

Rádio Livre: o lúdico como forma de criar vínculos com o ouvinte¹

Marcelo Cardoso²

Resumo

O artigo analisa o noticioso Rádio Livre da Rádio Bandeirantes de São Paulo. Por meio de um recorte se faz a descrição empírica de um programa e o submete a embasamento teórico. Considera-se a hipótese de que há um caráter lúdico na cultura expresso por meio do jogo. Observa-se a perspectiva de Johan Huizinga pela qual o jogo está presente em todas as atividades humanas. Identifica-se como jornalistas e radialistas envolvidos no programa comunicam-se com o ouvinte. Considera-se o conceito Comunicação Orquestral usado pelo antropólogo Yves Winkin. Conclui-se que ao acolher o lúdico, produtores e apresentadores do Rádio Livre se aproximam da audiência a partir de uma abordagem mais humana do jornalismo e utilizam narrativas que privilegiam trocas de experiências. Reduz-se o conteúdo editorial, mas, há fortes indícios de que se reforçam os vínculos entre os participantes desta comunicação.

Palavras-Chave: Johan Huizinga; Jornalismo; Lúdico; Rádio; Vínculos.

O momento de instabilidade no panorama econômico e as contínuas transformações as quais o jornalismo vem sofrendo nas últimas duas décadas abrem caminho para tentativas de novas possibilidades ou, até mesmo, de aprimoramento das já conhecidas. Na cidade de São Paulo o capítulo mais recente das mudanças se mostrou com as alterações (e demissões) que ocorreram na Rádio Estadão, do grupo O Estado de S. Paulo, e nas Rádios CBN e Globo, do Sistema Globo de Rádio, só para citar duas das tradicionais empresas do setor, conforme a imprensa especializada noticiou durante o segundo semestre de 2015.

As redações estão cada vez mais enxutas e a tecnologia permite que poucos façam muito (com prejuízo da qualidade em diversos casos). Os aplicativos, os smartphones, a internet e as mídias digitais fazem parte deste cenário em constante renovação. Há, no entanto, experiências que vêm sendo desenvolvidas desde o fim da primeira década dos anos 2000 quando responsáveis pelo conteúdo veiculado pelas emissoras paulistanas

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado em Salto (SP) de 17 a 19 de junho de 2016.

² Docente das Faculdades Integradas Rio Branco, email: cardoso_marcelo@uol.com.br.

passaram a incluir elementos lúdicos da cultura como forma de criar ou aumentar os vínculos³ com seus ouvintes.

Formatos radiofônicos dentro do gênero jornalístico trazem uma tendência na maneira de se apresentar o jornalismo para o ouvinte: de forma lúdica e, ao mesmo tempo, tentando preservar um dos pilares fundamentais que sustentam o exercício da profissão que é a credibilidade. Menezes (2010) observou que elementos lúdicos da cultura marcavam a programação do jornalismo da Rádio CBN e envolviam os seus protagonistas: produtores, fontes, jornalistas, radialistas e ouvintes.

A Rádio Bandeirantes colocou no ar, a partir da cidade de São Paulo, o vespertino jornalístico denominado Rádio Livre, veiculado pela emissora e pelas afiliadas no País, de segunda-feira à sexta-feira entre 14h e 18h, tanto nos ambientes digitais como hertzianos. Segundo o seu produtor Danilo Gobatto, o Rádio Livre começou no dia 27 de abril de 2015. Em São Paulo o programa é veiculado pela Rádio Bandeirantes AM 840 KHz e pela Frequência Modulada da emissora no 90,9 MHz. Durante as 4 horas de programa⁴ os jornalistas Luiz Megale, Paulo Galvão (na primeira metade do programa), Ana Nery e Francisco Prado (na metade final) interagem com a audiência a partir da tecnologia e de narrativas: discussões sobre assuntos polêmicos, notícias, mensagens enviadas por ouvintes pelo aplicativo Whats App (textos ou áudios com vozes), convite a participação para responder perguntas, veiculação de trechos de músicas que funcionam como referências culturais e temporais, entre outras ações. Às terças-feiras, por exemplo, um ouvinte é convidado a participar do programa, ao vivo, no estúdio da emissora no bairro do Morumbi, zona sul de São Paulo, quando o assunto abordado tem relação com a profissão exercida por este ouvinte.

Metodologia

O objetivo deste estudo é analisar o programa Rádio Livre a partir de uma descrição empírica e com embasamento teórico para compreender a prática do jornalismo radiofônico

³ Entende-se “vínculos” na perspectiva de Baitello Junior (1999, p.87), para quem o termo significa “ter ou criar um elo simbólico ou material, constituir um espaço (ou um território) comum, a base primeira para a comunicação”. Nas relações comunicativas, ocorrem, portanto, processos que, por serem permeados pela cultura, podem gerar maior proximidade ou distância entre os protagonistas vinculados.

⁴ No dia 29 de fevereiro de 2016 o Rádio Livre perdeu meia hora para dar lugar ao novo programa Bastidores do Poder em meio ao clima das discussões em torno de um possível processo de impeachment da presidente Dilma Rousseff. O jornalista Paulo Galvão passou para o segundo horário e trocou de lugar com o jornalista Francisco Prado que começou a participar das duas primeiras horas do noticioso. Prado também participa do novo programa que inicia após o Rádio Livre.

na sua interface com a cultura e com elementos lúdicos. Considera-se a hipótese que leva em conta o caráter lúdico existente na cultura, expresso por meio do jogo e que pode auxiliar a estreitar os vínculos entre emissora e ouvinte. Foram gravados e ouvidos cinco programas veiculados entre os dias 21 de outubro e 06 de novembro de 2015 de modo que cada dia da semana ficou representado em um dos programas. Para este artigo, entretanto, considerou-se apenas a análise do programa gravado no dia 21 de outubro, uma quarta-feira, por meio do qual se realizou um recorte para demonstrar os elementos que subsidiaram a pesquisa.

A Rádio Bandeirantes pode ser categorizada como emissora de rádio informativo. Ao utilizar o termo “rádio informativo”, em vez de “radiojornalismo”, optou-se por um conceito adotado por Meditsch (2001). O autor pesquisou a especificidade do meio de comunicação e preferiu afastar-se de possíveis vínculos que o termo “radiojornalismo” tem com os demais *media*. Distanciou-se propositalmente do termo “jornalismo”, que está intimamente marcado pelo conceito que envolve o *medium* impresso.

A base teórica está apoiada na ideia de que o jogo está presente em todas as atividades humanas. Partilhamos da perspectiva do historiador holandês Johan Huizinga (1872 – 1945) de que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou ligado a aspectos psicológicos do ser humano porque tem um significado, uma função social e é anterior a raça humana. Para o historiador, os animais também jogam e o fundamento do jogo não está baseado em elementos racionais, mas passa pelo prazer, pelo divertimento, pela alegria etc. Huizinga entende que

(...) o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social”. (HUIZINGA, 2012, p. 10)

Em sua obra *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura, Huizinga analisa diversas civilizações e momentos da História, como os gregos e os romanos, a Idade Média e o Renascimento, para demonstrar como a cultura foi fundamentada em elementos lúdicos. Mesmo em sociedades mais avançadas existe um elo entre a cultura e o jogo e as suas características. O autor identificou nos anos 1930 fatores externos e independentes da cultura que a empurrava na direção do lúdico. O historiador afirmava que os meios de

comunicação, aliados à publicidade e à técnica, auxiliam a disseminar rapidamente o caráter agonístico nas variadas formas de relacionamento humano.

O espírito de competição também se instaurou na sociedade contemporânea: metas comerciais devem ser batidas pelo trabalhador que se equipara a um esportista à procura de quebra de recordes. Assim, produção e comercialização levam certo elemento esportivo à economia fazendo com que os negócios se transformem em jogo: “Este processo vai ao ponto de algumas das grandes companhias procurarem deliberadamente incutir em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção. Aqui a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio”. (HUIZINGA, 2012, p. 222)

O lúdico e a comunicação orquestral

Huizinga (2012, p. 11) aponta características fundamentais do jogo como “o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade”. Talvez este aspecto possa dar pistas em torno da conexão que se estabelece entre o ouvinte e o programa Rádio Livre que já traz a ideia de liberdade, de um rádio democrático, em seu título. O jornalístico apresenta, na abertura, uma vinheta (associação entre texto e música que identifica o início do programa (FERRARETTO, 2007)) composta por efeitos - que lembram o som de quando se sintoniza um aparelho de rádio analógico -, mixados com uma música e frases de personalidades que pronunciam a palavra “liberdade” em português, em espanhol e em inglês.

É importante para o ouvinte sentir que por meio do programa há liberdade para expressão e manifestações de opiniões mesmo sendo limitadas porque toda participação da audiência passa pelos *gatekeepers* (TRAQUINA, 2005, p. 149), ou seja, os jornalistas que permitirão ou não que aquele conteúdo seja veiculado. Em meio as tensões do cotidiano o ouvinte encontra na mistura entre entretenimento e notícia um ponto de fuga, de “faz de conta”. E foi justamente esta fronteira explorada durante o programa veiculado no dia 21 de outubro de 2015, uma quarta-feira, dia em que o personagem Marty McFly, vivido por Michael J. Fox nos filmes da trilogia De volta para o futuro, chegaria à Califórnia (EUA) a bordo do DeLorean, misto de carro e máquina do tempo. Segundo o roteiro do filme, nesta data já existiriam carros voadores, skates flutuantes e tênis com ajuste automático aos pés.

Logo na abertura do programa o evento ligado ao cinema foi lembrado com a participação do colunista Mauro Soares que comentou curiosidades sobre o tema como, por

exemplo, o fato de o skate voador utilizado pelo ator no filme já estar sendo desenvolvido por duas empresas norte-americanas e sobre o fato de os carros voadores ainda não terem invadido nossas ruas (ou céus). Os apresentadores lançaram perguntas sobre a temática em questão para que os ouvintes participassem respondendo por meio do aplicativo Whats App para o celular disponibilizado pela emissora. Como em um quiz, as possíveis respostas eram apresentadas em alternativas e quando um ouvinte acertava a questão, o operador de áudio veiculava o efeito sonoro caracterizado por pessoas comemorando com gritos e aplausos. Entre a abertura do programa e o fim desta primeira abordagem em torno do tema se passaram 14 minutos e 15 segundos consecutivos, tempo considerado extenso para o rádio.

Em um segundo momento a abordagem em torno do filme foi realizada no quadro “Criança falou, tá falado” que vai ao ar às sextas-feiras, mas, foi antecipado em função da temática do dia. Trata-se de uma enquete gravada na qual as crianças respondem a uma pergunta específica. Antes de entrar no ar, as respostas são editadas e são acrescentados efeitos, fundos musicais, entre outros elementos que auxiliam na estética radiofônica. Neste dia 21 a questão foi: “se você pudesse fazer uma viagem no tempo, para quando você iria e por quê? ”.

Ao tocar no universo do imaginário do ouvinte, estimulá-lo a participar da programação, todos os envolvidos neste processo de comunicação estão entrelaçados num jogo que traz satisfação a quem o realiza e que o faz para ter satisfação e interromper a realidade cotidiana, entretanto, ele próprio (o jogo) se torna parte desta realidade:

(...) em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. (HUIZINGA, 2012, p. 12)

O espaço e o tempo ocupados pela programação na emissora determinam a duração da interação com o ouvinte, mas, apenas para se saber quando se inicia e quando termina o jogo porque o ouvinte continua o processo de comunicação ao levar para casa, para o trabalho, para a mesa do bar ou no dia seguinte, as discussões e temáticas abordadas pelos jornalistas. Ligar o rádio do carro, de casa, pelo smartphone ou pela internet se transforma em um ato de extensão desta comunicação que, aqui, é observada como um ato de partilha

onde emissor e receptor participam do processo como protagonistas fugindo, portanto, do significado de comunicação como simples transmissão linear de mensagens. Faz-se alusão ao termo “comunicação orquestral” utilizado pelo antropólogo Yves Winkin⁵ (1998, p. 21-34): “Em sua qualidade de membro de determinada cultura, o ator social faz parte da comunicação, assim como os músicos fazem parte de uma orquestra. Mas nessa vasta orquestra cultural, cada um toca adaptando-se ao outro”. (WINKIN, 1998, p. 14).

Por isso, compreendemos o processo como fenômeno cultural porque “mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória”. (HUIZINGA, 2012, p.12). Menezes (2010, p.206) observou o envolvimento do ouvinte com o Jornal da CBN, transmitido pela emissora do mesmo nome, e afirmou que os ouvintes estão inseridos num processo do qual participam, também, jornalistas, radialistas e as fontes de informações. Os ouvintes “participam em termos de interações técnicas e culturais explícitas por meio de correio eletrônico ou de redes sociais como o Twitter, ou os ouvintes que repercutem, em termos de interação cultural, os temas tratados nas conversas cotidianas”. (MENEZES, 2010, p. 206)

O rádio, então, torna-se o lugar delimitado, o terreno de jogo onde se respeitam certas regras, no entanto, de caráter temporário dentro do mundo verdadeiro dos seus participantes, por isso, “cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor” (HUIZINGA, 2012, p. 13). Há no jogo uma seriedade, mas, também existe, uma linha tênue que separa o prazer e a alegria de participar do jogo da tensão ou do arrebatamento. O jogo não exclui totalmente a seriedade.

Em determinado momento do programa analisado, o jornalista Luiz Megale anunciou a entrada da meteorologista com as previsões do tempo, mas, antes, comentou sobre o forte calor que fazia em São Paulo e uma invasão de pernilongos na casa dele:

Olha, no meu bairro, eu moro ali na Vila Ida, na zona oeste, eu nunca vi nada parecido. Parecia que todos os pernilongos de São Paulo estavam concentrados ali

⁵ Yves Winkin é professor universitário em Ciências da Informação e Comunicação. Lecionou na Universidade de Liège antes de ingressar no Conservatório Nacional das Artes e Ofícios, em Paris, onde é diretor de Cultura Científica e Técnica. Durante a sua formação, Winkin teve contato próximo com mestres da antropologia da comunicação como Ray Birdwhistell. O pesquisador belga observa que a comunicação segue um modelo orquestral em oposição ao modelo telegráfico. Assim, cada indivíduo participa da comunicação sem, no entanto, ser a origem ou o ponto de chegada. Retoma-se a gênese da palavra comunicação: pôr em comum, estar em relação.

na minha janela. Eu ficava com a minha raquetinha [raquete elétrica para matar insetos], parecia o Andre Agassi: pá, pá, a gente se vê no inferno, pernilongo. Vai picar o capeta (...) e quando vem aquele gordão que está cheio de sangue na barriga, [operador de áudio solta efeito de zumbido de mosquito] faz um barulhão (...). (Grifos nossos)

O comentário estimulou uma ouvinte a escrever uma mensagem e enviá-la pelo Whats App contendo uma reclamação sobre a presença de pernilongos em seu bairro. Mesmo entrando no jogo, o ouvinte sabe da seriedade em torno de certos temas abordados e também participa opinando e criticando.

Ao participarem deste processo de comunicação os ouvintes criam um sentimento de pertencimento. Criam-se comunidades imaginárias que podem ir além do jogo, ou, continuar fora do perímetro estabelecido pelo programa jornalístico e ser compartilhadas nos ambientes digitais, por exemplo.

O ritual que marca essa orquestração comunicacional auxilia o processo de vinculação entre ouvinte, rádio e jornalistas. Menezes (2010, p. 217) observou tal fenômeno ao analisar o Jornal da CBN. Segundo o pesquisador, o ritual diário marcado pelas mesmas vozes dos locutores e jornalistas e pelos procedimentos adotados - quadros, noticiários, vinhetas, entradas de repórteres etc – permitiam a criação de um ambiente que se articulava com a própria vida dos ouvintes marcadas por ritos, datas, eventos, acontecimentos e fatos que estavam presentes no programa veiculado: “A repetição dos rituais gera, insistimos, a sensação de segurança, o sentimento de vinculação a uma ou várias comunidades de pertencimento”. (Menezes, 2010, p. 217) Portanto, o ritual, aqui, vai além da representação; se transforma em uma “verdadeira participação no próprio ato sagrado”. (HUIZINGA, 2012, p. 18), sem, porém, perder sua característica lúdica.

Trata-se de uma festividade, de uma celebração diária onde o ato sagrado de ouvir a programação da emissora culmina em manifestações – podem vir acompanhadas de críticas, reclamações e, até, posicionamentos mais sérios -, porém, representam a alegria, o contentamento do ouvinte participar da programação o que nos mostra as estreitas relações entre a festa e o jogo como defendeu Huizinga (2012, p. 25):

Ambos implicam uma eliminação da vida cotidiana. Em ambos predominam a alegria, embora não necessariamente, pois também a festa pode ser séria. Ambos são limitados no tempo e no espaço. Em ambos encontramos uma combinação de regras estritas com a mais autêntica liberdade. Em resumo, a festa e o jogo têm em comuns suas características principais.

O jogo, a competição e o lúdico

Huizinga (2012) discute a etimologia (estudo da origem e evolução das palavras) de termos ligados ao conceito de “jogo” e suas relações com o lúdico em diversas línguas e entende que o termo está permeado pelas ideias de competição, combate, desafio. A gênese da cultura do homem está intimamente ligada ao lúdico. “Mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica”. (HUIZINGA, 2012, p.53)

Assim, no ambiente que envolve meio de comunicação, ouvinte e produtores de conteúdo há uma competição na qual o resultado não determinará a sobrevivência dos envolvidos, mas os interessa porque gera satisfação no fato de estar participando, ainda mais quando há espectadores, no caso específico, ouvintes-internautas. O aspecto lúdico está, também, no fato de se tornar integrante de uma competição onde o conhecimento é testado, onde há um ganhador e parceiros de jogo.

Aqui, vencer pode significar ganhar um prêmio, mas, também, mostrar sua superioridade em relação aos demais participantes. O ouvinte é o escolhido e, por isso, Huizinga afirma que o mais importante “é o desejo de ser melhor que os outros, de ser o primeiro a ser festejado por este fato” (HUIZINGA, 2012, p. 58) e, secundariamente, de conseguir o fruto da vitória que pode ser concreto – um prêmio – ou abstrato, como a honra ou a glória. Há, também, o instinto de luta, o caráter agonístico que o ser humano carrega desde os primórdios e que podemos incluir como um estímulo ao jogo mesmo considerando o fato de que quanto mais complexa e desenvolvida uma cultura, menor é a influência da função agonística sobre seus integrantes.

A cada dia os apresentadores do Rádio Livre lançam mão de uma pergunta relacionada a algum acontecimento que originou uma notícia abordada pelo jornalístico. No dia 21 de outubro o âncora Paulo Galvão leu uma notícia sobre um monge budista japonês, de 41 anos, que completara uma prova de jejum na qual permaneceu nove dias sem comer, beber e dormir. A tal façanha só havia sido realizada no Japão, até então, por treze pessoas.

Em função da informação divulgada, foi lançada a pergunta “Qual a maior provação pela qual você já passou? ”. Os ouvintes poderiam responder ao questionamento com mensagens de voz pelo Whats App. Após a veiculação de comerciais as mensagens de ouvintes foram veiculadas. Em uma delas, o ouvinte declarou ser sua maior provação ter

“aguentado” a sogra por 30 dias na casa dele. Um outro ouvinte, um professor, contou que foi obrigado a ficar calado durante uma semana após uma cirurgia nas cordas vocais.

Os jornalistas-apresentadores Luiz Megale e Paulo Galvão entraram no clima da brincadeira e contaram sobre suas experiências. Galvão narrou sua aventura no meio da Serra do Japi, no Estado de São Paulo, em 1988, quando estava no Exército brasileiro. O tempo dedicado à narração da história do jornalista somou três minutos e quinze segundos. Para que possamos ter uma referência da importância atribuída ao ato de narrar a história, basta comparar o tempo a uma reportagem, formato comum no gênero jornalístico no rádio: com a duração superior a três minutos poderia se utilizar três ou mais sonoras (trechos gravados de entrevistados).

Durante o Rádio Livre há sorteios de ingressos para peças de teatro, shows e outros tipos de entretenimento. No dia 21 de outubro um dos sorteios realizados distribuiu ingressos para o show conjunto dos cantores Cauby Peixoto e Ângela Maria que aconteceria no dia seguinte, em São Paulo, em comemoração aos 60 anos de carreira de cada um dos artistas. Para participar do sorteio os ouvintes tinham que enviar e-mails para o correio eletrônico da emissora, rbnoar@band.com.br, com a palavra-chave “angela”. Os quatro primeiros a enviar a mensagem tiveram direito ao prêmio.

Diferente do que Menezes (2010) observou em sua pesquisa sobre o Jornal da CBN – onde os temas relacionados ao futebol permeiam o noticiário em muitos momentos – no Rádio Livre a temática é abordada precedida pela mensagem de um patrocinador e, portanto, com hora marcada. O conteúdo ligado ao esporte – com predominância do futebol – entra, geralmente, próximo da metade da hora cheia: às 15h30, às 16h30 e às 17h30.

Algumas destas abordagens veiculadas no dia 21 de outubro podem ser destacadas: a participação do ex-jogador e comentarista esportivo, José Ferreira Neto, no quadro que vai ao ar diariamente denominado Toque de Craque; o comentário do narrador esportivo José Silvério e a participação do jornalista e apresentador Milton Neves Filho. Também a participação do jornalista esportivo Claudio Zaidan que abordou, entre outros, os jogos válidos pela fase semifinal da Copa do Brasil e os jogos da Copa Sul-Americana com destaque para a partida entre a Associação Chapecoense de Futebol, de Santa Catarina, e o Club Atlético River Plate, de Buenos Aires. Neste momento os apresentadores expressaram os seus palpites para os jogos da noite num exercício de adivinhação permitido aos jornalistas quando o tema trata de esporte.

Os jornalistas brincaram com o fato em torno do filme “De volta para o Futuro” e com a piada que circulava pela internet sobre o personagem Marty McFly vir do futuro para assistir a Chapecoense vencer a equipe argentina. E dessa forma o conteúdo jornalístico se misturou ao de entretenimento e alimentou uma narrativa permeada por elementos lúdicos.

No mesmo programa houve a prestação de serviços com informações sobre o trânsito na cidade e em rodovias, a operação no sistema de trens metropolitanos, além de outros temas como a ocorrência policial na qual um policial militar foi acusado de torturar um rapaz que fora acusado de praticar roubo em uma loja. O caso se transformou numa confusão porque o delegado da Polícia Civil da Delegacia de Itaquera, na zona leste de São Paulo, determinou a prisão do PM acusado. Policiais militares e até o deputado coronel Telhada, vinculado à Polícia Militar, e o deputado Antônio de Olim, delegado da Polícia Civil, foram para o distrito onde houve discussão entre o grupo que queria a liberação do PM e o grupo que defendia a atitude do delegado de mantê-lo preso.

Outros assuntos foram abordados durante a programação como a prévia da inflação relativa ao mês de outubro, o aumento no número de bicicletas roubadas desde a expansão das ciclovias na cidade, o desmentido de representantes do Vaticano sobre a possibilidade de o papa Francisco ter apresentado um tumor no cérebro e uma manifestação realizada por parlamentares em Brasília contra o presidente da Câmara Federal, deputado Eduardo Cunha.

Todas as quartas-feiras o *personal trainer*, Cristiano Parente, aborda, ao vivo em sua coluna, temas relacionados à qualidade de vida em uma coluna. No dia já referido o assunto foi um estudo que acompanhou durante 25 anos pessoas que formaram um casal e passaram a viver juntas. Segundo a pesquisa, dos 4 mil casais verificados, identificou-se que houve uma interferência de hábitos de vida não saudáveis de um parceiro sobre o outro. Quase 90 por cento dos homens obesos influenciaram a parceira que, também, passou a ser obesa. E o mesmo ocorreu com 78 por cento das mulheres que tinham o mesmo problema em relação à influência dos homens.

Assim, as informações encadeiam um processo permeado pela cultura que envolve o ouvinte que percebe as mensagens e as codifica. O ouvinte usa a imaginação e transforma a realidade em imagens que passarão a ser realidade novamente: é o jogo que manipula imagens gerando significações (HUIZINGA, 2012, p. 7). O programa analisado contou ainda com a participação de ouvintes que reclamaram do que seria um excesso na realização de comboios de veículos organizados pela Polícia Militar Rodoviária e pela

concessionária Ecovias para que o tráfego fluísse em direção ao litoral paulista pelo sistema de rodovias Anchieta-Imigrantes.

Por meio de mensagem de voz veiculada pelo aplicativo Whats App ouvintes reclamaram e disseram que o comboio era uma “palhaçada”, uma “porcaria” e ironizaram a atuação da polícia. Os jornalistas Francisco Prado e Paulo Galvão pediram paciência para os ouvintes e lembraram que os comboios são realizados para a segurança do motorista. A participação dos ouvintes de forma espontânea nos remete a mais uma característica do jogo: “(...) é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA, 2012, p. 10)

O programa encerrou-se com a notícia sobre os selecionados que participariam da edição 2015 da Semana Internacional de Música de São Paulo. O evento seria realizado na cidade, no mês de dezembro, e reuniria bandas nacionais e estrangeiras. Ao fundo (ou em BG, como se grafa em termos técnicos) uma música auxiliava na estética radiofônica e a contextualizar a informação.

Considerações Finais

O programa jornalístico Rádio Livre, por meio dos seus produtores e de seus apresentadores, se constitui em um fenômeno cultural. Como já defendemos, o jogo interrompe a realidade cotidiana, mas acaba por fazer parte desta mesma realidade: mesmo com o término do noticiário radiofônico, o jogo permanece, é repetido e repassado.

O rádio – e os dispositivos que permitem sua transmissão – tornam-se os lugares sagrados, os campos de jogo. Nossa vida também é o espaço do lúdico que se manifesta pela e na própria cultura. O lúdico no jornalismo representa uma abordagem mais humana, menos racional, mais vinculadora e compreensiva e, portanto, a possibilidade de escapar do cenário onde a gênese do gênero jornalístico está ligada à normas, regras e manuais como foi descrito por Künsch (2006, p. 2): “Descartes, Bacon, Galileu e Newton, os pais da ciência moderna, são também de alguma forma pais legítimos do jornalismo”.

Trata-se de uma possível alternativa ao cada vez mais frequente enxugamento das equipes de jornalistas e de radialistas nas redações deste meio de comunicação eletrônico. O processo se acentuou com a crescente tecnologia e, sazonalmente, se agrava por depender diretamente do panorama econômico do País.

Por meio do lúdico e do racional o ouvinte identifica-se com situações, com histórias de vida, com pessoas e, ao mesmo tempo, informa-se. Permite-se aumentar o espaço para narrativas mais longas, para discussões e debates sobre os problemas cotidianos, entretanto, às vezes o conteúdo editorial é reduzido, trocado por uma piada, por uma brincadeira ou por uma história de vida. Há, porém, fortes indícios de que tal prática reforça os vínculos entre ouvintes, produtores, apresentadores e o rádio. Talvez não seja uma questão de se posicionar contra ou a favor deste cenário. Trata-se de aprender com os fenômenos culturais e saber como utilizá-los para melhorar a comunicação dos *media*.

Referências Bibliográficas

BAITELLO JUNIOR, N. **O animal que parou os relógios: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia**. São Paulo: Annablume, 1999.

CARDOSO, Marcelo. *O jornalismo radiofônico e as narrativas vinculadoras: experiências de emissoras paulistanas*. 2010. 150 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo. 2010.

FERRARETTO, L. A. **Rádio: o veículo, a história e a técnica**. Porto Alegre: Dora Luzzatto, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KUNSCH, D. A. (Org.). “Narrativa jornalística e reconstrução do cosmos”. In: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2006. Brasília. Anais. Brasília: INTERCOM, 2006. p.1-14.

MEDITSCH, E. **O rádio na era da informação: teoria e técnica do novo radiojornalismo**. Florianópolis: Insular, 2001.

MENEZES, J. E.O. CARDOSO, M. **Comunicação e cultura do ouvir** (orgs.) São Paulo: Plêiade, 2012.

MENEZES, J. E. O. “Rádio informativo e ecologia da comunicação: o Jornal da CBN como cenário de vinculação sociocultural.” In: FERRARETTO, Luiz Artur; KLÖCKNER, Luciano (orgs.). **E o rádio?** Novos horizontes midiáticos. Porto Alegre: Edipucrs, 2010. p. 205-220.

TRAQUINA, N. **Teorias do jornalismo: porque as notícias são como são**. v.1. Florianópolis: Insular, 2005.

WINKIN, Y. **A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo**. Campinas: Papirus, 1998.