

TV na Internet: Reflexões sobre remediação e interatividade¹

Lariza Thurler²

Resumo

Tomando como referência teórica o conceito de remediação elaborado por Jay David Bolter e Richard Grusin, o presente artigo tem como proposta apresentar e discutir o processo no qual um meio digital e individualizado, a Internet, incorpora e representa um meio de comunicação tradicional e de massa, a televisão. Será analisado um caso específico – o *Jornal Interativo*, programa de uma televisão desenvolvida exclusivamente para a Internet, a *AllTV*, com o objetivo de avaliar em que medida novos formatos e suportes materiais influenciam em uma maior participação do espectador e afetam o modo de assistir à televisão.

Palavras-chave

TV; Internet; remediação; interatividade.

Introdução

Devido à necessidade e ao desejo de transmitir informação e conhecimento, o homem desenvolveu tecnologias capazes de ultrapassar as barreiras de distância e tempo, cujos impactos podem sempre ser considerados significativos nas dinâmicas sócio-culturais e nos processos de produção de subjetividade. Harold Innis foi um dos que analisaram como as culturas foram influenciadas pelas diversas tecnologias de comunicação. De acordo com suas características, ele as dividiu entre aquelas que poderiam se adequar à disseminação do conhecimento ao longo do espaço (*Space-biased*) e entre aquelas transmissíveis ao longo do tempo (*Time-biased*). (1999:33)

O surgimento e a evolução de novas possibilidades tecnológicas são sempre acompanhados de um processo de adaptação aos meios em si e ao uso que se faz dos mesmos, ocorrendo muitas vezes a apropriação da linguagem, do estilo e de características de uma mídia por outra.

Tal situação ocorre porque quando novas mídias são introduzidas, elas coexistem e interagem com as mídias antigas, que não são abandonadas. A mídia é um sistema em contínua

¹ Trabalho apresentado ao NP 08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005;

² Lariza Thurler é mestrande do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, na linha de Novas Tecnologias e Cultura, e bolsista da Faperj. Graduada na mesma instituição em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo. lariza@hotmail.com

mudança, com diversos elementos desempenhando papéis de maior ou menor destaque. (Burke & Briggs, 2004:17) Em 1964, Marshall McLuhan já atentava para isso quando dizia que o conteúdo de um meio é sempre outro meio. Segundo o autor, a “mensagem” de qualquer meio é a mudança de padrão que ele introduz na sociedade, acelerando ou ampliando os processos já existentes. (1988:22)

Jay David Bolter e Richard Grusin retomam em parte esta idéia de McLuhan afirmando que o autor provavelmente não estava falando de uma simples apropriação, mas de um tipo mais complexo de empréstimo no qual uma mídia é incorporada ou é representada em outra – fenômeno definido por eles como remediação. Para estes autores, esta é uma característica típica da mídia digital, lembrando que introduzir uma nova mídia não significa apenas inventar novo hardware e software, mas sim se apropriar das outras mídias existentes, pois com a introdução de um novo meio os usos dos anteriores são redefinidos. (1998:45)

Não que antes das tecnologias digitais não houvesse esta apropriação, porém a digitalização de áudio e vídeo contribuiu para o agrupamento de todos os sistemas de comunicação existentes. Ao que já foi explorado pela imprensa, rádio e televisão adicionam-se novas possibilidades de transmissão de dados. Com o advento da Internet as informações uniram as duas características citadas por Harold Innis: podem ser transportadas com facilidade e rapidez para grandes distâncias, ao mesmo tempo em que podem ser armazenadas em arquivos por um longo período de tempo.

Além disso, um outro fator que acentua a remediação é o surgimento de uma grande quantidade de inovações tecnológicas em um curto espaço de tempo. Se antes a transição entre as mídias era feita de maneira gradual, com um intervalo de anos, possibilitando a adaptação das novas técnicas às realidades sociais existentes, vivenciamos agora um período reduzido no qual ocorre a convergência simultânea de uma vasta gama de tecnologias de mídia. (Dizard, 2000:102) Assim, a remediação auxilia na familiarização de uma nova mídia, recorrendo às linguagens já conhecidas das mídias anteriores.

Pretende-se neste artigo discutir especificamente como se dá o processo de remediação no qual um meio digital e individualizado, a Internet, incorpora e representa um meio de comunicação tradicional e de massa, a televisão. Analisaremos o *Jornal Interativo*, programa de uma televisão desenvolvida exclusivamente para a Internet, a *AllTV*, com o objetivo de avaliar como novos formatos e suportes materiais afetam o modo de assistir à televisão e proporcionam uma maior participação do espectador.

Ao longo deste trabalho nos depararemos com uma série de questionamentos. Como as características do ambiente digital afetam subjetiva e cognitivamente os usuários desta nova

mídia? Que mudanças a migração para um meio que exige ações constantes e um grau maior de participação dos usuários traz para o *status* do telespectador? Quais são os suportes materiais que despertam a atenção e conseguem envolver estes espectadores?

Por se tratar de um fenômeno recente e ainda em expansão, não é possível chegar a conclusões definitivas, mas podemos analisar como se dá o processo de remediação e avaliar a evolução da relação dos indivíduos com a televisão e a Internet, traçando tendências de comportamento dos usuários de TV's on-line.

Características da TV on-line

A *AllTV* (www.alltv.com.br) é uma televisão desenvolvida especialmente para ser on-line. Inaugurada em 2002, os seus programas foram concebidos com uma linguagem exclusiva para a *web*, em um formato que permite uma maior participação do internauta no conteúdo dos programas na mesma hora em que eles estão acontecendo.

O *Jornal Interativo* foi escolhido para ser analisado por ser um programa jornalístico que discute temas atuais com a participação dos internautas através de um *chat* on-line. Apresentado por Vinícius Costa e Amanda Klein, o programa acontece ao vivo de segunda a sexta, das 18 às 20 horas, e fica disponível para acesso *on-demand* em uma galeria de vídeos.

Serão analisadas a seguir, algumas características do programa *Jornal Interativo*, que podem ser observadas também em outras experiências de TV na Internet. Comparado aos programas na televisão, o telejornal da Internet apresenta algumas diferenças técnicas na transmissão de áudio e vídeo (são utilizadas câmeras digitais mini-dv e o sinal chega pela Internet, e não por satélite ou antenas, sendo a qualidade da transmissão ligada à velocidade de conexão da rede), na maneira de assistir ao programa (através de um monitor de vídeo a uma pequena distância) e na sua temporalidade (o internauta pode interferir no conteúdo do programa no momento em que ele está sendo produzido ou assistir ao programa quando desejar acessando a galeria de vídeos *on-demand* do site).

Embora seja uma nova mídia, notamos que há uma apropriação das características das mídias tradicionais, sendo algumas delas acentuadas devido às potencialidades da Internet e às mudanças sensoriais e psíquicas proporcionadas pelo computador.

Remediação

Com o surgimento das tecnologias digitais, observamos que as mídias tradicionais passaram a se apropriar das linguagens das novas mídias - e vice-versa - em uma reformulação de seus conteúdos e das maneiras como as informações são produzidas e consumidas a fim de ampliarem os serviços de comunicação e entretenimento.

A imprensa, o rádio, o cinema e a televisão não vão desaparecer, mas estão passando por um processo de revisão de seu conteúdo e de reorganização do seu modo de produção e distribuição de informação. Vinícius Andrade Pereira atenta para o fato de que a evolução de diferentes tecnologias nem sempre representa rupturas, mas sim continuidade e aprimoramento cognitivo e subjetivo de um determinado modelo cultural para um vindouro. “De fato, quando se observa a evolução das tecnologias comunicacionais compreende-se que cada nova etapa tecnológica se apropria da anterior estendendo-a, tomando-a como conteúdo e, em parte, aperfeiçoando-a”. (2004:142)

O que podemos observar é que há um diálogo entre mídias, que se influenciam mutuamente. Não se trata de uma história linear, onde mídias mais recentes se apropriam das mais antigas, mas sim de uma genealogia de afiliações. (Bolter & Grusin, 1998:55)

Os telejornais passaram a acrescentar características mais tecnológicas ao seu cenário, como a presença de computadores ou câmeras, como acontece no início do *Jornal da Globo* e não acabam mais no “Boa Noite” do apresentador, continuando no ciberespaço, com *links* para informações adicionais, *chats* com alguém relacionado ao tema exposto na TV e vídeos *on-demand*. O programa dominical *Fantástico* conta ainda com uma apresentadora virtual, desenvolvida no computador. Alguns programas ao vivo exibem comentários enviados por internautas, como em alguns jogos ou programas de auditório. O quadro *Blog do Tas*, que vai ao ar no *Jornal da Cultura*, é um *blog* que migrou para a televisão, sendo desenvolvido com a participação de internautas ao longo de uma semana sobre um tema levantado pelo apresentador Marcelo Tas.

Na rede, o espectador tem a sensação de estar fazendo parte deste processo de produção dos programas e começa a ter mais oportunidades de interagir e expressar sua opinião. Graças ao processo técnico do *streaming* (que torna possível o recebimento e execução em tempo real, de áudio e vídeo na tela do computador) e o uso crescente da banda larga (que agiliza este processo), encontramos na rede diversas TV's exclusivamente on-line. Elas permitem a participação ao vivo e a comunicação dos internautas não apenas com os

produtores/apresentadores do programa, mas também com outros internautas que estiverem assistindo ao programa.

Assim como em certos programas radiofônicos, que contam freqüentemente com a participação dos ouvintes por telefone – o que não ocorre tanto em programas jornalísticos na televisão, até pelo tempo limitado – os participantes do *chat* do *Jornal Interativo* emitem opiniões sobre as notícias apresentadas no programa. Não há matérias jornalísticas, mas apenas dois apresentadores que comentam as notícias do dia com os internautas (com algumas imagens de outras emissoras ou sites) e a participação dos web-repórteres, que são repórteres que aparecem em flashes trazendo informações para serem debatidas. O *tele-prompter* (no qual o apresentador lê o *script*) não é utilizado e não há roteiros rígidos, o que permite que o apresentador improvise mais e dialogue com os espectadores.

A conversão de imagens, sons e dados analógicos para *bits* possibilita a convergência de empresas de radiodifusão, operadoras de telefonia, imprensa e cinema. Esta migração digital implica na produção de conteúdo em formatos para todos os tipos de mídia – televisão, rádio, jornal, Internet, celulares.

Interatividade

O conceito de interatividade vem sendo definido por autores de diversas áreas de conhecimento. Gilles Multigner lembra que “o conceito de ‘interação’ vem da física, foi incorporado pela sociologia, pela psicologia social e, finalmente, no campo da informática transmuta-se em ‘interatividade’”. (Multigner, 1994)³

Considerando que o termo interatividade é polissêmico, levando a alguns equívocos, como observa Janet Murray — para quem o termo interatividade é freqüentemente utilizado de maneira vaga e difusa (Murray, 2003:102) — optamos, neste texto, por entender interatividade em uma perspectiva mais genérica, como a capacidade de um interlocutor intervir materialmente no conteúdo ou na forma de uma dada mensagem (Pereira, 2004)⁴, embora procuraremos expor a visão de alguns autores quanto aos níveis dessa mesma interatividade.

Assim, os espectadores que assistem à TV on-line e participam simultaneamente do *chat*, mandando perguntas ou comentários (tendo para isso que preencher um pequeno cadastro

³ Citado por Silva, M. O que é interatividade. [on-line] Disponível em <http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>. Acesso em 24/07/04.

⁴ Pereira, V. A., em comunicação no curso “A evolução das Novas Tecnologias”. Disciplina ministrada no curso de mestrado em comunicação da UERJ, 2.º semestre de 2004.

e escolher um *nick*) sentem-se envolvidos no programa e desejam interagir com os apresentadores e outros internautas.

Uma das principais características do *Jornal Interativo* está no próprio nome do programa: a interatividade, que, conforme analisa Lorenzo Vilches, é a entidade-chave na migração digital (2003:23), sendo observada em vários graus ao longo da evolução dos meios de comunicação.

André Lemos, em seu artigo “Anjos interativos e retribalização do mundo”, mostra a evolução das interfaces e das formas de interatividade com a entrada em jogo da tecnologia digital. De acordo com o autor, a interação homem-técnica é uma atividade tecno-social presente em todas as etapas da civilização, seja esta interatividade social (homem-homem) ou interatividade técnica do tipo “analógico-eleto-mecânica”, que experimentamos ao dirigir um automóvel. No entanto, o que vem se chamando de interatividade (“eletrônico-digital”) está diretamente ligado aos novos media digitais, podendo ser compreendida como um “diálogo entre homens e máquinas (baseadas no princípio da micro-eletrônica), através de uma ‘zona de contato’ chamadas de ‘interfaces gráficas’, em tempo real.”

Segundo classificação de Janet Murray, existem quatro propriedades essenciais e exclusivas do ambiente digital. Para a autora, os ambientes digitais são procedimentais (têm a capacidade de executar uma série de regras); participativos (reagem às informações que inserimos neles); espaciais (representam espaços navegáveis pelos quais podemos nos mover) e enciclopédicos (possuem uma grande capacidade de armazenamento, induzindo a uma expectativa enciclopédica). (2003:78-88)

As duas primeiras características correspondem ao significado que queremos dar quando usamos a palavra interatividade. Quando um ambiente executa uma série de regras que respondem às informações que inserimos nele dizemos que o mesmo é interativo, ou seja, permite que interagimos com o sistema ou com um outro indivíduo através do sistema.

Muitas destas definições são vinculadas às tecnologias digitais e relacionadas diretamente ao computador. Convém lembrar, entretanto, que antes mesmo do e-mail, os leitores podiam expressar suas opiniões e dar sugestões através da sessão de cartas de jomais e revistas. O rádio associou a participação do público com o imediatismo e, através do telefone, o ouvinte poderia participar ao vivo das transmissões radiofônicas, pedindo músicas, dando sugestões de pautas, opinando em pesquisas, concorrendo a prêmios e questionando em debates. Em alguns programas de televisão, era possível a participação dos próprios espectadores no estúdio ou o contato podia se dar através de telefone ou cartas.

Então, por que a interatividade está sendo tão discutida atualmente? Não se pode negar que com o advento da Internet a interatividade se potencializou. O imediatismo e a comunicação em rede permitem que a troca de informações seja feita com um número maior de pessoas e de maneira mais rápida.

Desta forma, os leitores passaram a se comunicar com os jornalistas através de e-mails e podem também conversar com os colunistas de jornais e revistas através dos seus *blogs* disponíveis na Internet. O rádio ultrapassou seus limites de alcance ao migrar para a rede e, em qualquer lugar do mundo, o ouvinte com acesso à Internet pode participar da programação de uma rádio on-line através de e-mails. A maioria das emissoras de TV tem sites, sendo que algumas disponibilizam vídeos *on-demand* da programação como uma nova alternativa de distribuição de seu conteúdo, que podem ser assistidos no horário que o internauta quiser, além de *links* com informações adicionais e *chats* com alguém relacionado ao tema exposto na TV.

No *Jornal Interativo*, os internautas e os jornalistas trocam opiniões no momento em que o jornal está no ar – diferentemente de um telejornal padrão. Tal situação só é possibilitada porque o computador e outros aparatos tecnológicos conectados à Internet permitem isto. Além disso, os internautas já estão acostumados a interagir. Da mesma maneira que para muitos é difícil olhar o controle remoto e não mudar de canal, para os usuários da Internet também é tentador olhar o mouse e o teclado e não clicar e digitar.

No entanto, muitas das vezes esta interatividade mediada pelo computador se restringe a selecionar opções estabelecidas anteriormente, não constituindo uma participação efetiva entre indivíduos, mas sim com a máquina. Para distinguir estes dois tipos de interatividade, Alex Primo estabeleceu os conceitos de interatividade mútua e reativa. Segundo ele, a interatividade mútua seria caracterizada por “relações interdependentes e processos de negociação, no qual cada interagente participa da construção inventiva da interação, afetando-se mutuamente”. Assim como em uma conversa, há um alto grau de flexibilidade e imprevisibilidade, com todos construindo juntos o produto final, em um sistema aberto e não-linear. Já a interação reativa é linear, limitada por relações de estímulo e resposta pré-determinadas. (2001:118)

O *Jornal Interativo* se enquadraria na definição de interatividade mútua, pois os comentários dos internautas são lidos pelos apresentadores e norteiam o ritmo do programa, sem nenhuma pré-determinação. Os espectadores chegam a trazer assuntos diferentes da pauta inicial do jornal que são comentados pelos apresentadores e por outros internautas, confirmando as previsões de Janet H. Murray sobre a fusão televisão-Internet diante de mudanças na participação digital do espectador. Segundo ela, estamos passando pela fase de assistir e então interagir (atividades sequenciais), para interagir enquanto se assiste (atividades simultâneas e

separadas), até chegar a assistir e interagir em um mesmo ambiente (experiência combinada). (2003:237)

Sobre a evolução da interação técnica da televisão, André Lemos⁵ classifica a interatividade deste aparelho em níveis. Num primeiro momento, o qual o autor chama de interação “nível 0”, a TV é em preto e branco, com um ou dois canais, sendo o telespectador limitado a ligar ou desligar o aparelho, mudar de canal ou regular o volume. O “nível 1” surge com a TV em cores e outras opções de emissoras, podendo o telespectador navegar pelos canais e “zappear” com o controle remoto. No “nível 2” há o acoplamento de equipamentos à TV, como vídeo, videogames ou câmeras, com o telespectador se apropriando do aparelho para outros fins e assistindo às emissões gravadas quando quiser. A interatividade de cunho digital começa a surgir no “nível 3”, podendo o usuário interferir no conteúdo das emissões através do telefone, e-mail ou fax. A participação do conteúdo informativo das emissões em tempo real surge com a televisão interativa, no “nível 4” – ao qual se encaixaria o *Jornal Interativo*.

Percebe-se que neste caso, tanto os jornalistas quanto os que assistem ao programa produzem informações numa troca mútua e simultânea. Todos manipulam o conteúdo do programa, sendo autores e co-produtores.

Manuel Castells vê os consumidores da Internet como produtores, que fornecem conteúdo e dão forma à teia. (1999:439) Para Pierre Lévy, cada pessoa pode se tornar emissora no espaço cibernético, que é a emergência de uma inteligência coletiva, e propõe que o termo consumidor seja substituído por outros que se enquadrem melhor a esta situação de interatividade, como co-produtor do produto e/ou serviço interativo. (1996:63)

É válido ressaltar que o conceito de interatividade não será usado aqui como oposto de passividade. Como ressalta Pierre Lévy, o termo “interatividade” remete a uma participação ativa, no entanto, nenhum receptor de informação é passivo, pois “mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de inúmeras maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho.” (1999:79) Dominique Wolton acrescenta que ao comentar aquilo a que assistiram, os telespectadores emitem juízos sobre a televisão, não sendo assim espectadores passivos e sem reações. (1996:54)

⁵ Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html> . Acesso em 20/07/04.

Individualização da mídia

Conforme analisou Marshall McLuhan, o rádio afeta as pessoas de uma maneira muito pessoal, oferecendo uma experiência particular. “O rádio, que antes foi uma forma de audiência grupal que enchia as igrejas, reverteu ao uso pessoal e individual – com o advento da TV”. (1988:345) A TV na Internet também é feita para ser assistida de forma individual, e não por várias pessoas ao mesmo tempo, pois o monitor de vídeo é pequeno e o internauta fica a centímetros dela e não a metros de distância, como ocorre com a televisão tradicional.

Em pesquisa na Inglaterra, Moira Bovill e Sonia Livingstone cunharam o termo “cultura de dormitório” (bedroom culture) para falar do uso individual e de um acesso mais privatizado da rede. O quarto dos jovens passou a ser um local onde eles passam grande parte do tempo, equipados com várias mídias (televisão, rádio, computador com Internet) através das quais eles têm acesso a informação, entretenimento e comunicação com seus amigos.

De acordo com uma pesquisa similar coordenada por Marcelo Coutinho⁶ sobre o uso da Internet pelos jovens brasileiros, 61,7% dos que responderam ao questionário afirmaram que em seu principal local de acesso o computador é de seu uso exclusivo, sendo que 53,8% possuem computador em seu quarto, demonstrando o caráter de consumo “solitário” da rede e o elevado nível sócio-econômico dos jovens internautas brasileiros.

Assim, nota-se uma maior aproximação dos jornalistas com os internautas e deles entre si. Os espectadores que estão assistindo ao telejornal e participando do *chat*, não importam onde estejam, sentem-se conectados de uma maneira muito próxima e íntima.

Toda pessoa que entra no *chat* é cumprimentada imediatamente pelo nome pelos apresentadores e por alguns participantes mais simpáticos ou mais antigos no *chat*. Se for a primeira vez que está no programa, os apresentadores Vinícius Costa e Amanda Klein se apresentam e informam seus *nicks*, “peruquinha” e “mandy” respectivamente. Se já for conhecida do programa, o tom é mais pessoal entre os que costumam frequentar o *chat*. Conforme analisa Steven Johnson, o computador digital é a primeira grande tecnologia do século XX que é capaz de aproximar estreitamente pessoas que não se conhecem. (2001:51)

Desta maneira, observa-se a mídia eletrônica pessoal, com a fragmentação da audiência em grupos de pessoas que tendem a participar com mais frequência de programas específicos, de acordo com suas preferências e interesses pessoais, que preferem as informações mais

⁶ Disponível em <http://www.espm.br/arquivos/O%20público%20convergente%20Marcelo%20Coutinho.pdf> Acesso em 24/05/05.

próximas e que os afetam mais. Por estarem sozinhos diante do computador, muitos internautas encontram seus grupos de amigos dentro dos próprios meios.

Os participantes do *chat* utilizam uma linguagem escrita mais próxima à linguagem oral, para que esta troca de informações seja parecida com uma conversa informal. Apesar das culturas interativas usarem a escrita, suas origens são orais, descontínuas, grupais e abertas. (Vilches, 2003:230) Há a possibilidade de mudar a cor e o tamanho da fonte utilizada – o que facilita a identificação dos participantes do *chat* quando há muitas pessoas teclando ao mesmo tempo – e são disponibilizados *smiles* para enriquecer a mensagem a ser transmitida. No programa *NewTV* da *AllTV*, os internautas ainda podem mandar fotos tiradas dos seus celulares para o e-mail do programa, que são colocadas no site e mostradas pelo apresentador. Alguns programas do site fizeram também a experiência de permitir a participação de internautas através de *webcams*.

Nota-se então que a individualização da mídia reafirma a idéia de remediação como uma característica da TV on-line, uma vez que o ato de assistir à televisão individualmente pode ser entendido como próximo de se escutar rádio também individualmente. Observe-se que tanto a prática de se assistir à TV e a de se escutar rádio eram práticas coletivas que, aos poucos, se caracterizaram como uma prática individual.

Considerações finais

Buscou-se neste trabalho mostrar como os processos de remediação e de interatividade provocam mudanças na maneira de se assistir à televisão. Quando há o agrupamento de características de diversas mídias em uma e um aumento do fluxo comunicacional com as tecnologias digitais, os indivíduos têm de rever suas relações com os meios de comunicação.

É válido levar em consideração que tais conclusões são provenientes da análise de um programa específico de TV on-line, podendo não ser aplicadas a todos os casos. No entanto, observando a evolução dos meios de comunicação podemos prever que há uma forte tendência a proporcionar uma maior participação por parte dos indivíduos que costumam usar de maneira individual as mídias digitais.

A geração acostumada à velocidade e ao dinamismo desenvolveu uma nova subjetividade e um novo modelo cognitivo e é capaz de estar realizando diversas tarefas simultaneamente e interagindo sempre, visto que “na era da eletricidade (...) temos necessariamente de envolver-nos, em profundidade, em cada uma de nossas ações”. (McLuhan, 1988:18) Este grupo de indivíduos sente-se motivado a interagir, talvez para evitar a solidão e

dividir a angústia frente às novidades permanentes, ou ainda para sentir-se participante em meio à grande quantidade de informações.

Antes mesmo do surgimento das tecnologias digitais, o ato de assistir à televisão já exercia – e continua exercendo – um forte vínculo social. A diferença é que em vez de comentar sobre o que se está assistindo com outras pessoas em uma sala de estar no momento do programa ou posteriormente, quando se assiste à televisão sozinho, o espectador da TV on-line passa a interagir numa sala de bate-papo com outros internautas no próprio ambiente do programa ao qual estão assistindo. Isso ocorre também porque a Internet é uma mídia pessoal e individualizada, fazendo com que o internauta migre para dentro do meio para se comunicar com outras pessoas.

Diante disto, as mídias tradicionais desenvolvem novas possibilidades de transmitir as notícias e há uma troca de estilos entre as antigas e novas mídias. Se hoje há o excesso de informações e de programas jornalísticos na televisão e na rede, uma das maneiras de atrair o público é tomando-o parte dos próprios meios. Conquistando a audiência pela afetividade, ela tende-se a tornar-se fiel àquele veículo. Ao criar comunidades virtuais, os espectadores desenvolvem relações de intimidade e sentem-se tão à vontade e próximos dos outros espectadores e dos apresentadores que querem voltar a participar daquele programa. Em um mundo *hiperestimulado*, que preza o excesso, sentir que você faz alguma diferença pode ser ainda muito estimulante.

Referências bibliográficas

BOLTER, Jay Davis & GRUSIN, Richard. **Remediation – Understanding New Media**. Cambridge: The MIT Press, 1998.

BOVILL, Moira & LIVINGSTONE, Sonia. **Bedroom Culture and Media Use**. Disponível em <http://www.fathom.com/feature/122231/> Acesso em 24/05/2005.

BURKE, Peter & BRIGGS, Asa. **A história social da mídia. – de Gutemberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em Rede (A era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura)**. Volume I. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1999.

DIZARD, Wilson Jr. **A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed0, 2000.

INNIS, Harold A. **The Bias of Communication**. Toronto: University of Toronto Press, 1999.

JOHNSON, Steven. **A Cultura da Interface**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

LEMOS, André. **Anjos Interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais**. [on-line] Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html>. Acesso em 20/07/04.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem** São Paulo: Cultrix, 1988.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Tendências das Tecnologias Digitais: da fala às mídias digitais**. In: **Prazeres digitais: computadores, entretenimento e sociabilidade**. SÁ, Simone Pereira & ENNE, Ana Lúcia (org). Rio de Janeiro: E-Papers Editora, 2004.

PRIMO, Alex F. T. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. In: Anais XXI Congresso da Intercom, 1998, Recife, PE.

PRIMO, Alex F. T. **Sistemas de Interação**. In: SILVA, Dinorá Fraga e FRAGOSO, Suely. (org.) **Comunicação na cibercultura**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001.

SILVA, Marco. **O que é interatividade**. [on-line] Disponível em <http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm> . Acesso em 24/07/04.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

WOLTON, Dominique. **Elogio do grande público – uma teoria crítica da televisão**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

