Interatividade inclusiva na TV digital[1]

Ana Maria Oliveira ROSA[2]
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

Resumo

Este trabalho pretende definir o conceito de interatividade visando o entendimento da inclusão possível através da televisão digital. Para tanto, visita alguns autores que conceituam e debatem o tema, resgatando as características mais produtivas para a discussão proposta. Ao final, apresenta a conceituação própria de interatividade, pensada para o contexto estudado, adequando contribuições dos autores revisados, e exemplifica a aplicação desse conceito, apresentando um protótipo de programa interativo comunitário.

Palavras-chave: interatividade; inclusão; Economia Política da Comunicação.

Introdução

A realidade pode ser percebida de diversas formas, e não é diferente com o termo interatividade. Esse conceito abre inúmeras possibilidades, potencializando a divergência sobre sua definição, permitindo que cada pesquisador o adote em determinado perímetro. No entanto, para que o conceito seja válido, é necessário determinar no decorrer da pesquisa o ângulo desejado. Além disso, é necessário demarcar fronteiras com as demais utilizações já propostas e, principalmente, apresentar detalhamento científico que permita o distanciamento do senso comum.

Este trabalho apresenta a formação de um conceito de interatividade percebido a partir da necessidade de inclusão nos processos televisivos. Demarcando desde já onde se pretende atuar, este artigo trata da interatividade televisiva – tanto a permitida pela alteração da tecnologia, com a digitalização do meio, quanto a executada desde as primeiras experiências com a televisão, a partir de diversos instrumentos, como ligações telefônicas, uso da internet como canal de retorno, etc.

É certo que para se chegar a tal conceito será necessário passar por considerações que foram desenvolvidas por autores que buscavam outros patamares, mas essas serão apropriadas e ressignificadas para a meta proposta.

A necessidade de traçar a relação entre o que se compreende por interatividade e

[1] Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), membro do Grupo de Pesquisa CEPOS (apoiado pela Ford Foundation), graduada em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e pós-graduada em Assessoria Lingüística pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (UNIRITTER). E-mail: <anamariaoliveirarosa@yahoo.com.br>.

as ações que pensam a inclusão nos processos televisivos parte do foco de observação da realidade dentro da perspectiva da Economia Política da Comunicação (EPC). Nessa epistemologia, entende-se que as ações comunicacionais devem ser analisadas enquanto relação de forças, incluindo nessa rede os processos econômicos, políticos e comunicacionais por si mesmos, inter-relacionando-os. Nesse sentido, a digitalização da televisão e o aumento do potencial interativo direto do meio seria um processo através do qual esses elementos sofrem modificações, inclinando-se para resultados possíveis.

Mas, além disso, a Economia Política da Comunicação pode ser compreendida como ciência propositiva. Portanto, pensar a interatividade como instrumento de inclusão seria compreender a realidade como desigual, percebendo que as tecnologias estão vinculadas ao capital, e dessa forma beneficiam as classes abastadas. A partir dessa premissa, identifica-se que há possibilidades de uso da tecnologia como um instrumento de libertação social, conforme forem planejadas as aplicações da mesma. Entende-se, então, que um conceito de interatividade para pensá-la como funcional em relação à inclusão sócio-digital deve levar em consideração todos esses fatores, resultando em apontamentos para uma mudança na realidade que se observa hoje.

A interação e a interatividade sob outros olhares

Muitos teóricos procuram apresentar a interatividade categorizando-a em níveis: o que seria mais ou menos interativo, quais os graus de interação possíveis, e assim por diante. Nessa busca por categorização, percebe-se que, por vezes, se perde o verdadeiro foco, que seria de definir do que se está tratando por interatividade. Apesar de conseguirem dar conta de questões como a compreensão de quais equipamentos são mais efetivos na interatividade do que outros, não conseguem delimitar o conceito.

Para Levy (1999), por exemplo, a tentativa de chegar ao conceito de interatividade passou pela análise dos diferentes níveis possíveis, comparando o telefone com os jogos de videogame e os mundos virtuais.

> A comunicação por mundos virtuais é, portanto, em certo sentido, mais interativa que a comunicação telefônica, uma vez que implica na mensagem, tanto a imagem da pessoa como a da situação, que são quase sempre aquilo que está em jogo na comunicação. Mas, em outro sentido, o telefone é mais interativo, porque nos coloca em contato com o corpo do interlocutor. (LEVY, 1999, p.81).

Em alguns momentos, talvez, seja mais importante a resolução dos níveis permitidos e da comparação entre os diversos instrumentos, mas para o foco de estudo

que se pretende com esse trabalho entende-se como mais relevante a percepção da diferença entre a possibilidade de interferir diretamente no conteúdo, colaborar, ou não.

A possibilidade de interferência no conteúdo através da colaboração parece ser uma das maneiras de compreender a relação entre a interatividade e a inclusão no processo televisivo: os sujeitos envolvidos no processo comunicacional podem ganhar um papel mais relevante como receptores das indústrias culturais, passando a influenciar de forma mais contundente na construção da realidade apresentada pela mídia.

É nesse sentido que se compreende a possibilidade, ampliada pela televisão digital, de divulgação de material próprio, discutindo questões pertinentes aos grupos marginalizados, ao invés de ser ofertada a eles apenas uma participação mínima no processo comunicacional, sem espaço para seus discursos próprios.

Dessa forma, as definições de Primo (2009, p.2) parecem ser mais adequadas, apesar de também resultarem em classificações. O autor entende a interação como "uma ação entre os participantes do encontro".

Primo sugere que se reconheçam dois tipos de interação, mútua e reativa. Segundo ele, para que se possa dizer que há uma interação mútua, é necessário um sistema aberto, onde os elementos (participantes, relação e contexto) são interdependentes e, através de sua interação, fazem com que o próprio sistema evolua, ganhe novos rumos:

> Na interação mútua, os interagentes reúnem-se em torno de contínuas problematizações. As soluções inventadas são apenas momentâneas, podendo participar de futuras problematizações. A própria relação entre os interagentes é um problema que motiva uma constante negociação. Cada ação expressa tem um impacto recursivo sobre a relação e sobre o comportamento dos interagentes. (PRIMO, op.cit., p.13).

No caso do que se está acostumado a ver como interatividade – diferentes possibilidades de escolha em jogos ou na própria televisão –, Primo afirma que se trata de interação reativa: "por apresentar relações lineares e unilaterais, o reagente tem pouca ou nenhuma condição de alterar o agente" (PRIMO, 2000, p.87). Ao não se relacionar com o contexto e não permitir ao participante qualquer alteração, o sistema não evolui. É limitado às características previstas inicialmente, em sua concepção: "Muitos sistemas de interação reativa, na pretensão de produzir uma maior aproximação com o outro interagente, são programados com o objetivo de que haja um maior 'envolvimento' dos interagentes". (PRIMO, ibid., p. 91). Processos de interação reativa podem ser desde livros onde o leitor pode eleger entre ações que podem ser realizadas

por seu personagem (ao chegar em determinada página, escolhe-se se o personagem "entra na floresta" ou "volta para casa", por exemplo, o que o leva a uma página diferente conforme a escolha) até programas de televisão, como alguns noticiários que oferecem três ou quatro assuntos para que a audiência vote, "democraticamente", via telefone ou internet, qual seria a pauta mais interessante para ser ampliada em uma edição especial.

Entende-se como primordial para o pensamento inclusivo proposto que se considere a interatividade não apenas como característica de troca de informações entre máquinas ou entre usuário-sistema ou usuário-máquina. Nesse sentido, a concepção de interação desenvolvida por Primo pode ser incorporada à discussão, tendo em vista tratar-se de uma relação entre os interagentes. No entanto, para o autor os interagentes seriam tanto as pessoas que estão se comunicando através do equipamento quanto o próprio equipamento.

Neste trabalho, considera-se como parte da interatividade apenas os agentes humanos do processo – seriam o grupo de produção de mídia e o usuário da mídia, o criador de um audiovisual de internet e o internauta que acessa o vídeo, etc.

Ao trazer a palavra "interação", Primo pretende afastar-se do tecnicismo que está associado ao termo interatividade, demonstrando intenção de empoderamento do usuário – colocando-o como participante não submisso no processo.

Ao estudar-se o tema pela ótica da EPC, no entanto, não se pode deixar de demonstrar, justamente, que o usuário está submetido a um sistema, no qual está de tal forma inserido que não tem poder para mudá-lo imediatamente - não há consciência capaz de tal feito. No entanto, o usuário por si mesmo, como alguém que não é construtor, mas sim consumidor ou beneficiário do produto, tem possibilidades de alternativas dentro do próprio sistema dado – seriam as alternativas contra-hegemônicas.

Então, de forma diferente da descrita por Primo, o usuário, no caso dessa pesquisa, não é uma das polaridades (*webdesigner* – usuário), mas um elemento de um processo social maior, submetido, sim, a uma ordem social que não lhe obedece.

Compreende-se, também, que o modo como cada indivíduo está inserido na cultura lhe propicia diferentes formas de atuar em relação ao que lhe é proposto enquanto usuário. Nesse sentido, novamente ressalta-se o viés mercadológico com que são desenvolvidas e disponibilizadas as tecnologias.

Portanto, apesar de adotar-se o conceito básico de mútuo e reativo, para esta

pesquisa esses termos tratam da interatividade possível entre os diversos sujeitos ou grupos envolvidos no processo. Considera-se que interação e interatividade podem ser palavras utilizadas como sinônimos, nenhuma delas demonstrando menor grau de comprometimento dos interagentes com o contexto que os rodeia.

Outra proposta que se quer aqui discutir é a de Fragoso (2001), que compila idéias de diversos autores, compreendendo a interatividade como relação entre homem e máquina. Apesar de a autora afirmar que o termo interatividade teria sido cunhado pelos cientistas da computação, onde se entende a palavra conforme retrato de uma relação homem-máquina, compreende-se que já aí ela expressa uma relação entre homens. No trecho a seguir, Fragoso referencia a necessidade de diferenciação na qualidade modificada a partir da melhoria das interfaces de relação entre o usuário e a máquina:

> A denominação 'computação interativa' era, no entanto, insuficiente para deixar clara a *qualidade* da modificação na relação usuário-computador implicada pela incorporação de periféricos de entrada e enunciação de dados que permitem acompanhar, em tempo real, os efeitos das intervenções do usuário e o desenvolvimento dos processos. [...] Tudo indica que foi justamente para enfatizar essa diferença qualitativa que surgiu a expressão 'interatividade'. (FRAGOSO, op. cit., p.3).

Argumenta-se, no entanto, que essa mudança qualitativa está essencialmente associada ao processo social: era necessário que fosse facilitado o uso dos computadores, portanto programadores foram encarregados de encontrar soluções que permitissem um uso mais adequado desses sistemas. No cerne dessa discussão encontra-se o conceito vindo do que Primo (2009) caracteriza como enfoque antropomórfico: a interatividade seria parte de qualquer diálogo, tendo como ideal - o maior nível de interatividade – uma conversa humana.

O que se compreende é que mesmo que um programa seja criado como forma de propiciar a um usuário mais leigo o uso do computador (facilitação da interface é um dos objetivos da interatividade), o usuário estaria lidando, em si, com a proposta de outro homem para o uso da máquina - antes de se tratar de uma relação usuário-computador, trata-se de uma relação social.

Nesse sentido, se pensarmos no excluído digital como usuário de programas que tem os mesmos atributos disponibilizados para pessoas alfabetizadas digitalmente, entende-se a relação social aí estabelecida de forma clara: tanto o excluído quanto o alfabetizado estão se relacionando com a forma de pensar de um programador, ou de uma coletividade de programadores. Assim como um discurso, essa forma de pensar,

concretizada na interface, impõe conhecimentos prévios, um acervo, sem os quais o usuário não poderá acompanhar de forma legítima o uso do equipamento.

Como ferramenta, é interessante que a interatividade dê acesso aos processos que estão sendo desenvolvidos pelo programa, agregando maior possibilidade de compreensão do sistema pelo usuário – um modelo que permite o acompanhamento passo a passo do que está sendo construído pelo sistema. No entanto, há certos sistemas que, apesar de não permitirem ao usuário modificar seu formato de programação – há espaços fixos para textos, links ou fotografias em certos sites para criação de blogs, por exemplo – permitem que o conteúdo seja organizado de forma interativa – no mesmo exemplo, os blogs, diversos usuários podem interagir na construção de idéias.

Entender a interatividade como capaz de movimentar a lógica da comunicação não é, necessariamente, pressupor que a interatividade esteja colocando o controle na mão do usuário. O que se percebe é que a lógica de instrumentos comunicacionais tem cada vez mais se aproximando, pela facilitação do uso e do acesso a esses instrumentos, da pluralidade dos sujeitos. A própria reapropriação do capital das tecnologias midiáticas, ao tornar os equipamentos cada vez mais baratos e consumíveis – com rápida obsolência – faz com que a comunicação tome outros rumos, e é indiscutível que a interatividade agrega a esses recursos novos aspectos. Nesse sentido, conforme conclui Richeri (2005), em artigo onde revisa a história das tentativas de interatividade pela televisão,

> É preciso, então, garantir que as tecnologias sejam acessíveis, consolidadas, fáceis de usar e tenham um ciclo de vida garantido. Enfim, convém recordar que não existe inovação tecnológica sem inovação social, mas esta última requer mudanças nos hábitos e nos comportamentos que muitas vezes são difíceis, lentos e não retilíneos.

A possibilidade de recombinação de elementos é real, mas, a partir da apropriação das linguagens pelos usuários, os mecanismos deixam de ser interferências, possibilitando uma rede de colaboração na criação de conteúdos – nesse caso a interatividade passa a ser também um fomentador dessa rede.

Levy faz considerações sobre o potencial da televisão interativa, pensando que as alterações provocadas pela mudança de tecnologia pudessem influenciar na recepção do meio:

> No caso da televisão, a digitalização poderia aumentar ainda mais as possibilidades de reapropriação e personalização da mensagem ao permitir, por exemplo, uma descentralização da emissora do lado do receptor: escolha da câmera que filma um evento, possibilidade de ampliar imagens, alternância

> personalizada entre imagens e comentários, seleção dos comentaristas etc. (LEVY, 1999, P.79).

Diferentemente do que compreende o autor, entende-se que a digitalização pode levar essa relação entre emissor-receptor ainda mais adiante. Não apenas a seleção de conteúdos seria possível, como já o é nas funcionalidades de audiovisuais disponibilizados via internet, mas também a própria produção e distribuição de conteúdos é favorecida pela tecnologia. Hoje um adolescente pode filmar e postar em um *web blog* audiovisuais de produção própria, com gravação a partir de câmera digital simples, de baixo custo, e edição via softwares que fazem parte do conjunto habitual de ferramentas de um computador caseiro.

Em direção oposta a que propõe Levy, não se compreende a tecnologia como propulsora ou motivadora de uma evolução nas relações comunicacionais. Entende-se, sim, que a tecnologia seria um dos elementos de um grande processo, que envolve o todo social, e seria dele resultado, nesse jogo de forças. De forma clara, percebe-se que a tecnologia é resultado especialmente do processo de renovação do capitalismo, onde há necessidade de diferenciação dos indivíduos a partir do acesso a determinados bens, fazendo com que a necessidade de consumo siga sempre em movimento. É possível exemplificar essa questão pensando, hoje, nos modelos de celular existentes e no acesso que cada grupo social tem a eles – enquanto a tecnologia mais antiga e barata é proliferada nas classes C e D, os sujeitos mais abastados já tem acesso a modelos diferenciados, com inovações que levarão anos para percorrer o caminho da pluralização.

Nesse mesmo exemplo podemos pensar nas posições dos diversos países em relação à distribuição de tecnologia: enquanto nos países de capitalismo mais avançado a distribuição de equipamentos acontece imediatamente após o seu lançamento, países com mercados em desenvolvimento apresentam defasagem tecnológica nesse processo, e países com mercados enfraquecidos recebem as tecnologias já descartadas nos mercados primários.

A interatividade como conceito inclusivo

A partir da discussão com esses autores, entende-se que o ângulo de análise que se está propondo é bastante diferente do utilizado pelos trabalhos anteriores. Dessa forma, a definição de interatividade com que se trabalha também o será.

Dentro do contexto apresentado, define-se interatividade como a relação

dialógica entre sujeitos ou grupos sociais, potencializada por sistemas ou meios de comunicação social. Entende-se que é possível exemplificar essa interatividade tanto como uma simples conversa ou como uma reunião desses atores sociais em uma sala de conferências, quanto como interações mediadas por meios de comunicação – a televisão, o computador, o rádio, etc.

Quando se está estudando a possibilidade de uso da interatividade televisiva como instrumento de inclusão, no entanto, se está reduzindo o foco de análise da interatividade proposta, valorizando apenas os tipos de interação possíveis através da televisão.

Nesse sentido, a adoção dos conceitos propostos por Primo torna-se pertinente: as ações interativas possíveis através da televisão poderiam ser classificadas como reativas ou mútuas. Tanto é possível que sejam concebidos programas televisivos que permitam ao usuário participação efetiva, de interatividade mútua, contribuindo de forma colaborativa com o conteúdo do mesmo, quanto é possível criar interações reativas, onde há apenas possibilidades de escolhas dentro do que é oferecido pelo programador.

É importante ressaltar também que a interatividade sempre foi um elemento presente nas transmissões televisivas: podem ser encontrados exemplos de tentativas de interação via televisão desde a década de 50, ainda com o meio em preto e branco. O que muda com a digitalização do meio e a implantação do que se convencionou pela indústria chamar "interatividade" é que os processos de interação podem ser efetivados somente com o uso do meio televisivo, sem que sejam necessários instrumentos alheios, como o telefone ou o computador.

Outra questão que está presente nessa discussão é o modo como a sociedade vem sem relacionando com os meios de comunicação. Nas últimas décadas, o desenvolvimento da rede mundial de computadores permitiu a milhões de pessoas a percepção de que podem também fazer parte da criação de conteúdos midiáticos: podem escrever seus próprios textos, publicar suas fotos, gravar vídeos. E, mais do que isso, podem relacionar-se com outros através desses materiais. Exemplo dessa percepção seriam os diversos relatos, publicados nos mais diversos formatos, de pessoas que se encontram em situações de conflito: tanto vídeos como textos e fotografias servem hoje como testemunho do sofrimento vivenciado pelos sujeitos nessas situações, como no caso recente do terremoto do Haiti.

Nesse sentido, entende-se que a necessidade de interagir com outros através dos

meios de comunicação é uma necessidade latente, que poderá ser facilmente apropriada caso seja oferecida efetivamente à população. Pensando nesse processo, de apropriação da sociedade dos espaços midiáticos, Fernando Crocomo (2007) busca apresentar à sociedade o potencial interativo da TV digital. A partir da inclusão de conteúdos próprios e de temas próximos às comunidades com que trabalhou, o autor está repassando uma idéia de "cidadania midiática" aos participantes de seu projeto:

> A noção de interatividade aqui se amplia além dos recursos técnicos, quando os estudantes passaram a conhecer melhor a cidade e o bairro onde moram, motivados pelo uso das tecnologias em busca de um resultado final que era apresentar a comunidade. O processo permitiu uma interação entre os alunos e entre os moradores do bairro. Houve uma inversão, ou seja, a informação passou a ser dada por pessoas do bairro e não apenas por outras pessoas de fora. Essa é uma tendência na internet, mas ainda não na televisão. (CROCOMO, 2007, p. 142).

No caso dos projetos propostos pelo autor, pode-se compreender que se trata de um olhar novo sobre o que a interatividade na televisão pode significar. São questões que extrapolam a efetiva necessidade de se ter nas mãos um controle remoto com o qual se pode navegar entre conteúdos ou votar em candidatos de *reality shows* e passam a pensar o espaço midiático como uma arena de discursos que pode ser incrementada pela mudança da compreensão social sobre o assunto.

A discussão sobre quem seriam os sujeitos e grupos que realmente fariam movimentar esse novo espaço midiático é importante, pois indica claramente que não seriam todos os atores sociais que se interessariam por ocupar o lugar de produtores de conteúdo:

> Com a interatividade torna-se possível caminhar em direção ao universo da desconstrução imagética e lingüística, das trocas de saberes, da participação ativa e mútua entre emissor–receptor, que se efetiva em condições colaborativas de produção de conteúdo por parte do usuário. Essa característica talvez seja o grande desafio a ser potencializado pela TV Digital que diz respeito à dimensão possível de não somente intervir nos conteúdos, mas, igualmente, a perspectiva colaborativa dos usuários produzirem conteúdos quebrando dessa forma com a verticalidade ainda predominante nos sistemas tradicionais de televisão analógica. (FEITOSA, ALVES e FILHO, 2009, p. 2).

No entanto, entende-se que muitos grupos sociais reconhecem-se como excluídos do processo midiático, percebendo que sua realidade é retratada de forma superficial pelos canais de televisão convencionais. Dessa forma, esses atores, agrupados em movimentos sociais, teriam fôlego e compromisso com a divulgação dos próprios conteúdos, criando um espaço de mídia plural.

Além disso, tratando especificamente da proposição de inclusão digital, um sistema de televisão digital pode e deve dar acesso à uma rede de usuários, tal como a rede mundial de computadores. Essa rede não seria essencialmente diferente da internet, a única questão é que o acesso através da televisão possibilitaria a inclusão de grande parte da população brasileira que possui acesso limitado a uma rede digital até o momento, e de forma facilitada, já que estaria vinculada a um instrumento que já é muito próximo da realidade das pessoas.

A concepção de aplicativos interativos para apresentação de material de interesse público, como os que vêm sendo pensados pela Caixa Econômica Federal – que permite o cálculo de prestações da casa própria - ou pelo Sistema Único de Saúde – que possibilita a marcação de consultas - , seriam de extrema importância para promover a cidadania no país.

Interatividade Inclusiva – uma proposta

Dentro da Pesquisa "Convergência digital: ações com horizonte nas tecnologias e conteúdos de informação e comunicação", financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), o Grupo de Pesquisa Comunicação, Economia Política e Sociedade (CEPOS), do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), promoveu a aproximação de suas pesquisas com a comunidade do Bairro Feitoria, situado em São Leopoldo. Essa aproximação mostrou-se valorosa, tendo em vista que essa comunidade, largamente midiatizada em função de fatos de violência, apresentou vontade própria de colocar-se diante da opinião pública através dos diversos canais de comunicação disponíveis.

No entanto, apesar de demonstrarem até mesmo uma necessidade de comunicação com a sociedade, a falta de entrosamento comunitário dessas pessoas não lhes permitiu conquistar espaços por si mesmas, já que para conseguir voz na mídia vigente é necessária uma movimentação ampla e geradora de audiência – o que nem sempre acontece quando a comunidade quer mostrar-se positivamente.

A partir dos conceitos trabalhados, então, e da identificação da necessidade dessa comunidade de comunicar-se, compreendendo que essa é uma realidade da comunicação de massa no Brasil, implicando em exclusão de atores sociais desse

espaço, foi concebido o Programa Comunidade Ativa[3].

O Comunidade Ativa é um protótipo de programa de televisão digital interativo. É um produto que agrega colaboração na proposta de programação da televisão digital, pensando um formato de programa específico, com características reunidas pelos autores com um propósito de interação plena. O programa adapta para a televisão padrões e conceitos que já são utilizados na internet, como a navegação não-linear e a possibilidade de colaboração, criando um modelo próprio para esse meio.

Conforme Brennand e Lemos (2007), a proposta que está sendo desenvolvida poderia ser descrita como a tentativa de tornar a televisão uma rede aberta. Para os autores,

> Nas redes abertas, os temas sem interesse não produzem audiência, simplesmente porque não são levados em conta por outros utilizadores. Ao contrário, temas mais amplos, mobilizantes, interessantes, bem compreendidos e contestadores encontram rapidamente uma audiência nas comunidades de utilizadores de redes abertas. O valor de uma informação ou de uma idéia pode se medido pela quantidade de interações produzidas na comunidade de utilizadores de informação ou de idéias. E mais, despertam-se novos propósitos e idéias nessa comunidade, mobilizando-se utilizadores, produzindo partilhas e, conseqüentemente, mais interação com outras comunidades. A informação não estruturada é mobilizadora de idéias férteis e construídas coletivamente. (BRENNAND; LEMOS, 2007, p.64).

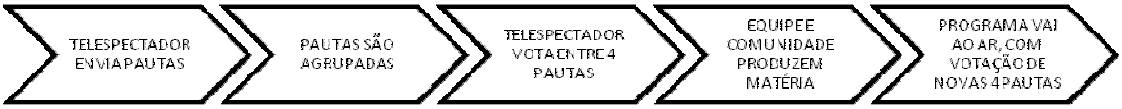
Como base para a criação desse espaço televisivo, entende-se a necessidade de manter uma equipe profissional de jornalistas para a operacionalização do projeto. Verifica-se que as comunidades entendem a necessidade de mostrar outros assuntos de suas realidades à sociedade em geral, e conhecer melhor sua própria realidade através do meio televisivo, no entanto percebe-se que a determinação de gerar o conteúdo sem auxílio dos profissionais da comunicação limita as próprias possibilidades de execução da proposta, tendo em vista que o conhecimento adquirido pelos graduados em jornalismo possibilita a criação de conteúdos mais valorizados, não apenas por terem a possibilidade de reproduzirem o padrão tecno-estético já desenvolvido pelas emissoras de televisão, mas justamente por poderem romper com o estabelecido ao terem consciência do local de onde falam, por já estarem aculturados com os processos do meio.

O programa foi projetado para funcionar em ciclos, onde a cada nova edição serão eleitas novas pautas sociais para serem desenvolvidas pela equipe, em parceria

[3] Programa interativo concebido pela autora, Ana Maria Oliveira Rosa, com orientação de Valério Cruz Brittos, a ser defendido em dissertação de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos.

com os cidadãos que as enviaram.

Figura 1 – Fluxo de produção Comunidade Ativa



Fonte: Autora.

Para dar início às atividades, em um primeiro momento o programa é transmitido como forma de fomentar a interatividade, solicitando aos telespectadores que enviem sugestões de pauta de sua comunidade para que sejam realizadas pela equipe de televisão, em parceria com as pessoas que sugeriram os temas da pauta.

Conforme estudos preliminares, a possibilidade de o envio dessas pautas ser feito diretamente pelo sistema de TV digital, equipado de canal de retorno, existe, mas ainda está longe de ser efetivada no Brasil. Dessa forma, sugere-se que o programa possa receber as pautas através de e-mail, utilizando o "canal de retorno" mais comum à televisão de hoje.

A partir das sugestões recebidas dos telespectadores, há o agrupamento dos assuntos enviados, buscando limitar as opções a quatro, com o objetivo de utilizar os comandos da interatividade de TV digital – os quatro botões coloridos do controle remoto – para votação. Assim, após feita a organização das propostas, na próxima edição do programa os telespectadores podem votar nas quatro alternativas oferecidas. Essa votação é feita através da tela da televisão, diretamente.

Completando uma volta do ciclo, então, o programa seguinte apresentará a matéria realizada a partir da sugestão e votação do tema, tendo também a função de receber novas pautas e oferecer nova votação entre quatro opções, gerando um seguimento da interatividade, onde o telespectador decide o conteúdo a ser desenvolvido pelo programa.

Além disso, para que o programa permita que a comunidade interfira de forma ainda mais colaborativa na proposta da televisão, a produção das pautas que forem mais votadas será feita sempre em parceria com os cidadãos que sugeriram o tema. Dessa forma, caso vários participantes da comunidade atendida tenham sugerido uma temática similar, que foi agrupada para votação, todos serão convidados a participarem de reunião de pauta, entrevistas, construção de textos e edição das matérias, podendo assim contribuir de forma mais direta no processo televisivo.

Em proposta anterior, similar a apresentada nesse artigo, pesquisadores da Universidade Federal da Paraíba (UFP) desenvolveram um telejornal interativo, composto de vários recursos considerados interativos, como a navegação não-linear, com menu de vídeos, e participação através de mensagens instantâneas.

> No recurso interativo "Sugestão", os telespectadores podem ter a oportunidade de sugerir matérias que gostariam de assistir, dando o enfoque desejado para um determinado tema. Neste espaço, pode participar qualquer telespectador. Ele envia sugestões com o tema e o assunto da pauta, que são levados à reunião de pauta do jornal para serem avaliados. (ALVES et al., 2010, p.6)

A grande diferenciação do protótipo que se apresenta neste trabalho é justamente a possibilidade de a comunidade participar da construção das matérias como um todo, desde sua sugestão até a execução das pautas. A inclusão desse processo foi possível através da pesquisa das diversas propostas já existentes, já que é perceptível que as intenções aqui dispostas já estão presentes em momentos anteriores, como nessa proposta da UFP e também na proposta de pesquisadores da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), descrita por Crocomo (op.cit.), que, apesar de não ofertarem a sugestão de pautas, colocam a comunidade para produzir o conteúdo a ser apresentado na televisão.

Considerações Finais

Diante do exposto, entende-se que a interatividade inclusiva que vem sendo pensada é apenas um esboço do que é possível ao entender-se que há necessidade de transformação do movimento hoje proposto pela televisão – da construção de conteúdos massivos e pouco abertos à participação. A criatividade brasileira e o pensamento inclusivo, baseado essencialmente em propostas de países em desenvolvimento, devem ser levados em conta para que as soluções apresentadas sejam interessantes e funcionais para a população em geral.

De qualquer forma, já é possível verificar algumas mudanças no espaço audiovisual brasileiro, onde a própria abrangência gerada com a abertura da internet à circulação de conteúdos diversificados em grande volume impactou no modelo histórico da televisão, fazendo com que os agentes de mercado percebessem a necessidade de buscar na população subsídios para que a programação televisiva consiga ainda atingir o potencial mercadológico que dela se espera.

Nesse sentido, o momento de adequação dos diversos atores ao processo de televisão digital permite que se encontrem novas brechas para a mudança nos padrões

atuais de televisão, permitindo que sejam revistos valores e espaços antes consagrados como hegemônicos.

Entende-se, no entanto, que as possibilidade somente terão alguma projeção a partir de propostas que sejam efetivadas, mas que mesmo assim a grande tendência seria a manutenção da realidade televisiva com muitas similaridades ao que o mercado de televisão analógico apresenta já agora.

Referências

ALVES, Kellyanne; FEITOSA, Deisy; RESENDE, Sílvia; MELO, Eric Gomes de; CASTRO, Giuliano L. de; SOUZA FILHO, Guido de. **Uma proposta de telejornal educativo interativo**. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/alves-feitosa-rocha-proposta-de-telejornal-educativo-interativo.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2010.

BRENNAND, Edna; LEMOS, Guido. **Televisão Digital Interativa**: reflexões, sistemas e padrões. Vinhedo: Ed. Horizonte, São Paulo: Ed. Mackenzie; 2007.

CROCOMO, Fernando. **TV Digital e Produção Interativa**: a comunidade manda notícias. Florianópolis: Editora da UFSC, 2007.

FEITOSA, D. F.; ALVES, K. C.; FILHO, P. N. Conceitos de interatividade e aplicabilidades na TV digital. In: **Mídias Digitais & Interatividade**. Org.: FILHO, P. N. João Pessoa: Ed. UFPB, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/feitosa-conceitos-bocc-05-09.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2010.

FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. **Revista Fronteiras**, São Leopoldo - RS, v. 3, n. 1, p. 83-95, 2001.

LEVY, Pierre. A Interatividade. In: LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34 1999, p. 77-84.

PRIMO, Alex. **Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador.** Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_ desfoques.pdf>. Aceso em 15 dez. 2009.

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista da Famecos**, Porto Alegre, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

RICHERI, Giuseppe. A longa estrada da TV interativa. In: LOPES, Maria Immacolata; BUONNANO, Milly (orgs.). **Comunicação Social e ética**: Colóquio Brasil-Itália. São Paulo: Intercom, 2005.