



## **Rádio web: novas formas de transmutação comunicacional através da Internet. O caso da Rádio Animix<sup>1</sup>**

Fábio Palamedi<sup>2</sup>

*Mestrando em Comunicação Social na UMESP – Universidade Metodista de São Paulo*

Orlando Maurício de Carvalho Berti<sup>3</sup>

*Doutorando em Comunicação Social na UMESP – Universidade Metodista de São Paulo*

*Professor e pesquisador da UESPI – Universidade Estadual do Piauí*

### **Resumo**

Este trabalho científico reflete os processos comunicacionais na Internet trazidos pelas webrádios. Faz-se um estudo de caso sobre a rádio Animix (que funciona exclusivamente na Grande Rede). Elucida-se o questionamento de como ocorrem os processos comunicacionais na rádio web de animes Animix. Tendo como objetivos: explicar os processos comunicacionais na Animix; refletir sobre o papel da rádio web como fator de transmutação comunicacional na Internet; destacar os pontos diferenciais da produção radiofônica na Internet, principalmente os ligados a animes. Destacando-se que a Internet traz um novo papel nos processos comunicacionais, principalmente os radiofônicos, com tônicas diferenciais e ampliativas em relação a mídia originária.

### **Palavras-chave**

Comunicação; tecnologias; Internet; webrádio; Rádio Animix.

### **Introdução**

O rádio praticamente em toda sua existência é uma mídia de massas, tendo importante papel na história da Comunicação, na difusão de informações e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia – do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 13 a 15 de maio de 2010.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação Social na UMESP – Universidade Metodista de São Paulo (São Bernardo do Campo – SP) na área de TV Digital. Graduado em Design de Mídia Digital pela FIT-SP (Faculdade Impacta de Tecnologia). Especialista em Marketing pelo Centro Universitário 9 de Julho. Especialista em Consultoria e Tecnologia na Web (FIT-SP). Especialista em Gestão de Produtos e Projetos Digitais (FIT-SP). Bolsista da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) em TV Digital. E-mail: [fabio.palamedi@gmail.com](mailto:fabio.palamedi@gmail.com)

<sup>3</sup> Doutorando em Comunicação Social na UMESP – Universidade Metodista de São Paulo (São Bernardo do Campo – SP) na área de Comunicação Comunitária na Internet. Professor e pesquisador da UESPI – Universidade Estadual do Piauí (Teresina – PI). Atualmente também estuda interfaces de novas tecnologias com redes sociais, rádio comunitária, comunicação regional e comunicação local. Graduado em Comunicação Social – Jornalismo – pela UFPI (Universidade Federal do Piauí). Mestre em Comunicação Social pela UMESP. Especialista em Comunicação Institucional (UFPI). Especialista em Comunicação e Marketing (UFPI). E-mail: [orlandoberti@yahoo.com.br](mailto:orlandoberti@yahoo.com.br)



entretenimento, além do papel de ajudar na evolução social da humanidade. Com o advento das novas tecnologias de comunicação, que trazem inovadoras sociabilidades na Rede, pensava-se que o rádio seria suplantado e perderia seu histórico papel.

Vê-se que o rádio continua forte e sua fusão como instrumento multimidiático na Internet só ajuda a fortalecê-lo, inclusive construindo novas formas de transmutação comunicacional sonora.

São essas premissas que instigam este trabalho, que tem como objeto de pesquisa a Rádio Animix na Web, uma das mais famosas emissoras de rádio brasileira que funciona exclusivamente na Internet.

Tem-se na pesquisa o problema: como ocorrem os processos comunicacionais na rádioweb de animes Animix?

Objetiva-se: explicar os processos comunicacionais na rádioweb Animix; bem como refletir sobre o papel da rádioweb como fator de transmutação comunicacional na Internet; e ainda: destacar os pontos diferenciais da produção radiofônica na Internet, principalmente os ligados a animes.

Emprega-se o método qualitativo, com estudo de caso, pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo.

O trabalho é dividido em três momentos: o primeiro, de fundamentação teórica, explica como as rádios ganham a Internet e se integram com a Grande Rede, com referências quase que totalmente internacionais por conta dos poucos estudos na área no Brasil. O segundo momento é mais de identificação do objeto, mostrando-se o que é a rádio Animix e suas interfaces. O terceiro momento é analítico onde explica-se o problema de pesquisa e mostra-se essa nova forma de transmutação comunicacional via Internet.

## **1 – Rádio na Web – o som ganha a Rede**

O rádio é um instrumento de massas que contempla as transmutações comunicacionais há mais de um século.

Entende-se transmutação comunicacional como processo comunicacional, o ato de emitir e instigar uma audiência, no caso da rádio, através de um canal sonoro. Esses processos comunicacionais vêm mudando de sentido nas últimas duas décadas,



principalmente como o advento de novos canais e formas de reverberação da comunicação, mas, sem perder as características básicas radiofônicas, que é a comunicação através do som.

Esse meio de comunicação há algum tempo em vez de ser suplantado, como previam estudiosos mais apocalípticos, se fortalece ganhando espaço, inclusive na rede, surgindo uma nova forma de transmissão de som: via a Grande Rede, Internet.

A mesma rede, como traz Manuel Castells (2003) em que a comunicação ganha novos atores e novas formas.

Rádio na Internet, também é citada neste trabalho fazendo analogia aos conceitos encontrados de webrádio, ou ainda “net rádio”, “streaming<sup>4</sup> rádio”, e “e-rádio”.

Esse tipo de emissora é um serviço de áudio transmitido pela Internet, caracterizando-se basicamente sua diferenciação com as rádios fora da rede (operadas em sistemas de onda – emissoras convencionais) ou em forma de cabo (geralmente de menor alcance destinado a públicos específicos).

Música compactada via Internet é usualmente referida como *webcasting*<sup>5</sup> ou *podcasting*<sup>6</sup>, uma vez que não seja transmitido globalmente através de meios sem fio. A compactação de rádio para internet atinge ouvintes com um fluxo contínuo de áudio que não pode ser interrompido ou repetido<sup>7</sup>, bem como meios de transmissão tradicionais, a este respeito, é distinto do *on-demand*.

Rádio na internet, também é diferente de *podcasting*, que envolve fazer o download via *streaming* de um programa anteriormente gravado e editado em formato de áudio (mp3). Muitos serviços de rádio na Internet estão associados a uma estação de rádio correspondente tradicional (terrestre) ou na rede de uma rádio.

Webrádios são acessíveis de qualquer ponto do mundo, bastando-se apenas um instrumento de recepção que capte virtualmente essa emissora. Não existem limitações geográficas, e o seu público pode ser composto de qualquer nacionalidade, como o caso que veremos mais adiante.

---

<sup>4</sup> Streaming – A maneira mais comum para a distribuição de rádio na Internet é através de tecnologia streaming usando um codec lossy áudio. Populares formatos de streaming de áudio incluem MP3, Ogg Vorbis, Windows Media Audio, RealAudio e HE-AAC (algumas vezes chamado aacPlus). Os bits são “streaming” (transporte) pela rede em pacotes TCP ou UDP, são remontados e jogados dentro de segundos. (O atraso é referido como intervalo de tempo).

<sup>5</sup> Webcasting – Tipo de mídia que está presente na Internet.

<sup>6</sup> Podcasting – Programa gravado e editado, e distribuído para consumo via internet.

<sup>7</sup> O internauta pode desligar seu player, mas a programação continua a ser enviada, e não pode ser retomada de onde ouve a interrupção



Algumas principais redes, como a Clear Channel<sup>8</sup> nos Estados Unidos e Chrysalis<sup>9</sup> na Inglaterra, propositadamente restringem o acesso local, permitindo que apenas cidadãos de seus países sejam capazes de ouvir sua programação via internet, principalmente por questões relacionadas a direitos autorais e licenças, e por precauções relacionadas a publicidade.

As webrádios continuam a ser bem populares principalmente aos expatriados e ouvintes com interesses que não são adequadamente fornecidos por uma estação local, como o exemplo que será apresentado neste trabalho, ou como rádios especialmente relacionadas a eurodance, rock progressivo, música popular, e algumas no gênero *standup comedy*.

As rádios web oferecem serviços de notícias, esportes, conversas e vários gêneros da música, cada formato que está disponível nas rádios tradicionais, mostrando que em termos de conteúdo as webrádios pouco se diferenciam das emissoras convencionais (de AM, FM e OM) hoje captadas nos mais simples aparelhos de rádio.

### 1.1. Surgimento das webrádios

Segundo LEWIS (1995) a webrádio surgiu em 1993, primeiramente como um modelo conceitual de entrevistas semanais, proposta por Carl Malamud, criando o Internet Talk Radio. Ainda em 1995, a Talk Radio não estava disponível via *streaming* de *multicast*<sup>10</sup>, sendo assim distribuída como arquivos individuais, que os ouvintes executavam um a um. No entanto Malamud foi um dos defensores da tecnologia avançada de multicast. LEWIS (1994) ainda aponta que no final de 1994, a RTFM<sup>11</sup> foi lançada como uma estação de rádio de notícias na Internet utilizando *multicasting service*. Em Janeiro de 1995, a programação da RTFM News foi ampliada, incluindo *feeds* de áudio ao vivo da Câmara e dos pavimentos do Senado<sup>12</sup>.

---

<sup>8</sup> <http://www.clearchannel.com/radio/>

<sup>9</sup> <http://www.chrysalis.com/index.php?object=radio>

<sup>10</sup> Multicast é a entrega de informação para múltiplos destinatários simultaneamente usando a estratégia mais eficiente onde as mensagens só passam por um link uma única vez e somente são duplicadas quando o link para os destinatários se divide em duas direções. Em comparação com o Multicast, a entrega simples ponto-a-ponto é chamada de Unicast, e a entrega para todos os pontos de uma rede chama-se Broadcast.

<sup>11</sup> RTFM -- Radio Technology for Mankind

<sup>12</sup> "Many of the most creative applications of the M-bone originate at the Internet Multicasting Service, a not-for-profit company in Washington. Via its Internet-based "radio station," RTFM, the company multicasts world news, and last month it began beaming live audio feeds from the House and Senate floors" (LEWIS, 1995).



Peter Lewis (1994) destaca que em novembro de 1994, a banda Rolling Stones executou o primeiro grande concerto multicast do ciberespaço.

As “Although the quote probably won't endure as long as Samuel Morse's first telegraph message – ‘What hath God wrought?’ – history was made all the same last November when Mick Jagger of the Rolling Stones opened the first major cyberspace multicast concert by saying: I wanna say a special welcome to everyone that's, uh, climbed into the Internet tonight and, uh, has got into the M-bone. And I hope it doesn't all collapse (LEWIS, 1995).

Em 7 de novembro de 1994, a WXYC (89.3 FM Chapel Hill, NC E.U.A.) se tornou a primeira estação de rádio tradicional a anunciar sua transmissão na Internet. A WXYC utilizou um rádio FM conectado ao sistema Sunsite, mais tarde conhecida como Ibiblio, executando o software Cornell CU-SeeMe.

A WXYC tinha começado os testes de transmissão e os testes de banda larga em agosto de 1994<sup>13</sup>.

A WREK (91.1 FM, Atlanta, GA E.U.A.) começou streaming no mesmo dia, usando seu próprio software customizado, chamado CyberRadio1<sup>14</sup>.

Em 1995 a RealAudio lançou seu software de execução de música e webrádios como um download gratuito. Joshua Quittner (1995) enfatiza que o RealAudio tomou o partido dos mais recentes avanços na compressão digital e entregou som de rádio AM de alta qualidade nas chamadas em tempo real.

Richard Rose (2002) frisou que empresas como a Nullsoft e a Microsoft, lançaram players de áudio com suporte streaming, como downloads gratuitos. O mesmo autor enfatiza que como os softwares interpretadores de áudio web-based ficaram disponíveis gratuitamente, muitas estações de rádio começaram a aparecer.

Em março de 1996, a Virgin Radio – Londres, se tornou a primeira estação de rádio européia a transmitir sua programação completa ao vivo na internet<sup>15</sup>, transmitindo seu sinal FM, ao vivo a partir da fonte, simultaneamente na internet 24 horas por dia.

Existe uma grande diferença entre estes dois tipos de transmissão de rádio. Após o lançamento da RTFM, que não estava vinculada com uma rádio tradicional (ou rádio transmitida por frequência AM/FM), pode-se observar então, os esforços das rádios tradicionais para propagarem suas programações online, como extensão da sua

---

<sup>13</sup> WXYC (2010).

<sup>14</sup> WREC (2010).

<sup>15</sup> OGS (2010).



transmissão tradicional. Não é o caso deste artigo se focar nessa questão, e voltamos mais para as webrádios que não possuem outra forma de transmissão além da web.

## 1.2. Novos nichos no som da web

Como citado anteriormente, as web rádios são bem populares principalmente a um público exclusivo de ouvintes, que não são atendidos por uma estação local. Por se tratar de um estilo de programação com valores e códigos socioculturais muito diferentes, e por ter sido exposta por um longo período a cultura musical norte-americana, a maioria das emissoras de rádio locais (em São Paulo – Capital), veiculam principalmente músicas em inglês, dos mais variados tipos e gêneros musicais, que vão desde o eletrônico, ao metal e rock clássico, não sendo esta obrigatoriamente em inglês.

Rádios como a Energia97<sup>16</sup>, e a KissFm<sup>17</sup>, direcionam a maior parte da grade de programação, a esses estilos de música, que são em grande parte, ocidentais.

Outro fator de importância econômica, é que este público, é volumoso, porem disperso em território nacional e internacional, o que impossibilitaria uma rádio local, limitada por regulamentação sobre direitos à transmissão em ondas de frequência modulada em apenas uma região geográfica limitada, transmitir exclusivamente *anime songs* e cultura oriental.

Esse cenário tornou a web rádio, uma verdadeira oportunidade para o público que se apropria dessa cultura, não somente para fins de entretenimento, mas também, cria um ambiente suportado por outras tecnologias, onde estes ouvintes se relacionam.

A Animix, suporta desde sua criação, salas de bate papo em canais de IRC<sup>18</sup>, e a partir de 2006, passou a oferecer um web-chat, chegando a reunir de 10 a 250 ouvintes em sua grade de programação. Os participantes, a partir dali, marcam encontros presenciais, trocam endereços de comunicadores instantâneos e criam um forte vínculo social a partir daí.

---

<sup>16</sup> [www.energia97fm.com.br](http://www.energia97fm.com.br) – rádio tradicional voltada exclusivamente para conteúdo áudio-visual eletrônico

<sup>17</sup> [www.kissfm.com.br](http://www.kissfm.com.br) – rádio tradicional voltada a conteúdo auditivo exclusivamente voltada para o gênero rock, classic-rock e eventualmente, rock brasileiro

<sup>18</sup> Internet Relay Chat (IRC) é um protocolo de comunicação utilizado na Internet. Ele é utilizado basicamente como bate-papo (chat) e troca de arquivos, permitindo a conversa em grupo ou privada. Foi documentado formalmente pela primeira vez em 1993, com a RFC 1459.



## 2 – A Rádio Animix

A webrádio Animix<sup>19</sup>, foi criada em 7 de abril de 2004 sem grandes pretensões, por dois jovens aficionados por cultura japonesa. Dedicada a fãs de animes<sup>20</sup> e mangás<sup>21</sup>, a rádio passou a oferecer uma programação em que Dj's voluntários, além de apresentar as músicas japonesas, ofereciam ao ouvinte, um contexto cultural sobre curiosidades não apenas dos animes, como a cultura japonesa como um todo.

Como esses mesmos animes não são distribuídos no Brasil, os fãs se dedicam a fazer o download do anime em japonês, e procedem a sua tradução com alta qualidade, e legendam sua tradução em português, como é o caso do site avidown.com.br, entre outros.

Rapidamente, a rádio conquistou não somente fãs em todo o território nacional, a partir da divulgação boca a boca dos próprios ouvintes e através de parcerias inter-grupos de interesse no tema, como fora do território nacional, primeiramente por brasileiros em outros países, para então mais recentemente, outros países onde a língua portuguesa é utilizada, como Portugal.

A webrádio Animix, passou a atender então, toda uma comunidade de jovens e adolescentes, que vivem em um contexto cultural dominante, mas que se envolvem e consomem uma outracultura, além da dominante a qual esta inserido.

Essa idéia é sustentada por Yasuko Kanno (2003), quando afirma que grupos com estilos de vida distintos podem coexistir em uma única sociedade ou território geográfico. Na verdade, cada um de nós pertence a vários grupos sociais, além de pelo menos uma cultura.

---

<sup>19</sup> [www.radioanimix.com.br](http://www.radioanimix.com.br)

<sup>20</sup> Anime, ou anime, significa literalmente desenho(s) animado(s) normalmente produzido no Japão. A palavra anime tem significados diferentes para os japoneses e para os ocidentais. Para os japoneses, anime é tudo o que seja desenho animado, seja ele estrangeiro ou nacional. Para os ocidentais, anime é todo o desenho animado que venha do Japão. A origem da palavra é controversa, podendo vir da palavra inglesa animation ("animação") ou da palavra francesa animée ("animado"), versão defendida por pesquisadores como Frederik L Schodt (SCHODT, Frederik L. (Reprint edition (August 18, 1997)). Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Tóquio, Japão: Kodansha International.) e Alfons Moliné (SCHODT, Frederik L. (Reprint edition (August 18, 1997)). Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Tóquio, Japão: Kodansha International.). Ao contrário do que muitos pensam, o animê não é um gênero, mas um meio, e no Japão produzem-se filmes animados com conteúdos variados, dentro de todos os gêneros possíveis e imagináveis (comédia, terror, drama, ficção científica, etc.)

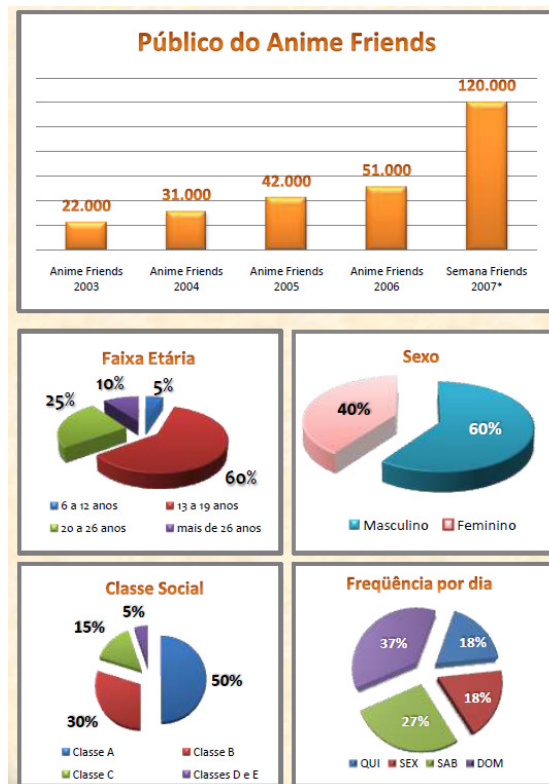
<sup>21</sup> O mangá (em japonês: 漫画, manga?, literalmente história(s) em quadrinhos) é a palavra usada para designar as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês. No Japão, o termo designa quaisquer histórias em quadrinhos. Vários mangás dão origem a animes para exibição na televisão, em vídeo ou em cinemas, mas também há o processo inverso em que os animes tornam-se uma edição impressa de história em seqüência ou de ilustrações.

Dessa forma, a Animix passa a transmitir a um grupo cultural que divide entre seus membros valores da cultura oriental japonesa, com valores e códigos socioculturais diferentes, e em muitas situações, conflitantes com os valores e códigos socioculturais da sociedade ocidental.

Esses valores e códigos sociais, são mesclados aos valores e códigos sociais dominantes, como observa Júlia Wood (2009) destacando que somos afetados não apenas pela cultura como um todo, mas também pela nossa participação em comunidades sociais ou grupos dentro dela.

Na mesma época, os eventos direcionados a cultura japonesa, animes e mangas, passa a ganhar notoriedade e popularidade entre os fãs do gênero, e ajudam ao aumento significativo do público, que antes desses movimentos, eram inexpressivos, isolados e raramente passavam de grupos tímidos de 15 pessoas. O primeiro evento voltado para este mesmo público foi realizado em 2003, reunindo um público de 22.000 visitantes. O público foi aumentando gradativamente, chegando a um numero de 51.000 visitantes em 4 dias de evento, em 2006.

Segundo dados fornecidos pela organizadora do evento até 2007, o perfil do visitante é indicado nos gráficos abaixo.



**Fig.1 – Dados de público informado pela Yamato, organizadora do evento AnimeFriends.**  
Disponível em: [http://www.acaodacidadania.org.br/sisar/usr\\_arquivo/Release\\_AF07\\_online.pdf](http://www.acaodacidadania.org.br/sisar/usr_arquivo/Release_AF07_online.pdf)





A webrádio Animix, não possui tantos ouvintes quantos os participantes dos eventos dedicados a esse público.

A emissora na Grande Rede tem um público diário que varia entre 50 e 200 ouvintes em uma audiência rotativa, e que mostra um crescimento de até 100% nos períodos de férias escolares, visto que a maioria dos seus aficionados tem maior tempo para dedicar a webrádio.

Importante observar que com o tempo, dentro do universo de fãs de animes e mangas, foram sendo desenvolvidas, sub-culturas<sup>22</sup>, observadas como comunidades sociais da cultura japonesa.

Larry Samovar e Richard Porter (2001) enfatizam que uma cultura inclui uma série de comunidades sociais, ou seja, grupos de pessoas que vivem em uma cultura dominante mas também pertencem a outra grupo ou grupos sociais

A programação da web rádio Animix, evoluiu com o tempo, passando de uma grade essencialmente genérica, para uma programação que ia além das músicas de animes e mangás, como pode ser observado na **Tabela 1**.

Gêneros musicais	
Abril / 2004	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anime-songs<sup>23</sup></li></ul>
Janeiro/2005	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anime-songs;</li><li>• <i>J-pop</i><sup>24</sup>;</li><li>• <i>Game-music</i><sup>25</sup>;</li><li>• <i>K-music</i><sup>26</sup>;</li></ul>

<sup>22</sup> Neste artigo, utilizaremos o termo “comunidades sociais” para “sub-culturas”, como observa Wood: “A expressão comunidade social é uma forma menos tendenciosa de se referir a grupos de pessoas que pertencem tanto a uma cultura dominante quanto a um ou mais grupos específicos nessa cultura” (WOOD, 2009).

<sup>23</sup> Anime-songs, são músicas utilizadas como abertura e fechamento de um episódio de anime. Cada série de anime, pode ter uma coleção de várias músicas, sendo muito comum a produção de álbuns completos para uma obra.

<sup>24</sup> Pop Japonês, Japanese Pop ou J-pop ou ainda música japonesa é um gênero musical japonês, sendo estilo musical conhecido como Pop. Mais especificamente no Japão, esse termo é usado para um tipo de música voltado principalmente para o público jovem. Anteriormente era chamado apenas de Pop, o termo J-pop ficou conhecido no fim dos anos 90 com a popularização da internet.

<sup>25</sup> A música de vídeo-games (também conhecida pelo seu termo correspondente em inglês, video game music, ou VGmusic) consiste na música original criada para servir de trilha sonora para vídeo-games, bem como qualquer outra peça musical relativa à essa mídia, e pode ser considerado um estilo musical por si próprio, dada à natureza de seus primeiros exemplos, que usavam recursos ainda inéditos gerados por computadores, que mais tarde viriam a constituir um outro estilo musical, chamado chiptune.

Exemplos posteriores continuaram usando recursos similares, com músicas baseadas em sintetizadores.

<sup>26</sup> Termo para denotar *Korean Music*, ou Música coreana



	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><i>Divulgação e entrevistas com artistas ligados a cultura japonesa.</i></b></li></ul>
Fevereiro/2006	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anime-songs;</li><li>• J-pop;</li><li>• Game-music;</li><li>• K-music;</li><li>• Divulgação e entrevistas com artistas ligados a cultura japonesa.</li><li>• <b><i>Visual-Kei<sup>27</sup>;</i></b></li><li>• <b><i>Tokusatsu<sup>28</sup>;</i></b></li><li>• <b><i>Primeiros programas com participação de ouvintes via skype e webconference;</i></b></li></ul>
Janeiro / 2007	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anime-songs;</li><li>• J-pop;</li><li>• Game-music;</li><li>• K-music;</li><li>• Divulgação e entrevistas com artistas ligados a cultura japonesa.</li><li>• Visual-Kei;</li><li>• Tokusatsu;</li><li>• Primeiros programas com participação de ouvintes via skype e webconference;</li><li>• <b><i>Estréia da rádio no AnimeFriends;</i></b></li><li>• <b><i>Diversificação de programas (anime songs, auto-ajuda, J-metal, indie, Anos 80, Variedades)</i></b></li></ul>
Fevereiro/2008	Além de manter as grades anteriores, são inseridas na programação

<sup>27</sup> Visual kei (em japonês: ヴィジュアル系, visual kei/bijuaru kei?, "linhagem visual" ou "estilo visual"), ou visual j-rock, é um movimento musical que surgiu no Japão na década de 1980

<sup>28</sup> Tokusatsu (em japonês: 特撮, Tokusatsu) é uma abreviatura da expressão japonesa "tokushu satsuei" (em japonês: 特殊撮影, "tokushu satsuei"?), traduzida como "filme de efeitos especiais". Antigamente, o gênero englobava praticamente qualquer produção cinematográfica ou televisiva que se utilizasse de efeitos especiais. Atualmente, tornou-se sinônimo de filmes ou séries live-action de super-heróis produzidos no Japão, com bastante ênfase nos efeitos especiais, mesclando várias técnicas como pirotecnia, computação gráfica, modelismo, entre outras. Alguns exemplos de tokusatsu são a série de filmes do Godzilla e os seriados National Kid, Ultraman, Ultraseven, Spectreman, Jaspion, Changeman, Jiraiya, Kamen Rider Black, Cybercops, Winspector e muitos outros.



	vinhetas e notas informativas, e principalmente, vinhetas relacionadas a iniciativas de cidadania, como evitar jogar lixo na rua, ter postura e respeito pela diversidade, entre outras mensagens, incentivando a educação do cidadão.
--	--

**Tabela 1. – Evolução da programação da Animix**

### **3 – As peculiaridades da transmutação comunicacional das rádios na Internet. Adentrando e analisando a rádio Animix**

As webrádios, por mais que ainda sejam segmentadas e atendam a públicos específicos, já ganharam seu espaço não só na Internet, mas também no mundo comunicacional.

Conseqüentemente essas emissoras já construíram um público fixo fora da rede, mostrando que, ao ser utilizado para o bem e para a integração, a grande rede mundial de computadores é um instrumento de socialização comunicacional trazendo informações, entretenimento e novas perspectivas a grupos distintos, mesmo que estejam separados a milhares de quilômetros e, se quiserem, em tempo real com a possibilidade de interatividade simultânea, diferencial básico em relação aos meios de comunicação de outrora.

Os processos comunicacionais na rádioweb de animes Animix ocorreram como diferencial da utilização da Rede, sendo mais colaborativo, mais aberta e com menos pressões comunicacionais que uma rede de rádio convencional.

Os atores dessa emissora na Internet trabalham voluntariamente, trazendo um novo papel de comunicador-cidadão, ou comunicador-enganjado, no caso, engajamento por algo cultural que é o interesse por animes e mangás, difundidos através de um novo meio de comunicação, via Rede de Computadores, antes provavelmente não abrangente ou elitizado se fosse realizado em um meio físico ou convencional.

É aberto porque pode se transformar em múltiplos canais e ainda os programas podem ser acompanhados e reacompanhados a qualquer momento por qualquer pessoa do mundo através de conexão pela Internet.

A Animix, como outras emissoras de rádio na Internet, proporciona maior interação entre os fãs do gênero e também a prática de suas próprias linguagens,



colocando nos meios de comunicação novos públicos antes esquecidos e/ou marginalizados pelos meios de comunicação convencionais.

As webrádios são apenas pequenos exemplos de como a Internet pode ser um diferencial nas sociabilidades desses grupos. Cita-se blogs, redes sociais, webtv's e outros mecanismos da rede como formas de representatividade desses grupos, podendo também socializar idéias e ideais até para grupos consolidados mas pouco integrados por conta das antigas distâncias geográficas pouco abrangidas pelos meios de comunicação convencional.

O valor da transmissão, tratando-se de um aspecto mais técnico, também é um ponto forte da webrádio, já que não se gasta com estruturas físicas (as mais baratas custando alguns milhares de reais para manutenção mensal). A webrádio precisa apenas de um computador conectada com acessórios básicos e conexão com a Internet para poder funcionar.

### **Considerações**

As webrádios são apenas um dos instrumentos dos novos caminhos comunicacionais proporcionados pela Internet. Mesmo assim têm grande aparato de evolução comunicacional instigando nichos e proporcionando novas formas de reverberação de sons.

Ao transmutar o som via Grande Rede incrementa-se novas sociabilidades e beneficia-se novas culturas e novos grupos, alguns deles historicamente marginalizados ou que nunca tiveram um espaço integracional nos meios de comunicação considerados convencionais, como é o caso do grupo dos seguidores de animes e cultura oriental.

A rede só beneficia esses grupos, gerando maior integração e novas formas de reverberação comunicacional. A rádio Animix se caracteriza como exemplo nessa vivência de rede e de colaboração e só inspira a outras emissoras que representam ou pretendem representar grupos sociais e culturalmente marginalizados na Grande Rede mundial de computadores.

Fica o desafio para novos estudos da área e para a descoberta na escola brasileira de comunicação para o aprofundamento de trabalhos dessa magnitude trazendo esses novos grupos de utilização da Rede e refletindo os novos processos comunicacionais trazidas por essas tendências no ciberespaço.



## Referências

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

KANNO, Yasuko. **Negotiating bilingual and bicultural identities**. Nova Jersey: Erlbaum, 2003.

LEWIS, Peter H. **BUSINESS TECHNOLOGY; Peering Out a 'Real Time' Window**. New York: The New York Times. Edição de 08 de fevereiro de 1995. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1995/02/08/business/business-technology-peering-out-a-real-time-window.html>>. Acesso em 02 de março de 2010.

\_\_\_\_\_. **Internet Radio Station Plans to Broadcast Around the Clock**. New York: The New York Times. Edição de 19 de setembro de 1994. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1994/09/19/us/internet-radio-station-plans-to-broadcast-around-the-clock.html>>. Acesso em 13 de março de 2010.

OGS – ONE GOLDEN SQUARE. **A Brief History of Virgin Radio by Adam Bowie**. Disponível em: <<http://onegoldensquare.com/2008/09/a-brief-history-of-virgin-radio-by-adam-bowie/>>. Acesso em 27 de março de 2010.

QUITTNER, Joshua. **Radio free cyberspace**. Revista Time. Edição de 1º de maio de 1995. Disponível em: <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,982874,00.html#ixzz0iD4EkzIX>>. Acesso em 07 de março de 2010.

ROSE, Richard D. **Connecting the Dots: Navigating the Laws and Licensing Requirements of the Internet Music Revolution**. Disponível em: <[http://www.ipmall.org/hosted\\_resources/IDEA/42\\_IDEA/42-\\_IDEA\\_313\\_Rose.pdf](http://www.ipmall.org/hosted_resources/IDEA/42_IDEA/42-_IDEA_313_Rose.pdf)>. Retrieved 2009-03-05.>. Acesso em 20 de março de 2010.

SAMOVAR, Larry A. PORTER, Richard (orgs.). **Intercultural communication: A reader**. Belmont: Wadsworth, 2001.

WOOD, Julia T. **Mosaicos da comunicação: uma introdução aos estudos da comunicação**. São Paulo: Ática, 2009.

WREC ATLANTA 91,1 FM. **WREC-net first**. Disponível em: <<http://www.wrek.org/?q=wreknet-first>>. Acesso em 10 de março de 2010.

WXYC 89,3 FM. **WXYC History**. Disponível em: <<http://www.wxyc.org/about/history/>>. Acesso em 10 de março de 2010.