



## **Desafio do Telejornalismo na TV Digital: possibilidade de efetiva participação do cidadão no conteúdo jornalístico<sup>1</sup>**

Lívia Cirne de Azevêdo Pereira<sup>2</sup>  
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### **Resumo**

Uma das principais características do sistema brasileiro de TV digital diz respeito ao caráter interativo, no qual os usuários não só receberão conteúdo, como também irão gerar. Neste artigo observamos que esse processo de participação dos cidadãos tem se configurado inicialmente graças à internet. Conectados à esta podemos encontrar, nos maiores portais noticiosos do país, seções de “jornalismo participativo”, evocando os leitores a colaborarem com registros fotográficos, textos e vídeos. A fim de acompanhar o serviço inovador e atraente, os telejornais da TV aberta também buscam essa participação do seu público, contudo esta ainda é limitada pela própria tecnologia. Este artigo pretende discutir possibilidades de participação efetiva do telespectador no telejornal da TV digital, com base nas potencialidades oferecidas pela tecnologia.

**Palavras-chave:** Telejornalismo; TV Digital; Jornalismo Cidadão; Interatividade; Tecnologias da Comunicação.

### **1. Introdução**

O atual desenvolvimento das tecnologias de comunicação está produzindo mudanças nos meios pelos quais os conteúdos são disseminados. A indústria midiática parece está a cada dia perdendo o monopólio na difusão da informação. Este enfraquecimento de poder deve-se, principalmente, ao desenvolvimento da internet somado à ampliação do número de usuários conectados à rede que, nos últimos anos, é responsável pela descoberta de um cidadão capaz de gerar informações e não mais ser apenas mero e submisso consumidor. A liberdade oferecida pela internet revoluciona e incita a produção independente, oferecendo espaço aos inúmeros geradores de conteúdos.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Lívia Cirne de A. Pereira é mestranda do PPGC em Comunicação e Culturas Midiáticas, pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Graduada em Jornalismo (UFPB) e em Telecomunicações (Cefet-PB), cursa o penúltimo semestre do bacharelado em Rádio e TV, pela UFPB. E-mail: [liviacirne@gmail.com](mailto:liviacirne@gmail.com). O presente artigo tem como co-autor Carlos Eduardo C. F. Batista, Mestre em Informática, com ênfase em Sistemas Distribuídos pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB); co-autor do padrão de *middleware* para TV digital brasileira, o Ginga, e atual Gerente de Inovações do Laboratório de Aplicações de TV Digital (Lavid/UFPB). E-mail: [bidu@lavid.ufpb.br](mailto:bidu@lavid.ufpb.br)



Fundamentados neste aspecto, acreditando no potencial produtivo dos seus leitores, os *sites* de cunho jornalístico têm adotado procedimento estratégico, consentindo que o seu público desenvolva ações participativas, enviando matérias, áudios e/ou conteúdo audiovisual, para publicação no portal da empresa.

De fato, colaboração de cidadãos comuns sempre existiu no jornalismo, uma vez que o mesmo pode ser fonte para qualquer reportagem e exercer papel importante na sugestão de pauta. Ainda assim, na mídia impressa, muito antes da internet, as pessoas podiam – e é um serviço que ainda vigora – enviar cartas à redação para publicação na seção “cartas do leitor”. No entanto, os espaços destinados ao serviço nas mídias tradicionais impressas eram e ainda são limitados, enquanto que no ambiente *web*, não. A ânsia pela informação, instigada pela rede, propicia a divulgação constante de matérias.

Acreditando que o desenvolvimento de um veículo obriga outros a repensarem seus formatos, vemos que a televisão não ficou fora desse processo. O jornalismo audiovisual também se viu nessa oferta e, atualmente, busca de alguma maneira incorporar a participação dos telespectadores em seus programas. Contudo, sabemos que a tecnologia analógica é um empecilho ao desenvolvimento desta prática colaborativa.

Diante deste quadro, o presente artigo busca estudar as possibilidades dos cidadãos participarem ativamente na emissão de conteúdos noticiosos através da TV digital, onde “os televisores serão transformados de receptores passivos de imagens distantes em instrumentos interativos de multimídia, capazes de lidar com todos os tipos de serviços de vídeo, dados e som” (DIZARD JR, 2000, p.54-55).

## **2. Jornalismo participativo como tendência na contemporaneidade**

Por volta da década de 1990, quando, no Brasil, irrompeu a internet, as mídias convencionais (TV, rádio e mídia impressa) foram obrigadas a passar por mutações, desde o formato à linguagem. Diante das inovações propagadas com a cibercultura – como a interatividade –, a televisão, por exemplo, viu seu modelo tradicional de *script* em ameaça.

De acordo com Wilson Dizard Jr, hoje, a computadorização “é módulo para todas as formas de produção de informação: som, vídeo e impressos. Como resultado, os computadores estão obrigando a uma reestruturação maciça dos serviços de mídias antigos” (DIZARD JR, 2000, p. 54)



Sendo assim, espelhados na internet 2.0<sup>3</sup>, sistema totalmente descentralizado, colaborativo, de estrutura não-linear e fomentador em potencial de produtores de conteúdos, os programas de televisão têm buscado, cada vez mais, romper com seus paradigmas monológicos, estabelecendo vínculos com um espectador participativo e, de certa forma, pondo em reflexão as polarizações entre emissora e telespectador.

É possível presenciar que, dos anos 90 à década atual, a cadeia televisiva vem evocando a incisiva participação dos espectadores, seja por telefone, fax, carta, *e-mails*, SMS<sup>4</sup>. Tal medida não é notada apenas nos programas de entretenimento (Big Brother Brasil, Globo; Quem não viu, vai ver e Ídolos, da SBT; Sessão Interativa, do Canal Brasil;), mas também em programas de conteúdo jornalístico<sup>5</sup>. A participação dos telespectadores é recorrente nos principais telejornais e mesas-redondas (principalmente as de cunho esportivo), das variadas emissoras.

A fim de não perder sua audiência para a concorrente *web*, os processos de produção de conteúdo na TV estão sendo forçados a se desenvolver com base na dinâmica de circulação das informações na internet. Para isso, estão reservando espaço para o chamado “jornalismo cidadão” ou também alcunhado “jornalismo participativo<sup>6</sup>”. Nesse tipo de prática jornalística, quem exerce papel de produtor de notícias é o usuário, sem necessária formação em jornalismo.

No jornalismo participativo, a produção profissional não é desmerecida, mas a esta se acrescenta o manifesto de cidadãos comuns: observadores de “fatos importantes, gente que está no lugar certo e na hora certa para cobrir um evento, especialistas que podem falar melhor sobre determinado assunto” (FOSCHINI & TADDEI, 2007, p.10).

## 2.1 Exemplos de conteúdo colaborativo nas mídias

Antes dessa técnica ser utilizada no jornalismo audiovisual, os que primeiro decididamente resolveram apostar nessa colaboração foram os *sites* de notícias. O primeiro a incorporar a atividade dos leitores, em território nacional, foi o portal iG, criando a seção “Leitor-Repórter”, em 2000. A seção tomou outras dimensões e,

---

<sup>3</sup> *Web 2.0* faz referência a segunda geração da internet. Mais dinâmica, prioriza a troca de informações e a colaboração dos internautas na organização de conteúdos em *sites* e comunidades virtuais.

<sup>4</sup> *Short Message Service*. Corresponde ao serviço de mensagens/torpedos enviados via aparelho celular.

<sup>5</sup> Incluso os que abrangem apenas temas relacionados a esporte.

<sup>6</sup> Similar, ainda, aos conceitos de “jornalismo colaborativo”, “jornalismo *open source*”.



intitulada de “Minha Notícia”<sup>7</sup> (*slogan*: O Mundo é de quem faz), transformou-se num alvitre instigante, onde o internauta envia textos e/ou imagens.

Ainda mais, na página inicial do iG, existe a seção “Eu na Web”, um espaço totalmente voltado para o internauta, com possibilidade de publicação de álbuns fotográficos, notícias, comentário em fóruns, vídeos, participação em sala de bate-papo, elaboração de blog e realização de *downloads*.

Conforme quadro seguinte, sob o mesmo viés do iG, outros *sites* seguiram a tendência e lançaram-se na proposta, propiciando esse caráter dialógico<sup>8</sup>: Terra; G1; Zero Hora; Estadão; O Globo *Online*; o esportivo, Lance!net; O Dia *Online*; Diário de Pernambuco; JB *Online* .

**Quadro 1 – Principais portais de notícias do país que oferecem o serviço de jornalismo participativo**

Site	Seção	Link
iG	Minha Notícia	<a href="http://www.ig.com.br/">http://www.ig.com.br/</a>
Terra	Vc Repórter	<a href="http://www.terra.com.br/">http://www.terra.com.br/</a>
G1	Vc no G1	<a href="http://www.g1.com/">http://www.g1.com/</a>
Zero Hora	Leitor-Repórter	<a href="http://www.zerohora.com.br/">http://www.zerohora.com.br/</a>
Estadão	Foto-Repórter	<a href="http://www.estadao.com.br/">www.estadao.com.br/</a>
O Globo Online	Eu-Repórter	<a href="http://www.ogloboonline.com.br/">www.ogloboonline.com.br/</a>
Lance!net	L! Activo	<a href="http://www.lancenet.com.br/">www.lancenet.com.br/</a>
O Dia Online	Você faz a notícia	<a href="http://www.odiaonline.com.br/">www.odiaonline.com.br/</a>
Diário de Pernambuco	Cidadão Repórter	<a href="http://www.dpnet.com.br/">http://www.dpnet.com.br/</a>
JB Online	Leitor Repórter	<a href="http://www.jbonline.terra.com.br/">http://www.jbonline.terra.com.br/</a>

Neste contexto inovador surgem as *webTV*s (ou televisão para internet) e as *ciberwebTV*s, ou simplesmente *ciberTV*s, conforme classificação de Neusa Maria Amaral(2007). Ao elaborar a distinção, a autora leva em consideração os conteúdos produzidos convencionalmente e transportados do sistema de televisão para o ciberespaço *web* e os desenvolvidos especialmente para o meio, respectivamente.

A exemplo da *ciberTV* podemos destacar o canal paulista – inicialmente desenvolvido com exclusividade para a internet – allTV<sup>9</sup>. Com vinte quatro horas de programação ao vivo, sendo metade destas voltadas para informações noticiosas, a novidade resultou para o jornalismo tal como conhecemos, a geração de “um novo conceito, trazendo como prioridade a possibilidade de ampla intervenção do

<sup>7</sup> Disponível em: <http://minhanoticia.ig.com.br/>

<sup>8</sup> Não procuramos nos deter às possíveis submissões do conteúdo a uma adequação ou edição prévia do direção do portal.

<sup>9</sup> <http://www.alltv.com.br/>



telespectador, que veio a participar com perguntas, sugestões, comentários, através de salas de bate-papo” (PEREIRA, 2007, p. 7).

Quem iniciou investindo nesse novo sistema de difusão foram os responsáveis pela UOL, lançando em 1997 a TV UOL, com os primeiros conteúdos desenvolvidos e emitidos exclusivamente pela rede mundial de computadores.

O portal Terra (por meio do Terra TV – Terra 24h<sup>10</sup>) também merece ênfase nesse sentido, uma vez que, na sua programação de também vinte e quatro horas ininterruptas, disponibiliza em sua grade de programação, quatro horários destinados a programação noticiosa ao vivo: Esporte TV – 1ª edição (9h); Jornal do Terra – 1ª edição (11h30); Esporte TV – 2ª edição (17h); Jornal do Terra – 2ª edição (17h30).

Em ambos os casos apresentados, o internauta obtém experiências sensoriais distintas das que tem enquanto mero telespectador. A possibilidade de estar ao vivo, conversando com outros internautas e com os próprios apresentadores, como acontece no *chat* simultâneo da allTV, promove sensações únicas: é a atenuação da distância entre jornalistas e telespectadores.

Tentando justamente romper essa barreira entre emissora-telespectadores, quase que forçados a oferecerem a interatividade proposta pelo ciberespaço, os programas de televisão da TV aberta também têm incorporado à pauta, a participação dos telespectadores. Os programas esportivos da Rede Bandeirantes de Televisão, como o “Jogo Aberto<sup>11</sup>”, “Terceiro Tempo<sup>12</sup>” e o “Band Esporte Clube<sup>13</sup>”, sugerem comentários dos torcedores, evocam a participação em enquetes disponibilizadas no *site* do programa, bem como abrem espaço para questionamentos, tudo através de *e-mail*, SMS e da página eletrônica do programa. Como estímulo a essa contribuição, realizam sorteios entre os telespectadores participantes, no final do programa.

O “SBT Brasil”, em que pese a baixa qualidade de interação prestada pelo canal, permite que alguns cidadãos emitam sua opinião sobre determinado tema pré-estabelecido pela emissora, através da ligação telefônica. Em 2007 a direção do programa lançou esse novo serviço na tentativa de ser um diferencial, em relação aos telejornais concorrentes. Em linhas gerais, o serviço funciona da seguinte maneira: dez telespectadores ligam, durante a exibição do noticiário ao vivo, e respondem à enquete

---

<sup>10</sup> <http://www.terratv.terra.com.br/>

<sup>11</sup> Exibido às 11:30, de segunda a sexta-feira, com apresentação de Renata Fan.

<sup>12</sup> Transmitido aos domingos, às 21h30, no comando de Milton Neves.

<sup>13</sup> Vai ao ar aos sábados, das 13h15 às 15h, sob apresentação de Luize Altenhofen e Guilherme Arruda.

do dia. Embora precário e mal estruturado, o serviço é uma constatação da busca incessante pela colaboração do espectador, no ramo televisivo.

O “Jornal Hoje”, telejornal da Rede Globo, no que tange ao aspecto dialógico, atinge patamares mais altos: convoca seu telespectador a enviar uma sugestão de matéria para o dia seguinte. Além de divulgar seu conteúdo na rede (*web-telejornal*) – *on demand*, onde o telespectador assiste a matéria que quer, no momento em que desejar –, como os demais telejornais da Rede, o Jornal Hoje ainda propicia a participação do espectador no processo de construção de conteúdo, através do envio de sugestões. Sem um dia e horário fixos, na cadeia editorial do programa, esse contato é estabelecido por intermédio do quadro “Você faz a notícia<sup>14</sup>” (ver figura 1), no qual, durante a chamada para a matéria, enfatiza-se: “Esta reportagem foi sugerida pelos nossos telespectadores”.

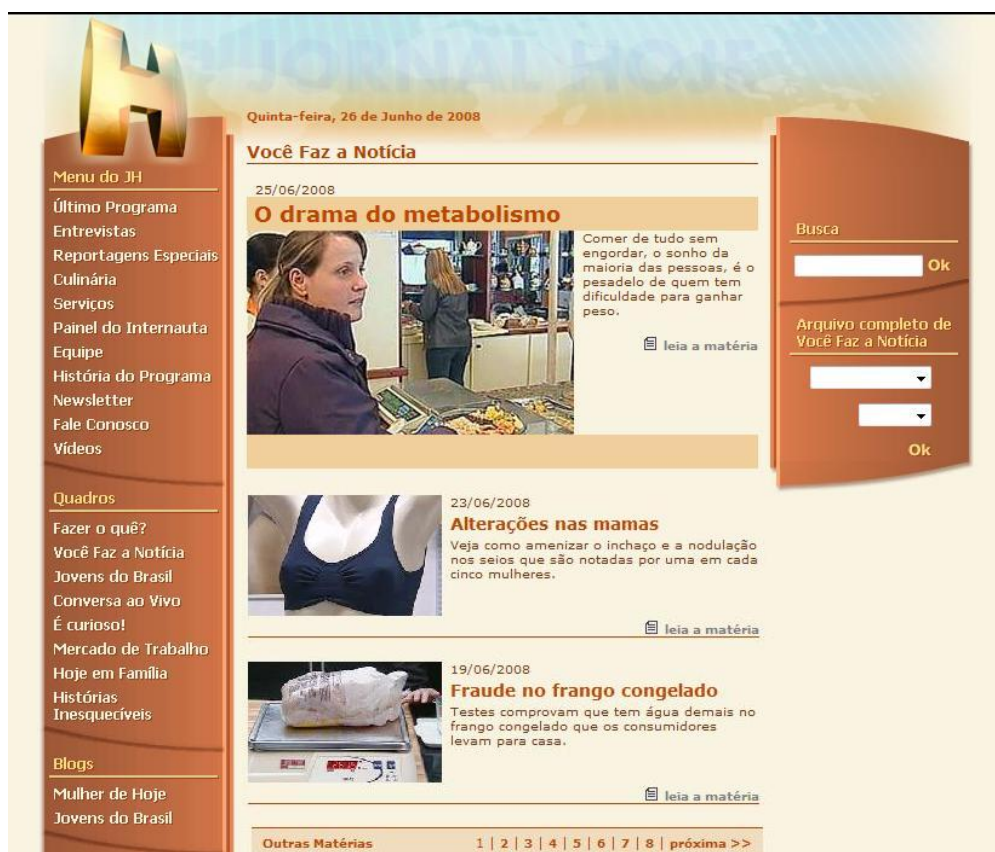


Figura 1 – Seção “Você faz a notícia”, do Jornal Hoje

Fonte: <http://www.jornalhoje.globo.com>

Menos declarativos, flagrantes de episódios acidentais ou crimes registrados por testemunhas oculares são comumente observados no telejornalismo nacional. Face à popularização de equipamentos digitais de resolução razoável, como câmeras

<sup>14</sup> <http://jornalhoje.globo.com/>



(fotográficas e de vídeos) digitais e celulares, qualquer cidadão pode ser porta-voz de um fato. Um exemplo marcante deste aspecto foi visualizado nos telejornais nacionais quando ocorreram os ataques terroristas às torres gêmeas nos Estados Unidos, em 11 de setembro de 2001. Como se tratou de um evento inesperado, as emissoras de TV recorreram às vítimas e testemunhas da cena em busca não só de depoimentos, como também de imagens inertes e/ou em movimento que pudessem lhes assegurar exclusividade.

Apoiado no que foi exposto, percebe-se que os efeitos de bidirecionalidade têm se configurado como uma tendência nas produções midiáticas, sobretudo de cunho jornalístico. Com a digitalização das mídias, a possibilidade de se ter emissora e espectador assumindo papéis intercambiáveis está cada vez mais próxima da realidade. Tal perspectiva é uma das que mais interessa e impulsiona os debates concernentes à implementação da televisão digital no Brasil, no tocante à comunicação.

### **3. Em síntese: A televisão digital**

Os serviços associados às tecnologias da informação estão cada vez mais populares, portanto não foi surpresa o fato de que a digitalização da mais popular mídia de massa, a televisão, tenha se dado através de sua sinergia com o computador. A TV Digital (TVD)<sup>15</sup> oferece recursos que vão desde a melhora da qualidade da imagem à capacidade de interação com o conteúdo. O telespectador passa a ter um papel ativo, e os programas de televisão passam a incorporar um *software*, como os de computador, fazendo com que a nova TV seja interativa.

Um sistema básico de Televisão Digital (TVD) consiste de uma estação transmissora, um meio físico sobre o qual o sinal é transmitido, que pode ser o ar ou meios físicos guiados (cabo coaxial, fibra óptica etc.), e um receptor responsável por receber o sinal transmitido, decodificá-lo e exibi-lo. É necessário que sejam estabelecidos padrões que normatizem todo o processo de captura, compressão, modulação e transmissão dos sinais de vídeo, além de todas as interfaces físicas entre os equipamentos envolvidos no processo - o conjunto desses padrões compõem as definições de um sistema de TV Digital.

Como a transmissão é feita através de um fluxo de *bits*, há a possibilidade de se transmitir uma maior quantidade de informação multiplexada, em comparação ao

---

<sup>15</sup> Atualmente existem três modelos de TVD em operação no mundo: o modelo americano (ATSC); o modelo europeu (DVB) e o modelo japonês (ISDB).

sistema analógico. Isso é possível principalmente graças ao desenvolvimento de técnicas de compressão, através das quais se podem produzir vídeos com taxas em *bits* de 1/4 a 1/10 do original puro (vídeo digital não comprimido) (MAIOR, 2002). Graças a esta característica, os sistemas de TV Digital tendem a adotar padrões de codificação de vídeo que suportam resolução superior às disponíveis nos padrões de TV analógica, assim como padrões de codificação de áudio que suportam codificação de um maior número de canais de áudio.

A transmissão digital viabiliza também a transmissão de múltiplos fluxos de vídeo simultaneamente, permitindo a transmissão de mais de um programa de TV simultaneamente (multi-programação). As tecnologias de transporte permitem também que o fluxo carregue múltiplos formatos de vídeo, de forma que o conteúdo possa ser transmitido em diferentes resoluções, possibilitando a exibição em diferentes dispositivos.

### 3.1 Aplicações em TV Digital

O receptor de TV Digital é o dispositivo responsável por receber, interpretar e exibir o conteúdo do fluxo de transporte recebido das emissoras. Esse receptor, que na sua forma desacoplada é conhecido como *set-top box*, pode ser visto como um computador adaptado para as necessidades do ambiente televisivo, possuindo, por exemplo, processador, memória, sistema operacional. Nesse é instalado um *middleware*, que é a instância de *software* responsável por abstrair características específicas de cada receptor, permitindo que uma mesma aplicação seja executada em *set-top boxes* com fabricantes e especificações diferentes (SOUZA FILHO *et al*, 2007; SOARES *et al*, 2007).

No contexto de TV Digital, o *middleware* é o *software* que controla as principais facilidades disponíveis no receptor, tais como grade de programação, *menus* de opção e a possibilidade de execução de aplicações, fazendo com que a TV Digital possua caráter interativo. O *middleware* é um elemento capaz de fornecer uma abstração do sistema para as aplicações e os usuários, escondendo toda a complexidade dos mecanismos definidos por *hardware*, *software* e interfaces de comunicação do aparelho receptor do sinal de televisão digital. Dessa forma, a padronização de uma camada de *middleware* permite a construção de aplicações independentes do *hardware* e do sistema operacional, executáveis em qualquer plataforma de qualquer fabricante (LEITE, 2005).





Os principais sistemas de TV Digital do mundo possuem a camada de *middleware* compatível através do uso da tecnologia Java da Sun como parte da solução para a execução de aplicações nos seus receptores. A Sun disponibilizou a API (*Application Programming Interface*)<sup>16</sup> Java TV para oferecer recursos específicos para o ambiente de televisão<sup>17</sup>. Além de Java e API relacionadas (de elementos gráficos, por exemplo), esses *middlewares* geralmente incluem suporte a linguagens declarativas (como XHTML) e de *script*. As aplicações Java executadas nos receptores são chamadas de Xlets (MORRIS, 2005).

### 3.2 Personalização de Conteúdo em TV Digital

As tecnologias utilizadas pela TV Digital viabilizam que um mesmo canal físico (por via terrestre, satélite, cabo ou por redes IP) transmita múltiplos fluxos de áudio e vídeo simultaneamente. Isso permite que o usuário, provido de uma aplicação modelada com esse intuito, possa interferir diretamente no que deseja consumir daquele determinado canal. Os atuais modelos de concepção de programas para TV (inclusive os telejornais) não levam essa característica em consideração ao utilizar metodologias lineares para a elaboração e descrição da pauta/ do *script* audiovisual.

A personalização do conteúdo é uma tendência também fortalecida por outros aspectos da TV Digital. Os primeiros sistemas de TV Digital não conseguiram romper o paradigma mono-usuário de interação, centrando a entrada de informação das aplicações interativas através do controle remoto. O Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD), através de sua especificação de *middleware* chamada Ginga, incorpora uma importante biblioteca de funcionalidades (API) que torna possível o desenvolvimento de aplicações que poderão ter múltiplas entradas e saídas, aumentando o escopo das aplicações para além do modelo tradicional "televisão e controle remoto". As aplicações poderão capturar dados de múltiplos dispositivos em uma rede doméstica bem como utilizar recursos dos mesmos, como suas as telas. Aplicações multi-usuário são, então, viabilizadas, aumentando o potencial de personalização de conteúdo da TV Digital.

## 4. Divagações sobre a interatividade

---

<sup>16</sup> Biblioteca de funcionalidades para o desenvolvimento de aplicações.

<sup>17</sup> API Java TV está especificada na JSR 927 (*Java Specification Requests*), segundo os preceitos do JCP (*Java Community Process*).

Atualmente nos parece que a palavra “interatividade” caiu no habitual e todo e qualquer programa que permita a ligação de um telespectador à emissora é cognominado de “programa interativo”. Esse serviço limitado muitas vezes a um só participante é vendido e consumido como interatividade, o que nos leva a refletir o que de fato é interatividade.

Enquanto que o termo “interação” perpassa por vários campos da ciência (sociologia, filosofia, psicologia), a interatividade é um conceito que surgiu com a evolução tecnológica e desenvolvimento da informática e é relativa à participação efetiva de usuários em conteúdos e formas.

Para Lemos (1997) a interatividade “nada mais é que uma nova forma de interação técnica, de cunho “eletrônico-digital”, diferente da interação “analógica” que caracterizou os media tradicionais”. Aproximando-se do pensamento de André Lemos, e no tocante à relação entre agentes comunicativos, Primo (1998) aduz a seguinte subdivisão conceitual: interação reativa, referente à oferta de serviços pré-estabelecidos a serem escolhidos por determinado agente; e interação mútua, relativo ao sistema no qual total autonomia seria consentida ao espectador.

O pesquisador no campo da televisão, Artur Matuck (1995) reflete que “O modelo interativo do processo de comunicação procura superar o paradigma unidirecional, considerando os processos de comunicação como ‘um intercâmbio mútuo de informação’”. (MATUCK, 1995, p.251)

Nos estudos atinentes à televisão digital, Becker e Montez (2004) asseguram que até os dias atuais não existe interatividade na TV. A limitação da tecnologia audiovisual não permite o *feedback* desejado pelo telespectador. Para os autores, a TVD irá propiciar um agente pró-ativo, capaz de estabelecer acordos dialógicos, onde, através de um canal de retorno, poderá enviar conteúdos de baixa resolução e até mesmo de qualidade similar a do material divulgado pela própria emissora com a qual se estabelece o contato (num estágio avançado da TV). Quando essa perspectiva estiver em atuação,

O telespectador passa a se confundir com o transmissor, podendo gerar conteúdo. Esse nível é semelhante ao que acontece na Internet hoje, onde qualquer pessoa pode publicar um *site*, bastando ter as ferramentas adequadas. O telespectador pode produzir programas e enviá-los à emissora, rompendo o monopólio da produção e veiculação das tradicionais redes de televisão que conhecemos hoje. (BECKER & MONTEZ, 2004, p. 53)



Acreditamos, obviamente, que a certificação dessa fase avançada não se atesta repentinamente. Anos passarão para que cheguemos a usufruir dessa participação sem limites, contudo, muito antes do lançamento da TVD no Brasil, Nelson Hoineff (1996) já versava que os moldes tradicionais de se fazer televisão estavam se exaurindo e uma nova televisão nascendo. E, “os responsáveis pela morte de uma e pelo nascimento de outra são os mesmos: a revolução nas tecnologias de distribuição de sinais e o desenvolvimento de digitalização” (HOINEFF, 1996, p. 15)

## **5. Futuro do jornalismo: breves perspectivas de como os espectadores podem influenciar na pauta**

Na Europa, onde a TV digital existe desde o final de década de 1990, algumas plataformas interativas foram desenvolvidas para o jornalismo, porém os serviços oferecidos são muito incipientes. A *Sky News Active* (canal interativo de *Sky*) e a *BBCi* (canal interativo da BBC) produziram suas versões para noticiários na TVD, mas não priorizaram a intervenção do espectador no tocante ao conteúdo. Ainda assim, já notamos que, em relação à TV convencional, a quantidade de material audiovisual é relativamente maior e a estrutura de organização das matérias é não-linear<sup>18</sup>.

Basicamente as diferenças propostas por estas plataformas são: possibilidade dos espectadores acessarem informações extras sobre determinado assunto; disposição de matérias em vídeo e texto; verificação de placar e classificação de times de futebol; participações em enquetes (pagas); utilização do correio eletrônico; e conteúdos distribuídos em editorias específicas. Ou seja, nada que garanta a efetiva colaboração no conteúdo.

Com base nas informações previamente expostas, o desafio desse novo modelo de televisão consiste em delinear a natureza das informações advindas dos espectadores e qual tratamento deverão receber para que possam ser aproveitados na composição de pauta jornalística. O grande diferencial imputado pelas novas tecnologias está no menor tempo necessário para que uma informação gerada por um espectador chegue a uma estação de TV, desde a sua criação (*feedback*). Independente do tipo de informação enviada, aspectos de propriedade intelectual são inerentemente vinculados, havendo então a necessidade de um acordo (contrato) entre as partes (*user agreement*).

---

<sup>18</sup> As informações descritas neste parágrafo podem ser constatadas no site <http://www.broadbandbananas.com/>.



Aplicações de telejornalismo poderão considerar comentários dos usuários (mensagens), que poderão ser síncronos (na forma de sala de bate papo) ou assíncronos (na forma de fórum de discussão). A veiculação das mensagens deverá obviamente passar por um filtro (moderação), e sua influência na pauta de um programa (sendo transmitido ou em fase de produção) dependerá da forma como as mensagens serão estruturas de forma que possam oferecer conteúdo para a composição da pauta.

A popularização das tecnologias como celulares e computadores portáteis e móveis compatíveis com sinais *web*, máquinas digitais (fotográficas ou filmadoras), *smartphones* e outros aparelhos propiciam, bem como a convergência entre os sistemas tecnológicos fazem com que conteúdo multimídia (imagens, áudio e vídeo) também seja possivelmente enviado pelos usuários para as estações de TV em tempo real. Isto põe em questionamento a necessidade presencial de emissoras televisivas em determinados eventos e a possibilidade dos próprios espectadores serem os mediadores.

O tratamento e moderação desse tipo de conteúdo requer mais recursos computacionais, visto que agregam uma quantidade de informação consideravelmente maior do que mensagens de texto. Para que o conteúdo possa ser utilizado (veiculado), é necessária a compatibilização do formato do mesmo com o formato utilizado para a transmissão, de forma que a qualidade não seja degradada.

## **6. Considerações Finais**

Com base nas informações aqui expostas, podemos afirmar que o futuro do telejornalismo aponta para a incisiva participação dos cidadãos comuns, visto que, aos poucos, esta já se configura como tendência nos jornais da *web*. Acrescentamos ainda que, de maneira análoga ao que ocorre na internet atualmente, os telejornais destinarão mais espaço à produção de conteúdos por parte dos telespectadores, que por sua vez serão denominados de outra maneira, uma vez que o discurso que envolve a atual nomenclatura está associado à passividade.

O sistema de televisão digital que foi implementado no território brasileiro possibilitará que esta perspectiva ultrapasse os pressupostos teóricos e se concretize no nosso cotidiano. Becker e Montez acreditam que os níveis de interatividade neste tipo de TV atingirão patamares tão avançados a ponto dos papéis de emissores e receptores se confundirem. Esta revolução digital nos sinais de TV favorece a personalização de



conteúdo e faz do telespectador mais do que simples receptor, mas também protagonista da cena midiática.

Com a crescente popularização de máquinas digitais fotográficas, filmadoras portáteis, *palmtops*, aparelhos celulares com câmera integrada e já conectados à rede, bem como a facilidade de pontos de acesso à internet em diversos locais, fica cada vez mais fácil os cidadãos comuns registrarem e disseminarem acontecimentos relevantes à população.

Considerando que as emissoras não podem manter repórteres nos mais remotos locais, os telespectadores tornam-se os próprios mediadores nesse processo, pautando eventos, contribuindo com informações importantes, desenvolvendo sua própria produção noticiosa. Ainda assim, essa colaboração propicia que o monopólio das informações não esteja nos grandes centros urbanos, ofertando espaço para as diversidades regionais também.

Sem dúvida, a proposta é instigante, no entanto sabemos que o período de transição de uma tecnologia para outra é lento. Por fim, para de fato termos a televisão como uma nova mídia não basta só digitalizá-la. Em consonância com esta, deve-se transformar também a programação, o conteúdo e torná-la cada vez mais acessível aos usuários, ofertando sua participação de maneira inteligente.

### **Referências bibliográficas**

Advanced Television Systems Committee. **ATSC Standard, Advanced Common Application Platform (ACAP)**. ATSC, 2005.

AMARAL, Neusa Maria . **Televisão e Telejornalismo: modelos virtuais**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2008, Santos. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R2233-1.pdf>>. Acessado em 28 de junho de 2008.

Association of Radio Industries and Businesses. **ARIB STD-B23 Version 1.1: Application Execution Engine Platform for Digital Broadcasting** (English Translation). ARIB, 2004.

BECKER, Valdecir; MONTEZ, Carlos. **TV digital interativa: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil**. Florianópolis: I2TV, 2004.

Digital Video Broadcasting (DVB), **Digital video broadcasting (DVB) multimedia home platform (MHP). Padrão ETSI TS 102 812**. ETSI, 2003.

Digital Video Broadcasting (DVB). **Globally Executable MHP (GEM) Specification 1.1. DVB Document A103, Rev. 1**. Disponível em



<[http://www.mhp.org/mhp\\_technology/gem/a103r1.tm3567r1.GEM1.1.1.pdf](http://www.mhp.org/mhp_technology/gem/a103r1.tm3567r1.GEM1.1.1.pdf)>.  
Acessado em 1 de julho de 2008.

DIZARD Jr., Wilson. **A Nova Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

FOSCHINI, Ana Carmen; TADDEI, Roberto Romano. **Jornalismo Cidadão: Você faz a notícia**, 2006. (Coleção conquiste a rede). Disponível em: <[http://www.overmundo.com.br/\\_banco/produtos/1158005245\\_conquiste\\_a\\_rede\\_jornalismo\\_cidadao.pdf](http://www.overmundo.com.br/_banco/produtos/1158005245_conquiste_a_rede_jornalismo_cidadao.pdf)>. Acessado em 26 de junho de 2008.

HOINEFF, Nelson. **A Nova Televisão**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1996.

LEITE, L. E. C., et al. **FlexTV – Uma Proposta de Arquitetura de Middleware para o Sistema Brasileiro de TV Digital**. In Revista de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais, v. 2, p 29-50, 2005.

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e Interfaces digitais**. 1997. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html>>. Acessado em 30 de junho de 2008.

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

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: SENAC, 2000.

MAIOR, M. S., **TV interativa e seus caminhos**. Dissertação de Mestrado Profissional em Engenharia de Computação, Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, 2002.

PEREIRA, Lívia Cirne de A. **Avanços no Telejornalismo Brasileiro: de 1950 à era digital**. 2007. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/pereira-livia-avancos-tecnologicos.pdf>>. Acessado em 28 de junho de 2008.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo**. 1998. Disponível em <<http://alexprimo.com/publicacoes/>>. Acessado em 30 de junho de 2008.

PRIMO, Alex; TRASEL, Marcelo. **Webjornalismo participativo e a produção aberta de notícias**. 2006. Disponível em <<http://alexprimo.com/publicacoes/>>. Acessado em 28 de junho de 2008.

SAVI, Rafael. **Utilização de Ferramentas Interativas em Jornalismo Participativo: uma análise de casos de blogs, wikis, fóruns e podcasts em meados da primeira década do século XXI**, 2007, 152 p. Dissertação do Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento, UFSC, Florianópolis. Disponível em <<http://jornalismoparticipativo.blogspot.com/>>. Acessado em 28 de junho de 2008.

SOARES, L. F. G.; RODRIGUES, R. F.; MORENO, M. F. **Ginga-NCL: the Declarative Environment of the Brazilian Digital TV System**. In: Journal of the Brazilian Computer Society (ISSN: 0104-6500). n. 4, v. 13. p.37-46, 2007.



SOUZA FILHO, G. L. de; LEITE, L. E. C.; BATISTA, C. E. C. F. **Ginga-J: The Procedural Middleware for the Brazilian Digital TV System.** In: Journal of the Brazilian Computer Society (ISSN: 0104-6500). n. 4, v. 13. p.47-56, 2007.

Sites:

<http://minhanotícia.ig.com.br/>

<http://www.alltv.com.br/>

<http://www.terratv.terra.com.br/>

<http://jornalhoje.globo.com/>

<http://www.broadbandbananas.com/>