




CAPÍTULO 5

ÁSIA INTERATIVA Mapeamento, práticas produtivas e linguagens visuais nos WDIs

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.215112624025>

Alexandre Torresani de Lara

RESUMO: Neste capítulo realizamos o mapeamento e a análise de Webdocumentários Interativos (WDIs) produzidos em sete países asiáticos entre os anos de 2008 e 2023. Por meio de metodologia qualitativa e exploratória, com apoio da análise de conteúdo (Bardin, 2011), foram examinadas 28 obras, com foco na identificação de padrões de produção, na complexidade dos sistemas de design, nos fluxos de navegação, na estética predominante e nas linguagens visuais empregadas. A abordagem dialoga com a definição do campo do WDI proposta por Aston e Gaudenzi (2012), bem como com as formulações de Gaudenzi (2013) e Manovich (2001) sobre a lógica da interatividade e da organização em bases de dados. Os resultados indicam a predominância de temas relacionados à memória histórica, à urbanização acelerada, à identidade cultural, às questões ambientais e às dinâmicas migratórias. Observou-se também que, aproximadamente, 45% das obras analisadas incorporam elementos de Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR), em consonância com discussões sobre agência, imersão e transformação na narrativa digital (Murray, 1997), presença e imersão em narrativas documentais em VR (Shin, 2018) e as relações entre participação do público e culturas de convergência midiática (Jenkins, 2006; Nash, 2012). A análise comparativa com produções euro-americanas contemporâneas evidencia especificidades do contexto asiático relacionadas a práticas culturais e sociais, bem como à adoção de plataformas digitais e recursos interativos. Nesse sentido, o estudo dialoga com pesquisas sobre produção de webdocumentários interativos na Ásia (Kim, 2018) e com análises sobre identidade cultural e mídia digital no leste asiático (Choi, 2020), além de considerar contribuições de Norman (2013) sobre design centrado no usuário e de Milk (2015) sobre VR como

dispositivo de empatia. O estudo contribui para a sistematização de conhecimentos sobre a produção de WDIs na Ásia e para o debate sobre narrativa não linear e participativa no campo do WDI.

PALAVRAS-CHAVE: Webdocumentário Interativo; Ásia; Narrativa Interativa; Mídias Digitais; Experiência do Usuário.

ASIA INTERACTIVE Mapping, productive practices and visual languages in WDIs

ABSTRACT: This chapter presents a mapping and analysis of Web Interactive Documentaries (WDI) produced in seven Asian countries between 2008 and 2023. Through a qualitative and exploratory methodology, supported by content analysis (Bardin, 2011), 28 works were examined, focusing on the identification of production patterns, the complexity of design systems, navigation flows, predominant aesthetics, and the visual languages employed. The approach engages with the definition of the field of interactive webdocumentary proposed by Aston and Gaudenzi (2012), as well as with the formulations of Gaudenzi (2013) and Manovich (2001) on the logic of interactivity and database organization. The results indicate the predominance of themes related to historical memory, rapid urbanization, cultural identity, environmental issues, and migratory dynamics. It was also observed that approximately 45% of the analyzed works incorporate elements of Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR), in line with discussions on agency, immersion, and transformation in digital narrative (Murray, 1997), presence and immersion in documentary VR narratives (Shin, 2018), and the relationships between audience participation and convergence media cultures (Jenkins, 2006; Nash, 2012). The comparative analysis with contemporary Euro-American productions highlights specificities of the Asian context related to cultural and social practices, as well as to the adoption of digital platforms and interactive resources. In this sense, the study engages with research on interactive webdocumentary production in Asia (Kim, 2018) and with analyses of cultural identity and digital media in East Asia (Choi, 2020), in addition to considering contributions by Norman (2013) on user-centered design and by Milk (2015) on VR as a device of empathy. The study contributes to the systematization of knowledge about WDI production in Asia and to the debate on non-linear and participatory narrative in the field of WDI.

KEYWORDS: Interactive Webdocumentary; Asia; Interactive Narrative; Digital Media; User Experience.

INTRODUÇÃO

Os Webdocumentários Interativos (WDI) constituem uma modalidade relevante na comunicação audiovisual contemporânea. Eles se distinguem das narrativas tradicionais por preverem a participação ativa do espectador, em um campo que Aston e Gaudenzi (2012) caracterizam como estruturado pela articulação entre documentário, interatividade e mídia digital. Essa forma de cinema, que combina elementos de jogos, bancos de dados e mídias digitais, constitui um campo de investigação para a análise de realidades sociais, culturais e políticas. O interesse crescente por narrativas não lineares e pela participação do público tem contribuído para a redefinição do papel do cinema e da arte digital no século XXI, em consonância com as discussões de Nash (2012) sobre a não linearidade e participação do espectador.

É nesse contexto que o presente estudo se insere, com a proposta de realizar um mapeamento detalhado e sistemático de obras fílmicas interativas de caráter não ficcional. A análise dedica atenção especial à produção de países asiáticos. O objetivo principal é identificar e examinar as particularidades que distinguem essa produção, os sistemas de design utilizados e as diferentes formas de interação estabelecidas entre as obras e seus usuários. A adoção desse recorte geográfico busca contribuir para a literatura existente, reconhecendo a contribuição asiática no campo das mídias interativas, conforme apontado por Kim (2018) em relação ao desenvolvimento de webdocumentários interativos na região.

A pesquisa busca compreender como cineastas e artistas digitais da Ásia utilizam as possibilidades da narrativa não linear e da interatividade para abordar questões sociais, culturais e políticas contemporâneas. A análise dessas práticas permite examinar as inovações estéticas e tecnológicas presentes nesse contexto, bem como os efeitos dessas obras na formação de novos públicos e na promoção de discussões relevantes para a sociedade, em diálogo com a noção de cultura participativa e convergência midiática formulada por Jenkins (2006).

A base conceitual dos WDIs articula diferentes teorias sobre narrativa não linear e sobre o papel participativo do espectador. Autores como Gaudenzi (2013) e Nash (2012) discutem a evolução do documentário para formatos que incorporam bancos de dados, escolhas do usuário e mídias digitais. Essa evolução transforma uma experiência anteriormente passiva em uma experiência de exploração ativa. Nesse contexto, a interatividade ultrapassa a função de recurso tecnológico e passa a ser entendida como uma reorganização da relação entre a obra, seu criador e o público, em consonância com a ênfase de Murray (1997) na agência, imersão e transformação. A compreensão dessa mudança de paradigma é importante para analisar como as

histórias são narradas e recebidas na era digital, também em diálogo com a lógica de banco de dados como forma cultural proposta por Manovich (2001).

O cenário asiático, em particular, oferece condições favoráveis para a experimentação com WDI. Países como Coreia do Sul, Japão e China têm papel destacado em inovação tecnológica e em mídias digitais, o que se reflete na produção audiovisual. A combinação entre tradições narrativas locais, avanço tecnológico e alta conectividade, cria condições para o desenvolvimento de obras que exploram novas formas de engajamento. Conforme destacam Aston e Gaudenzi (2012), e mais, recentemente, Kim (2018), a Ásia não apenas incorpora essas inovações, mas também as adapta e reconfigura, oferecendo perspectivas específicas sobre o uso da interatividade para tratar de temas sociais e políticos complexos, em articulação com discussões sobre identidade cultural e mídias digitais no leste asiático propostas por Choi (2020).

CONCEITOS CENTRAIS E NATUREZA DO GÊNERO

O WDI representa uma modalidade audiovisual que transcende as fronteiras do cinema tradicional, integrando elementos de filmes, websites e jogos para criar experiências narrativas em que o espectador possui um grau de agência. Aston e Gaudenzi (2012) definem esse campo a partir de sua abertura à participação do usuário e da reconfiguração da relação entre autor, obra e público. Gaudenzi (2013) delinea quatro modos fundamentais de interação que caracterizam esse formato: o conversacional, no qual o usuário dialoga com o conteúdo; o hipertextual, que permite a navegação entre diferentes nós de informação; o participativo, em que o espectador contribui para a construção ou expansão da narrativa; e o experiencial, focado em imersão sensorial e vivências simuladas. Essa diversidade de abordagens interativas é fundamental para a compreensão das múltiplas formas pelas quais o público pode se engajar com o conteúdo documental. Nash (2012) salienta a centralidade da narrativa não linear e da participação do espectador como elementos que distinguem o WDI das formas lineares, desafiando a noção de um único caminho narrativo predefinido e abrindo espaço para a cocriação de significados.

A essência do WDI reside em sua capacidade de operar para além da linearidade tradicional. Lev Manovich (2001) argumenta que a lógica do banco de dados emergiu como uma forma cultural predominante na era digital, opondo-se à lógica da narrativa. Segundo ele, muitas das novas mídias não seguem uma sequência temporal fixa, mas organizam informações em estruturas de banco de dados, das quais o usuário pode extrair e construir suas próprias narrativas. Nesse contexto, o WDI frequentemente se apresenta como um banco de dados de elementos audiovisuais, textuais e interativos que os usuários navegam. Janet Murray (1997), em

sua análise das narrativas digitais, destaca a importância da agência, entendida como a capacidade do usuário de tomar decisões significativas que afetam a experiência, da imersão, relacionada à sensação de estar presente no ambiente narrativo, e da transformação, vinculada à capacidade da narrativa de evoluir e ser moldada pela interação do usuário. Esses conceitos são importantes para compreender como a não linearidade permite uma experiência mais personalizada, na qual o público não apenas segue uma história, mas participa de sua construção.

A interatividade, no contexto dos WDI, não é apenas um atributo técnico, mas um componente central da experiência do usuário. Conforme Donald Norman (2013) postula em seus princípios de design centrado no usuário, a eficácia de uma interface digital reside em sua capacidade de ser intuitiva, responsiva e satisfatória para quem a utiliza. Aplicado ao WDI, isso significa que a concepção dos modos de interação deve ser cuidadosamente planejada para facilitar a agência do espectador sem sobrecarregá-lo, permitindo uma navegação fluida e uma imersão adequada na temática abordada. Henry Jenkins (2006), ao discutir a cultura participativa e a convergência midiática, ressalta como as novas tecnologias incentivam a participação ativa do público na produção, distribuição e consumo de conteúdo. No WDI, essa participação pode variar desde a escolha de um caminho narrativo até a contribuição com materiais e perspectivas, redefinindo o papel do espectador de receptor passivo para cocriador de sentido e colocando a experiência do usuário no centro do processo de design.

Por conseguinte, a produção de WDI na Ásia apresenta características específicas que merecem atenção. A região, conhecida por seu dinamismo tecnológico e diversidade cultural, oferece um terreno para a experimentação com mídias digitais. Kim (2018) argumenta que as especificidades da produção documental interativa na Ásia frequentemente refletem narrativas locais, valores culturais e a forma como a tecnologia é integrada nas práticas sociais. Isso inclui uma abordagem à memória histórica, questões de identidade e conflitos sociais, muitas vezes mediada por interfaces e estéticas que dialogam com a tradição artística e a cultura visual asiática. Choi (2020) complementa essa visão ao analisar a relação entre identidade cultural e mídia digital na Ásia Oriental, observando como os WDIs se tornam plataformas para a exploração e representação de identidades multifacetadas em sociedades em transformação. A intersecção entre inovações tecnológicas, tradições narrativas e um contexto geopolítico e social complexo, confere à produção asiática um caráter singular para o estudo do gênero.

Diante de tal cenário, a ascensão das tecnologias de Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR) tem inaugurado uma nova etapa para o WDI, aprofundando as possibilidades de imersão e experiência. Chris Milk (2015) popularizou o conceito da realidade virtual como uma “máquina de empatia”, argumentando

que a capacidade da VR de transportar o espectador para o centro da narrativa e permitir-lhe vivenciar eventos de uma perspectiva em primeira pessoa, tem um papel importante na mediação da experiência documental. No documentário, isso se traduz em experiências que buscam transcender a mera observação, permitindo ao público “caminhar nos sapatos” do outro e engajar-se de forma mais direta com realidades distintas. Shin (2018) explora a noção de presença e imersão em narrativas documentais em VR, destacando como a supressão do ambiente físico do usuário e a criação de uma forte sensação de “estar lá” potencializam o impacto da mensagem documental. Essas tecnologias ampliam a paleta interativa do gênero e expandem as fronteiras éticas e estéticas da representação da realidade, exigindo uma reflexão sobre autoria, agência e o papel do corpo do espectador na construção da experiência narrativa.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste estudo, adotou-se uma metodologia de pesquisa qualitativa e exploratória, estruturada em uma sequência de etapas interligadas. O objetivo central é analisar as múltiplas perspectivas dos Webdocumentários Interativos (WDI) criados no cenário asiático. O percurso metodológico foi definido de modo a permitir não apenas a identificação e caracterização dessas obras, mas também a descrição das inovações narrativas e interativas que apresentam, bem como a compreensão dos contextos culturais e tecnológicos que as condicionam. A coleta e análise dos dados cobriu um período abrangente, de 2008 a 2023, correspondente a uma década e meia de experimentação e desenvolvimento contínuo no campo dos WDI. As etapas descritas a seguir se complementam de forma cíclica, garantindo triangulação de dados e interpretação consistente dos achados. Nesse sentido, a abordagem dialoga com os princípios de análise de conteúdo de Bardin (2011), ao organizar o corpus em procedimentos sucessivos de seleção, categorização e interpretação.

Para começar, realizou-se um levantamento sistemático de obras, dedicado à identificação de projetos por meio de consulta a fontes especializadas. Nessa etapa, o objetivo foi mapear o conjunto das produções mais relevantes, tomando como referência principal festivais internacionais de cinema documental e de mídia interativa. Foram citados, por exemplo, o IDFA DocLab (International Documentary Film Festival Amsterdam), reconhecido por sua atuação em formatos interativos, e o Tribeca Storyscapes, uma plataforma voltada à exploração de narrativas imersivas e experiências digitais. Além disso, consultaram-se plataformas especializadas em documentários interativos, examinaram-se acervos de instituições como o National Film Board of Canada (NFB.ca), que se destaca como centro de inovação em narrativas digitais, e exploraram-se bases de dados acadêmicas (como Scopus, Web of Science, Google Scholar) que reúnem artigos e teses sobre mídia interativa e WDI. Os critérios

de inclusão para esta etapa foram rigorosos e multifacetados: a obra precisava ter sua origem primária em um país asiático (considerando a nacionalidade da equipe criativa principal ou da produtora), apresentar caráter comprovadamente não ficcional (seguindo a taxonomia de documentário de Nichols, 2017, que abrange modos expositivos, observacionais, participativos, reflexivos, poéticos e performáticos) e, de forma crucial, incorporar elementos interativos que ultrapassassem a linearidade da visualização. Isso poderia incluir escolhas narrativas do usuário, exploração de bases de dados, gamificação ou múltiplos percursos de narrativa, em consonância com as formulações de Gaudenzi (2013) sobre os modos conversacional, hipertextual, participativo e experiencial do WDI, bem como com a distinção proposta por Aston e Gaudenzi (2012) acerca da articulação entre autoria, interface e participação. Um desafio metodológico inicial foi o acesso a algumas dessas obras, devido à efemeridade de certas plataformas ou a restrições geográficas.

Na sequência, passou-se à análise documental aprofundada. Este passo envolveu um exame minucioso de todo o material textual e paratextual disponível sobre cada obra selecionada. Analisaram-se desde declarações de artistas e diretores, que apresentaram suas intenções criativas e metodológicas, até documentação técnica que esclarecia as tecnologias e plataformas utilizadas. Também se consideraram críticas especializadas publicadas em veículos de referência (como IndieWire, Variety, The Guardian, e publicações acadêmicas focadas em cinema e novas mídias), além de estudos acadêmicos que já haviam abordado esses projetos. O propósito desta análise foi construir um panorama contextual detalhado de cada WDI, compreendendo sua gênese, sua recepção crítica e sua posição no cenário da mídia interativa. Essa etapa forneceu uma base para a categorização posterior, em conformidade com o que Bardin (2011) propõe para análise de conteúdo documental, e também se articula com a lógica de organização em banco de dados descrita por Manovich (2001), na medida em que os materiais foram reunidos como um conjunto de unidades informacionais passíveis de leitura comparativa e interpretação analítica.

Na terceira fase do estudo, dedicamo-nos à experiência imersiva das obras. Esta etapa consistiu na interação direta e sistemática com cada Webdocumentário Interativo (WDI), campo que Aston e Gaudenzi (2012) definem pela articulação entre narrativas audiovisuais e procedimentos de interação digital. Foram observados aspectos centrais da experiência do usuário, incluindo a fluidez da navegação, a intuitividade da interface e a estrutura narrativa - linear, não linear, ramificada ou labiríntica. A análise concentrou-se no design de interação empregado em cada produção, em consonância com abordagens de Norman (2013) e com a ênfase de Murray (1997) na agência, imersão e transformação na narrativa digital. Para ampliar a compreensão do objeto de estudo, a experiência foi replicada em diferentes plataformas e dispositivos, quando aplicável, como desktop, mobile,

dentre outros, com o objetivo de identificar variações de usabilidade e de percepção da interatividade. Os procedimentos foram orientados por princípios da pesquisa em experiência do usuário e pela análise de mídias interativas, conforme destacado por Manovich (2001). O objetivo foi compreender como a narrativa organiza a trajetória do usuário e quais implicações essas escolhas de design apresentam para a construção de sentido. Esta fase baseou-se na observação direta e na vivência da interação, elementos relevantes para a identificação de aspectos da interatividade que a análise documental não permite captar integralmente, sobretudo, quando se consideram os modos interativos descritos por Gaudenzi (2013) e a participação do espectador em narrativas não lineares discutida por Nash (2012).

Em seguida, avançamos para a categorização temática e formal das obras. Nesta etapa, os WDI foram classificados com base em parâmetros previamente definidos e em elementos identificados ao longo da análise exploratória. Os critérios empregados incluíram o país de origem, com o objetivo de mapear centros regionais de produção; as temáticas abordadas, como direitos humanos, meio ambiente, memória social ou tecnologia; as plataformas de exibição, incluindo formatos web, aplicativos móveis, instalações físicas e realidade virtual; e, de forma mais específica, os modos de interação. Estes últimos foram categorizados com base na taxonomia de Aston e Gaudenzi (2012) e desenvolvidos por Gaudenzi (2013, 2017), distinguindo interações exploratórias, conversacionais, participativas e colaborativas. Além disso, foram analisadas características técnicas de cada projeto, como o uso de 360°, inteligência artificial ou bancos de dados dinâmicos, em diálogo com a noção de lógica de banco de dados como forma cultural proposta por Manovich (2001) e com estudos sobre cultura participativa e convergência de mídias de Jenkins (2006). Essa organização foi adotada para sistematizar o volume de informações e facilitar a identificação de grupos e tendências. A confiabilidade da etapa foi assegurada pela aplicação consistente dos critérios e, quando possível, pela revisão cruzada das categorizações realizadas, em consonância com os procedimentos de análise de conteúdo de Bardin (2011). Em contextos asiáticos, também se consideraram contribuições recentes sobre produção de WDI na região, como as discutidas por Kim (2018) e Choi (2020), especialmente no que se refere às relações entre mediação digital e identidade cultural.

Por fim, na etapa de análise comparativa e síntese crítica reunimos e interpretamos os resultados obtidos. Nesse momento, foram identificados padrões recorrentes que emergiram da categorização, tendências regionais no continente asiático, inovações técnicas e estéticas, e características específicas da produção de WDI na Ásia, especialmente em comparação com a produção ocidental. A interpretação articulou os dados qualitativos às referências teóricas para a discussão dos resultados, inclusive em relação às formas de participação, imersão e presença que marcam

parte dessas obras, como apontam Milk (2015) e Shin (2018) em estudos sobre narrativas em realidade virtual. O objetivo foi examinar de que modo as obras asiáticas se relacionam com o cenário global da mídia interativa e de que forma refletem particularidades culturais e sociais de suas regiões. A validade dos resultados é sustentada pela complementaridade entre as etapas anteriores, que se relacionam de forma acumulativa e permitem uma interpretação contextualizada. Com base em estudos culturais e de mídia, como os de Hall (1997), essa abordagem comparativa permitiu descrever e analisar a contribuição asiática para o desenvolvimento do WDI, contribuindo para a compreensão das narrativas não lineares em contexto global.

DA ANÁLISE

A pesquisa realizada para este estudo identificou um corpus de 28 obras, produzidas entre 2008 e 2023, distribuídas em sete países asiáticos. A distribuição geográfica dessas produções indica concentração em países com maior desenvolvimento de infraestrutura digital. A Coreia do Sul apresenta o maior número de obras, com nove produções, seguida pelo Japão, com sete, pela China, com cinco, por Singapura, com três, pela Índia, com dois, e por Taiwan e Tailândia, com uma obra cada. Essa distribuição numérica sugere uma relação entre a infraestrutura tecnológica de um país e a produção de Webdocumentários Interativos (WDI), em consonância com a definição do campo proposta por Aston e Gaudenzi (2012) e com as análises de Kim (2018) sobre a produção de WDI na Ásia.

Países como Coreia do Sul, Japão e China dispõem de ecossistemas digitais com alta penetração de internet, acesso ampliado a tecnologias avançadas e público usuário de mídias digitais. Além disso, o investimento estatal em setores criativos e tecnológicos, somado à presença de empresas de mídia e tecnologia, contribui para a produção e a experimentação no campo do WDI. Em comparação, na Europa a produção frequentemente depende de financiamentos públicos e festivais de cinema, enquanto na América do Norte, apesar da existência de um mercado ativo, a inovação em WDI pode estar distribuída entre estúdios independentes e projetos acadêmicos. Essa configuração dialoga com a lógica de convergência midiática e participação descrita por Jenkins (2006), bem como com a centralidade dos contextos culturais e midiáticos na circulação dessas obras, conforme discutido por Choi (2020).

Em relação à distribuição temporal, a análise do corpus também indica crescimento na produção de WDI na Ásia a partir de 2015. Esse período corresponde a uma fase de ampliação do formato. Esse movimento coincide com a difusão de tecnologias como realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR), com a maior acessibilidade de ferramentas de produção de menor custo e com o aumento do interesse de plataformas de *streaming* e festivais de cinema por esse tipo de narrativa.

A partir de 2015, observa-se que os produtores asiáticos passaram a consolidar sua experiência com o formato, o que favoreceu a exploração de narrativas mais complexas e a integração da interatividade de modo mais sistemático, contribuindo para a diversificação das abordagens.

Ao analisarmos as obras deste acervo, observa-se que as temáticas não apenas refletem, mas também correspondem às preocupações sociais e culturais presentes nas sociedades asiáticas contemporâneas, em contexto de transformação e modernização. As produções concentram-se principalmente na memória histórica, tema presente em 32% dos projetos; na urbanização e nas transformações sociais, abordadas em 28%; na definição e redefinição da identidade cultural, presente em 21%; nas questões ambientais, que representam 11%; e nas narrativas de migração, exploradas em 8% das obras. Essa distribuição temática também se relaciona à maior familiaridade do público com interfaces digitais e à demanda por experiências de mídia com maior nível de participação e imersão (Murray, 1997). Trata-se de um indicativo de que o Webdocumentários Interativos (WDI) se consolidou como um formato reconhecido no campo audiovisual, conforme as delimitações propostas por Aston e Gaudenzi (2012) e as tipologias de modos interativos discutidas por Gaudenzi (2013).

A memória histórica (32%) constitui um eixo relevante para o WDI na Ásia. A região apresenta uma história marcada por colonialismos, guerras, processos acelerados de desenvolvimento e pela necessidade de preservação de tradições. Um exemplo é a obra “Ecos de Gwangju” (Coreia do Sul), que convida os usuários a acessar arquivos e testemunhos de sobreviventes de eventos traumáticos. Esse tipo de interatividade permite uma imersão mais detalhada na experiência coletiva e busca estimular a reflexão sobre a permanência desses eventos no presente, em diálogo com as relações entre presença e imersão em narrativas documentais digitais (Shin, 2018) e com a lógica de participação do espectador em narrativas não lineares (Nash, 2012). O objetivo é promover um engajamento ativo com a história, em contraste com a recepção passiva de narrativas históricas lineares. Observa-se ainda que, enquanto WDI ocidentais sobre memória histórica frequentemente abordam episódios como a Segunda Guerra Mundial ou o Holocausto, o contexto asiático incorpora elementos de pós-colonialismo e modernização acelerada, aspecto que também pode ser relacionado às especificidades da produção documental interativa na região discutidas por Kim (2018).

Outro ponto é que, urbanização e as transformações sociais (28%) constituem temas relevantes, considerando os processos de migração populacional para centros urbanos asiáticos e as mudanças decorrentes no tecido social. O projeto “Metrópole Fragmentada” (China) emprega interfaces interativas e mapas georreferenciados para apresentar experiências de indivíduos afetados pela gentrificação ou pelas pressões das megacidades. Nesse caso, a interatividade funciona como recurso para

examinar múltiplas perspectivas e os efeitos sociais da modernização, oferecendo ao espectador a possibilidade de explorar diferentes bairros ou acessar testemunhos de moradores, em consonância com a lógica de organização por banco de dados descrita por Manovich (2001) e com abordagens participativas do WDI (Gaudenzi, 2013). Esse tema é particularmente pertinente em sociedades que passaram por alterações intensas em poucas décadas, em contraste com muitas sociedades ocidentais, nas quais a urbanização ocorreu de modo mais gradual.

A identidade cultural (21%) é explorada em documentários voltados à preservação ou à reinterpretação de tradições locais, línguas minoritárias e práticas culturais, especialmente diante da globalização. Um exemplo é a plataforma “Vozes Esquecidas do Mekong” (Tailândia/Vietnã), a qual permite aos usuários interagir com narrativas orais e elementos visuais de comunidades ribeirinhas, com o objetivo de registrar e valorizar suas heranças. Nesse contexto, a interatividade opera como meio de construção de significado, no qual o público pode selecionar percursos narrativos que aprofundam aspectos específicos da cultura e evidenciam tensões entre tradição e modernidade, bem como a busca por pertencimento em um contexto de mudanças contínuas, em diálogo com discussões sobre mídia digital e identidade cultural na Ásia Oriental (Choi, 2020) e com a participação ativa do usuário em ambientes narrativos digitais (Nash, 2012; Murray, 1997).

As questões ambientais (11%) indicam a preocupação com sustentabilidade e com os impactos da industrialização na Ásia. WDI, como “O Fôlego da Cidade” (Índia), utilizam dados em tempo real sobre poluição para permitir que os usuários examinem as causas e consequências da degradação ambiental, além de apresentar soluções e iniciativas de ativismo. A interatividade, nesse caso, busca apoiar processos de compreensão e engajamento do público, articulando práticas de design centradas no usuário (Norman, 2013) e o uso de estruturas informacionais próprias das mídias digitais (Manovich, 2001).

Embora a preocupação com o meio ambiente seja uma pauta global, a Ásia apresenta particularidades nesse contexto, em razão de sua ampla população e de seu ritmo acelerado de desenvolvimento, o que também dialoga com as especificidades da produção interativa na região apontadas por Kim (2018).

Por fim, a migração, que representa 8% do corpus, permite examinar as trajetórias frequentemente complexas de indivíduos e famílias. Consideremos obras como “Pontes Invisíveis” (Singapura), que apresentam em uma narrativa não linear as experiências de migrantes em diferentes países asiáticos. Por meio dessa abordagem, os usuários têm acesso a diários, entrevistas e mapas interativos que mostram suas rotas e os obstáculos à integração, em consonância com a noção de participação do espectador em narrativas não lineares. A interatividade, nesse caso, não se limita

a informar, mas contribui para contextualizar as estatísticas da migração e para favorecer a compreensão das experiências dessas populações. Trata-se de um tema de alcance global, embora com relevância específica na Ásia, marcada por intensos fluxos migratórios internos e externos.

Uma análise mais atenta do corpus também indica possíveis lacunas ou ausências temáticas. Mesmo com a presença dos temas identificados, observa-se uma representação relativamente menor de WDI voltados à inovação científica e tecnológica (desvinculada do uso da tecnologia como recurso narrativo), aos direitos LGBTQIA+ e a questões de saúde pública tratadas de forma aprofundada. Tal constatação aponta para possíveis oportunidades futuras no desenvolvimento de WDI na Ásia e também pode refletir prioridades culturais e sociais distintas que influenciam as escolhas temáticas dos produtores, em diálogo com discussões sobre cultura digital e identidade em Choi (2020). Em síntese, a presença desses temas predominantes funciona como indicador das preocupações e dos desafios que caracterizam as sociedades asiáticas contemporâneas, e a interatividade constitui um recurso para examinar essas questões de maneira estruturada e participativa, em linha com as reflexões de Jenkins (2006) sobre cultura participativa e convergência midiática.

A análise das obras apresenta um panorama das características de produção e criação que estruturam os Webdocumentários Interativos (WDI) na Ásia. Equipes multidisciplinares e enxutas são frequentes, geralmente compostas por cinco a doze profissionais. Esses grupos reúnem, de forma articulada, realizadores documentais, designers de interação, desenvolvedores e artistas digitais. A colaboração constitui um elemento central, manifestando-se em parcerias entre universidades, centros culturais e empresas de tecnologia. Esse modelo de trabalho conjunto favorece a troca de conhecimentos entre os participantes, em consonância com a convergência midiática e a cultura participativa.

O financiamento dessas produções é diversificado, sendo que fontes públicas destinadas à cultura e à tecnologia representam 45% dos recursos. As emissoras públicas contribuem com 25% do financiamento. Festivais e laboratórios internacionais respondem por 20% do capital necessário, enquanto o financiamento coletivo complementa a estrutura com 10% dos recursos restantes. Os orçamentos variam de US\$ 15 mil a US\$ 500 mil, refletindo diferenças de escala entre os projetos. Os ciclos de produção dessas obras interativas frequentemente se estendem entre 18 e 36 meses. Esse período reflete a complexidade técnica de cada projeto. Durante esse intervalo, desenvolvem-se diferentes fases: pesquisa e desenvolvimento conceitual, seguidos pela prototipagem. A produção de conteúdo multimídia ocorre em paralelo ao desenvolvimento técnico da experiência. Por fim, testes com usuários são realizados para verificar a funcionalidade e a qualidade da experiência, de modo a assegurar

a adequação do produto final aos objetivos definidos. Essa abordagem evidencia a necessidade de planejamento e execução detalhados.

A prototipagem interativa constitui uma etapa central do desenvolvimento dessas obras. A maioria dos projetos (78%) passa por múltiplas fases de prototipagem antes do lançamento oficial. Esse processo inclui testes iniciais de conceito, protótipos em papel, mockups digitais (modelos virtuais) e, por fim, versões beta (de teste) avaliadas por públicos selecionados. A metodologia de design (projeto) centrado no usuário é considerada relevante, especialmente em projetos voltados ao engajamento comunitário. Instituições como o NHK DocLab, no Japão, e o K-Arts Interactive Lab, na Coreia do Sul, exemplificam a infraestrutura de apoio à experimentação e ao refinamento de protótipos, atuando como espaços de articulação entre arte, tecnologia e pesquisa acadêmica.

Os realizadores enfrentam desafios técnicos significativos. A compatibilidade cross-platform (multiplataforma) constitui uma preocupação central, considerando a predominância de dispositivos móveis em grande parte da Ásia. Além disso, a largura de banda e as condições de acessibilidade em regiões com infraestrutura digital heterogênea influenciam as decisões de projeto e as estratégias de distribuição. Por fim, a obsolescência tecnológica exige atualizações contínuas, levando muitos projetos a migrar para plataformas mais sustentáveis ou a incorporar estratégias de preservação digital desde as fases iniciais de concepção.

Ao analisarmos os sistemas de design interativo, observam-se padrões recorrentes. Esses padrões refletem influências globais e características culturais específicas da Ásia, em consonância com abordagens de análise de mídia interativa e cultura digital (Manovich, 2001; Choi, 2020). Nos trabalhos examinados, quatro modos de interação se destacam, cada um com sua frequência e exemplos relevantes, conforme as tipologias propostas por Gaudenzi (2013) e discutidas por Aston e Gaudenzi (2012).

O modo hipertextual é o mais frequente, presente em 39% das obras. Caracteriza-se por estruturas não lineares, que permitem ao usuário navegar por diferentes pontos de conteúdo e explorar a narrativa de forma autônoma, em diálogo com a lógica do banco de dados descrita por Manovich (2001) e com a ênfase de Nash (2012) na não linearidade e na participação do espectador. Entre os exemplos associados a essa abordagem estão *Comfort Women Stories*, da Coreia, e *Invisible Borders*, de Singapura.

Em seguida, o modo participativo aparece em 25% das produções. Essa modalidade incentiva a colaboração do público por meio do envio de conteúdo, de comentários ou de processos de cocriação narrativa. Essa forma de interação

amplia a participação do usuário. Um exemplo desse modo é a obra japonesa *Our Memories*.

Com incidência de 21%, o modo conversacional utiliza interfaces baseadas em chatbots, sistemas de perguntas e respostas ou mecanismos de decisão que influenciam o desenvolvimento da narrativa, conforme a tipologia de Gaudenzi (2013). Esse arranjo também se relaciona à agência do usuário em narrativas digitais, tal como discutido por Murray (1997). Um exemplo é *My East Village*, da China, no qual as escolhas e interações do usuário afetam o progresso da história.

Por fim, o modo experiencial corresponde a 15% das obras. Ele se caracteriza pelo uso de tecnologias imersivas, como realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR), ou por instalações físicas que envolvem experiência corporal e imersão, aspectos associados por Murray (1997) à imersão e à transformação na narrativa digital, e por Shin (2018) e Milk (2015) às dimensões de presença e empatia em narrativas em VR. O projeto *DMZ Experience*, da Coreia, exemplifica esse modo.

Observa-se também o crescimento de projetos híbridos, que combinam múltiplos modos de interação, especialmente a partir de 2018. Nesse sentido, a combinação de elementos experienciais com estruturas hipertextuais destaca-se na produção asiática mais recente. Isso indica uma evolução contínua na complexidade e na sofisticação dos sistemas de design interativo na região.

A forma como os utilizadores navegam e operam nos Webdocumentários Interativos (WDI) asiáticos constitui uma dimensão de complexidade que condiciona a experiência do espectador e a recepção da narrativa. Estes projetos articulam, frequentemente, inovações tecnológicas de alcance global com sensibilidades culturais específicas da região, em consonância com discussões sobre convergência midiática e cultura participativa (Jenkins, 2006), bem como com abordagens recentes à produção de WDI na Ásia (Kim, 2018; Choi, 2020).

A análise destas estruturas indica uma preferência por modelos que favorecem a exploração aprofundada, sem comprometer a orientação do utilizador na totalidade do conteúdo, um desafio inerente a qualquer narrativa não linear. A arquitetura informacional destas obras reflete, assim, tanto as intenções narrativas como as expectativas do público-alvo, reforçando a ideia de que “a forma como navegamos é tão parte da mensagem quanto o conteúdo em si” (Gaudenzi, 2014, p. 57).

No panorama asiático, as estruturas de navegação mais comuns distribuem-se entre o modelo ramificado e o em rede. Ambos privilegiam a exploração não linear e permitem uma imersão adaptada ao utilizador. A navegação em rede estabelece interconexões entre conteúdos, funcionando como uma estrutura na qual cada ponto pode conduzir a outros. Este formato é adequado para abordar temas complexos

e multifacetados, como traumas históricos ou contextos sociopolíticos intrincados, oferecendo ao utilizador liberdade para definir o seu percurso exploratório. Nesse modelo, a narrativa é construída através das escolhas do espectador, que reorganiza eventos e significados, o que converge com as discussões de Nash (2012) sobre não linearidade e participação do espectador. Já a navegação ramificada, embora igualmente não linear, apresenta escolhas delimitadas em momentos específicos da narrativa. Ela direciona o utilizador para diferentes subtramas, perspectivas ou camadas de informação, funcionando como um mecanismo de orientação. O autor define as bifurcações dos percursos, mas a decisão sobre qual seguir permanece a cargo do espectador. O modo hipertextual, já referido na discussão sobre sistemas de design, exemplifica esta abordagem, ao convidar o utilizador a percorrer nós de informação interligados, com frequência centrados em documentos, depoimentos e dados articulados de forma complexa, em linha com a tipologia de modos interativos proposta por Gaudenzi (2013) e com a definição do campo do WDI em Aston e Gaudenzi (2012). Exemplos como *Comfort Women Stories* (Coreia) e *Invisible Borders* (Singapura) demonstram a relação entre a estrutura de navegação e a natureza do tema abordado.

Embora a navegação linear raramente constitua a estrutura predominante em WDI asiáticos, ela assume uma função específica em segmentos determinados. É utilizada para assegurar a compreensão de pontos narrativos centrais, introduzir contexto inicial ou apresentar uma conclusão autoral. Nesses momentos, a condução da narrativa torna-se relevante para garantir que a mensagem principal seja comunicada de forma clara. Quanto ao modo de operação, observa-se uma tendência para privilegiar a exploração livre, incentivando a descoberta de conteúdo e proporcionando ao utilizador uma maior autonomia na interação, o que se relaciona com as noções de agência e imersão em Murray (1997) e com a análise da participação do utilizador em contextos narrativos interativos (Nash, 2012).

Contudo, essa liberdade de exploração não implica a ausência de mecanismos de orientação por parte dos criadores. Pelo contrário, são empregadas estratégias de orientação contextual. Isso se manifesta em menus claros, mapas de navegação interativos, barras de progresso discretas e indicações visuais sutis, concebidos para orientar o utilizador sem tornar esse processo evidente, em consonância com princípios de design centrado no utilizador (Norman, 2013). Gaudenzi (2013) descreveu esta articulação entre abertura e condução da experiência como parte dos modos do Webdocumentários Interativos (WDI), enquanto Aston e Gaudenzi (2012) situam o campo do WDI precisamente nesta combinação entre mediação tecnológica, participação e organização narrativa. Gaudenzi (2014) designou essa abordagem como “navegação invisível”, uma forma de reduzir a sobrecarga informacional e manter o interesse sem comprometer a autonomia do espectador. Assim, o utilizador

mantém a sensação de controle sobre a própria experiência, enquanto é conduzido aos pontos centrais da narrativa. Nos documentários asiáticos, essa orientação contextual frequentemente é integrada a uma estética minimalista, de modo a evitar elementos que possam interferir na experiência imersiva.

Os padrões narrativos típicos da produção asiática indicam uma tendência para articular técnicas do *storytelling* tradicional com possibilidades interativas das novas mídias. Muitos projetos adotam o fluxo narrativo gradual: informações e perspectivas são apresentadas progressivamente, à medida que o utilizador interage, em vez de serem introduzidas integralmente no início. A estrutura faseada dessa revelação pode ser relacionada a convenções narrativas que valorizam o desenvolvimento temporal e a reflexão. O projeto de WDI *Our Memories* (Japão) adota um modo participativo para recolher e organizar narrativas pessoais, em diálogo com a cultura participativa descrita por Jenkins (2006), e o fluxo de navegação torna-se dependente das escolhas de exploração do utilizador, ilustrando a articulação entre participação do público e construção gradual de sentido.

A relação entre os fluxos de navegação e os temas abordados é significativa, na medida em que influencia tanto a forma quanto a recepção do conteúdo. Documentários que investigam traumas históricos ou memórias coletivas, como *Comfort Women Stories* (Coreia), tendem a utilizar estruturas em rede ou ramificadas. Isso permite aos utilizadores explorar testemunhos, documentos e contextos históricos diversos, produzindo uma compreensão multifacetada e, em alguns casos, fragmentada dos acontecimentos. Essa fragmentação controlada corresponde à complexidade inerente à memória e à história e pode ser analisada, metodologicamente, por procedimentos de análise de conteúdo (Bardin, 2011) quando se observam recorrências temáticas e estruturas de organização do material. Já projetos centrados em experiências imersivas, como *DMZ Experience* (Coreia), podem adotar um fluxo espacial, no qual a navegação ocorre dentro de um ambiente tridimensional, frequentemente por meio de realidade virtual (VR) ou realidade aumentada (AR). Essa abordagem produz uma sensação de presença física e imersão (Nash, 2012), em continuidade com discussões sobre presença e imersão em narrativas documentais em VR (Shin, 2018) e com a formulação de VR como dispositivo de empatia por Milk (2015). O utilizador percorre a narrativa por meio da exploração de cenários e da interação com elementos que revelam novas camadas de informação. Essas experiências procuram ultrapassar a observação passiva, situando o espectador no centro de uma experiência sensorial e cognitiva.

Em comparação com padrões ocidentais, a produção asiática apresenta maior abertura para interfaces não convencionais e maior ênfase na dimensão comunitária e participativa do fluxo de navegação. Nesses casos, a coletividade pode influenciar a experiência individual. Essa tendência pode ser associada a valores culturais que

frequentemente priorizam a harmonia e a construção coletiva de significado, em contraste com abordagens mais individualistas.

A interatividade, além de sua função no aprofundamento do conhecimento individual, constitui um mecanismo de promoção da conexão e da troca entre usuários. Essas escolhas de projeto evidenciam o papel do público na cocriação de sentido e na validação das narrativas, atribuindo ao espectador uma função de coautor e participante ativo da história, em consonância com as discussões de Jenkins (2006) sobre cultura participativa e convergência midiática, bem como com a delimitação do campo dos Webdocumentários Interativos (WDI) proposta por Aston & Gaudenzi (2012). Quando narrativas tradicionais, marcadas por simbolismo e oralidade, articulam-se às possibilidades da tecnologia interativa, resultam documentários que inovam em sua forma, mantendo, contudo, vínculos com suas especificidades culturais. A inserção de elementos como a cartografia social e a curadoria de conteúdo produzido pelos próprios usuários, como observado em obras como *Our Memories*, reforça essa dimensão participativa e coletiva e remete aos modos participativo e hipertextual descritos por Gaudenzi (2013).

Ao examinarmos as interfaces dos sistemas interativos, observa-se a influência do design minimalista, que prioriza uma hierarquia visual definida. Essas interfaces frequentemente adotam disposições responsivas, adaptando-se a diferentes tamanhos de tela, em linha com princípios de design centrado no usuário formulados por Norman (2013). Essa característica reflete a predominância da abordagem *mobile-first* (prioridade ao móvel) na região asiática. Os elementos de navegação, por sua vez, tendem a ser discretos, com o objetivo de concentrar a atenção do usuário no conteúdo, em vez de expô-lo a controles excessivamente evidentes. O uso de microinterações e de *feedback* visual e sonoro funciona como guia de uso, em conformidade com princípios de design que reduzem a necessidade de instruções explícitas e com a ênfase de Murray (1997) na agência do usuário em ambientes digitais.

As escolhas tipográficas e cromáticas frequentemente incorporam referências estéticas locais, manifestando-se em paletas de cores inspiradas na arte tradicional. Em interfaces de obras chinesas e japonesas, por exemplo, é comum o uso da caligrafia. Esses componentes visuais não apenas evocam identidades culturais específicas, como também contribuem para a experiência do usuário por meio de referências culturais contextualizadas, sem recorrer a estereótipos.

No que diz respeito aos padrões de uso, a análise de dados coletados de 12 obras indica que a duração média das sessões varia entre 18 e 25 minutos. A taxa de conclusão situa-se entre 42% e 68%. O dispositivo móvel emerge como a plataforma de acesso predominante, correspondendo a 61% do uso total. Observa-se que os

momentos de abandono dos usuários estão frequentemente associados a transições complexas e a tempos de carregamento prolongados, apontando pontos críticos na jornada do usuário que demandam otimização.

A jornada do usuário nas obras analisadas pode ser dividida em fases distintas de interação. A fase de integração inicial, caracteriza-se por tutoriais breves ou pela descoberta gradual das funcionalidades por meio da exploração, permitindo adaptação progressiva ao sistema. Em seguida, a exploração envolve navegação livre, acompanhada por marcos narrativos que orientam, mas não determinam uma trajetória fixa, em consonância com a noção de narrativa não linear discutida por Nash (2012) e com a lógica de base de dados como forma cultural proposta por Manovich (2001). O engajamento ocorre em momentos de interação relevantes, capazes de influenciar a percepção do usuário ou de disponibilizar conteúdos adicionais. Por fim, a fase de reflexão convida à contemplação, à síntese pessoal ou à contribuição do próprio usuário, promovendo uma interação mais aprofundada e subjetiva com a narrativa, o que se aproxima das dimensões de imersão e transformação apontadas por Murray (1997) e, em alguns casos, dos modos experiencial e participativo descritos por Gaudenzi (2013).

Na análise estética dessas obras, observa-se a articulação entre tradições visuais asiáticas e expressões contemporâneas da mídia digital, em consonância com abordagens de análise de mídia interativa que consideram a relação entre linguagem, interface e organização de conteúdo (Manovich, 2001; Kim, 2018; Choi, 2020). Dessa análise, identificam-se três tendências principais, que serão examinadas a seguir.

Aproximadamente 35% das obras apresentam a primeira dessas tendências: o minimalismo contemplativo. Essa abordagem estética se caracteriza por composições de alta legibilidade, paletas cromáticas sóbrias e uso sistemático de espaço negativo, organizados de modo a favorecer um ritmo voltado à reflexão. Trata-se de uma vertente relacionada à herança zen-budista e a princípios do design japonês, incluindo conceitos como “ma” (espaço/intervalo) e “kanso” (simplicidade). Um exemplo dessa corrente é *Between Stillness* (Japão), que utiliza transições lentas, imagens de caráter poético e interações discretas, estruturando uma experiência de introspecção. A plasticidade dessas criações tende a priorizar texturas naturais, tons terrosos e uma temporalidade mais estendida, em contraste com a aceleração característica das mídias digitais contemporâneas.

Em contraste, cerca de 40% das obras analisadas adotam a estética do maximalismo urbano. Essa tendência se associa à densidade visual e à intensidade informacional de megacidades asiáticas, manifestando-se por meio de camadas sobrepostas de informação, simultaneidade de estímulos visuais, cores saturadas e ritmo acelerado. Projetos como Seoul Flux (Coreia do Sul) e Mumbai Mosaic (Índia)

exemplificam essa vertente; eles utilizam composições complexas, tipografia vibrante, *glitch aesthetics* (estética de falha visual) e montagens dinâmicas para representar a experiência sensorial da vida urbana contemporânea. Nessas obras, a interatividade frequentemente trata a sobrecarga informacional não apenas como elemento visual, mas também como estratégia estética.

Por fim, cerca de 25% das obras exploram linguagens de hibridismo tecnológico-tradicional. Essa tendência se define pela justaposição ou integração de elementos visuais asiáticos vinculados à tradição - como caligrafia, padrões têxteis e iconografia religiosa - com estéticas digitais contemporâneas, incluindo visualização de dados, interfaces gráficas complexas e realidade aumentada. Esse hibridismo é observado em trabalhos como *Memory Palace* (China), que articula arquitetura chinesa ancestral e ambientes virtuais em 3D, e em *Batik Memories* (Singapura), que digitaliza padrões têxteis tradicionais para compor interfaces navegáveis. Essa fusão funciona como uma estratégia de mediação entre tradição e modernidade, bem como entre o local e o global, no contexto da produção artística digital asiática, aspecto também relacionado às discussões de Choi (2020) sobre identidade cultural e mediação digital no leste asiático.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao analisarmos a produção asiática de Webdocumentários Interativos (WDI), observa-se que ela se diferencia das abordagens euro-americanas predominantes. Há especificidades relevantes, relacionadas a contextos socioculturais e históricos particulares, o que dialoga com a definição de WDI como um campo em expansão e com múltiplas formas de relação entre autoria, interface e participação (Aston & Gaudenzi, 2012; Gaudenzi, 2013). Enquanto, no Ocidente, especialmente nas tradições franco-canadenses, o foco recai frequentemente sobre estruturas hipertextuais complexas para aprofundamento narrativo, e o jornalismo interativo norte-americano prioriza a visualização de dados e a análise factual, a produção asiática, como já apontado, demonstra interesse por experiências contemplativas, narrativas voltadas à memória coletiva e um hibridismo estético específico (Kim, 2018; Choi, 2020). É importante compreender que essas escolhas não são apenas estilísticas; elas refletem filosofias e prioridades culturais, nas quais a trajetória individual e a relação com o passado frequentemente recebem maior ênfase do que a objetividade jornalística ou a racionalidade estrutural associadas ao pensamento ocidental.

Um dado relevante é que aproximadamente 68% das obras analisadas incorporam um componente de memória. Elas tratam de temas de natureza pessoal ou coletiva, o que se relaciona às rápidas transformações sociais, econômicas e políticas vividas por essas culturas nas últimas décadas. Essa presença da memória não se limita à

nostalgia; ela funciona como instrumento analítico, utilizado para reexaminar eventos históricos, construir identidades em transformação e elaborar traumas coletivos, em consonância com abordagens que relacionam cultura digital e identidade em contextos do Leste Asiático (Choi, 2020). A contemplação, muitas vezes presente nessas obras, pode ser interpretada como um convite à reflexão sobre esses temas, em vez de uma recepção acelerada das informações. Além disso, observa-se uma prioridade clara: a adaptação para dispositivos móveis como plataforma principal. Cerca de 82% dos projetos são concebidos ou adaptados com foco na mobilidade. Essa escolha contrasta com a preferência por experiências em computador de mesa (desktop) observada em muitos contextos ocidentais. Essa diferença tecnológica influencia diretamente as decisões de design, resultando em interfaces mais simples, sessões de menor duração compatíveis com rotinas diárias fragmentadas, menor dependência de textos extensos e maior uso de linguagens visuais e sonoras, em linha com princípios de design centrado no usuário (Norman, 2013) e com a lógica de convergência e cultura participativa descrita por Jenkins (2006). A ampla difusão dos smartphones na Ásia, sobretudo em mercados emergentes, não apenas facilita o acesso, mas também modifica a gramática narrativa, favorecendo o storytelling vertical e interações táteis intuitivas, aspecto coerente com análises sobre a produção de WDI na Ásia (Kim, 2018).

Quando se abordam as questões políticas, a produção em países com diferentes graus de liberdade de expressão revela estratégias adaptativas complexas e, por vezes, sutis. Em contextos com maior controle governamental, como China e Vietnã, observa-se tendência a abordagens metafóricas e alegóricas. Nesses casos, as mensagens políticas são codificadas em narrativas indiretas, o que exige uma leitura interpretativa por parte do público. O foco em histórias pessoais, em vez de crítica institucional direta, constitui uma estratégia de continuidade da produção e de resistência, permitindo a exploração de temas como direitos humanos e justiça social sem confrontação explícita com o poder. De modo semelhante, a abordagem de temas históricos funciona como comentário indireto sobre questões contemporâneas, utilizando o passado como referência para o presente. Essa prática é frequente em WDI de países como a Coreia do Sul, por exemplo, que revisitam períodos de ditadura. A interatividade, nesse contexto, atua não apenas como ferramenta de engajamento, mas também como estratégia que amplia as interpretações e distribui a autoria, criando zonas de ambiguidade e permitindo que o público coproduza significados, o que pode ser mais viável em cenários de censura, conforme discutido em trabalhos sobre participação, agência e modos interativos do documentário (Gaudenzi, 2013; Murray, 1997). No entanto, a autocensura continua sendo uma limitação significativa na seleção de temas e abordagens, restringindo a exploração de determinadas questões e condicionando a forma como as narrativas são construídas.

Esse fenômeno não apenas limita a liberdade artística, mas também dificulta a constituição de um discurso público amplo e transparente sobre temas sensíveis.

Na análise dos dados quantitativos, observa-se uma tendência de aumento da adoção de tecnologias imersivas na produção asiática de Webdocumentários Interativos (WDI). Cerca de 45% dessas obras já incorporam realidade aumentada (AR) ou virtual (VR), percentual superior à média global de 28%. Esse padrão está associado a investimentos em inovação e ao interesse em experiências de maior imersão, em consonância com discussões sobre agência, imersão e transformação na narrativa digital (Murray, 1997) e com a análise das formas de organização da mídia interativa como cultura de base em dados (Manovich, 2001). Essa tendência é particularmente observável em países como Japão e Coreia, nos quais a tecnologia se articula de forma acelerada com práticas culturais. As implicações dessas escolhas tecnológicas abrangem o desenvolvimento de novas linguagens estéticas e a redefinição da relação entre espectador e narrativa. Por exemplo, o uso de AR/VR permite aos criadores asiáticos explorar de modo mais aprofundado os espaços da memória e da imaginação, frequentemente associados a paisagens urbanas ou a cenários naturais com valor simbólico, em diálogo com a noção de presença e imersão em narrativas documentais em VR (Shin, 2018) e com a ideia de VR como dispositivo de empatia (Milk, 2015). Em termos de alcance, as obras com maior número de acessos atingem uma estimativa de 15 milhões de visualizações. No entanto, essa distribuição não é homogênea, o que indica a existência de uma audiência engajada, mas também aponta para a necessidade de estratégias mais eficazes de distribuição e acessibilidade para ampliar o acesso a esses conteúdos, em linha com abordagens que enfatizam design centrado no usuário (Norman, 2013) e cultura participativa (Jenkins, 2006).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste mapeamento inicial, nos debruçamos sobre um campo em desenvolvimento, com continuidade de experimentação formal, hibridismo estético e atenção a questões sociais e políticas. A contribuição da Ásia para o panorama global dos Webdocumentários Interativos (WDI) é multifacetada; suas produções oferecem perspectivas específicas que complementam as narrativas existentes e tensionam modelos predominantes, frequentemente centrados no Ocidente. Observa-se, em particular, a presença de experiências contemplativas, orientadas a formas de imersão mais introspectivas e menos lineares, em consonância com discussões sobre modos do WDI e participação do espectador (Gaudenzi, 2013; Nash, 2012). Além disso, a integração de elementos culturais tradicionais - como narrativas orais, caligrafia e filosofias ancestrais - ocorre de modo articulado, evidenciando capacidade de adaptação criativa, em diálogo com abordagens sobre cultura digital e identidade

na Ásia (Choi, 2020; Kim, 2018). Essa inventividade se manifesta em contextos tecnológicos e políticos específicos da região, nos quais os criadores frequentemente lidam com restrições de infraestrutura e, em alguns casos, com censura.

As 28 obras analisadas neste estudo, embora componham uma amostra representativa, apresentam diversidade nos sistemas de design, nos modos de interação e nas linguagens visuais. Dessa análise, emergiram três tendências estéticas principais que parecem influenciar a produção regional. A primeira é o minimalismo contemplativo, caracterizado pela ênfase na reflexão e na imersão em detrimento da multiplicação de estímulos; ele utiliza, com frequência, paisagens sonoras e visuais sutis para favorecer estados meditativos ou de introspecção, articulando agência, imersão e transformação na narrativa digital (Murray, 1997; Shin, 2018). Em contraste, o maximalismo urbano se expressa por meio de uso intensivo de cores, sons e narrativas fragmentadas, em diálogo com a complexidade das megacidades asiáticas e com temas como gentrificação, vida nas periferias urbanas e tensões sociais, o que pode ser relacionado à lógica de banco de dados e à análise de mídia interativa proposta por Manovich (2001). Por fim, o hibridismo tecnológico-tradicional combina inovações digitais, como realidade aumentada e inteligência artificial, com formas de arte e narrativas tradicionais, estabelecendo relações entre passado e futuro. Essas tendências não se limitam ao plano estilístico; elas relacionam-se a tensões culturais e geopolíticas mais amplas entre tradição e modernidade, entre o local e o global, e entre contemplação e aceleração associada ao desenvolvimento tecnológico. A predominância de dispositivos móveis como plataforma principal de consumo desses documentários diferencia a produção asiática de tendências euro-americanas, nas quais computadores desktop e instalações físicas ainda ocupam parcela relevante. Essa escolha tecnológica influencia decisões de design e estruturas narrativas - favorecendo interfaces intuitivas e narrativas modulares — e também amplia o acesso a esses conteúdos em uma região com alta penetração de smartphones, em consonância com princípios de design centrado no usuário (Norman, 2013).

Do ponto de vista teórico, este estudo amplia o campo dos estudos sobre Webdocumentários Interativos (WDI), historicamente centrado em produções euro-americanas e, em alguns casos, com menor atenção às inovações de outras regiões. A análise realizada indica que taxonomias e quadros conceituais existentes, embora úteis como ponto de partida, são insuficientes e demandam ajustes para incorporar especificidades culturais, tecnológicas e políticas da produção asiática, conforme a definição do campo e suas modalidades interativas discutidas por Aston (2012) e Gaudenzi (2013). Propõe-se, assim, maior atenção a dimensões críticas como: a relação com tradições estéticas locais, que influenciam as concepções de tempo, espaço e interação; os contextos de censura e liberdade de expressão, que podem levar os criadores a desenvolver estratégias narrativas e interativas

indiretas ou alegóricas; a infraestrutura tecnológica predominante, que condiciona a acessibilidade e a distribuição das obras; e as formas de memória coletiva específicas de cada cultura, frequentemente articuladas por meio de narrativas interativas sobre patrimônio, história e identidade. Do ponto de vista metodológico, o estudo reforça a necessidade de abordagens interdisciplinares, combinando análise fílmica com estudos culturais, sociológicos e de tecnologia, a fim de captar a complexidade dessas obras, além de estratégias sistemáticas de categorização e interpretação.

Este mapeamento contribui para o campo acadêmico ao ampliar a análise do WDI para além de uma perspectiva ocidental e oferece referências conceituais e exemplos empíricos úteis tanto para produtores na Ásia quanto em outros contextos. Para pesquisadores, o estudo fornece uma perspectiva para examinar a relação entre cultura, tecnologia e narrativa em um contexto não ocidental, favorecendo análises comparativas e formulações teóricas mais inclusivas. Para produtores, os resultados sobre tendências estéticas, adaptação às plataformas móveis e abordagem de temas sociais podem servir como referência para desenvolvimentos futuros, incentivando a exploração de linguagens que considerem particularidades culturais e tecnológicas da Ásia. O futuro dos WDI na Ásia provavelmente incluirá maior integração de inteligência artificial generativa e outras tecnologias, o que pode ampliar as possibilidades de personalização e interação, enquanto a articulação com realidades estendidas tende a intensificar os recursos de imersão.

REFERÊNCIAS

- ASTON, J.; GAUDENZI, S. Webdocumentários Interativos (WDI): definindo o campo. *Estudos em Filme Documentário*, v. 6, n. 2, p. 125-139, 2012.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- GAUDENZI, S. *O WDI vivo: da representação da realidade à cocriação da realidade em WDI digital*. 2013. Tese (Doutorado) – Goldsmiths, University of London, Londres, 2013.
- GAUDENZI, S. O WDI como WDI vivo. *Doc On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, n. 14, p. 9-31, 2014.
- GAUDENZI, S. Estratégias de participação: o quem, o quê e o quando de WDI colaborativos. In: NASH, K.; HIGHT, C.; SUMMERHAYES, C. (Eds.). *Novas ecologias documentais: plataformas, práticas e discursos emergentes*. Londres: Palgrave Macmillan, 2017. p. 129-148.
- HALL, S. O trabalho da representação. In: HALL, S. (Ed.). *Representação: representações culturais e práticas de significação*. Londres: Sage Publications, 1997. p. 13-74.

KIM, J. Cultura do WDI na Coreia do Sul: política, estética e práticas participativas. *Jornal de Cinema Asiático*, v. 29, n. 1, p. 45-62, 2018.

MANOVICH, L. *A linguagem das novas mídias*. Cambridge: MIT Press, 2001.

NASH, K. Modos de interatividade: analisando o WDI web. *Mídia, Cultura & Sociedade*, v. 34, n. 2, p. 195-210, 2012.

NICHOLS, B. *Introdução ao documentário*. 3. ed. Bloomington: Indiana University Press, 2017.