



GEMINIS

[DOSSIÊ - TV PÓS DIGITAL]

INTERATIVIDADE COMO CATEGORIA DE ANÁLISE SOBRE CONVERGÊNCIA ENTRE TELEVISÃO E WEB

MARIA CLARA AQUINO BITTENCOURT

*Jornalista pela Universidade Católica de Pelotas (UCPEL), mestre e doutora em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e pós-doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).
E-mail: aquino.mariaclara@gmail.com*

RESUMO

Diante da pluralidade teórica e a partir de uma crítica sobre a abrangência do conceito de convergência, elaborou-se uma solução conceitual estruturada em categorias analíticas para o estudo da relação entre televisão e web, contemplando os âmbitos técnico, social e cultural. Neste trabalho, o objetivo é abordar a interatividade como uma dessas categorias, e porque ela atua como pressuposto da convergência, ao mesmo tempo em que se trabalha com as subcategorias de participação e compartilhamento para entender nuances técnicas, sociais e culturais de trocas estabelecidas na produção, circulação e consumo midiáticos da televisão e da web.

Palavras-Chave: interatividade, convergência, televisão, web.

ABSTRACT

Given the theoretical plurality and from a review of the scope of the concept of convergence, it was developed a conceptual solution structured through analytical categories for the study of the relationship between television and the web, contemplating the technical, social and cultural levels. In this paper, the goal is to address interactivity, as one of these categories, and how it serves as the convergence presupposition, while it works with the subcategories of participation and sharing to understand technical, social and cultural exchanges established in production, circulation and consumption of television and web.

Keywords: interactivity, convergence, television, web.

INTRODUÇÃO

Os processos de produção, circulação e consumo de conteúdos midiáticos ultrapassam os espaços das mídias consideradas oficiais, de modo que é necessário repensar tais processos dentro de uma nova dinâmica na qual, de acordo com Jenkins, Ford e Green (2013), é preciso entender como as indústrias midiáticas e a cultura das sociedades sofrem transformações em função de constantes práticas de criação e compartilhamento de um conteúdo que hoje circula de baixo para cima, de cima para baixo, do alternativo ao comercial. Martín-Barbero (2007) reflete sobre a reformulação desses processos, afirmando que a revolução tecnológica insere nas sociedades não apenas novos instrumentos técnicos, mas é responsável por reconfigurar relações entre processos simbólicos e formas de produção e distribuição, criando um novo modo de produção associado a um novo modo de comunicar. Os impactos da digitalização de conteúdos, do surgimento e popularização da Internet e da web são sentidos em diversos setores das sociedades, mas é nos meios de comunicação e processos comunicacionais que imprimem as maiores transformações. Além disso, características de meios analógicos e digitais se misturam e se torna necessário prestar a atenção às interferências dessas relações não apenas no âmbito técnico, mas em termos sociais e culturais, diante da adoção de novos comportamentos relacionados à produção e ao consumo de conteúdos midiáticos.

Neste contexto, marcado pela digitalização de processos e conteúdos, a expressão *convergência midiática* aparece com frequência na produção acadêmica. Esforços conceituais proliferam no espaço acadêmico considerando apenas aspectos técnicos, entendendo o fenômeno como a reunião de diversas mídias em um único ambiente ou dispositivo, descartando questões sociais e culturais. Outras argumentações, no entanto, abordam o envolvimento dos indivíduos na constituição da convergência, sem privilegiar o elemento tecnológico.

Diante desta dicotomia e a partir de uma crítica sobre a abrangência do conceito, elaborou-se uma solução conceitual estruturada em categorias analíticas (AQUINO, 2012) para o estudo da relação entre TV e web, contemplando os âmbitos técnico, social

e cultural. Neste trabalho, o objetivo é abordar a interatividade como uma dessas categorias, e porque ela atua como pressuposto da convergência, ao mesmo tempo em que se trabalha com as subcategorias de participação e compartilhamento para entender nuances técnicas, sociais e culturais de trocas estabelecidas na produção, circulação e consumo midiáticos da TV e da web.

A metodologia baseou-se em um movimento **teórico-epistemológico** elaborado a partir da metodologia de leitura de Kleiman (1989), que equipara a leitura a tarefas cognitivas como resolução de problemas, introdução na mente de uma informação necessária ao indivíduo e aplicação de um conhecimento a uma situação nova, tudo aliado ao engajamento de fatores como percepção, atenção e memória no esforço de conferir sentido ao que se consome. Ela aponta a importância da realização de exercícios de compreensão e interpretação, além da simples manipulação mecanicista de sequências discretas de sentenças para que se depreenda um significado global do texto. O **movimento epistemológico** mapeou a **pesquisa** sobre convergência entre TV e web, situando o leitor historicamente e questionando a produção teórica nos níveis técnico, social e cultural. Foram identificados vários ângulos de estudo da convergência, o que permite o desdobramento da pesquisa em diversas vertentes e amplia o âmbito conceitual. O **movimento teórico** mapeou a **noção** de convergência, apresentando diversas perspectivas sob as quais é estudada, categorizando o conceito, indicando a interatividade como seu pressuposto e apresentando o compartilhamento e a participação como ramificações desta categoria.

Após esta introdução, a estrutura do paper expõe a metodologia utilizada para a exploração sobre a evolução e o atual estado das relações entre televisão e web e para o levantamento acerca da produção conceitual sobre convergência. Em seguida, são apresentados as relações entre televisão e web e os diferentes aspectos sob os quais a evolução tecnológica de aproximação entre os dois meios vem acontecendo. A interatividade como categoria de análise entre a convergência entre televisão e web é o foco do terceiro item do texto, que subdivide-se para abordar a participação e o compartilhamento como subcategorias da interatividade. Por fim, são tecidas as considerações finais.

2. RELAÇÕES ENTRE TELEVISÃO E WEB

É incontestável que, ainda que com o crescente desenvolvimento da web e do aumento das condições de acesso à Internet, a televisão ainda possui um papel de peso nas sociedades. Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010, p. 7) falam sobre a “onipresença” desse meio e consideram a televisão como a “mídia de maior impacto na sociedade bra-

sileira”, além de “principal opção de entretenimento e de informação da grande maioria da população do país. Para muitos, a única”.

Inicialmente tratada como um meio de comunicação direcionado à elite, em função do preço dos primeiros aparelhos, a televisão hoje está presente em quase todas as casas, ao contrário dos computadores e do acesso à Internet, segundo Cannito (2010). Diante desse cenário, o autor discorre sobre a possibilidade futura de acesso à Internet por esse meio. Sua crença não nega tal prática, porém afirma que isso não significa que as pessoas deixarão de assistir ao conteúdo televisivo, ainda que também passem a usar o aparelho para navegar online. É fato que, ainda que com menos alcance do que a televisão, a Internet têm provocado alterações não só no comportamento dos consumidores de informação mas também nos produtores dos conteúdos veiculados na televisão. Fantinatti (2009, p. 11) diz que “a produção de conteúdos para a televisão é uma prática que se realiza a partir do próprio meio e nele intervêm os sujeitos produtores e destinatários, com determinadas intenções, como informar, entreter, convencer, etc.”, o que já aponta uma das alterações decorrentes da relação entre televisão e web, referente aos papéis desempenhados por produtores e consumidores de conteúdos quanto aos processos de produção e consumo.

Ao traçar-se uma trajetória histórica da televisão na tentativa de identificar o movimento de aproximação do meio com a web, foram recuperadas periodizações de autores diversos que, abordam essa trajetória sob diferentes enfoques. Critérios como questões estruturais, políticas, técnicas e econômicas encontram-se nas classificações de Berger (APUD MACHADO, 1990), Galperin (2004, online), Capparelli e Lima, 2004) e Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010). Aspectos estéticos figuram nas classificações de Berger (APUD MACHADO, 1990) e Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010), enquanto que apenas Galperin (2004, online) trata sobre serviços, modelos de regulação, modelos de negócios e estratégias de negócios. Lemos (1997, online) e Kieling (2009, online) traçam uma breve linha evolutiva da televisão focando-se apenas no caminho traçado pela interatividade no meio. Apontamentos culturais, discursivos, produtivos, profissionais e tecnológicos são mencionados na periodização de Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010), no entanto, é importante salientar que são explicitamente descritos pelos autores, porém, é possível perceber, quando da leitura de seus textos, menções a outros tipos de critérios. Assim que, dos autores mencionados acerca desse resgate histórico sobre a trajetória da televisão, somente Lemos (1997, online) e Kieling (2009, online) detêm-se apenas em um critério, que se refere ao tema da interatividade no meio. No caso da obra de Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010), por exemplo, a diversidade de temáticas abordadas é ampla e a forma com que os autores periodizam a história da

televisão fragmenta o processo, de modo que diversos contextos de observação podem ser considerados para se retomar o histórico do meio, ainda que a temática dos gêneros figure em diversos textos da obra. Explicitamente, apenas Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010) afirmam inserir questões referentes a tecnologia em sua periodização sobre a trajetória da televisão, mas em todos os autores citados a referência ao tema é realizada, sendo o ponto que, juntamente com questões sociais e culturais, interessa para a configuração teórica desse trabalho.

Alterações no modelo de comunicação figuram nas argumentações de todos os autores aqui mencionados e, no contexto desse trabalho, são de forte relevância, já que se trata de um tópico ligado à questão da convergência de mídias ao tratar da relação entre emissores e receptores. Um outro fator a ser destacado são as imbricações da televisão com outros meios de comunicação, citadas por Machado (1990), Capperelli e Lima (2004) e Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010). Ainda que Capperelli e Lima (2004) apresentem um posicionamento de caráter tecnicista a respeito dessa relação da televisão com outros meios de comunicação, digitais ou analógicos, é imprescindível referenciar suas argumentações sobre essas misturas e recorrências de um meio a outro. No caso da obra de Ribeiro, Sacramento e Roxo (2010), a relação do meio com outros aparece muito através de estudos sobre gêneros e conteúdos televisivos. Essas aproximações fizeram com que a televisão sentisse a influência do uso da Internet, da web e das tecnologias digitais por seu público e em função do impacto da liberdade de emissão e da diversidade de conteúdo produzido pelos indivíduos, o meio iniciou uma nova fase.

Frente à liberdade de produção de conteúdo, Miller (2009) não acredita que a televisão esteja sendo esquecida. O autor considera que vídeos online do YouTube ao invés de substituírem determinados programas televisivos, os promovem, pois acredita que apesar da maior parte do conteúdo do YouTube ser amadora, tal conteúdo não é tão assistido em comparação com o conteúdos das indústrias culturais. Para Miller (2009, p. 22), “imaginar a Internet em oposição à televisão é bobagem; ao contrário, ela é apenas mais uma forma de enviar e receber a televisão. E a TV está se tornando mais popular, não menos. Suspeito que estamos testemunhando uma transformação da TV, ao invés do seu falecimento”.

Diante desse panorama sobre a evolução tecnológica da televisão e de sua aproximação com a web, percebe-se que o estudo sobre convergência não atinge legitimidade com base num enfoque puramente tecnicista, desconsiderando aspectos sociais e culturais. É fato que a web vem potencializando práticas anteriormente existentes, facilitando atividades e contribuindo para alterações nos comportamentos dos indivíduos, mas não foi a responsável, assim como também não o foram os processos de digitalização, pelo início da conver-

gência entre elementos e linguagens de comunicação. Essas interligações iniciaram antes da configuração desse cenário digital, e o que mudou, e vem mudando, são os comportamentos dos indivíduos em torno dos conteúdos midiáticos que circulam por diferentes meios. Trata-se de um processo de mudança que se dá de maneira conjunta, num movimento de reciprocidade entre as transformações técnicas, sociais e culturais, já que decorrem das ações e apropriações dos indivíduos em torno de instrumentos técnicos e pelo desempenho de variados tipos de comportamentos a partir de usos diversos.

3. INTERATIVIDADE: O PAPEL DAS TROCAS TÉCNICAS, SOCIAIS E CULTURAIS NA CONVERGÊNCIA

As novas formas de interação homem-máquina foram um dos fatores decisivos no que se refere a apropriação social dos computadores, segundo Lemos (2002). Tal afirmação logo de início já transpassa um caráter puramente técnico, ao incorporar no processo de interação entre um ser humano e uma máquina, mas é a partir dessa interação que várias outras foram possibilitadas pelo uso dos computadores, de modo que é possível inferir que implementações técnicas vêm sendo responsáveis, ao longos dos séculos, por transformações sociais e culturais em termos de interatividade. No entanto, o movimento contrário também é verificável. *“The idea of interactivity derives from the sociological concept of interaction between human agents – face-to-face, but also indirectly at various levels of the social structure”*¹ (JENSEN, 2010, p 53).

Sobre interatividade, Jensen (2010) diz que a ideia é hoje frequentemente associada com a computação, mas que deriva do conceito sociológico de interação face a face entre agentes humanos, e indiretamente, de vários níveis da estrutura social. Para ele, a interatividade se refere ao modo como os usuários de computadores operam essas máquinas de maneira sequencialmente estruturada e que, quando importado para o âmbito dos meios de comunicação, o conceito se torna ambíguo pois pode ser pensado do ponto de vista da interatividade das pessoas com o meio e também entre as pessoas através de um meio, mesclando assim interações de níveis técnico e social. Para superar essa ambiguidade, o autor recorre a Giddens (1984), trazendo os conceitos de agência e estrutura, propondo uma interdependência entre esses dois conceitos com o meio e sugerindo assim três tipos de interatividade decorrentes dessas inter-relações. A *interatividade 1* se refere ao tipo de interatividade estabelecida entre a agência e o meio, quando se clica em um link na web, por exemplo. Nesse caso, a interatividade consiste na escolha de uma ação dentre uma quantidade pré-determinadas de opções. Na *interatividade 2*, as relações se dão entre o meio e a estrutura, entre o meio e outras instituições, dentro da estrutura

¹ Tradução da autora: A ideia de interatividade deriva do conceito sociológico de interação entre agentes humanos – face a face, mas também indiretamente em vários níveis da estrutura social.

social. Aqui, percebe-se como a sociedade e a cultura são influenciadas pela tecnologia e vice-versa. Na *interatividade 3* é estabelecida a relação entre a estrutura social e os interesses individuais dos cidadãos com os interesses nacionais e políticos e com as corporações globais. O exemplo é o envolvimento dos cidadãos na democracia política e nos movimentos populares através dos meios da esfera pública.

Para Lemos (2002), a interatividade é interação técnica e interação social, ao mesmo tempo, e ele utiliza o trânsito como exemplo, colocando a interação técnica quando o motorista interage com seu carro, ao dirigir, e a interação social quando ele interage com os outros motoristas. Para interagir com outros seres humanos através de um computador, antes de qualquer coisa o homem precisa saber manuseá-lo, por isso Lemos (2002, p. 117) alia a ideia de interatividade com a de interface, afirmando que “a interatividade (a conexão, a conversação) precisa de um ambiente que a proporcione e por isso não podemos defini-la sem a ideia de interface”.

Como pensar então a interface e a interação entre os produtores e os consumidores de conteúdo televisivo e sua relação com a web? Originalmente, a televisão é um meio de massa que não permite uma interação direta entre emissores e receptores, de forma que, no atual contexto surgem questões que implicam na reflexão acerca da interatividade através do meio. Seriam as cartas, os telefonemas e hoje a própria web as interfaces que possibilitam diferentes tipos de interação entre esses atores? Quando há interação técnica e quando há interação social em termos de televisão e web? Seria a interação técnica aquela que o indivíduo estabelece, por exemplo, com o controle remoto? Seria a interação social aquela que o indivíduo estabelece com outros indivíduos quando conversa sobre o conteúdo consumido na televisão, ou então quando envia um e-mail ou participa de um chat no site da emissora? E o nível cultural dessa interatividade? Qual o impacto dessas interatividades técnica e social no âmbito da cultura estabelecida no consumo da televisão e da web pelos indivíduos?

Utilizando a televisão como exemplo, Lemos (2002, p. 121) menciona outros dois tipos de interação, do tipo analógico digital com a máquina, e do tipo eletrônico digital com o conteúdo televisivo. Assim, ele considera que a interatividade se situa em três níveis, que não são excludentes entre si: técnico analógico mecânico; técnico eletrônico digital, e social. Lemos (2002) considera a interatividade digital como um tipo de relação tecno social e acredita no potencial da tecnologia digital de possibilitar não apenas a interação do indivíduo com o objeto técnico, mas com o conteúdo e também com outros indivíduos, de modo que a classificação proposta pelo autor se encaixa nos níveis técnico e social aqui propostos. Ele não desconsidera o aspecto técnico envolvido nas interações que se estabelecem entre os indivíduos com a televisão, nem mesmo entre os indivíduos

entre si através da televisão. O elemento técnico é colocado destaque, quando se trata sobre as interações com a máquina e com o conteúdo, mas não é desconsiderado quando a socialidade é tomada como foco ao se tratar das interações entre os indivíduos através da televisão.

Sobre a interatividade na televisão, Primo (2007) faz uma crítica a Lemos, dizendo que a relação tecno social mencionada por ele não se configura plenamente nos estudos sobre televisão no atual cenário digital. Primo (2007) defende seu ponto de vista com alguns exemplos, como o fato de que a oferta de diversos canais pela TV a cabo garante ao telespectador mais opções, mas lembra que a transmissão das mensagens acontece através de um fluxo sequencial e unilateral, sem permitir que seus telespectadores manifestem qualquer tipo de opinião e/ou interajam diretamente com os apresentadores dos programas. Para ele, o que se considera como nível mais alto de interação é a simples escolha, por parte do telespectador, entre alternativas previamente disponibilizadas, resumindo-se a interação a reação, além de uma valorização exclusiva da técnica.

A oferta de conteúdo televisivo hoje, e isso já não é novidade, não mais se restringe aos canais de televisão, sejam esses canais abertos ou fechados. Os conteúdos desses canais estão disponíveis online, seja através dos sites oficiais dos próprios canais, seja através de *uploads* realizados pelos telespectadores que inserem esse conteúdo na web. O telespectador possui, além da televisão, um outro espaço no qual navegar em busca de conteúdo, estabelecendo assim um novo fluxo de pesquisa em busca do que lhe interessa assistir, a qualquer hora e lugar.

No Brasil, além das interações no contexto televisivo basearem-se, de acordo com Primo (2007), no uso do controle remoto e a programas *pay-per-view*, o autor considera programas como o *Você Decide*, característicos de uma fase intermediária entre a televisão de caráter unidirecional e um outro formato mais permissivo a relacionamentos interpessoais. No entanto, questiona o nível dessa interatividade, apontando as limitações dos espectadores em escolher entre opções previamente definidas, sem poder manifestar qualquer outro tipo de interferência ou argumentação. No entanto, não menciona a interação do indivíduo com o conteúdo televisivo publicado na web, limitando-se apenas ao suporte televisivo.

Diante dessas considerações acerca da interação via televisão, Primo (2007) afirma que a maioria dos recursos tidos como interativos em termos de televisão, são, na verdade reativos, pois se limitam a oferecer opções predeterminadas para os telespectadores. No entanto, não descarta esse caráter reativo como um tipo de interação. Sua perspectiva sobre interatividade volta-se para o que acontece *entre* os participantes

de um processo interativo, seja qual for o nível de interatividade estabelecido em tal processo. Seu objetivo é estudar o relacionamento entre os interagentes sem distinguir o que é ou não interação, mas distinguindo a interação no que se refere ao relacionamento mantido entre os interagentes. Ele destaca que em muitos dos relacionamentos entre os interagentes a comunicação é estabelecida através não só de um único canal, mas de vários, o que ele chama de *multiinteração*, de modo que podem ocorrer diversas interações simultâneas, tanto reativas quanto mútuas.

No caso da televisão, ao se pensar sua relação com a web se percebe a ocorrência dessas multiinterações quando os consumidores do conteúdo televisivo interagem com esse conteúdo, com os produtores e com outros consumidores através das ferramentas de comunicação digital disponíveis no ambiente online, no caso dos produtos transmi-diáticos². Há nesses casos que se perceber que tipos de interação aí se estabelecem: Mútuas? Reativas? Entre produtores e consumidores? Entre consumidores e dispositivos e interfaces? Entre consumidores e conteúdos? Apenas entre consumidores? Certamente múltiplas, assim como o próprio produto.

Enquanto Lemos (2002), para definir os tipos de interatividade, leva em consideração com o que o indivíduo interage, se com uma máquina, com o conteúdo ou com outros indivíduos, e Primo (2007) detêm-se no grau de interatividade estabelecido entre pessoas, meios e dispositivos, Thompson (1998) aborda a questão da interação a partir de critérios como a relação espaço-tempo, as possibilidades de deixas simbólicas, a orientação da atividade e o fato da interação ser dialógica ou monológica. O autor aborda a interação através dos meios de comunicação, tendo a televisão como principal parâmetro, classificando o conceito em interação face a face; interação mediada e interação quase mediada.

A interação face a face é descrita por Thompson (1998) como aquela que acontece num contexto de co-presença, na qual os participantes compartilham do mesmo referencial de espaço e tempo. Esse tipo de interação possui um caráter dialógico, implicando um fluxo de comunicação bilateral, marcado pelas diversas possibilidades do uso de deixas simbólicas, como gestos, mudanças no tom de voz, expressões faciais, etc.

A interação mediada é aquele tipo de interação que ocorre através de cartas e conversas telefônicas, exemplifica o autor. Trata-se de uma interação estabelecida através do uso de um instrumento técnico capaz de permitir a transmissão de conteúdo a indivíduos situados no tempo e/ou no espaço de maneira remota. Não há o compartilhamento do referencial de tempo e espaço entre os participantes dessa interação, de modo que nenhum dos participantes podem presumir o entendimento de expressões denotativas.

2 Sobre transmídia ver Jenkins (2008).

Por fim, a interação quase-interação mediada é designada por Thompson (1998, p. 79) para se referir as relações sociais estabelecidas via meios de comunicação de massa, e é nesse tipo de interação que ele enquadra a televisão. Para ele, esse tipo de interação “se dissemina no espaço e no tempo”. Ao contrário dos outros dois tipos de interação, na quase-interação mediada o conteúdo, as formas simbólicas são dirigidos para um número indefinido de receptores potenciais, explica o autor. Além disso, ao contrário das duas outras interações, a quase-interação mediada é monológica, sendo o fluxo da comunicação que se estabelece nesse tipo de interação unilateral.

Especificamente sobre a televisão, Thompson (1998, p. 85) afirma que, assim “como todas as formas de interação e quase-interação mediadas, a televisão implica a separação dos contextos de produção e de recepção”, de maneira que a disponibilidade das mensagens transmitidas por esse meio é dilatada no tempo e no espaço. Segundo o autor, ao contrário da interação face a face, na qual os participantes possuem as mesmas coordenadas, na quase-interação televisiva há um diferente conjunto de coordenadas de espaço e tempo que devem ser manejadas pelos receptores do conteúdo televisivo. Thompson (1998) chama a atenção para o caráter monológico da televisão, referindo-se ao seu fluxo de mensagens predominantemente unilateral, característico de todas as formas de quase-interação mediada. O autor não nega algumas possibilidades de intervenção por parte dos receptores, como cartas e telefonemas, por exemplo, mas afirma que, na prática, são poucos os indivíduos que se aproveitam dessas possibilidades.

Thompson (1998) também aponta como consequência do caráter monológico da televisão a ausência da monitorização reflexiva das respostas alheias na quase-interação televisiva, presente nas interações face a face. Essa ausência de monitorização reflexiva priva, de acordo com o autor, os produtores dos conteúdos do *feedback* contínuo e imediato, causando-lhes preocupação e incerteza quanto à recepção dos conteúdos.

No contexto digital presente, há que se repensar alguns apontamentos feitos por Thompson (1998), quando ele fala do caráter unilateral do fluxo de mensagens televisivas, bem como sobre essa questão da monitorização reflexiva. Hoje, essas questões são reconfiguradas na medida em que mais e mais consumidores não só atuam no ambiente online produzindo conteúdo como também esse ambiente online passa a ser propício para a televisão, como meio produtor de conteúdo, monitorar a recepção de suas mensagens.

Nesse sentido, é a reconfiguração do modelo de comunicação passando de um-todos para todos-todos que suscita o repensar de diversas considerações acerca do fluxo midiático televisivo, e a interatividade sofre um impacto imediato dessa reconfiguração tanto no que se refere a produção, quanto a recepção de conteúdos. Há que se pensar

hoje na realização de um processo encadeado de produção de conteúdo que inicia na formulação técnica de produtos midiáticos que potencialmente ofereçam possibilidades interativas aos futuros consumidores desse conteúdo, o que pressupõe a estruturação de um planejamento focado em níveis de interatividade que envolvam produtores, conteúdo e consumidores. O foco desse planejamento já deve estar direcionado para levar em conta modificações de âmbito social e, conseqüentemente, cultural, já que mudanças de comportamento podem ocorrer em função de novas práticas impostas ou decorrentes das maneiras como esses produtos irão circular.

As transformações em relação a interatividade atingem tamanha proporção de modo a chegar ao ponto de que, em tempos de vídeo online, Pavlik (2008, p. 56), considera necessário repensar até mesmo a denominação dos receptores de conteúdo. O autor questiona o termo *audiência*, usado para descrever aquele que lia um jornal ou consumia outros tipos de conteúdos de massa, como revistas, livros e filmes. “*Audiences suggests a passive receiver of mediated messages*”³, diz o autor ao clamar pela necessidade de uma alteração na forma de chamar o receptor dos conteúdos midiáticos inseridos no contexto digital, já que, como ele menciona, não apenas mais se assiste a um vídeo, assim como não mais apenas se lê um jornal. Quanto aos receptores, Pavlik (2008, p. 56) é incisivo: “*they are no longer passive couch potatoes at least not much of the time*”⁴. A sugestão de Pavlik (2008) é pelo uso dos termos usuário e produtor, já que o vídeo tem se tornado um produto mais ativo e interativo.

*Video is downloaded, accessed on demand, stored or saved for later viewing, fast-forwarded through, searched, sorted, edited, redistributed, uploaded, clicked on or otherwise manipulated in videogames, and subject to a host of rapidly evolving interactive features. Only occasionally is it just watched (PAVLIK, 2008, P. 56).*⁵

Diante das modificações permitidas pela interatividade são diversas e diferenciadas as possibilidades oferecidas na web. Estas se ampliam em relação ao conteúdo oferecido pela televisão em termos de interatividade, ao menos teoricamente, o que faz com que se questione ainda mais o teor dessa categoria. Nesse sentido, pode-se resgatar a diferenciação que Jenkins (2008) faz entre interatividade e participação.

3 Tradução da autora: Audiências sugere um receptor passivo de mensagens mediadas.

4 Tradução da autora: Eles já não são mais como parasitas de sofá, pelo menos não a maior parte do tempo.

5 Tradução da autora: O vídeo é baixado, acessado sob demanda, armazenado ou salvo para visualização posterior, avançado, pesquisado, classificado, editado, redistribuído, transferido, clicado ou, em outros casos, manipulado em videogames, e sujeito a uma série de evoluções rápidas de recursos interativos. Apenas, ocasionalmente, é somente assistido.

A interatividade refere-se ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao feedback do consumidor. Pode-se imaginar os diferentes graus de interatividade possibilitados por diferentes tecnologias de comunicação, desde a televisão, que nos permite mudar de canal, até videogames, que podem permitir aos usuários interferir no universo representado. A participação, por outro lado, é moldada pelos protocolos culturais e sociais. [...] A participação é mais ilimitada, menos controlada pelos produtores midiáticos e mais controlada pelos consumidores de mídia (JENKINS, 2008, P. 182, 183).

Jenkins (2008) explica que o computador oferece várias possibilidades de interação com o conteúdo das mídias, enfatizando o caráter técnico da ideia de interatividade; porém destaca o uso cada vez mais intenso da web como forma de participação por parte dos consumidores nos conteúdos midiáticos, formas que muitas vezes não foram autorizadas e previstas pelos produtores desses conteúdos. Assim, afirma que permitir a interação dos consumidores com os conteúdos midiáticos é algo que está em um nível diferente no qual está a permissão para os consumidores participarem na produção e na distribuição desses conteúdos. Essa diferenciação feita pelo autor carrega um caráter fortemente social, pois ainda que dependente de alterações técnicas, interfere na definição do modelo comunicacional que se estabelece a partir no nível de atividade do indivíduo em determinado processo comunicacional, o que conseqüentemente carrega reconfigurações de âmbitos social e cultural.

Dessa forma, fica evidente que, como explica Jensen (2010), a ideia de interatividade tem um papel importante para auxiliar no entendimento da relação entre comunicação e ação, de modo que o autor condiciona o processo de comunicação com a ação do indivíduo, e vice-versa. Segundo ele, toda ação humana pode ser considerada comunicação, assim como toda comunicação é uma forma de ação e toda a comunicação antecipa uma ação. A interatividade se origina dessa interligação entre comunicação e ação e quando Jenkins (2008) fala em participação, pode-se relacionar sua argumentação com esse caráter ativo da interatividade indicado por Jensen (2010) para indicar aqui o entendimento dessa categoria como componente essencial do conceito de convergência midiática.

3.1. A PARTICIPAÇÃO E O COMPARTILHAMENTO COMO SUBCATEGORIAS DA INTERATIVIDADE

Segundo essa diferenciação apresentada por Jenkins (2008) entre interatividade e participação, pela observação da trajetória dos meios de comunicação nesse contexto digital e a partir do desenvolvimento da web e das tecnologias digitais, pode-se considerar a participação como uma subcategoria da interatividade. É fato que sem a interatividade a participação não se concretiza, no entanto, não é imprescindível a ocorrência da participação para que se verifique a efetivação da interatividade. No caso de um pro-

duto televisivo, o público pode interagir através do site desse programa, comentando sobre o conteúdo transmitido através de um sistema de *chat* ou um fórum de discussão, por exemplo. Nesse caso, a interatividade se estabelece pela web, entre os indivíduos, acerca de um conteúdo veiculado na televisão. A participação desses indivíduos tem início quando a produção do programa abre canais pelos quais o público pode enviar sugestões sobre o conteúdo desse produto midiático, por exemplo, que poderão vir a ser incorporadas, ou até mesmo quando a produção monitora o que é comentado e produzido pelo público na web e trabalha com esse conteúdo na condução futura do programa.

A participação nos conteúdos televisivos não é uma novidade trazida pela web e pelas tecnologias digitais de comunicação. O telefone, por exemplo, já possibilitava esse tipo de atividade antes do surgimento da Internet. No entanto, a web e as tecnologias digitais potencializam essa prática ao conferirem mais autonomia aos telespectadores que podem criar canais de participação através de blogs e redes sociais, por exemplo. Coloca-se assim a participação como subcategoria da interatividade por se constatar o aumento das possibilidades que os indivíduos adquirem de participar da elaboração de conteúdos através da web nesse processo de convergência com a televisão.

Diante desse processo de potencialização da participação e de sua configuração como uma subcategoria da interatividade, há também que se abordar a questão do **compartilhamento**. Para tratar da reconfiguração do modelo de comunicação, em função da interatividade que se destaca no contexto atual, Jensen (2010, p. 49) retoma o esquema de comunicação proposto por Lasswell em 1948 (“*Who/Says What/In Which Channel/To Whom/With What Effect?*”)⁶. O autor propõe a reformulação da questão para “*who shares what with whom, in wich processes of interaction?*”⁷. Se no modelo de Lasswell a palavra de ordem seria transmissão, hoje se poderia alterar o termo para compartilhamento, de forma que uma aproximação de papéis se estabelece quando emissor e receptor podem desempenhar funções semelhantes no processo de comunicação.

Com essa reformulação, o autor resgata uma distinção entre o primeiro modelo de comunicação, de transmissão, e o segundo, de ritual, proposta por James Carey, em 1975. O modelo de transmissão, explica Jensen (2010, p. 50), é aquele que em que os meios são considerados mecanismos separados da sociedade, que podem ou não produzir efeitos. Já o modelo ritualístico, explica o autor, estabelece que os meios produzem, necessariamente, efeitos, de modo que “*communication is a sharing of meaning and a condition of community*”⁸. E aqui pode-se recuperar a prática de compartilhamento já mencionada por Murray (2003), que fala sobre as alterações no comportamento do telespectador ao assistir televisão ao

6 Tradução da autora: Quem/Diz O que/Em Qual Canal/Para Quem/Com Qual Efeito?

7 Tradução da autora: quem compartilha o que com quem, em quais processos de interação?

8 Tradução da autora: Comunicação é um compartilhamento de significado e uma condição de comunidade.

mesmo tempo em que interage com outras pessoas sobre o conteúdo televisivo na Internet. Essa condição comunitária, que tem impacto direto no nível cultural, é hoje possibilitada pela simultaneidade de uso de diversos meios de comunicação, conferindo legitimidade à reformulação proposta por Jensen (2010) em contraposição ao modelo de Lasswell.

Em um redesenvolvimento do modelo ritualístico, Jensen (2010) cita o trabalho de Newcomb e Hirsch (1983), que propõem um modelo de fórum cultural de comunicação ao colocarem a televisão como o mais popular e acessível meio em uma cultura, entendido como um fórum, no sentido clássico de uma arena de articulações e negociações de interesses comuns. O importante, destaca Jensen (2010), é saber quem pode deliberar acerca dessas articulações e como, ou seja, quem estaria em posição de transmitir o que e para quem dentro de um processo de ritual dentro de um fórum. É a partir dessa linha de raciocínio desse dois modelos, de transmissão e de ritual, que Jensen (2010, p. 50) se propõe a pensar os meios digitais, sugerindo que ao invés de achar que as novas mídias teriam poderes suficientes para mudar velhas práticas de comunicação, pelo menos estariam oferecendo uma nova perspectiva sobre os conceitos de transmissão e ritual.

O autor explica que as informações hoje estão acessíveis para as pessoas, assim como as pessoas estão acessíveis para os fornecedores de informação. Assim, ao contrário das mídias analógicas, as mídias digitais permitem que uma massa crítica de pessoas se torne emissora e, na web, os atores sociais se tornem fontes abertas de informações e bancos de dados dinâmicos através dessa possibilidade de compartilhamento de conteúdo. Para melhor ou para pior, afirma Jensen (2010), as tecnologias digitais fazem com que a informação seja hoje acessível e disponível de outra forma, através de novas estruturas de transmissão e ritual.

Da mesma forma que a participação, encara-se o compartilhamento como uma subcategoria da interatividade. Assim como a interatividade permite que os indivíduos possam participar da produção de conteúdo em determinados momentos, através de determinadas ferramentas de comunicação, em alguns casos também podem compartilhar conteúdo, o que não implica na produção ou interferência na condução de um programa televisivo, por exemplo, como pode ocorrer no caso da participação.

O compartilhamento se dá pela troca de informações, de mensagens, de conversações que fluem através não só de canais oficialmente estabelecidos pelos produtores dos produtos midiáticos, mas pelos canais de comunicação criados pelos consumidores dos conteúdos que circulam pela televisão e pela web, de modo que esse compartilhamento deriva diretamente da interatividade estabelecida entre produtores e consumidores de conteúdos através da web e das tecnologias digitais de comunicação.

No entanto, ainda que percebendo a ocorrência de novas formas de acesso e disponibilização da informação, Jensen (2010) reconhece que as sociedades se perfazem através dos dois modelos, de transmissão e de ritual, sendo o conteúdo transmitido e os rituais os responsáveis por impulsionar as transmissões. Logo, alerta-se para o fato de que assim como determinadas mídias, algumas práticas comunicacionais não são abandonadas, de modo que mesmo que o desenvolvimento das mídias digitais e a ocorrência de novos costumes em torno de novos modos de comunicação se estabeleçam em função dos novos meios, o modelo de transmissão ainda permanece. Ou seja, ao se colocar a participação e o compartilhamento como subcategorias da interatividade de que se pretende destacar é que nem sempre essas práticas se concretizam, pelo fato de que nem todos os indivíduos estão dispostos a participar da produção ou compartilhar conteúdo. No entanto, a atual configuração midiática abre diversos espaços e canais que propiciam comportamentos nesse sentido, de maneira que não se pode ignorar a relevância dessas manifestações.

Teoricamente, as considerações de Jensen (2010) sobre os modelos de transmissão e ritual vão ao encontro do desenvolvimento dos meios digitais, no âmbito da web e das ferramentas de comunicação que se desenvolvem nesse espaço, ou seja, que aproveitam as potencialidades oferecidas por esse espaço, que permitem uma interação em maiores proporções entre o indivíduo e o conteúdo e entre os próprios indivíduos. Porém, ao se pensar na relação da televisão com a web, a interatividade ainda é uma característica extremamente limitada em termos práticos.

O desenvolvimento técnico é visível e cada vez mais ampliado no atual contexto. A interatividade virtualmente proporcionada pelo surgimento contínuo de potencialidades técnicas diversas acompanha esse desenvolvimento. Há, no entanto, que se refletir e se questionar se o amadurecimento social e cultural segue o mesmo ritmo dessa evolução técnica, já que as consequências desse processo de aprimoramento técnico e social refletem na cultura dos indivíduos que se apropriam dessas tecnologias baseadas na interatividade. O movimento inverso de reflexão também há de ser realizado para que se perceba como a cultura dos indivíduos influencia na apropriação técnica e social dessas tecnologias.

O quadro a seguir resume a abordagem realizada sobre a categoria da interatividade, organizando os autores apresentados de acordo com a maneira com que encaram a ideia, de forma a ilustrar o que foi exposto no item a partir de tipos, critérios e transformações.

Autores	Tipos	Critérios	Transformações
Thompson (1998)	Interação face a face; Interação mediada e Interação quase mediada.	Relação espaço-tempo, as possibilidades de deixas simbólicas, a orientação da atividade e o fato da interação ser dialógica ou monológica.	Não se aplica.
Lemos (2002)	Social, Analógico- digital, Eletrônico- digital.	Interface como <i>background</i> .	As novas formas de interação homem-máquina permitindo apropriação social dos computadores. Implementações técnicas e transformações sociais e culturais impactando-se mutuamente.
Primo (2007)	Interação mútua e interação reativa.	Classificação baseada no relacionamento mantido entre os interagentes e entre estes e o conteúdo.	<i>Multiinteração</i> .
Pavlik (2008)	Não se aplica.	Não se aplica.	Sobre a utilização do termo <i>audiência</i> . Opção pelos termos <i>produtor</i> e <i>usuário</i> .
Jenkins (2008)	Não se aplica.	Não se aplica.	Diferenciação entre interatividade e participação. Definição das subcategorias <i>participação</i> e <i>compartilhamento</i> .
Jensen (2010)	Interatividade 1 (entre agência e meio) Interatividade 2 (entre estrutura e meio) Interatividade 3 (entre agência e estrutura).	Classificação com base nas interações dos indivíduos com os meios.	Interatividade auxiliando no entendimento da relação entre comunicação e ação.

Quadro 1: Interatividade: o primeiro pressuposto para a convergência

Considerações finais

O estudo conceitual sobre convergência interpretou a pluralidade de entendimentos sobre o fenômeno entre televisão e web e considerou pertinente a configuração da interatividade como pressuposto da convergência entre os dois meios. Diante do que foi exposto, constatou-se a diversidade de tipos e níveis de interatividade que podem se estabelecer nas relações entre televisão e web. As alterações nos modelos de comunicação e a multiplicidade de suportes midiáticos existentes hoje, certamente influenciam nas reconfigurações da ideia de interatividade entre os dois meios, e foi isso o que se buscou expor neste paper.

A identificação das subcategorias de participação e compartilhamento, demonstraram que o fator tecnológico não determina o fenômeno. O destaque recai sobre a atuação social e cultural dos indivíduos na produção, circulação e consumo dos conteúdos que transitam pela televisão e pela web, de forma que nos três níveis estudados percebe-se a complexidade do processo de convergência e a força da interatividade na constituição do fenômeno.

A convergência entre televisão e web não se configura somente através da transposição de conteúdos de um meio para o outro, assim como a convergência entre outros meios de comunicação também não se efetiva dessa forma, de acordo com o entendimento do processo aqui referenciado. É preciso assimilar os fatores que determinam como essa convergência vai além da mera transposição de conteúdo, envolvendo aspectos técnicos, sociais e culturais, os quais devem considerar os processos de produção e recepção.

Tais considerações não são conclusiva, considerando-se o fato de que os resultados alcançados com o levantamento bibliográfico realizado e com a proposta de categorização analítica construída, abrem possibilidades de pesquisa não só de caráter teórico, mas também empírico e metodológico, de modo que múltiplos *insights* podem vir a ser explorados futuramente. Além disso, o cenário digital é absolutamente dinâmico, de modo que assim como o desenvolvimento técnico se amplia, transformações sociais e culturais seguem o fluxo, reconfigurando práticas e processos de produção, circulação e consumo de conteúdos midiáticos.

REFERÊNCIAS

AQUINO, Maria Clara. **Convergência entre Televisão e Web: proposta de categorização analítica**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível na Biblioteca da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012.

- CANITTO, Newton. **A Televisão na Era Digital**: interatividade, convergência e novos modelos de negócio. Summus São Paulo: Editorial, 2010.
- CAPPARELLI, Sérgio; LIMA, Venâncio, A. de. **Comunicação e Televisão**: desafios da pós-globalização. São Paulo: Hacker, 2004 (Coleção Comunicação &...).
- FANTINATTI, Maria Sílvia. **O que se vê na TV**: análise do fluxo da programação da Rede Globo. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Pontifícia Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.
- GALPERÍN, Hernan. **Comunicación e Integración en la Era Digital**: Un balance de la transición hacia la televisión digital en Brasil y Argentina. 2004. Disponível em :<http://www-rcf.usc.edu/~hernang/Telos.pdf>. Acesso em: 18/02/2013.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.
- JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable Media: creating value and meaning in a networked culture**. NYU Press, 2013.
- JENSEN, Klaus Bruhn. **Media Convergence**: the three degrees of network, mass, and interpersonal communication. New York: Routledge, 2010.
- KIELING, Alexandre Schirmer. **Televisão: a presença do telespectador na configuração discursiva da interatividade nos programas de informação: a experiência do Fantástico**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Unisinos. São Leopoldo, 2009.
- KLEIMAN, Ângela. **Leitura: ensino e pesquisa**. Campinas: Editora Pontes, 1989.
- LEMOS, André. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo: sobre interfaces digitais**. 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf> Acesso em: 22/02/2013.
- LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.
- MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Tecnicidades, identidades, alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. In: MORAES, Dênis (Org.). **Sociedad Mediatizada**. Barcelona: Gedisa Editorial, 2007.

MILLER, Toby. A televisão acabou, a televisão virou coisa do passado, a televisão já era. In: FREIRE FILHO, João. **A TV em Transição: Tendências de Programação no Brasil e no Mundo**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PAVLIK, John. **Media in the digital age**. New York: Columbia University Press, 2008.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart, SACRAMENTO, Igor; ROXO, Marco. **História da Televisão no Brasil: do início aos dias de hoje**. São Paulo: Editora Contexto, 2010.

THOMSON, J.B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1998.