudos em jornalismo. Optamos por chegar a ela dentro dos limites que o projeto ofereceu a respeito do papel do jornalismo no conhecimento comum sobre a cidade.

Traçamos, então, cinco componentes de uma caracterização do tipo de conhecimento construído pelo jornalismo na sua cobertura das cidades, quais sejam: o conhecimento constrói-se no cotidiano das cidades; apresenta variedades características da tessitura urbana; está impregnado das tensões e contradições urbanas; exerce um papel de mediação na sociabilidade das cidades; e tem uma configuração cada vez mais estruturada em tecnologias digitais em rede.

Assim, com base nessa experiência, propomos que o conhecimento jornalístico seja entendido como composto por cinco elementos: os saberes locais; a diversidade desses saberes; os conflitos entre os saberes; a condição mediadora e dialógica do jornalismo; e a estrutura tecnológica de sua produção.

Referências

BERGER, Peter, LUCKMANN, Thomas. **A Construção Social da Realidade**. Petrópolis: Vozes, 1978.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a Televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano. 1. artes de fazer.** Petrópolis (RJ): Vozes, 1994.

COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. **A construção mediada da realidade.** São Leopoldo (RS): Ed. UNISINOS, 2020.

DAMERI, Renata P. Searching for Smart City definition: a comprehensive proposal. **Journal: International Journal of Computers & Technology**, Vol 11, No.5, 2013, p. 2544-2551.

FRANCISCATO, C. E. Considerações metodológicas sobre a pesquisa aplicada em jornalismo. In: IV Encontro Nacional da Associação Brasileira dos Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor). **Anais...** Porto Alegre: SBPJor, 2006, p. 1-13.

GIDDENS, Anthony. **A constituição da sociedade.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GUERRA, J. L. **O Percurso Interpretativo na Produção da Notícia.** São Cristóvão: Editora UFS/Fundação Oviêdo Teixeira, 2008.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade.** São Paulo: Centauro, 2001.

LEITE, Rogério P. A Inversão do Cotidiano: Práticas Sociais e Rupturas na Vida Urbana Contemporânea. **DADOS – Revista de Ciências Sociais**, Rio de Janeiro, vol. 53, no 3, 2010, pp. 737 a 756.

MEDINA, Cremilda. **A arte de tecer o presente – Narrativa e cotidiano.** São Paulo: Summus, 2003.

_____. **Entrevista – o diálogo possível.** São Paulo: Ática, 1990.

NEGRE, Elsa *et al.* A knowledge-based conceptual vision of the smart city. **48th Hawaii International Conference on System Sciences**, 2015, p 2317- 2325.

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo - Globalização e Meio Técnico-Científico Informativo.** 3ª ed. São Paulo: Editora Hucitec 1997.

SCHUDSON, Michael. **Discovering the news: a social history of American newspapers.** New York: Basic Books, 1978.

TAVARES, Frederico e VAZ, Paulo. Cidades em “Cidade”. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Vol.II, Nº 2 - 2º Semestre de 2005, p. 51-61.