



## A Interatividade em Ação<sup>1</sup>

Larriza Thurler - UERJ

Márcio Souza Gonçalves - UERJ<sup>2</sup>

### Resumo

O trabalho aborda a noção de interatividade e propõe uma classificação (partindo de Lemos, Jensen e Primo) que deve permitir a abordagem de qualquer processo em que alguma forma de interação se dê. É proposto também o conceito de situação comunicacional como o definidor do locus a partir do qual os processos comunicacionais concretos devem ser abordados. O paper não discute assim A Interatividade em geral, mas categorias para a análise de interatividades concretas e localizadas.

### Palavras-chave

Interatividade; Situação Comunicacional; Novas Tecnologias de Comunicação

### Apresentação

O conceito de interatividade vem sendo definido por autores de diversas áreas de conhecimento. Assim, por exemplo, 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)<sup>3</sup> Umberto Eco, em seu livro *Obra Aberta*, formula dois conceitos que podem ser atribuídos à obra de arte que, para ele, “é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante”. (1976:22). Um deles seria a abertura em primeiro grau, na qual pressupõe que cada receptor irá receber a obra de arte e interpretá-la subjetivamente. A outra abertura, em segundo grau, significaria uma obra de arte com intenção da participação transformadora do espectador e sendo, portanto, flexível.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. O presente trabalho é uma versão modificada de um trecho da dissertação defendida por L. Thurler e orientada por M. Gonçalves.

<sup>2</sup>Larriza Thurler é Mestre em Comunicação Social pela UERJ. E-mail: [larriza@gmail.com](mailto:larriza@gmail.com)  
Márcio Souza Gonçalves é Doutor pela ECO-UFRJ e Professor do Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. E-mail: [msg@uerj.br](mailto:msg@uerj.br)

<sup>3</sup>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.



Neste trabalho, propomos um deslocamento da discussão da interatividade propriamente dita para a interatividade em ação em diferentes situações comunicacionais.

## Interatividade

Interatividade é um termo polissêmico, o que leva a alguns equívocos de interpretação, como reconhecem diversos autores, dentre eles Janet Murray (2003), Alex Primo (1998), André Lemos<sup>4</sup> e Pierre Lévy (1999) — para quem o termo interatividade é freqüentemente utilizado de maneira vaga e difusa e de forma imprecisa e elástica.

Raymond Williams, já em 1979, entendia a interatividade como a “possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência, ou mesmo, no limite, a substituição total dos pólos emissor e receptor pela idéia mais estimulante dos agentes intercomunicadores”<sup>5</sup>.

Jonathan Steuer define a interatividade como “a extensão em que os usuários podem participar modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real”.<sup>6</sup> Ele aponta três fatores que contribuem para a interatividade: velocidade – que vai influenciar na instantaneidade da interação em tempo real; amplitude – que se refere à quantidade de modificações que podem ter efeito no ambiente; e mapeamento – que se refere às formas com que as ações humanas são conectadas às ações no ambiente mediado.

Andrew Lippman, por sua vez, defende que interatividade é “uma atividade mútua e simultânea da parte dos dois participantes, normalmente trabalhando em direção a um mesmo objetivo”,<sup>7</sup> com a presença das seguintes características: interruptibilidade – cada um dos participantes pode interromper o processo; granularidade – que se refere ao menor elemento após o qual se pode interromper para confirmar que o sistema interativo está aberto; degradação graciosa – que se refere à

---

<sup>4</sup> **Anjos Interativos e Retribalização do mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais.** Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html>. Acesso em 8/8/05.

<sup>5</sup> Citado por Ferreira, S. **Um estudo sobre a interatividade nos ambientes virtuais da Internet e suas relações com a educação: o caso da AITV.** Santa Catarina, UFSC, 2004:45. Dissertação de Mestrado.

<sup>6</sup> Citado por Primo, A. e Cassol, M. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. Disponível em <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>. Acesso em 30/8/05.

<sup>7</sup> Citado por Primo, A. e Cassol, M. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. Disponível em <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>. Acesso em 30/8/05.



instância do sistema não ter resposta para uma indagação por ter a característica de previsão limitada; e não-default – inexistência de um padrão pré-determinado que não força uma direção a ser seguida por seus participantes.

Brenda Laurel também sugere variáveis para se caracterizar a interatividade: frequência – em que momentos se pode reagir; amplitude – quantas escolhas estão disponíveis; e significância – que impacto as escolhas têm.<sup>8</sup> Levando em conta estas variáveis, um baixo nível de interatividade pode ser caracterizado pelo fato do usuário dispor de poucas escolhas que apresentam um pequeno impacto. Já um alto nível de interatividade seria caracterizado por uma disponibilidade de muitas escolhas que podem influenciar significativamente no resultado final.<sup>9</sup>

Pierre Lévy (1999) vai além e afirma que é possível avaliar o grau de interatividade de uma mídia ou de um dispositivo de comunicação baseado em diversos eixos, dentre os quais: as possibilidades de apropriação e de personalização da mensagem recebida – se é possível interferir no conteúdo da mensagem em tempo real ou não; a reciprocidade da comunicação – se o dispositivo informacional é do tipo “Um-Um” ou “Todos-Todos”; a virtualidade – no sentido da possibilidade de cálculo computacional em tempo real em função de um modelo e de dados de entrada; a implicação da imagem dos participantes nas mensagens – se o participante pode construir uma imagem de si mesmo ou simular espaços não-físicos e a telepresença. Desta forma, podemos chegar a diversas classificações de tipos de interatividade, o que, segundo Lévy, assinala um problema, pois não é possível atribuir uma característica simples e unívoca a um sistema específico.

Ateremo-nos aqui a três autores (André Lemos, Alex Primo e Jens Jensen) que fornecem um quadro teórico que nos parece mais relevante e sintético para a definição de quatro parâmetros que serão usados para classificar as diversas situações comunicacionais que o complexo mundo contemporâneo produz.

Para isso, primeiramente serão expostas as visões destes autores em relação à interatividade, a fim de avaliar melhor o conceito de interatividade e seus níveis no novo ambiente comunicacional que surgiu com as tecnologias digitais.

É válido ressaltar que o conceito de interatividade não será usado aqui como oposto das formas de comunicação onde está implicada a passividade do receptor.

---

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Retirado de **White Paper on Interactive TV**. Disponível em <http://www.cti.dtu.dk/~berco/html/cti/research/ITV%20white%20paper.html>. Acesso em 30/8/05.



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) De acordo com Dominique Wolton, ao comentar aquilo a que assistiram, os telespectadores emitem juízos sobre a televisão, não sendo assim espectadores passivos e sem reações. (1996:54)

### **1.3.1. Alex Primo**

No contexto atual, em que muitos serviços e produtos são vendidos como interativos, percebe-se que a qualidade de interação não é sempre a mesma. Em seus estudos de interação em ambientes informáticos, Alex Primo propõe os conceitos de interação mútua e reativa. A interação mútua seria “caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação, na qual cada interagente participa da construção inventiva da interação, afetando-se mutuamente”, enquanto a reativa seria “limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta”. (2001:118)

O autor faz um levantamento da discussão do princípio de abertura dos sistemas, que vai determinar se a interação pode ser classificada como mútua ou reativa. Um sistema aberto está presente em exemplos de interação mútua, enquanto um sistema fechado encontra-se em exemplos de interação reativa. Os seguintes fatores vão diferenciar sistemas abertos de fechados:

- Em um sistema fechado o meio não é visto a afetar o sistema, já em um sistema aberto existe uma troca entre o sistema e o ambiente;
- Um sistema fechado estável pode atingir um equilíbrio puro. Porém, um sistema aberto pode atingir uma estabilidade (nunca um equilíbrio perfeito);
- Condições iniciais necessariamente influenciam o estado de um sistema fechado. Por outro lado, um sistema aberto pode atingir um estado estável independentemente de suas condições iniciais – princípio da equifinalidade.<sup>10</sup>

A partir destes elementos, a interação mútua formaria então um todo global, sendo composto por componentes interdependentes – princípio da globalidade. O sistema é

---

<sup>10</sup> Monge *apud* Primo, A. Disponível em <http://usr.psyco.ufrgs.br/~aprimo/pb/espinalpb.htm> Acesso em 30/8/05.



aberto, não-linear e quando um componente é afetado, o sistema total se modifica, pois “as transformações sucessivas que ocorrem não são rigidamente predeterminadas, pelo contrário, a interação demonstra um alto grau de flexibilidade e indeterminação” (2001:138) – princípio da retroalimentação ou circularidade. Como exemplo deste tipo de interação, podemos citar os diálogos entre pessoas em *chats*.

Já a interação reativa estaria inserida em um sistema fechado, com relações unilaterais e lineares previamente estabelecidas (algumas permitidas, outras limitadas ou impossibilitadas), nas quais o reagente tem pouca ou nenhuma condição de alterar o agente. Quando um internauta escolhe sua programação dentro das opções oferecidas por uma grade de programas, “a interação [*se*] estabelece como reativa, pois deve ocorrer nas cadeias sequenciais de causa e efeito para as quais tal máquina foi preparada.” (2001:139) Os vídeos *on-demand* se enquadram neste tipo de interação, pois ao internauta só é possibilitada a escolha de determinados vídeos dentre uma série de opções, no horário que lhe for mais conveniente.

Desta forma, Alex Primo considera que a interação mútua é caracterizada por um sistema aberto, no qual os interagentes afetam-se mutuamente em relações flexíveis, enquanto a interação reativa é caracterizada por um sistema fechado, no qual as relações são previamente estabelecidas.

### **1.3.2. André Lemos**

André Lemos classifica a interatividade em três níveis não excludentes: técnico “eletrônico-digital”, técnico “analógico-mecânico” e “social” (ou simplesmente “interação”). Como exemplo dos dois últimos níveis, ele cita o fluxo do trânsito, onde o motorista tem uma interação com os motoristas, a qual ele chama de interação social, e outra com a máquina, chamada de analógico-mecânica.

Segundo o autor, a relação homem-técnica é uma atividade tecno-social presente em todas as etapas da civilização. A noção de interatividade digital seria então um tipo de relação tecno-social diretamente ligada às novas mídias digitais, sendo uma nova qualidade de interação técnica, de cunho “eletrônico-digital”, correspondendo à superação do paradigma “analógico-mecânico” que caracterizou as mídias tradicionais.

Assim, o que vem se chamando de interatividade (“eletrônico-digital”) pode ser compreendida como



um diálogo entre homens e máquinas (baseadas no princípio da micro-eletrônica), através de uma “zona de contato” chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. A tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o “conteúdo”.<sup>11</sup>

Em alguns casos, ocorrem simultaneamente interações analógica (com a máquina), digital (com o conteúdo) e social (com outros telespectadores e produtores do programa).

Sobre a evolução da interação técnica da televisão, Lemos 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 apenas um ou dois canais, sendo o telespectador limitado a ligar ou desligar o aparelho, mudar de canal ou regular o volume, brilho ou contraste.

O **nível 1** surge com a TV em cores, o controle remoto e outras opções de emissoras. Assim, o telespectador pode navegar pelos canais e “zappear” com o controle remoto – sendo o “zapping um antecessor da navegação contemporânea na rede.”<sup>12</sup>

No **nível 2** há o acoplamento de equipamentos à TV, como vídeo, videogames ou câmeras, “fazendo com que o telespectador se aproprie do objeto TV (para outros fins, como ver vídeos ou jogar) e das emissões (gravar e assistir o programa na hora que quiser), instituindo uma temporalidade própria e independente do fluxo das mesmas.”<sup>13</sup>

A interatividade de cunho digital começa a surgir no **nível 3**, podendo o usuário interferir no conteúdo das emissões através do telefone (por exemplo, o programa *Você Decide*, da Rede Globo – no caso de interação reativa, com opções pré-definidas que podem ser escolhidas por telefone), e-mail (por exemplo, o programa *Bom dia Mulher*, na Rede TV!, no qual a apresentadora Olga Bongiovanni tira as dúvidas de telespectadores mandadas por e-mails com especialistas – no caso de interação mútua, com alto grau de flexibilidade) ou fax.

A participação do conteúdo informativo das emissões em tempo real surge com a televisão interativa, no **nível 4** (com o usuário podendo escolher ângulo e câmeras – no caso de interação reativa; e como na participação ao vivo por telefone no programa

---

<sup>11</sup> De acordo com o artigo **Anjos Interativos e Retribalização do mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais**. Janeiro de 2000. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html>. Acesso em 8/8/05.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibid.*



*Ponto P*, na MTV, no qual os telespectadores tiram dúvida sobre sexo com a apresentadora Penélope Nova – no caso de interação mútua).

Assim, para André Lemos a interatividade digital estaria associada às novas mídias, sendo caracterizada pela interação não apenas com o objeto (como se dava na interação analógica-mecânica com as mídias tradicionais), mas também com o conteúdo. Desta forma, em sua classificação da evolução da interatividade na televisão, a interatividade digital aparece somente quando o usuário tem a possibilidade de interferir no conteúdo das emissões, superando a interação analógica-mecânica disponível até então. Lemos, no entanto, não faz distinções entre a qualidade da intervenção no conteúdo.

### 1.3.3. Jens Jensen

Em um retrospecto do conceito de interatividade<sup>14</sup>, Jens Jensen aponta que alguns autores afirmam que a interatividade é uma extensão – talvez não tão surpreendentemente – do conceito de interação, conceito que significa em geral “troca” e “influência mútua”. No entanto, o termo “interatividade” pode ser entendido de diferentes maneiras em diversos campos acadêmicos.

Como destaca Jensen, “interação” no sentido sociológico refere-se a uma relação recíproca entre duas ou mais pessoas; no campo da informática o termo significa a relação entre pessoas e máquinas; enquanto no campo da comunicação e de estudos de mídia o termo refere-se, entre outras coisas, ao relacionamento entre o texto e o leitor, às relações recíprocas humanas e à comunicação associada ao uso de mídias, ou seja, interação social via mídia. Já o termo “interatividade” não é usado geralmente em sociologia, enquanto na informática e nos estudos de mídia, eles parecem muitas vezes ser sinônimos. Neste sentido, o conceito de interatividade é usado para caracterizar uma característica da nova mídia, que difere das mídias tradicionais, sendo definido a partir de três parâmetros: interatividade como protótipo, interatividade como critério e interatividade como *continuum*.

Em relação à interatividade como protótipo, os sistemas de mídia interativa são definidos como aqueles que utilizam tecnologias variadas (telefone, áudio-conferência,

---

<sup>14</sup> Retirado de **White Paper on Interactive TV**. Disponível em <http://www.cti.dtu.dk/~berco/html/cti/research/ITV%20white%20paper.html>. Acesso em 30/8/05.



televisão, computadores, e-mail, etc.) para a troca de informações sob a forma de imagens estáticas, desenhos e dados. Refere-se então a padrões de comunicação do tipo conversacional (ações mutuamente interdependentes, relacionadas ao conceito sociológico de interação) e consultacional (ações entre o homem e a máquina, relacionadas ao conceito de interação no campo da informática). Para Jensen, esta definição seria, no entanto, não muito informativa, pois não especifica quais características classificariam uma mídia como interativa.

Se for pensada a interatividade como critério, as mídias interativas são definidas como aquelas que utilizam tecnologias que proporcionam comunicação pessoa-pessoa mediada por canais de telecomunicações (telefone) e interação pessoa-máquina que simule uma troca interpessoal (por exemplo, uma transação em um caixa eletrônico). A interatividade como protótipo refere-se assim, em maior ou menor grau, a padrões de comunicação do tipo conversacional ou consultacional. Segundo Jensen, esta definição seria vaga e, por não usar classificações de diferentes níveis de interatividade, excluiria muitas vezes mídias consideradas interativas que na verdade só permitem a escolha entre opções pré-definidas.

Já a interatividade como um *continuum* representa a qualidade que pode estar presente em maior ou menor grau, de acordo, por exemplo, com as dimensões que os conceitos apresentam (unidimensional, bidimensional, tridimensional... e n-dimensional). Esta parece ser para Jensen a definição mais apropriada e flexível em relação aos diferentes níveis de interatividade, que não podem ser classificados por uma mesma fórmula.

A fim de tentar esclarecer estas imprecisões, Jensen se foca na tipologia de Bordewijk e Kaam, baseada em dois aspectos centrais do tráfego de informação: a questão de quem possui e oferece a informação e quem controla sua distribuição. Cruzando estes aspectos em relação a se eles são controlados por um fornecedor central de informação ou a um consumidor de informação, ele forneceu o seguinte quadro:

	Informação produzida por um fornecedor central	Informação produzida pelo consumidor
Distribuição controlada por um	1) TRANSMISSÃO	4) REGISTRO



forneceador central		
Distribuição controlada pelo consumidor	3) CONSULTA	2) CONVERSAÇÃO

Fonte: Jensen.<sup>15</sup>

A transmissão da programação televisiva seria um exemplo de transmissão, pois constituiria o caso de comunicação unilateral, sem o canal de retorno do consumidor. No extremo oposto, encontraríamos a conversação, observada nos diálogos em *softwares* de conversação instantânea, como o MSN, nos e-mails ou telefones. Uma visita a um site da Internet se enquadraria como consulta e as pesquisas de opinião a audiência constituiria um registro.

Partindo destas classificações, Jensen sugere uma definição geral de interatividade: “a medida da habilidade potencial da mídia em permitir que o usuário manifeste uma influência no conteúdo e/ou forma da comunicação mediada”<sup>16</sup>. Jensen então refina sua definição e propõe quatro subdivisões:

- Interatividade transmissional – medida do potencial do meio em permitir que o usuário fazer escolhas numa corrente contínua de informação em mídia unidirecional sem canal de retorno e, portanto, sem a possibilidade de fazer pedidos (são exemplos tevê e rádio tradicionais, teleconferências, multimídia, teletexto, sistemas multi-canal etc);
- Interatividade consultacional – medida do potencial do meio em permitir que o usuário solicite informações em um sistema de mão dupla com canal de retorno (por exemplo, vídeo *on demand*, serviços de informação online, enciclopédias em CD-ROM, fontes de consulta de informação online como FTP, WWW, Golpher etc);
- Interatividade conversacional – medida do potencial do meio em permitir que o usuário produza e envie suas próprias informações num sistema de mídia bidirecional, seja por arquivamento ou em tempo real (telefone, videoconferências, correio eletrônico, listas de correspondência, grupos de notícias, ICR etc);

<sup>15</sup> Retirado de **White Paper on Interactive TV**. Disponível em <http://www.cti.dtu.dk/~berco/html/cti/research/ITV%20white%20paper.html>. Acesso em 30/8/05.

<sup>16</sup> *Ibid.*

- Interatividade registracional – medida do potencial do sistema em registrar informações do usuário e responder às necessidades e ações dele, seja quanto à capacidade explícita de o usuário escolher o método de comunicação, seja quanto à capacidade intrínseca do sistema de ‘sentir’ e adaptar automaticamente (por exemplo, sistemas de enquetes, agentes inteligentes, guias inteligentes, interfaces inteligentes, registro de conexão em sistemas de computador etc).

Em suma, Jensen acredita que a interatividade seja caracterizada pela influência na forma ou no conteúdo da comunicação mediada, não podendo ser classificada de uma única maneira, pois existe em um *continuum*. Para tal, ele propõe a subdivisão da interatividade nas quatro variáveis mencionadas acima, tendo como base a questão de quem possui e oferece a informação e quem controla sua distribuição.

Alex Primo atenta para o fato de que o modelo proposto por Jensen centra-se especificamente nas características do canal, ou seja, no potencial técnico dos diferentes meios e não do estudo da relação entre os interagentes e da evolução desse relacionamento – ao contrário dos estudos de Primo, que enfocam a interação como um processo desenvolvido entre os interagentes e não como uma característica do meio. Primo critica os enfoques tecnicista, informacional, transmissionista, antropomórfico e mercadológico sobre os conceitos de interatividade e defende uma abordagem sistêmico-relacional, fundada nas contribuições oferecidas pelas pesquisas sobre complexidade e comunicação interpessoal.<sup>17</sup>

### **A interatividade em ação: as situações comunicacionais**

Considerando que a interatividade sempre se realiza em situações concretas, e considerando problemático o seu tratamento em abstrato (como quando se fala da interatividade da Internet) estamos propondo abordar sempre a interatividade tal como se apresenta concretamente em diferentes situações comunicacionais<sup>18</sup>. Entende-se por situação comunicacional situações concretas e localizadas em que há comunicação,

---

<sup>17</sup> Retirado de **Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador**. Disponível em [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404\\_45.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_45.htm) Acesso em 20/9/05.

<sup>18</sup> Conceito sugerido por Márcio Gonçalves, que vem desenvolvendo um trabalho análogo analisando a relação entre meios de comunicação e subjetividade.



estando aí incluídos o(s) meio(s), os participantes, as mensagens e os usos dos meios. Essa opção por trabalhar com situações comunicacionais, em vez dos meios de uma maneira geral, se deve ao fato de que a interatividade existe em diferentes níveis, não podendo ser generalizada para classificar uma mídia como um todo. Deixando o campo das possibilidades, a noção de situação comunicacional nos leva ao cerne do que está efetivamente se operando em termos de comunicação, do que efetivamente se desenrola nas situações analisadas.

A noção de situação comunicacional remete, filosoficamente, ao uso que Alain Badiou (1996) faz de “situação” em sua filosofia: uma situação é para ele o “espaço” em que os eventos têm lugar, não havendo eventos fora de situação (ainda que realizem sempre cortes nos regimes regulares de funcionamento de situações). Ora, considerando que a comunicação é sempre “localizada” e encarnada em situações concretas, nos parece que estas são o locus primeiro para a abordagem dos processos comunicacionais. Em suma: pensar não a interatividade possível, mas a que efetivamente acontece em situações dadas.

Sendo dada uma situação comunicacional, propomos que se considere, a partir das discussões acima desenvolvidas, a existência e a forma de interatividade a partir de quatro parâmetros:

- tipo de meio(s) presente(s) ? os meios presentes permitem comunicação unidirecional ou bidirecional;
- como se dá a interação em relação ao meio ? para que a interação se dê, são acionados um meio (unimeio) ou vários meios (multimeio);
- como se dá a relação com o conteúdo ? interação mútua e interação reativa (cada uma dessas comportando diversos níveis internos em um *continuum*);<sup>19</sup>
- velocidade ? intervalo longo, intervalo curto, tempo real (cada uma dessas comportando diversos níveis internos em um *continuum*, sem ser determinada por valores absolutos);

Entende-se por meio unidirecional aquele sem um canal de retorno – por exemplo, a televisão – enquanto o meio bidirecional possibilita um *feedback* via um

---

<sup>19</sup> Tomamos a liberdade de aplicarmos a classificação de Primo para mídias não-digitais, como por exemplo, no caso da comunicação por cartas e das interações presenciais, como ocorre em programas de auditório.



canal de retorno – como no caso de um jornal online com espaço para comentários dos leitores.

Quando a interação é classificada em relação ao meio, entende-se que esta relação pode se realizar com um meio apenas (unimeio) – como acontece com o telefone – ou com a utilização de mais de um meio (multimeio) – por exemplo, a participação do telespectador em um programa de televisão por telefone.

Já a classificação em relação ao conteúdo pode ser mútua, quando há interferência no conteúdo – como ocorre em salas de bate-papo de TVs online, ou reativa, quando há apenas a escolha entre um leque de opções pré-definidas – como acontece nas escolhas de vídeos *on-demand*.

Uma situação comunicacional pode ser mútua em diferentes graus de interferência<sup>20</sup>. Por exemplo, quando há a intervenção no conteúdo do programa através de comentários em um bate-papo, observa-se uma interação mútua em um menor grau – como ocorre nos *chats* do *Jornal Interativo*, da TV online AllTV. Quando há a intervenção no conteúdo do programa através da produção de conteúdo pelo próprio participante, observa-se uma interação mútua em um maior grau – como no caso dos vídeos produzidos por amadores que são divulgados na TV americana Current TV<sup>21</sup>. No momento, 25% da programação da TV a cabo Current TV são criadas pelo público – e o projeto prevê que essa proporção aumente nos próximos anos. A emissora recebe vídeos de menos de dez minutos do público em seu site, que passam por um processo de votação pelos internautas. Através do voto, são escolhidos quais vão ao ar no canal a cabo, que atinge 20 milhões de domicílios americanos. Por este motivo, muitos a chamam de blog TV, numa comparação à produção e disseminação do conteúdo por diversas pessoas, e não por um distribuidor e consumidor central. Trata-se do *grassroot journalism* ou jornalismo de base, ou seja, o noticiário produzido para as pessoas e pelas pessoas, conforme Gillmor (2004).

Uma situação comunicacional também pode ser reativa em diferentes graus de interferência. Quando se interfere apenas na temporalidade, ao escolher um vídeo *on-demand*, observa-se a interação reativa em menor grau – por exemplo, assistir um programa dentre as várias opções no Globo Media Center. Quando se interfere no conteúdo do programa com um leque de opções pré-definidas, observa-se a interação

---

<sup>20</sup> Observação feita a partir de um comentário de Ana Maria Brambilla, mestre em Comunicação e Informação pela UFRGS, na Intercom 2005, em ocasião da apresentação do paper “TV na Internet: Reflexões sobre remediação e interatividade”.

<sup>21</sup> [www.current.tv](http://www.current.tv)



reativa em um maior grau – por exemplo, quando escolhemos um final no programa *Você Decide*, da Rede Globo.

Todos estes processos podem ocorrer em diferentes velocidades, seja de maneira rápida ou lenta, e tal velocidade não pode ser definida em valores absolutos, por isso optou-se por classificar a velocidade em intervalo largo, intervalo curto e tempo real.

Em suma, dada uma situação comunicacional, trata-se de saber a qualidade dos meios presentes, se essa interação se dá através de um ou mais meios, se há alteração no conteúdo e se esta situação ocorre de forma rápida ou lenta. Acreditamos que a análise do que efetivamente se opera em diferentes situações comunicacionais deverá se mostrar profícua no atual estado das pesquisas no campo da comunicação no Brasil.

### **Referências Bibliográficas**

BADIOU, Alain **O Ser e o evento**, Rio de Janeiro, Zahar-UFRJ, 1996

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976

FERREIRA, S. **Um estudo sobre a interatividade nos ambientes virtuais da Internet e suas relações com a educação: o caso da AllTV**. Santa Catarina, UFSC, 2004. Dissertação de Mestrado

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

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

PRIMO, Alex. **Interfaces de interação: da potencialidade à virtualidade**. Revista da FAMECOS, Porto Alegre, n. 9, 1998.

PRIMO, Alex. **Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador**. Educação (PUC/RS), Porto Alegre, n. 44, 2001.

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

### **Referências Digitais**

GILLMOR, Dan. **We The Media: grassroots journalism by people, for the people**. Disponível em <http://www.oreilly.com/catalog/wemedia/book/index.csp>. Acesso em: 18/04/05

LEMONS, André. **Anjos Interativos e Retribalização do mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais**. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemons/interac.html>. Acesso em 8/8/05



PRIMO, Alex. Disponível em <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/espiralpb.htm> Acesso em 30/8/05.

Primo, A. e Cassol, M. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias.** Disponível em <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm> Acesso em 30/8/05

PRIMO, Alex. **Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador.** Disponível em [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404\\_45.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtf0und/404_45.htm) Acesso em 20/9/05

ROSE, M., DORMANN, C., OLESEN, H., BEUTE, B., JENSEN, J. F.. **White Paper on Interactive TV.** Disponível em <http://www.cti.dtu.dk/~berco/html/cti/research/ITV%20white%20paper.html>. Acesso em 30/8/05

Silva, M. **O que é interatividade.** Disponível em <http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm> . Acesso em 24/07/04

[www.current.tv](http://www.current.tv)