

**SIMONE DE LUCENA FERREIRA**

**UM ESTUDO SOBRE A INTERATIVIDADE NOS AMBIENTES  
VIRTUAIS DA INTERNET E SUA RELAÇÃO COM A  
EDUCAÇÃO: O CASO DA ALLTV**

**UFSC/SC, 2004**

**SIMONE DE LUCENA FERREIRA**

**UM ESTUDO SOBRE A INTERATIVIDADE NOS AMBIENTES  
VIRTUAIS DA INTERNET E SUA RELAÇÃO COM A  
EDUCAÇÃO: O CASO DA ALLTV**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de MESTRE em Educação. Orientador Prof. Dr. Lucídio Bianchetti.

**UFSC/SC, 2004**

F383e            Ferreira, Simone de Lucena.  
Um estudo sobre a interatividade nos ambientes virtuais da internet  
e sua relação com a educação: o caso da AllTV / Simone de Lucena Ferreira.  
2004.

165 p.

Orientador: Lucídio Bianchetti  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Ciências da Educação, 2004.

1. Educação e Comunicação 2. Interatividade 3. Tecnologias  
Digitais I. Título.

*Dedico este trabalho aos meus pais, Olguivaldo e Ednalda, pelo amor, carinho e compreensão que sempre dedicaram em todos os momentos da minha vida, e para a minha avó, Maria José, que muito me incentivou nesta caminhada.*

“Está surgindo um jeito ou uma prática AllTV de fazer televisão, e que talvez esteja nos colocando numa situação de estarmos a frente de outros profissionais de comunicação por fazermos tudo isso ao mesmo tempo agora, o tempo todo”.

Apresentador da AllTV

“As imagens de máquinas assemelham-se cada vez mais às imagens de pessoas, ao passo que as imagens de pessoas assemelham-se cada vez mais às imagens de máquinas”.

Sherry Turkle

## CONHECENDO PESSOAS E CONSTRUINDO NOVOS LINKS

Esta dissertação é o ponto de chegada de uma pesquisa que foi realizada com dedicação e muito carinho pelo fato do tema ser para mim instigante, desafiador e motivador. Ela representa também o início de uma caminhada como pesquisadora e o ponto de partida para outros estudos e novas possibilidades. Sua cartografia, entretanto, só pôde ser delineada nas relações com os *links* feitos durante o seu percurso. Estes *links* foram estabelecidos com livros, filmes, *sites*, músicas, palestras e pessoas. Pessoas próximas ou fisicamente distantes, mas que, por meio da interatividade possibilitada pelas tecnologias da informação e da comunicação, sempre estiveram virtualmente presentes. Por isso, mesmo correndo o risco de acabar excluindo alguém, quero destacar algumas pessoas que foram *links* importantes nesse trabalho:

Lucídio Bianchetti, orientador e grande amigo, de quem tive o apoio em todos os momentos em que situações imprevistas aconteceram comigo e que, por esta razão, tornou-se meu orientador de vida, ajudando-me a superar as dificuldades e a encontrar novos caminhos.

Aos meus pais, irmãos, avó tios e tias, que entenderam a minha ausência e sempre me apoiaram na minha trajetória acadêmica.

Aos professores desta Universidade, que muito me ajudaram contribuindo com referências bibliográficas e com calorosas discussões sobre o tema dessa pesquisa.

Aos funcionários da secretaria do Programa de Pós-graduação em Educação, que sempre me ajudaram com as documentações acadêmicas.

Aos colegas da linha de pesquisa Educação e Comunicação, em especial Fê, Val e a querida Tê, que me acolheram e me auxiliaram em muitos momentos. Quero destacar aqui os colegas dos encontros da “sexta pode”, onde podíamos conversar sobre tudo. Valeu Rubens, Eliane Maquiné e Nivaldo.

Aos colegas do grupo de estudo que muito contribuíram com esta pesquisa: Adriana, Laura, Adriano e Maria de Fátima.

Às companheiras Lenita, Eliane, Josiana e Gestine, com quem aprendi muita coisa, principalmente a viver.

Às amigas super-poderosas Boni, Ale, Déa, Méa, Marie, Ane, Anamelea, Gel, Taí e Martinha que, mesmo distantes, nunca me deixaram só.

Aos colegas de trabalho do Núcleo de Tecnologia Educacional – NTE 2 da Bahia, que me apoiaram e compreenderam minha ausência.

Ao pessoal da AllTV que me recebeu de forma amistosa colaborando com todas as informações solicitadas para esta pesquisa.

À Secretaria de Educação do Estado da Bahia por ter me concedido licença com ônus para a realização do mestrado.

Ao CNPq pela bolsa de estudo.

À CAPES pelo prêmio concedido a este trabalho por meio do Programa de Apoio à Pesquisa em Educação a Distância - PAPED 2003.

## SUMÁRIO

RESUMO .....	IX
ABSTRACT .....	X
ADENTRANDO O LABIRINTO .....	01
CAPITULO I – AS TRANSFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS NA SOCIEDADE ATUAL – POSSIBILIDADES E LIMITES	09
1.1. Breve panorâmica das tecnologias da informação e da comunicação .....	09
1.2. (In) exclusão digital e políticas públicas .....	15
1.3. Vigilância, controle e exposição .....	19
CAPITULO II - O POTENCIAL INTERATIVO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO	23
2.1. Primeiras aproximações .....	23
2.2. Virtualização .....	27
2.3. Hipertextualidade .....	32
2.4. A interatividade e seus antecedentes .....	36
2.4.1. Participação .....	37
2.4.2. Interação .....	39
2.4.3. Interatividade .....	43
CAPITULO III – DA TV TRADICIONAL A ALLTV: “TUDO AO MESMO TEMPO AGORA O TEMPO TODO”	53
3.1. A mídia tradicional e a alternativa .....	53
3.2. O que é a AllTV .....	57
3.2.1. O site da AllTV – realizando o conceito de interatividade? .....	61
3.2.1.1. Como ‘entrar’ no <i>chat</i> da AllTV .....	63
3.2.1.2. O <i>chat</i> e a ‘liberdade vigiada’ .....	65
3.2.2. Programação – Qual é o horário nobre? .....	71
3.2.3. Os ‘novos’ apresentadores e “A prática AllTV de fazer televisão”..	79
3.2.4. Os internautas e a geração digital - “eles estão em outra” .....	85
3.2.5. A interatividade do ponto de vista dos entrevistados .....	88

CAPITULO IV – COMUNIDADES VIRTUAIS – OS ALLTVICIADOS	93
4.1. Revendo o conceito de comunidade .....	93
4.2. As comunidades virtuais e os novos coletivos .....	96
4.2.1. Os AllTviciados são comunidades? .....	101
4.2.2. Comunidades virtuais de “aprendizagem” .....	103
CAPITULO V – A INTERATIVIDADE COMO ELEMENTO ESTRUTURANTE PARA A EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA	107
5.1. A educação e as tecnologias digitais .....	107
5.2. Educação: uma questão de interatividade? .....	111
5.3. A interatividade na educação à distância .....	115
TECENDO OUTROS NÓS .....	120
REFERÊNCIAS .....	126
ANEXOS .....	132

## LISTA DE TABELAS \ QUADROS E FIGURAS

Figura I	Processos do conhecimento .....	29
Tabela I	Tipos de interação .....	40
Quadro I	Dimensões da interação .....	42
Quadro II	Os diferentes tipos de interatividade .....	46
Figura II	O <i>site</i> da AllTV .....	62
Figura III	Acesso ao <i>chat</i> .....	64
Figura IV	As salas do <i>chat</i> .....	64
Figura V	A interatividade no <i>chat</i> .....	65
Figura VI	Tela da AllTV .....	69

## RESUMO

A implementação das tecnologias da informação e da comunicação, com ênfase no computador conectado à internet, propiciou a instauração de novas formas de comunicação e de relacionamento entre pessoas e instituições. Neste novo patamar, as categorias de tempo e espaço estão constantemente sendo redimensionadas. Surgem novos ambientes virtuais onde as pessoas têm agora possibilidade de ser autores e co-autores de produções individuais e coletivas, independentemente de onde estejam. Neste novo ambiente, as figuras do espectador passivo ou do simples consumidor de informações deixam de existir ou passam a ser relativizadas. Novas realidades estão sendo constituídas, com pessoas criando, produzindo e interferindo na forma e nos conteúdos das informações e dos conhecimentos disponibilizados. Nesta perspectiva podemos dizer que estão dadas as condições para a realização da interatividade, compreendida como uma forma de comunicação bidirecional que implica participação e intervenção do sujeito na mensagem. Um dos ambientes virtuais a disponibilizar as condições para a realização da interatividade é a AllTV. Trata-se da primeira tevê da internet a oferecer ao internauta um espaço onde ele pode interagir com a emissora. Por este motivo, esta tevê foi escolhida como campo da nossa pesquisa. Objetivamos analisar o conceito de interatividade com base na experiência da AllTV, buscando perceber até que ponto ele se concretiza, materializando aquilo que os teóricos da área definem como sendo interatividade. Buscamos também verificar as possibilidades e limites de transferir para a área da educação, principalmente da educação à distância, critérios similares de análise e de aplicação dos pressupostos e da prática da interatividade presentes na AllTV. Em relação a esta emissora, embora seja apresentada como uma TV alternativa, percebemos que acaba sucumbindo às leis do mercado, o que dificilmente poderia ser de outra forma, já que não agindo assim acabaria falindo. No que diz respeito as decorrências do que apreendemos na AllTV em termos de aplicação à área educacional, fica explícito que, no que se relaciona às possibilidades tecnológicas, já há condições para realizar o conceito de interatividade. No entanto, há uma série de impedimentos ou de carências em termos de políticas públicas voltadas ao suprimento de computadores e conexão das/nas escolas, de qualificação dos professores e de projetos pedagógicos que contemplem a utilização das TIC em sala de aula. O descumprimento destes aspectos pode colocar em risco as metas em relação à inclusão do Brasil no rol dos países desenvolvidos economicamente e socialmente. Da parte dos usuários da AllTV, bem como dos atuais alunos integrantes da chamada “geração digital”, está cada vez mais explícito que não aceitam mais a forma tradicional de comunicação e de educação, pois compõem um coletivo desejoso de ser sujeito atuante no processo de construção do conhecimento, não aceitando mais, portanto, a condição de espectadores passivos.

Palavras-Chave: Educação e Comunicação; Interatividade; Tecnologias digitais

## **ABSTRACT**

The implementation of information and communication technologies, with emphasis on the computer connected to the Internet, offered the instauration of new forms of communication and new relationships between people and institutions. At this new level, the categories of time and space are constantly being redimensioned. New virtual environments have been created in which people can now be authors and co-authors of individual and collective productions, regardless of where they are. In this new environment the passive spectator or the simple consumer of information no longer exists, or is at least made relativize. New realities are being constituted, with people creating, producing and interfering in the form and content of available information and knowledge. We can say that they are given the conditions to realize the interactivity, understood as a form of bi-directional communication that implies participation and intervention of the subject in the message. One of the virtual environments that provides the conditions to conduct interactivity is AllTV. This is the first Internet television to offer the navigator a space where he or she can interact with the broadcaster. For this reason this Television broadcaster was chosen for our field research. The object was to analyze the concept of interactivity based on the experience of AllTV, seeking to perceive to what point this broadcaster is able to materialize that which the theories in the field define as interactivity. We also seek to verify the possibilities and limits of transferring to the educational field, principally distance education, similar criteria of analysis and application of the presumptions and practices of interactivity present in AllTV. In relation to this broadcaster, although it is presented as alternative, we perceive that it has succumbed to the laws of the market. This is because other options are increasingly difficult, given that if a broadcaster does not confront market realities, it would fail. Concerning the consequences of what we learned at AllTV in terms of application to the educational field, it is clear that in relation to the technological possibilities conditions already exist to realize the concept of interactivity. Nevertheless, there are impediments and needs. Public policies are required to supply computers and connect them in schools, for teacher training and pedagogical projects that contemplate the use of TIC in the classroom. If Brazil does not address these factors, it risks sacrificing its goal of inclusion among the economically and socially developed countries. Concerning the users of AllTV, and the students now part of the so-called “digital generation”, it is increasingly clear that they no longer accept the traditional form of education and communication. They compose a collective that wants to be an active subject in the process of construction of knowledge and therefore do not accept the role of passive spectator.

Key-words: Education and Communication; Interactivity; Digital technologies

## ADENTRANDO O LABIRINTO

O objetivo da pesquisa que deu origem a esta dissertação era analisar o conceito de interatividade com base na experiência da AllTV, buscando perceber até que ponto ele se concretiza, materializando aquilo que os teóricos da área definem como sendo interatividade. O interesse, ao analisar as possibilidades interativas desta tevê, guardada as devidas proporções, características e peculiaridades, era verificar o caráter de transferibilidade em termos comparativos e analíticos para a educação à distância.

As questões que envolvem as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) passaram a fazer parte do meu<sup>1</sup> interesse de estudo após ter concluído o curso de Pedagogia na Universidade do Estado da Bahia e, posteriormente, realizado a especialização em Aplicações Pedagógicas dos Computadores na Universidade Católica do Salvador. Mais especificamente, minha preocupação em estudar a interatividade nos ambientes virtuais surgiu quando comecei a trabalhar com alunos da graduação do curso de Pedagogia nas disciplinas “Introdução à Informática na Educação” e “Educação e Tecnologias Contemporâneas”, na Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia – FAGED/UFBA. Meus alunos e eu buscávamos formas de aprendizagem que fossem mais do que a simples disponibilização de conteúdos em *sites*. Queríamos encontrar configurações que proporcionassem trocas interativas no sentido bidirecional entre emissor e receptor.

Além de ministrar aulas nas referidas disciplinas, também trabalhava como professora no Núcleo de Tecnologia Educacional – NTE2 / Bahia, desenvolvendo cursos de capacitação na área de educação e TIC para docentes da rede pública estadual. Tanto com os professores do Núcleo quanto com os alunos da Faculdade, criávamos *e-mails*, listas de discussão, fóruns e realizávamos *chats* onde conseguíamos manter um nível de interatividade, a princípio, satisfatório, mas eu, particularmente, desejava encontrar um

---

<sup>1</sup> Em toda a dissertação optei por usar a 1ª pessoa do plural, porém neste momento escrevo na 1ª pessoa do singular por se tratar de uma experiência individual que antecedeu a realização do mestrado.

ambiente virtual que possibilitasse a comunicação interativa em todos os sentidos, como será possível explicar no decorrer desta dissertação.

Minhas inquietações aumentaram quando participei do mini-curso “Sala de Aula Interativa”, ministrado pelo Professor Marco Silva na FACED/UFBA. Foi neste curso que percebi que a interatividade não estava restrita apenas à relação pessoa humana máquina, mas que ela é uma forma de comunicação bidirecional que pode estar presente tanto nas relações sociais como também nos ambientes virtuais.

Atualmente, percebe-se que o conceito de interatividade tem sido utilizado de diversas formas e, na maioria das vezes, com significados diferenciados. Nas propagandas publicitárias e nos programas televisivos este conceito é usado como argumento de venda ou para oferecer aos telespectadores a opção de escolher entre uma e outra alternativa rigidamente pré-determinada na programação. Considerando que interatividade tem um significado amplo e complexo, ao realizar-se apenas uma escolha entre alternativas já definidas por outrem, é de questionar-se em que medida, nestas condições, a interatividade estaria se realizando. Será que com o avanço tecnológico alcançado hoje pela sociedade não haveria outras formas de a interatividade acontecer no seu sentido mais amplo, onde todos tivessem a possibilidade de interagir com todos?

No mercado têm sido oferecidos diversos produtos como sendo interativos, entre os quais destacam-se: vídeos, *CD*, *DVD*, *CD-ROM*<sup>2</sup> com programas multimídias, cinema com cadeiras que balançam e demais produtos, os quais, na maioria das vezes, são artefatos tecnológicos que não disponibilizam ao usuário a opção de criar seus próprios caminhos, mas a de apenas realizar pequenas alterações dentro do quadro de alternativas oferecidas pelo fabricante. Um exemplo disso são os *sites* de empresas automobilísticas, onde é franqueado ao usuário a possibilidade de montar o seu próprio carro e comprá-lo pela internet. Os acessórios disponíveis, porém, são apenas aqueles criados para cada modelo. Não há possibilidade de montar um carro com um opcional que não pertença àquele conjunto disponível para determinado modelo e série. Percebe-se, desta forma, que o termo interatividade passou a ser argumento para a venda de produtos, programas de televisão e mais recentemente para cursos de Educação à Distância - EAD.

Certamente, já dispomos de tecnologias capazes de potencializar atividades que antes não eram passíveis de ser imaginadas, como no caso da televisão, que sempre foi um meio de comunicação de massa, onde cada telespectador recebe informação sem

---

<sup>2</sup> O significado das siglas ou expressões em inglês que compõem a dissertação aparece no glossário em anexo nº 01.

poder questioná-la e/ou modificá-la. A internet é um dos espaços onde a possibilidade de alteração/intervenção do/no conteúdo pode ser concretizada pois cada receptor torna-se também um potencial produtor de outras informações, que passam a ser construídas coletivamente. E, neste sentido, a AllTV está inovando como sendo a primeira televisão da internet a disponibilizar uma outra forma de interatividade por meio do qual o internauta tem a possibilidade de não ser apenas um consumidor de conteúdos. Por este motivo, ela merece ser analisada para que possamos verificar se ela é realmente uma tevê interativa que contempla os fundamentos da interatividade.

A nossa opção por investigar a interatividade numa tevê comercial ao invés de analisar um ambiente educacional deu-se pelo fato desta tevê ser, até o presente momento, a forma mais avançada de interatividade disponível na rede, pois ela reúne todas as mídias: jornal, rádio, tevê e internet. Desta forma, seguindo as idéias de Marx (1987, p. 5) quando afirmou que “o país mais desenvolvido não faz mais do que representar a imagem futura do menos desenvolvido”, propusemo-nos a estudar o ambiente virtual mais avançado com a perspectiva de contribuir para a discussão e proposição de outros ambientes interativos em educação à distância.

A AllTV pode se acessada na internet por meio do *site* [www.alltv.com.br](http://www.alltv.com.br). Esta tevê trabalha com a convergência de mídias, utilizando o conteúdo do jornal, o imediatismo e a espontaneidade do rádio, a imagem da televisão e a interatividade da internet. Por este motivo, a AllTV criou como *slogan* a expressão “Tudo ao mesmo tempo agora, o tempo todo”, que também está relacionado ao fato da tevê estar disponível 24 horas por dia ao vivo.

Investigar um ambiente inovador como o da AllTV, em alguns momentos apresentou-nos algumas dificuldades, principalmente para compreender a linguagem técnica própria da área de informática. Além desses termos técnicos, também nos defrontamos com outras denominações mais utilizada pela comunicação. Desta forma, tornou-se necessária a construção de um glossário para auxiliar a compreensão deste vocabulário pouco conhecido pelos educadores.

Em muitos momentos da pesquisa, preocupamo-nos em estudar conceitos da informática e da comunicação, que são pouco conhecidos na educação. Isso nos fez perceber que para a área beneficiar-se das TIC será importante que os educadores se apropriem de conteúdos de outras áreas fazendo as devidas adequações para o campo educacional. É de se esperar que os educadores dinamizem o processo educacional, e um dos meios para isso é interligar-se com outros campos do conhecimento. Desta maneira,

serão capazes de contribuir para a formação de cidadãos críticos, autônomos e participativos, capazes de interagir num mundo complexo e que muda a cada instante.

A nossa vinculação à linha de pesquisa Educação e Comunicação do PPGE/UFSC proporcionou-nos a possibilidade de interagir com esses e com outros territórios que nos ajudaram a construir o referencial teórico presente em nossa discussão. Sendo a educação uma atividade essencialmente comunicativa, necessita utilizar amplamente os elementos comunicacionais, de maneira que estes possam favorecer uma educação não mais pautada apenas no paradigma da transmissão de informações, mas uma educação em que as relações na sala de aula poderão ser ricas em trocas interativas, configuradas em forma de rede e potencializadoras da construção coletiva do conhecimento.

A internet é hoje, potencialmente, uma grande rede mundial de computadores interligados, que possibilita a interatividade no sentido 'todos-todos'. Neste sentido, nossa pesquisa buscou responder à seguinte questão: partindo do pressuposto de que a internet é um novo espaço potencializador de relações sociais e de aprendizagem para pessoas em diferentes tempos e espaços, até que ponto o conceito de interatividade está se realizando no ambiente virtual da AllTV?

A partir deste questionamento estabelecemos como objetivos:

#### Gerais

- Analisar o conceito de interatividade com base na experiência da AllTV, buscando perceber até que ponto ele se concretiza nesta emissora e em que medida ele pode ser utilizado na educação, materializando aquilo que os teóricos da área definem como sendo interatividade.

#### Específicos

- Definir interatividade, diferenciando-a de interação e de participação;
- Caracterizar possíveis gradações ou níveis de interatividade, levando em conta os aspectos humanos e tecnológicos intervenientes nesse processo;
- Investigar se e como o conceito de interatividade - nos componentes de bidirecionalidade, potencialidade e intervenção do sujeito na mensagem, conforme definem os teóricos - está se concretizando na AllTV;
- Investigar que meios estão sendo disponibilizadas pela AllTV para garantir a participação das pessoas na programação;
- Verificar o perfil dos internautas que utilizam a AllTV;

- Indicar possibilidades interativas para a educação com base na experiência da AllTV.

O fato de a AllTV ser a primeira e, até o momento, única tevê interativa na internet no Brasil constitui-se numa justificativa para que a interatividade disponibilizada pela tevê seja estudada de forma mais aprofundada, utilizando todas as variedades de fontes de informação disponíveis. Por esta razão, a metodologia utilizada na pesquisa foi o estudo de caso. Esta metodologia permite analisar de forma detalhada e em profundidade um caso individual sob diferentes perspectivas. Para tanto, é desenvolvida uma análise holística (Goldenberg, 2002) da realidade estudada, objetivando compreendê-la amplamente. Vale ressaltar, porém, que, por ser o estudo de um caso particular, os resultados obtidos ao final da pesquisa não podem ser aplicados de forma generalizada a outros campos de investigação.

O estudo de caso permite a utilização de diferentes técnicas de pesquisa na coleta de dados. Por este motivo, o fato de estarmos investigando um ambiente não convencional levou-nos a utilizar técnicas também não convencionais para a obtenção dos dados de que necessitávamos. Nossa coleta de dados foi iniciada no mês de outubro de 2002 quando começamos a fazer observações diárias no site da AllTV. Nesse período, participávamos dos programas, interagindo com os apresentadores e internautas. Isso nos ajudou a conhecer melhor a tevê e as pessoas que fazem e/ou faziam parte dela. Vale ressaltar que no início das observações ainda não havíamos nos colocado como pesquisadora no sentido estrito do termo. Somente em fevereiro de 2003, realizamos a primeira visita presencial à emissora, solicitando formalmente a permissão para desenvolver a pesquisa.

Desde o início fomos bem recebidos pela direção da tevê e pelos demais funcionários, que sempre se mostraram prestativos e interessados em colaborar com a investigação. Desta forma, quando realizamos as entrevistas com a equipe da AllTV nenhum obstáculo nos foi colocado. Conseguimos criar uma rede de relacionamento onde cada entrevistado sempre acabava nos apresentando a outros e auxiliando-nos a encontrar pessoas que poderiam ser importantes para a pesquisa.

A AllTV dispõe de cerca de 200 funcionários, incluindo diretores, apresentadores, produtores, técnicos de informática, operadores de câmeras, jornalistas, controladores de

rede, seguranças e pessoal de limpeza. Nossa pesquisa limitou-se a entrevistar<sup>3</sup> 15 funcionários nas categorias de diretor, apresentador, produtor, *webmaster*, e controlador de rede (*allmaster*). As entrevistas realizadas com estas pessoas foram feitas presencialmente na AllTV.

Também fizemos entrevistas presenciais com alguns internautas que, durante o período em que estivemos na AllTV, haviam ido visitar as instalações da emissora. Estes internautas já conheciam virtualmente a tevê e quiseram conhecê-la também presencialmente. Aliás, isso é comum acontecer nessa emissora. Os internautas que moram em São Paulo<sup>4</sup> costumam ir até os estúdios da tevê participar dos programas. Aqueles que não moram nessa cidade sempre que têm alguma oportunidade também vão visitar as suas instalações. Foi desta forma que conhecemos e entrevistamos um internauta da cidade de Brasília que, em visita a São Paulo, foi conhecer a AllTV. No total, realizamos 13 entrevistas com internautas.

A decisão de entrevistar os internautas deu-se pelo fato deles serem as pessoas que estão em contato diário com a tevê e, desta forma, têm a possibilidade de melhor descreverem a interatividade disponibilizada pela emissora. Eles são o novo público, que não é mais o simples espectador, pois eles questionam, interagem e interferem na programação. Entrevistá-los pessoalmente, contudo, seria algo difícil de realizar, uma vez que a AllTV está na *web*, e os internautas estão espalhado por diferentes lugares do planeta. Por este motivo, as nossas entrevistas com eles foram realizadas por meio de bate-papo<sup>5</sup> na internet, utilizando programas como *ICQ* e *MSN*. Para alguns internautas que não puderam ser entrevistados foram enviados questionários via correio eletrônico.

Conforme mencionado anteriormente, os internautas encontram-se em diferentes espaços e tempos e, por este motivo, as entrevistas realizadas pela internet muitas vezes foram feitas depois da meia-noite (horário do Brasil). Isso aconteceu quando entrevistamos um internauta do Japão e outro que reside em Paris. Com alguns internautas no Brasil também fizemos entrevistas nesse horário pelo fato deles terem conexão à internet via linha telefônica<sup>6</sup>, cujas tarifas depois da meia-noite possuem custos mais reduzidos.

---

<sup>3</sup> Ver roteiro das entrevistas e questionário no anexo 02.

<sup>4</sup> Cidade onde localiza-se a sede da AllTV.

<sup>5</sup> Ver anexo 03 com imagem de uma das entrevistas no bate-papo.

<sup>6</sup> Outras formas de conexão à internet (por meio de rádio, satélite e linhas ADSL) serão explicitadas no Capítulo 1

A realização de entrevistas pela internet ainda não é uma prática comum na academia, contudo é importante buscarmos novas formas de pesquisar que estejam mais adequadas com a realidade que vivenciamos, onde os tempos e espaços estão sendo redimensionados, necessitando que se pensem outras formas de sociabilidade diferentes das já existentes. Com o ciberespaço instauram-se novas formas de relacionamento e de comportamento entre as pessoas, propiciando a formação de novos hábitos, valores e novas formas de buscar informação e construir o conhecimento característico da cibercultura.

Os caminhos trilhados nesta pesquisa evidenciaram a possibilidade de utilização de novas práticas e técnicas para a coleta de dados (*chats*, entrevistas *on line*, *blogs*), as quais permitiram romper com as barreiras do tempo e do espaço contíguos e que, articuladas às técnicas tradicionais (observação, entrevistas presenciais), oportunizaram a criação de novas dinâmicas que possibilitam ao pesquisador desenvolver sua pesquisa de forma mais colaborativa, ser aceito e implicar-se no contexto de sua pesquisa e ter uma visão mais abrangente do objeto de estudo, sem a perda da cientificidade necessária numa investigação desta natureza.

Vale ressaltar que utilizar o bate-papo, por exemplo, requer mais do que o conhecimento do programa. É necessário estar incluído na cibercultura para entender como acontecem os movimentos sociais e as interações na rede. No nosso campo específico de pesquisa o uso do *chat* foi a forma mais adequada que encontramos para alcançar os objetivos propostos. Além das entrevistas *on line*, também criamos um *Weblog*<sup>7</sup> com algumas informações relacionadas ao objeto de investigação.

A criação do *blog* teve como objetivo relatar o desenvolvimento da pesquisa e compartilhar as informações levantadas com o orientador deste trabalho e demais colegas do curso de mestrado. O *blog* foi pensado como sendo um diário virtual de itinerância, onde as descobertas, dúvidas e questionamentos eram colocados na rede para que alternativas pudessem ser buscadas coletivamente. Desta forma, ele é um diário virtual que se atualiza cada vez que alguém o acessa e ajuda a solucionar a problemática estabelecida num movimento constante de atualizações e virtualizações.

Descrever a organização formal deste trabalho pode parecer contraditório com a sua opção de criação, em que os capítulos foram escritos de forma não hierárquica. Por esta razão, a melhor apresentação deste trabalho seria na forma de hipertexto virtual, onde cada um tivesse a possibilidade de percorrer seus próprios caminhos de interação.

Contudo, no momento, teremos que nos limitar às (im)possibilidades que o texto impresso nos coloca. Mas, ainda assim, será possível ao leitor escolher por qual capítulo deseja iniciar a leitura, saltando de um ao outro de maneira não-linear. Também será possível realizar *links* com as notas de rodapé, com o vocabulário do glossário ou com as falas dos sujeitos entrevistados, colocadas em caixa de texto e ‘linkadas’ ao trabalho.

O leitor que iniciar esta leitura desejando saber a descrição da AllTV, o que pensam seus funcionários e internautas sobre a tevê e como a interatividade está acontecendo na emissora, poderá ler primeiro o Capítulo III “Da TV tradicional à AllTV: “tudo ao mesmo tempo agora, o tempo todo”. Caso pretenda continuar sabendo sobre os internautas e como eles estão se relacionando nas comunidades virtuais, poderá ler sobre isso no Capítulo IV “Comunidades Virtuais – os AllTViciados”. Contudo, se preferir saber sobre a fundamentação teórica, poderá ver o Capítulo I onde estão descritas “As transformações tecnológicas na sociedade contemporânea – possibilidades e limites”, ou ainda o Capítulo II onde foi discutido sobre “O potencial interativo das tecnologias da informação e da Comunicação”. As análises de como a educação poderá beneficiar-se do potencial interativo das TIC estão colocadas no Capítulo V “A interatividade como elemento estruturante para a educação à distância”. Finalmente, porém não apresentando fórmulas ou receitas, apresentamos nossa conclusão “Tecendo outros nós”, onde percebemos a interatividade como elemento de partida para pensarmos uma outra educação seja ela presencial, semi-presencial ou a distância.

Desta forma, o convite está feito. Espero que o leitor possa aceitar o desafio de entrar no labirinto sem *fio de Ariadne* e disposto a juntos estabelecermos outros links para a educação.

---

<sup>7</sup> <http://diariodepesquisa.weblogger.terra.com.br>

# CAPITULO I

## 1. AS TRANSFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS NA SOCIEDADE ATUAL – POSSIBILIDADES E LIMITES

Neste capítulo estaremos apresentando uma breve panorâmica das transformações tecnológicas na sociedade contemporânea, seus limites e possibilidades, e a necessidade de políticas públicas que permitam o acesso de todos aos bens socialmente produzidos, com destaque às TIC. Estas tecnologias estão sendo empregadas em diversos setores sociais e para os mais diferentes fins, inclusive para a vigilância, controle e exposição. Desta forma, faz-se necessário analisarmos quais são os limites e possibilidades do uso das tecnologias digitais na sociedade.

### 1.1. Breve panorâmica das tecnologias da informação e da comunicação

A sociedade atual vem recebendo diferentes denominações<sup>8</sup>, todas elas convergentes no sentido de apresentar como uma das suas principais características a utilização intensiva das tecnologias da informação e da comunicação nos setores econômico, político, social e educacional. Vivemos hoje em um mundo permeado por tantas tecnologias que se torna difícil imaginarmos-nos sem elas. Desde a simples geladeira até os modernos e cada vez mais diminutos telefones celulares, tudo acaba

---

<sup>8</sup> Nesta perspectiva, diversas metáforas vêm sendo utilizadas para referir-se à sociedade contemporânea. Estas metáforas apresentam como características convergentes o uso das tecnologias ou a sua forma de organização. Alguns autores denominam a sociedade de “sociedade em rede” (Castells, 1999), “sociedade informática” (Schaff, 1993), “sociedade tecnológica” (Marcondes, 1994) ou “sociedade global” (Ianni, 1995).

sendo necessário e transformando-se em acessório indispensável à vida das pessoas<sup>9</sup>. Os noticiários hoje têm a possibilidade de serem transmitidos ao vivo, com cobertura total de som, imagem e com interatividade via internet. Isso significa dizer que qualquer informação de qualquer lugar do mundo poderá ser divulgada rapidamente para muitas pessoas se for transmitida pela rede mundial de computadores. É a isso que se atribui às TIC a característica do *on line*, ou seja, no momento.

No início do século XX, quando ainda existiam apenas o telefone e o telégrafo, como meios de comunicação à distância, seria difícil imaginar que hoje pudéssemos dispor de tantos recursos tecnológicos. Telefones celulares, laptops, câmeras digitais, fac-símiles, *webcams*, computadores pessoais e tantas outras tecnologias acabaram sendo criadas e integradas ao cotidiano de pessoas e instituições em menos de meio século. Siqueira (1993) aponta como principal causa do avanço e popularização destas tecnologias o surgimento do *chip*, conhecido também como “circuito integrado”. Ele foi a grande revolução da microeletrônica no século XX. Por isso, Clarke (1979) utiliza a expressão segundo a qual estaríamos vivenciando hoje a implosão em termos de tamanho dos equipamentos e a explosão no que diz respeito a sua complexidade e composição da sua utilização.

Contudo, a maior revolução nos meios de transmissão da microeletrônica, criada no final do século XX, foi a fibra óptica, que tornou possível a digitalização de dados e informações. Trata-se de finos fios feitos de sílica, silicone, vidro, nylon ou plástico, da mesma espessura de um fio de cabelo humano e capazes de transmitir milhões de dados como som, imagem e texto simultaneamente. Os dados transmitidos por fibra óptica circulam com a velocidade da luz e por esse motivo as informações passaram a ser enviadas com mais rapidez a qualquer distância e sem interferências do meio, como ocorria antes com os fios de cobre.

Percebe-se que a sociedade contemporânea vem passando por grandes transformações tanto tecnologicamente como nas esferas econômica, política, social e cultural. Economicamente, deixamos de ter pequenas produções locais, para termos produções globalizadas, com maior concentração de capital nas mãos de grandes

---

<sup>9</sup> Ao falar em acessórios tecnológicos disponibilizados, temos presente que nem todas as pessoas têm acesso a esses recursos, pois eles se encontram desigualmente distribuídos, considerando os dados do documento da CEPAL (2000), onde consta que até março de 2000 apenas 3,5% da população da América Latina estava conectada à internet. Passados alguns anos, esta realidade pouco foi alterada, conforme dados que serão apresentados mais adiante com relações a outros países. Percebe-se aí que a exclusão não pode ser entendida apenas pelo viés tecnológico uma vez que ela está diretamente relacionanda à forma como a sociedade se organiza.

empresas transnacionais. Isso ocorre, entre outros aspectos, porque com o surgimento das TIC, passamos a ter aquilo que é denominado de economia digital. Para Tapscott (1997, p. 9), nessa “nova economia mais e mais valor agregado será criado pelo cérebro e não pela força”. Se antes tínhamos as informações circulando no meio físico impresso em papéis, dinheiro e cheques, hoje todas as operações não são mais realizadas por átomos, mas digitalizadas, circulando pelo mundo inteiro na velocidade da luz, transformadas em *bits* de computadores (Negroponte, 1995).

Essas mudanças trazem alterações para os governos, empresas e organizações em geral, bem como para as pessoas, pois novas formas de relações surgem mediadas pelas TIC. Nesse sentido, a política mundial sofre alterações que passam a ser geridas pelos grupos de maior poder econômico - G7<sup>10</sup> - também os maiores produtores de tecnologias. São eles que definem as ações dos países mais pobres. A par dessas mudanças econômicas e políticas vieram os problemas sociais. Milton Santos (2000, p. 74) alerta-nos que "o território é hoje nacional da economia internacional, a pobreza, hoje, é a pobreza nacional de ordem internacional".

A Comissão Econômica para América Latina e Caribe – CEPAL - publicou em 2000 o documento “Agenda de políticas públicas necessárias para a inserção da América Latina e Caribe na sociedade do conhecimento”. Por meio deste documento chama-se a atenção para a necessidade dos países dessa região se inserirem o quanto antes na ‘nova’ economia, pois “como geralmente acontece com as inovações, os primeiros a se estabelecerem no mercado adquirem rapidamente uma posição dominante dentro do mesmo, o que permite capturar parte importante da renda dos consumidores” (CEPAL, 2000 p. 12.). Vale ressaltar que o fato dos países menos desenvolvidos não estarem realizando inovações tecnológicas de forma intensa, não significa dizer que isso seja por falta de vontade. Existem elementos históricos determinantes presentes nestes países, impossibilitando que um maior grau de desenvolvimento possa ser concretizado.

No atual estágio de expansão do modo de produção capitalista, o desenvolvimento científico e tecnológico está sendo alavancado a um patamar nunca antes alcançado, o que tem feito surgir novas e sofisticadas tecnologias em diversos setores. Dentre estes setores há um destaque para a comunicação e a saúde. Na área da

---

<sup>10</sup> Grupo dos oito países mais ricos do mundo: Estados Unidos, Inglaterra, Japão, França, Canadá, Alemanha e Itália. Continua sendo conhecido como G7 embora seja também integrado pela Rússia.

comunicação, onde poucos têm acesso às TIC, os meios de comunicação de massa (rádio e televisão) ainda são os mais usados pela maioria da população. Com relação à saúde, já é possível a realização de cirurgias à distância e o desenvolvimento de pesquisas científicas colaborativas para o estudo de doenças e aplicação de tratamentos.

As novas tecnologias da informação e da comunicação modificaram não somente as relações pessoais como também as relações profissionais, imprimindo novas formas de criação, produção e circulação de mercadorias e serviços. Santaella (1997) faz uma análise da relação homem-máquina de acordo com a época em que cada tecnologia surgiu. Ela classifica estas relações em três níveis: o muscular-motor, o sensorio e o cerebral.

As máquinas musculares a que a autora se refere fazem parte do século XIX, quando teve início a Revolução Industrial<sup>11</sup>. As primeiras máquinas desse período eram movidas a vapor e posteriormente a eletricidade. Entretanto, elas apenas reproduziam os movimentos humanos com maior rapidez e maior força física, amplificando a capacidade humana. A autora diz que “a Revolução Industrial foi uma revolução eletromecânica, (...) cuja potência não poderia ir além da imitação dos gestos humanos mais grosseiros e repetitivos” (1997, p. 35). As máquinas musculares produziam apenas artefatos e objetos industrializados.

Além das máquinas musculares, no contexto da Revolução Industrial foram criadas também as máquinas sensoriais. McLuhan (1995) diz que os meios de comunicação funcionam como extensão dos sentidos humanos, como a visão e a audição, produzindo ou reproduzindo signos e imagens.

As máquinas cerebrais, para Santaella (1997), são a representação do pensamento humano, com toda a sua complexidade. O computador foi criado para processar dados com maior rapidez e que a mente humana não conseguia realizar. Talvez por esse motivo os franceses denominam o computador de “*ordinateur*” – ordenador.

---

<sup>11</sup> A expressão “Revolução Industrial” é usada para referir-se às mudanças ocorridas na organização e produção industrial iniciada na Inglaterra a partir de meados do século XVIII. Estas mudanças caracterizam-se pela passagem da manufatura à indústria mecânica que começa a realizar produção em série. Alguns autores distinguem a Revolução Industrial em fases. Contudo não há unanimidade entre eles a respeito desta denominação. Para Schaff (1992), por exemplo, a sociedade atual estaria vivenciando a “Segunda Revolução Industrial” ao mencionar as mudanças na base técnica (e superestrutural) da produção consubstanciadas nos vetores microeletrônico, biotecnológico e energético. Outros autores como Frigotto (1991) e Cano (1993) referem-se a este estágio como sendo a “Terceira Revolução Industrial”.

Os primeiros computadores eram máquinas imensas e com pouca capacidade de processamento. Com o surgimento dos computadores pessoais, na segunda metade do século XX, a capacidade de armazenar e processar informações foi ampliada de tal forma que hoje é possível num único equipamento ouvir música, assistir filmes, ler jornal, revista, enviar e receber mensagens, criar textos e muitas outras atividades que podem ser distribuídas entre diversas “janelas”. O computador é hoje a convergência<sup>12</sup> de todos os meios de comunicação que o antecederam. Santaella conclui que

se as máquinas musculares amplificam a forma e o movimento físico humano e as máquinas sensoriais dilatam o poder dos sentidos, as máquinas cerebrais amplificam habilidades mentais, notadamente as processadoras e as da memória (idem, p. 41).

As tecnologias da informação e da comunicação ou máquinas cerebrais disponibilizam novos espaços e ambientes conhecidos também como ciberespaço. Para Trivinho (2000, p. 180), “o conceito de ciberespaço diz respeito a uma estrutura infoeletrônica transnacional de comunicação de dupla via em tempo real, multimídia ou não, que permite a realização de trocas”. Lévy (1999) considera o ciberespaço ou rede não apenas a infra-estrutura informática, mas também as relações entre as pessoas que interagem neste ambiente. A interação entre as pessoas no ciberespaço cria novas formas de comportamentos, de linguagem, de atitudes, de valores, de práticas e costumes que este autor denomina de cibercultura.

Os dados revelam que grande parte da população no Brasil e no mundo não participa desta nova forma de comunicação da cibercultura, pois apenas 10% da população mundial<sup>13</sup> têm acesso à internet, segundo pesquisa divulgada em maio de 2002 no *site* [www.nua.com](http://www.nua.com). As conexões à internet alcançaram 580,78 milhões de pessoas, apresentando um salto de 173,68 milhões de usuários desde dezembro de 2000, quando os acessos à rede totalizavam 407,1 milhões de conectados. Deste total, a Europa possui 32% de pessoas conectadas à internet no mundo, com 185,83 milhões de europeus *on line*, comparado com os 182,83 milhões nos EUA e Canadá, e 167,86 milhões na Ásia-Pacífico. Dentre os países com o maior índice de pessoas *on line*, está a Islândia, com 69,8% de seus habitantes com acesso à rede. Em seguida vem a Suécia com 64,68%, Dinamarca com 60,38%, Hong Kong com 59,58%, e Estados Unidos com 59,1%.

---

<sup>12</sup> Na nota de rodapé de número 26, p. 26 estaremos apresentando alguns significados para a palavra convergência.

<sup>13</sup> Fonte: <http://idgnow.terra.com.br/idgnow/internet/2002/08/0021> - acessado em 23/11/2003

As contradições surgem quando comparamos estes dados com as regiões menos desenvolvidas do planeta. A América Latina possui apenas 6% de internautas ou 32,99 milhões. No Oriente Médio e na África a situação é ainda mais dramática, já que as duas regiões juntas são responsáveis por apenas 2% do volume total de pessoas conectadas à rede no mundo. As previsões do *site* Nua, são de que o número de internautas deverá atingir o marco de 1 bilhão até o ano de 2005.

Embora possamos observar que, conforme citado anteriormente, 10% da população mundial têm hoje acesso à rede de comunicação, é preciso analisar de que forma estas pessoas estão utilizando estas informações. Como consumidoras ou como produtoras? De acordo com o Jornal *Folha de S. Paulo* (03/11/2002), dez dos treze servidores raiz (*root servers*) que sustentam a rede internet estão localizados nos Estados Unidos, o que demonstra a supremacia americana para produzir, divulgar e controlar as informações.

Disponibilizar ao conjunto da população acesso aos meios tecnológicos como a internet é algo importante a ser pensado pelos responsáveis pela formulação das políticas públicas, visando a diminuir a exclusão que esta população já sofre em outros aspectos como educação, saúde, trabalho e lazer. As tecnologias da informação e da comunicação já estão sendo amplamente utilizadas pelas camadas mais privilegiadas da população. De acordo com Castells (1999, p. 55), “as elites aprendem fazendo e com isso modificam as aplicações da tecnologia, enquanto a maior parte das pessoas aprende usando e, assim permanecendo dentro dos limites do pacote da tecnologia”. Não basta apenas disponibilizar o acesso à internet para consumir informação. O mais importante é usar as TIC para também produzir conhecimentos.

É neste sentido que Bianchetti (2001) nos chama a atenção para o conceito de conhecimento, que algumas vezes tem sido usado como sinônimo de informação. Conceber a informação como conhecimento acaba por fazer com que ele se constitua

numa entidade, supra, autônoma, independente dos seus autores e possuidores, como se o conhecimento pudesse constituir-se enquanto tal, por uma outra via que não seja a sua construção sociobiopsicológica, numa realidade histórico-social concreta, traduzindo-se numa epistemologia. (...) Ora, coletar e armazenar informações pode até constituir-se numa condição necessária para produzir conhecimentos, mas jamais será condição suficiente (p. 54).

Dentro dessa perspectiva, percebemos que disponibilizar acesso às TIC para a população por meio de atividades que utilizam a tecnologia apenas de forma instrumental não garante a construção de conhecimentos e menos ainda a oportunidade de um novo

emprego. O acesso de pessoas aos meios tecnológicos terá maior sentido se estiver atrelado a um projeto de formação de cidadania, onde cada cidadão tenha a possibilidade de disponibilizar na rede conteúdos que possam contribuir para a construção do que Lévy (1994) chama de “inteligência coletiva”. Esta é entendida como uma “inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada e mobilizada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (p. 28). Para o autor, esta inteligência somente poderá ser desenvolvida se baseada nas tecnologias digitais da informação, pois elas proporcionam “aspecto participativo, socializante, descompartmentalizante, emancipador” (Lévy, 1999, p. 30). É com este objetivo que algumas universidades, governos e organizações não-governamentais (ONGs) têm disponibilizado à população o acesso às tecnologias digitais.

A utilização das TIC pode potencializar a produção de conhecimentos com o envolvimento de múltiplos autores de maneira não linear, numa perspectiva de rede, onde cada nó pode ser o centro de outras redes que estão constantemente sendo alteradas interativamente. Porém, como já apontamos, as tecnologias capazes de proporcionar estas novas formas de relações não estão disponíveis à maioria da população mundial, uma vez que nem todos os países têm condições econômicas para apropriar-se e utilizar-se dos mais avançados recursos tecnológicos.

## **1.2. (In)exclusão digital e políticas públicas**

O termo inclusão digital tem sido utilizado com frequência tanto em reuniões e fóruns acadêmicos como em diversos outros espaços políticos e sociais. Incluir significa inserir, fazer parte, pôr dentro. Assim sendo, a inclusão digital pode ser entendida como a inserção de pessoas na utilização das tecnologias digitais, com maior ênfase nas tecnologias da informação e da comunicação, onde o acesso à rede internet constitui-se na principal atividade. Falar de inclusão digital pressupõe também a existência de uma exclusão, que, nesse caso, pode ser entendida como o não acesso e o não uso da internet.

Em alguns países, incluindo também o Brasil, têm sido criados vários projetos que oportunizam o acesso às TIC para a população. Entre estes projetos está a implantação de telecentros comunitários com computadores ligados à internet e em geral com acesso gratuito. As experiências com os telecentros surgiram nos países nórdicos<sup>14</sup>. Em 1985 e em 1991, cerca de 100 telecentros já haviam sido implantados nesses países.

Nessa perspectiva, a democratização do acesso às TIC tem sido uma preocupação de governos do mundo inteiro. Contudo é nos países menos desenvolvidos que se torna imperiosa a busca de alternativas que possam favorecer à inclusão digital, de forma que estes países não continuem sendo apenas consumidores de tecnologias e de informações.

Entre os anos de 1991 e 1992, os Estados Unidos iniciam o Programa *High Computing and Communications* (HPCC), voltado para o avanço da tecnologia de redes e computação com viés basicamente acadêmico. Em 1994 esse programa expandiu-se, passando a ser denominado de *Global Information Infra-structure* (GII) e tornando-se um desafio mundial a ser enfrentado por todos os governos. Os países da União Européia, em resposta ao desafio americano, lançam o Programa “Sociedade da Informação”, dando ênfase à informação e favorecendo as aplicações dos aspectos multiculturais, multilingüísticos e de uso social como base para a informatização da sociedade.

No Brasil, esse Programa foi iniciado em 1999 pelo Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) e, no ano seguinte, foi lançado o *Livro Verde*<sup>15</sup>, contendo as metas de implementação do Programa Sociedade da Informação bem como um resumo das possíveis aplicações em tecnologias da informação. Os telecentros foram incluídos nesse programa como uma das configurações para a promoção da inclusão digital. As propostas descritas no *Livro Verde* foram divulgadas à sociedade como forma de consulta pública. Após a realização das consultas, foi elaborado o plano detalhado de execução do Programa que culminou com a divulgação do *Livro Branco*.

O *Livro Branco* deveria conter as estratégias e os passos de implementação das políticas propostas no *Livro Verde*. No entanto, restringe-se ao estabelecimento de bases tecnológicas na área de Ciência e Inovação Tecnológica, sem indicar aspectos importantes para a formação de espaços disponibilizadores de acesso às TIC para a população. A construção de um maior número de telecentros nas periferias das cidades é visto por Silveira (2001) como uma das formas de inclusão digital que permitiria “a construção de uma gigantesca rede pública de comunicação” (p. 39). Além dos telecentros, Silveira sugere ainda que os laboratórios de informática das escolas públicas sejam também utilizados pela comunidade não-escolar nos finais de semana como uma alternativa de promover a inclusão digital principalmente nos grandes centros urbanos.

---

<sup>14</sup> Inicialmente surgiram na Dinamarca, Suécia, Noruega e Finlândia. Depois na Escócia, Irlanda e Canadá.

<sup>15</sup> É possível ter acesso ao conteúdo do *Livro Verde* de forma impressa, em CD-ROM e também no *site* <http://socinfo.org.br>. Contudo, o mesmo não aconteceu com o *Livro Branco*, lançado em junho de 2002 e disponível apenas no *site* <http://www.mct.gov.br/publi/default.htm>.

Visando fazer frente a essa necessidade, iniciativas governamentais estão sendo buscadas para oferecer à população espaços de conectividade, sendo as escolas públicas um dos locais para este acesso, por meio do fortalecimento do Programa Nacional de Informática na Educação – ProInfo<sup>16</sup>. Pretendia-se atingir, por meio do ProInfo, seis mil escolas públicas em 1998, mas, até recentemente, apenas 2.851<sup>17</sup> escolas foram contempladas com computadores e muito poucas com conexão à internet.

Por meio do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (FUST), criado pela Lei Geral de Telecomunicações (LGT) de 1997, o governo pretende garantir que as escolas, bibliotecas, postos de saúde e demais estabelecimentos públicos possam estar conectados à internet. Os valores arrecadados pelo FUST (estimado em quase três bilhões de reais<sup>18</sup>), entretanto, estão aguardando uma decisão governamental para definir sua aplicação. Atualmente, a Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL) está viabilizando legalmente o uso do FUST<sup>19</sup> para o estabelecimento de um novo serviço, que levará a internet rápida às instituições acima citadas, sob regime de concessão para empresas prestadoras deste serviço. O novo plano da ANATEL dividiu o país em 11 áreas. Esta divisão evitará que uma concessionária de telefonia fixa seja beneficiada com a prestação do novo serviço na sua própria área de atuação, onde já possui infra-estrutura instalada.

Conectar a escola à internet significa também formar professores capazes de interagir com as TIC, visando construir conhecimentos junto com os alunos, possibilitando, assim, não apenas o acesso à internet na escola, mas também a inserção da escola na internet (Preto, 1999). Nessa perspectiva, a comunidade escolar deixa de ser apenas consumidora de conteúdos para trabalhos escolares e torna-se produtora de cultura e conhecimento local que passarão a integrar a rede global de informações.

Para que seja possível tornar a escola um ponto de acesso para a inclusão digital num país com o tamanho do Brasil, será preciso pensar em alternativas de conexão à rede que não sejam apenas via linha telefônica, uma vez que esta é uma das formas mais caras de conexão. Existem outras possibilidades de acesso à rede como por exemplo, por meio

---

<sup>16</sup> Este programa foi criado em 1997 pelo Ministério da Educação por meio da Secretária de Educação a Distância, tendo como um dos objetivos informatizar as escolas públicas, garantindo assim igualdade de oportunidades aos alunos de diferentes classes sociais.

<sup>17</sup> Diretrizes do ProInfo - Fonte: <http://www.proinfo.mec.gov.br> - acessado em 10/12/2001. O ProInfo tem sido objeto de investigação em pesquisas como as de Quartiero (2002) e Straub (2002) entre outras.

<sup>18</sup> Dados obtidos em <http://www.estadao.com.br/tecnologia/coluna/stanton/2003/dez/22/38.htm> acessado em 27/01/2004

<sup>19</sup> Mais informações em: [http://www.cidadania.org.br/conteudo.asp?conteudo\\_id=3167](http://www.cidadania.org.br/conteudo.asp?conteudo_id=3167) - acesado em 27/02/2004

de antenas de rádio, fibra óptica e conexão via satélite. Contudo, torna-se importante a realização de estudos para cada realidade, de forma que sejam encontradas as alternativas que melhor atendam às necessidades de cada região.

Possibilitar acesso à internet significa também oferecer serviços de telecomunicações mais baratos e acesso à infra-estrutura computacional de baixo custo. O aumento das tarifas telefônicas tem sido um dos pontos que dificulta e até mesmo impede o aumento do número de pessoas conectadas à rede. Pretto (2003) critica a cobrança dos pulsos telefônicos ainda existente no Brasil desde o período em que o sistema de telecomunicações não dispunha de linhas suficientes para atender as solicitações. Desta forma, a cobrança dos pulsos obrigava as pessoas a reduzirem a utilização do sistema por muito tempo. Atualmente, quase todo o sistema de telefonia brasileira é digitalizado e transmitido por meio de fibra óptica, o que aumentou em muito a capacidade de transmissão, a ponto de 70% da capacidade do sistema numa região metropolitana ficar ociosa. Por isso, a cobrança dos pulsos telefônicos seria desnecessária. Para este autor, “o Brasil precisa avançar a passos largos na busca da inclusão digital de todos os cidadãos, tornando essa idéia de cobrança por pulsos coisa do passado, regulamentando a tal internet gratuita” (2003, p. 01).

A maioria dos usuários domésticos da internet no Brasil utiliza conexão por meio de linhas telefônicas discadas. Este tipo de conexão a cada dia torna-se mais difícil de ser realizado, principalmente devido ao aumento do fluxo na rede. Em determinados momentos, torna-se praticamente impossível o acesso, principalmente aos *sites* multimídias com texto, som, imagem e animação, como é o caso do *site* da AllTV, objeto da nossa pesquisa.

Para melhorar o acesso à internet, as empresas telefônicas têm oferecido um serviço adicional para as pessoas acessarem à rede com maior velocidade. São as chamadas linhas ADSL<sup>20</sup>, com capacidade infinitamente superior às linhas normais e com custo igualmente superior. Isso pode ser um indicativo de que hoje existe uma gradação para a categoria dos excluídos digitais, uma vez que ter acesso à rede não significa mais ter todo o acesso à toda a rede.

---

<sup>20</sup> *Assymetrical Digital Subscriber Line* é uma tecnologia que utiliza linha telefônica digital para tráfego de dados em velocidades de até oito megabits por segundo. Essa velocidade é garantida por um processo digital avançado que comprime as informações. A linha telefônica não fica ocupada, porque o modem contém um chip chamado *splitter*, que separa voz e dados. Assim, pode-se receber ligações mesmo enquanto se está navegando. Mais informações em <http://www.terra.com.br/informatica/especial/bandalarga/adsl.htm> - acessado em 14/09/2003.

A exclusão digital é um tema que tem sido debatido em vários encontros, seminários e demais eventos. Seu último grande espaço de debate aconteceu na Primeira Cúpula Mundial sobre Sociedade da Informação<sup>21</sup>, ocorrido entre os dias 10 e 12 de dezembro de 2003 na cidade de Genebra. Este encontro foi realizado pela União Internacional de Telecomunicações (IUT) a pedido da Organização das Nações Unidas (ONU) e tem a participação de mais de 10 mil delegados, representando cerca de 175 países e outros 50 chefes de estado e governo, além de representantes dos Estados, chefes de empresas e responsáveis por ONGs. O principal tema debatido foi a exclusão digital e as formas de diminuir o fosso existente entre os países ricos, inseridos nas redes digitais, e os países pobres que estão à margem dos avanços tecnológicos.

As discussões abordadas durante a Cúpula Mundial não avançaram para um patamar de concretização de ações que pudessem viabilizar a disseminação das TIC nos países que possuem menos acesso à rede. A idéia de criar um Fundo Solidário Digital como forma de contribuição para promover a informatização nos países pobres não foi acatada pelos países ricos, tendo sido os Estados Unidos seu principal opositor.

Outro aspecto também importante e debatido durante esse evento foi o controle da Internet, que tem se intensificado em alguns Estados autoritários como a China e Cuba, além de nações democráticas como os Estados Unidos. Este último país tem criado meios cada vez mais sofisticados de vigilância e controle da internet sob o pretexto de combater o terrorismo, principalmente depois dos acontecimentos de 11 de setembro de 2001.

### **1.3. Vigilância, controle e exposição**

A intensificação do uso da rede mundial de computadores nos diversos setores sociais e econômicos faz com que a sociedade contemporânea esteja sendo caracterizada muitas vezes como uma sociedade de vigilância, em que novas formas de controle surgem diariamente. Nesta perspectiva, para Deleuze (1998), o avanço tecnológico e o crescimento das redes digitais têm feito com que a sociedade atual esteja vivenciando um momento de transição entre a “sociedade disciplinar” (Foucault, 1977) e a sociedade do controle. Isso porém não significa dizer que as tecnologias sejam determinantes, pois a sua utilização vai depender de outros aspectos sociais, culturais, políticos e econômicos.

---

<sup>21</sup> A declaração final desse evento está disponível no *site* oficial da Cúpula <http://www.itu.int/wsis>

As idéias relacionadas à vigilância, controle e disciplina já fazem parte do pensamento e das ações humanas há muito tempo, muito antes do desenvolvimento das TIC. Um dos primeiros filósofos a sistematizar aspectos relacionados ao controle disciplinar foi Jeremy Bentham (1748-1832), em 1787, quando escreveu sua obra *O Panóptico*. Esta denominação refere-se a uma casa de inspeção baseada num princípio de construção que pode ser aplicado a qualquer estabelecimento, no qual as pessoas são submetidas à vigilância absoluta. Na descrição de Bentham, o que torna o processo disciplinador eficiente é o fato das pessoas terem a sensação de que estão sendo constantemente vigiadas. A forma como o Panóptico foi projetado contribuiu para que as pessoas se sentissem estar sendo a todo momento inspecionadas. Por este motivo, ele é tido como um sistema eficaz de vigilância.

Além de Bentham, outros autores, embora numa perspectiva ficcional, como Huxley (1989) e Orwell (1983) também analisaram a sociedade moderna sob o aspecto da vigilância e do controle como formas de manter os indivíduos “domesticados” e obedientes ao grupo no poder. O conteúdo presente nas obras desses autores contraria a imaginação de More (2002) e Bacon (1984)<sup>22</sup>, que idealizaram uma nova sociedade num lugar melhor e com uma vida de felicidade, tendo nas tecnologias o suporte para suas utopias.

O que muda na sociedade moderna a partir das características panópticas que permitem a vigilância e o controle? Segundo Foucault (1977), o castigo, que na antiguidade era físico, passou a ser a tortura mental. O indivíduo vigiado de maneira ininterrupta muda seu comportamento ‘indisciplinado’ para obedecer aos padrões impostos por parte daqueles que estão exercendo o controle. Foucault sugere que a partir do panoptismo um novo tipo de sociedade começou a emergir. Uma sociedade onde poucos vigiam muitos. Essa nova forma de vigilância, porém, não fica restrita apenas ao ambiente prisional, pois o princípio do panoptismo foi transportado para outras instituições sociais como a escola, o hospital, as fábricas e a igreja.

Mathissen (1998) lembra, no entanto, que, apesar de Foucault ter feito uma ampla análise da vigilância na sociedade moderna, não considerou os meios de comunicação de massa como um mecanismo de vigilância, pois isso o teria levado a modificar a sua imagem de sociedade. Mathissen acredita, então, que os meios de comunicação de massa

---

<sup>22</sup> A obra *Nova Atlântida* é um curto e inacabado fragmento do último trabalho de Bacon, escrito em 1627. Nesta obra ele descreve uma sociedade na qual são concedidos todos os poderes àqueles que se dedicam à pesquisa científica e à experimentação para que o homem, conhecendo a natureza, possa dominá-la e assim alcançar um estado de pleno bem-estar e de satisfação dos seus desejos.

criaram o “Sinoptismo” onde muitos (a sociedade) vigiam poucos: “os Vips, os repórteres, as estrelas, quase uma classe nova na esfera pública” (p. 82). Desta forma, este autor acrescenta a constatação de que o panóptico e o sinóptico juntos irão exercer as principais funções de controle na modernidade, principalmente com o desenvolvimento tecnológico, pois hoje há

um grande número de consumidores assistindo televisão sinópticamente, pedindo e pagando pelos artigos anunciados, como também empreendendo várias outras transações econômicas, enquanto os produtores de mercadorias pesquisam em todo o mundo panópticamente, controlando a capacidade dos consumidores de pagar e assegurando a efetivação do pagamento, ou mesmo interrompendo a transação, em caso de possibilidade de insolvência (idem, p. 87).

Nesta perspectiva, podemos questionar a quem a vigilância está protegendo? O cidadão ou o empresário dono do capital e grande investidor financeiro? É claro que seria ingenuidade acreditar que os sistemas de controle estão disponíveis para a proteção da população em geral. Na verdade, esses sistemas vigiam e protegem o capital de possíveis ameaças. Porém ao instalar câmeras de vigilância em locais públicos, divulga-se que isso é para a segurança de “todos”, mesmo sem saber se “todos” aprovam ou autorizam a disseminação da sua imagem. Embora, se tiverem que escolher entre a sensação de mais segurança e a invasão de privacidade, as pessoas acabem admitindo que, em nome da primeira, abdicam de ter a sua privacidade preservada.

Na obra *1984*, Orwell descreve uma sociedade onde as pessoas são constantemente vigiadas por teletelas que controlam seus passos independentemente da sua vontade. A vigilância constante era uma forma de expor as pessoas e de obrigá-las a seguir um comportamento padrão imposto pelo Partido/Estado, que era tratado como o *Big Brother*<sup>23</sup> (o grande irmão).

Ao contrário das previsões feitas por Orwell, a sociedade atual vive um estágio de publicização da privacidade nunca antes observado em outros períodos da história da humanidade. As TIC hoje propiciam rapidamente a divulgação de qualquer fato, acontecimento, imagem ou informação por todo o planeta em milésimos de segundo.

---

<sup>23</sup> O programa *Big Brother* da TV Globo apresenta uma inversão em relação à vigilância, controle e exposição a que se referia Orwell. Isso pode ser notado no grande número de candidatos para participar desse programa. Estas pessoas demonstram estarem a fim de se expor, ao contrário do que acontecia com os personagens do livro *1984*. A exposição na TV Globo inclui aspectos comerciais que trazem um retorno ao participante do programa, ao passo que a exposição descrita por Orwell não tinha nenhum caráter comercial, pois tratava-se de uma imposição por questões políticas.

Os sofisticados sistemas de vigilância com câmeras digitais para o registro de imagens e sons fazem parte do cotidiano de uma população que vive a cada dia mais vigiada. A invasão de privacidade ganha legitimidade em nome da segurança ao se acreditar e divulgar que quanto maior for a vigilância eletrônica maior será a segurança de todos. Por outro lado, a televisão exhibe programas no estilo *reality show*, onde milhares de pessoas disputam uma vaga para deles participar, querendo a todo custo aparecer, sair do anonimato, ou mesmo conseguir um futuro contrato de trabalho. Qual seria, hoje, o motivo pelo qual as pessoas estão buscando cada vez mais aparecer na mídia? Por que pessoas estão fotografando, filmando ou relatando a sua própria vida na internet<sup>24</sup> ?

Ao fazer uma análise do comportamento social das pessoas na atualidade não podemos nos colocar como deterministas tecnológicos, achando que a causa das mudanças comportamentais são as TIC, pois neste caso poderíamos correr o risco de nos tornarmos ‘ludditas’<sup>25</sup>. O que não é o caso, pois não é a tecnologia que modifica o comportamento humano, mas é ou deveria ser o homem que utiliza a tecnologia para atender aos seus interesses. Neste sentido, Castells (2003a) ressalta que “a internet é um instrumento que se desenvolve, mas que não muda os comportamentos; ao contrário, os comportamentos apropriam-se da internet, amplificam-se e potencializam-se a partir do que são” (p. 273).

As tecnologias oferecem inúmeras possibilidades, cabendo a cada pessoa, comunidade ou instituição decidir de acordo com seus interesses e necessidades qual a utilização que lhe será dada. No entanto, é necessária a instituição de instâncias que estejam acima da mera vontade individual. Por este motivo, reside aqui a importância e a necessidade de políticas públicas que garantam a participação coletiva de diferentes grupos sociais no acesso às TIC de forma interativa, oportunizando aos indivíduos serem produtores de conhecimento e não apenas consumidores de informação.

---

<sup>24</sup> Os diários virtuais conhecidos como *blog* e *fotolog* são atualmente um exemplo de exposição da vida privada na Internet, conforme discutiremos mais adiante.

<sup>25</sup> Na primeira revolução industrial a inserção de máquinas no processo de produção ocasionou um grande desemprego que revoltou os trabalhadores ingleses. Desta forma, eles se organizaram e invadiram fábricas para quebrar as máquinas desencadeando um movimento conhecido como ‘luddismo’, devido ao nome do suposto líder do grupo Ned Ludd. Ao analisar este movimento, Marx (1987, p.490) aponta que “era mister tempo e experiência para o trabalhador aprender a distinguir a maquinaria de sua aplicação capitalista e atacar não os meios materiais de produção, mas a forma social em que são expostos”.

## **CAPITULO II**

### **2. O POTENCIAL INTERATIVO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO**

A implantação de espaços públicos que possam garantir o acesso às TIC para a população é uma importante medida a ser tomada pelos órgãos governamentais. Contudo, não basta apenas garantir o acesso, é necessário preparar as pessoas para se apropriarem destas tecnologias de informação, comunicação e também de aprendizagens de maneira interativa e que lhes possibilite serem algo mais que usuários de tecnologias ou consumidores de informações.

Neste capítulo, estaremos apresentando algumas transformações tecnológicas presentes na sociedade contemporânea e as possibilidades de interatividade potencializadas pelas TIC, bem como a forma como aparecem na AllTV. Será dado relevo às categorias da virtualidade e da hipertextualidade por entendermos que ambas são importantes para o estabelecimento de uma interatividade no ambiente virtual da internet, aspecto que poderá propiciar indicação para a área da educação e, particularmente, para a sala de aula.

#### **2.1 Primeiras aproximações**

Nos últimos anos, a internet tornou-se o melhor meio de informação e divulgação de qualquer assunto, desde projetos educacionais a propagandas publicitárias. Ela é também uma grande rede de comunicação onde as pessoas interagem de diversas maneiras, superando a modalidade comunicacional tradicional. A *web* cria um ambiente informacional múltiplo em que as agências de notícias não são mais as

únicas a veicular informações, pois agora todos têm a possibilidade de ser também produtores de conteúdos. Desta forma, o diferencial da internet é que todos podem ser emissores e receptores.

O desenvolvimento das TIC e a disseminação da internet modificaram a maneira das pessoas comunicar-se, efetuar compras e pagamentos, estudar, pesquisar, organizar-se, informar-se e também divertir-se. A rapidez com que a internet se popularizou, alterando hábitos já existentes na humanidade há mais tempo, fez com que ela fosse considerada, segundo Castells (2003a), como mais que uma simples tecnologia transformando-se em “um meio de comunicação, de interação e de organização social” (p. 255). Hoje, muitas pessoas substituíram a escrita de cartas ou o uso de telefones pelo *e-mail* ou por mensagens trocadas instantaneamente em bate-papos restritos como, por exemplo, *ICQ* e *MSN*.

A história da criação da rede mundial de computadores teve seu início por volta da década de 1960 como um programa de pesquisa militar do governo americano. Porém, contrariando as expectativas militares, ela expandiu-se e consolidou-se de forma livre, através de uma rede interativa e aberta entre pesquisadores de diferentes países. Vale ressaltar que, no início, as empresas não acreditavam na viabilidade da internet e, por este motivo, não investiram em pesquisas nesta área. Castells (2003a) lembra-nos que, em 1972, a AT&T recusou-se a dar continuidade ao projeto da Arpanet (antepassada da internet) por achar que ela jamais seria um negócio rentável. Nesse mesmo sentido, mencionou o fato de o presidente da IBM ter declarado que, no ano de 2000, existiriam no mundo somente cinco computadores, todos IBM *Mainframe*, e que, por esta razão, não haveria necessidade de se criar computadores pessoais.

A internet foi sendo desenvolvida por pessoas que se interessaram por ela e que começaram a realizar pesquisas durante as suas horas de folga. Desta forma, um dos principais protocolos da Internet, o TCP/IP, criado no início da década de 1970 e utilizado ainda hoje, acabou sendo distribuído gratuitamente na rede, onde cada pesquisador ou técnico de informática podia ter acesso ao seu código fonte. O correio eletrônico surgiu a partir de mensagens trocadas entre pesquisadores internacionais, que compartilhavam e desenvolviam tecnologias em cooperação e de forma paralela. É neste sentido que, para Castells (2003a), “as tecnologias são produzidas por seu processo histórico de constituição e não simplesmente por desenhos originais da tecnologia” (p. 262).

Paralelamente ao desenvolvimento e difusão da internet no mundo, outras tecnologias foram criadas e adicionadas a ela num processo de interconexões e interação que passou a ser conhecido como convergência de mídias<sup>26</sup>. Hoje, usando apenas o computador conectado à Internet, podemos assistir televisão, ouvir música de rádio ou de CD, jogar, digitar textos, ler notícias de jornais de vários países, participar de videoconferências, enviar *e-mails* e conversar nas salas de bate-papo, entre outras tantas atividades possíveis de serem realizadas. Os telefones celulares também possibilitam acesso à internet (embora limitado), já existindo inclusive aparelhos de celular que tiram fotografias digitais e as enviam por *e-mail*.

Além das atividades acima citadas, existem outras que também possibilitam interatividade e que a cada dia tem aumentado o número de seus adeptos. Atualmente, uma novidade na rede têm sido os diários virtuais chamados de *weblogger*<sup>27</sup> ou simplesmente *blog*, como são mais conhecido pelos informatas. Os *blogs* são relatos escritos em forma de diários, que se tornaram uma mania na internet nesse início do século XXI por ser a maneira mais fácil de se publicar algo na rede. Criar um *blog* é algo simples e rápido, bastando para isso acessar um provedor gratuito que ofereça esse serviço. Uma nova versão do *blog* é o *fotolog*. Trata-se de um diário virtual fotográfico onde constantemente são publicadas fotografias e imagens significativas para o autor do *fotolog*.

No *fotolog*, ao contrário do *blog*, há poucos relatos escritos em forma de texto, pois o objetivo dele é apresentar fotos, desenhos e imagens, enquanto no *blog* são (des)escritos acontecimentos, fatos e informações. Numa rápida pesquisa<sup>28</sup> feita num *site* de busca, pudemos constatar a existência de 23 milhões de *blogs* na Internet. Deste total, 437 mil são *sites* do Brasil. Nessa mesma pesquisa, observamos a existência de cerca de 789 mil *fotologs*, dos quais 120 mil são do Brasil<sup>29</sup>.

---

<sup>26</sup> A palavra convergência possui diferentes significados que não se restringem apenas à área da informática. Podemos constatar a presença deste conceito na física, na geometria, na lingüística e na oftalmologia. Ao analisar o significado do conceito de convergência, na especificidade da nossa pesquisa, percebemos que com as tecnologias digitais todas as mídias passaram a operar com *bits*, diferentemente do que acontecia anteriormente onde cada meio tinha seu próprio sistema de processamento e distribuição de sinais (Rabaça e Barbosa, 2001). Para Bianchetti (2001, p. 73), passamos a ter um predomínio da “gradativa convergência entre setores ou duas trajetórias tecnológicas, que (...) até a década de 60 do século XX haviam percorrido rotas próprias: a informática e as telecomunicações”.

<sup>27</sup> Para mais informações ver: Oliveira, Rosa Meire Carvalho de. *De onda em onda: a evolução dos ciberdiários e a simplificação das interfaces*. <http://bocc.ubi.pt> acessado em 29/07/2003

<sup>28</sup> Pesquisa feita no [www.google.com.br](http://www.google.com.br) em 31/01/2004

<sup>29</sup> Estes dados chamaram-nos a atenção para o fato de que a participação de brasileiros nesta modalidade é inversamente proporcional ao número de conexões, comparado-se com os outros países.

Os *blogs* passaram a ser utilizados por profissionais das mais diversas áreas, principalmente por jornalistas. Nem todos os jornais, no entanto, aceitam que seus repórteres tenham seus *blogs*, pois desta forma eles estariam sendo seus concorrentes diários na disseminação das notícias. Vale ressaltar que os jornais também têm *sites* onde, nem sempre, o acesso às informações é gratuito para qualquer visitante. Algumas notícias publicadas nos *sites* jornalísticos ficam restritas a assinantes. Se um jornalista disponibilizar uma informação no seu *blog* pessoal (que é de acesso gratuito), ele estará prejudicando os interesses empresariais do mercado da informação.

Apesar do *blog* ser uma espécie de diário, a escrita nele não é individualizada. Pelo contrário, há possibilidades de inserir outros integrantes, que poderão colaborar numa escrita coletiva. Os *blogueiros*<sup>30</sup> acabam formando uma rede, ou talvez uma comunidade, como discutiremos mais adiante. Ao visitar um *blog*, é possível encontrar indicações (*links*) de outros *blogs*, formando um hipertexto de informações, uma teia, onde diariamente novos fios são tecidos com a entrada de novos participantes.

Diante desta potencialidade oferecida pela internet, percebemos que ela disponibiliza uma forma de comunicação horizontal e interativa, pois cada pessoa tem a possibilidade de criar um *site* próprio e divulgar as informações que desejar sem que haja uma avaliação ou um enquadramento editorial. Isto nos mostra que estamos diante de uma nova forma de produção e disseminação do conhecimento, que dispensa emissão de parecer avaliativo, aspecto que está a demandar acompanhamento e avaliação.

Tradicionalmente, para que livros ou artigos possam ser publicados, é necessário que sejam analisados por um conselho editorial, que irá aprová-los, rejeitá-los e/ou sugerir alterações antes da publicação. Na medida em que a rede oferece um espaço aberto para publicações, cada pessoa poderá disponibilizar, em seu próprio *site*, qualquer informação que ela mesma julgue pertinente. Desta forma, ao buscar informações na internet quais seriam os critérios adotados para considerar uma informação como verdadeira? Será que para uma informação ou conteúdo científico ser disponibilizado na rede é necessário que antes ele precise ser aprovado? Haveria uma distinção para a disponibilização de conteúdos acadêmicos e outros tipos de informação na rede?

---

<sup>30</sup> Nome dado ao autor do *blog*. Pessoa que cria e utiliza um *blog*.

Percebemos que a utilização da Internet fez com que a comunicação de massa deixasse de ser o único meio de divulgação de conteúdos apresentados de forma padronizada. A facilidade oferecida pela *Web* para a divulgação de informações fez com que artistas, músicos e outros profissionais, que não possuíam espaço em outros meios de comunicação, passassem a usá-la para divulgar seus trabalhos e/ou vender seus produtos.

O crescimento diário da Internet, porém, muitas vezes, dificulta o acesso a informações mais específicas, uma vez que cada página pode multiplicar-se em outras páginas, formando uma rede de redes. Nesta perspectiva, é importante verificar a credibilidade das informações publicadas. Para tanto, torna-se importante realizar pesquisas em *sites* que tenham confiabilidade como, por exemplo, as bibliotecas virtuais que muitas vezes são disponibilizadas por instituições de ensino reconhecidas.

Não basta, contudo, apenas usar *sites* confiáveis para realizar uma boa pesquisa. É preciso saber o que fazer com os dados coletados, e para isso é imprescindível ter uma educação que possa orientar para a utilização das TIC não somente como fontes informativas ou como ferramentas auxiliares no processo pedagógico, mas como potencializadoras na construção de conhecimentos. Esses conhecimentos, elaborados a partir da rede e de outras discussões com professores e alunos, precisam retornar à *web* para que ela, além de ser uma grande fonte de informação, possa constituir-se em fator desafiador para a construção e troca de saberes.

As tecnologias da informação e da comunicação são propiciadoras de processos como a virtualização, a hipertextualidade e a interatividade, que serão objeto de nossa análise a seguir.

## 2.2. Virtualização

Começar a escrever sobre um tema é um processo que requer elaboração de idéias e pesquisa de fontes. Nesse instante imagino os caminhos que pretendo seguir para escrever sobre a virtualização. Porém não me prendo apenas ao conteúdo, penso também na formatação do texto. Que tipo de letra vou usar nas epígrafes? Quais fotos preciso digitalizar e onde irei inserí-las? São tantas idéias que já consigo imaginar o trabalho concluído. Poderia dizer que virtualmente a dissertação já está pronta. Contudo preciso escrevê-la, ou seja, atualizá-la.

"A Idéia não dispõe de qualquer atualidade. Ela é virtualidade pura" (Deleuze, 1988, p. 439)

O termo virtualização ou virtualidade tornou-se mais utilizado após o desenvolvimento dos computadores e das redes digitais. A virtualização, entretanto, é predecessora das tecnologias, pois trata-se de tudo aquilo que possui existência potencial ou que possivelmente poderá acontecer, isso é, factível. Etimologicamente, ‘virtual’ deriva do latim ‘*vir*’ (que significa homem em um sentido idealizado), de onde derivou o termo ‘*virtus*’ (força, masculinidade, potência, virtude). Segundo o *Dicionário de Tecnologia* (2003) ‘virtual’, no inglês da Idade Média, referia-se à qualidade de alguém “possuidor de certas virtudes físicas” (p. 921).

Pela via do senso comum, associa-se o virtual a tudo que é falso, imaginário, ilusório ou não material. Lévy (1996) considera que o virtual possui apenas uma afinidade com estas categorias, não se opondo ao real, pois trata-se apenas de “um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentidos sob a platitude da presença física imediata” (p. 12). Para Lévy, a digitalização e o ciberespaço ampliam as possibilidades de virtualização, mas sua amplitude vai além das redes digitais, pois a memória, a imaginação, os sonhos e os desejos são também outras formas de virtualidade.

Castells (1999) acredita que a realidade, na forma como ela se apresenta, sempre foi virtual, uma vez que ela quase sempre é percebida por meio de símbolos, de representações. Neste sentido, a virtualização faz parte da criação da humanidade, presente na história de vida de cada ser humano, em todos seus aspectos - sociais, econômicos, políticos, culturais e educacionais. Por este motivo, Bonilla (2002) percebe a importância de os educadores compreenderem “a relação virtual e real, haja visto a educação estar comprometida com o movimento de heterogênesse do humano, com os processos de produção de conhecimento, imaginação e aprendizagem, os quais estão intimamente relacionados a processos de virtualização” (p. 177).

Outros autores também estabelecem relação entre o virtual e o real. Weissberg (1993) acredita que “virtual e real são duas faces de uma mesma questão. O virtual não substitui o real, ele ajuda a lhe dar sentido” (p. 121). Dentin (1993) analisa o virtual “para além de real” (p. 135), considerando-o parte integrante e estrutural do real. Deleuze (1988), Serres (2003) e Lévy (1996) têm se dedicado aos estudos sobre virtualidade. Este último autor, na obra *O que é virtual*, propõe uma análise do termo considerando os aspectos filosófico, antropológico e sócio-político. A análise feita por Lévy (1996) utiliza as categorias possível/real como complementares do virtual/atual.

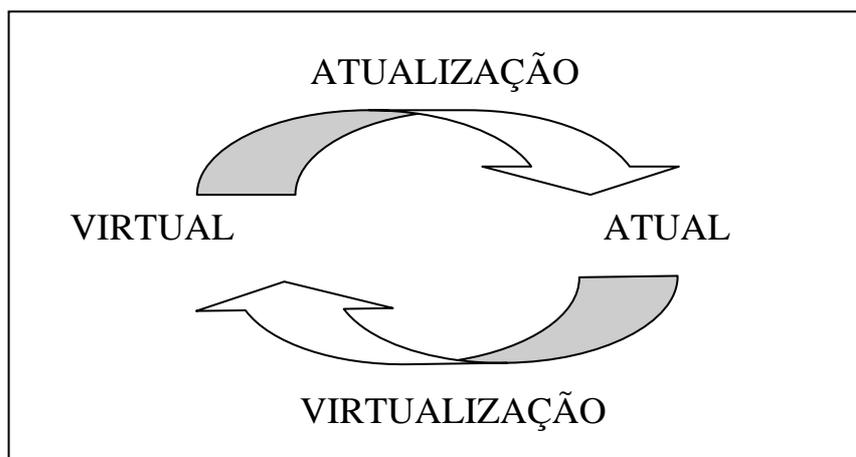
O possível é algo já constituído com todas as suas características, mas em que falta ainda a materialidade, a existência. Para Deleuze (1988, p. 339), “o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma ‘realização’”. O virtual é um real sem materialidade, mas que também existe. Possível e virtual são latentes, “anunciam antes um futuro do que oferecem uma presença” (Lévy, 1996, p. 137). Para Bonilla (2002, p. 178), “como uma possibilidade está associada a uma potencialidade, o possível está imbricado no virtual”.

Todavia o real e o atual são patentes e manifestos, eles estão presentes. Desta forma, o virtual não é imaginário nem oposto ao real, ele é uma parte do real e opõe-se ao atual. Segundo Lévy (1999), “o virtual é uma fonte indefinida de atualizações” (p. 48). As quatro categorias: possível, real, virtual e atual formam quatro pólos dialéticos. Para Lévy, possível/real estão no pólo das substâncias e virtual/atual estão no pólo dos acontecimentos.

Na relação virtual/atual surgem dois processos distintos e característicos da espécie humana: a virtualização, que é a passagem do atual para o virtual, compreendendo o remontar de uma solução problematizadora, e a atualização, que é a passagem do virtual para o atual, compreendendo uma solução exigida num complexo problemático.

Para melhor compreensão destes dois processos, podemos representá-los conforme a figura a seguir:

**Figura I:** Processos do conhecimento



Fonte: Elaborada pela autora com base em Lévy (1996)

Se a atualização é uma resposta a uma dada problematização, e a virtualização significa o retorno a uma nova problemática, podemos perceber que esse movimento dialético faz parte do próprio processo de aprendizagem do ser humano ao longo da sua existência. Nesta perspectiva, é impossível desvincular o par virtual/real da instância do sentido e do simbólico<sup>31</sup>.

As tecnologias da informação e da comunicação potencializam o virtual ao possibilitar que algo seja deslocalizado e desmaterializado. Com as TIC, as informações passaram a ser digitalizadas, ou seja, traduzidas em bits (com valores 0 e 1), podendo desta forma ser acessadas em vários locais simultaneamente (sincronização) e ser atualizadas por cada um dos sujeitos que acessarem a rede em espaços e tempos diferenciados (interconexão). A velocidade com que estas informações circulam na rede foi amplamente acelerada se compararmos com as trocas de informação realizadas por meio do envio de correspondências por correio. Percebe-se, então, que as tecnologias digitais redimensionam as categorias de espaço e de tempo, onde estas não representam mais o calendário ou o relógio como nas antigas gerações, mas se misturam e se inter cruzam. O virtual não está presente apenas em um determinado lugar, mas ele se manifesta em diferentes momentos e locais, tornando-se assim desterritorializado.

O fato de algo não pertencer a um determinado lugar não significa que não exista. Por exemplo, nas comunidades virtuais, seus membros estão espalhados em locais distintos do planeta e utilizam a rede como forma de comunicação para discutir assuntos de interesses comuns. Desta maneira, a comunidade está virtualmente presente na rede e atualiza-se em qualquer lugar onde seus membros estejam conectados.

Os novos espaços e tempos possibilitados pelas TIC são responsáveis também, segundo Tapscott (1997), por uma nova forma de economia, “a economia da Era da inteligência em Rede” (p. 8), onde os mercados eletrônicos utilizam a convergência entre a informática, a comunicação e os conteúdos. Para este autor, com as tecnologias convergentes surge a indústria da multimídia interativa, que já é responsável por cerca de 10% do PIB americano. Na nova empresa digital, a concorrência não é mais localizada, agora ela vem de todos os cantos, criando uma concorrência global. Nesse sentido,

---

<sup>31</sup> Talvez pudéssemos comparar esses processos a outras teorias de desenvolvimento cognitivo, como por exemplo, aos estudos realizados por Vygotsky, para quem o conhecimento se constrói a partir da interação sujeito-objeto de conhecimento. Porém isso nos desviaria do objetivo geral desta pesquisa que está relacionado à interatividade nos ambientes virtuais da Internet. Por isso a nossa preocupação no momento restringe-se a compreender como ocorre essa virtualidade.

“quando a informação se torna digital e interligada em rede, não há mais limites e nenhum negócio é seguro” Tapscott (1997, p. 13).

As empresas que estão na Internet podem ser chamadas também de empresas virtuais. Isso reforça o argumento de que o virtual existe e não se opõe ao real; apenas o complementa. Por este motivo, Lévy (1996) diz que possível, real, virtual e atual são apenas modos de ser diferentes, mas que se complementam e se interconectam.

Neste sentido, o desenvolvimento de uma nova tecnologia também não ‘joga fora’ ou substitui uma tecnologia já existente. Elas convivem em espaços e tempos diferentes. Assim, a fotografia não substituiu a pintura nem tampouco o videocassete e agora também o DVD fizeram o cinema desaparecer. Da mesma forma, embora o computador aglutine diversas mídias e a Internet seja um território sem fronteiras, continuará existindo o jornal impresso, o rádio, a televisão, o telefone, o que significa que haverá pessoas que terão preferência por usar todas as mídias em um só equipamento e também haverá aquelas que irão preferir ter equipamentos distintos, por escolha própria ou por falta de condições financeiras para acessar às TIC.

Atualmente, toda informação, som, imagem ou vídeo podem ser digitalizados e transmitidos pela Internet. Uma vez digitalizada a informação, ela poderá ser modificada, indexada, decomposta, recomposta e disponibilizada em qualquer hipertexto. Por meio da Internet, muitos jornais impressos estão atualizando as notícias em tempo real. Além disso, as tevês convencionais também utilizam a rede para divulgar seus programas e noticiários. A virtualização da informação nos hipertextos possibilita que cada sujeito possa atualizá-la constantemente.

A criação de uma tevê da internet como a AllTV tem potencializado os processos de virtualização/atualização onde cada internauta que interage no *chat* da emissora, em princípio, tem a possibilidade de ser também co-autor dos programas transmitidos<sup>32</sup>. A partir das interações no ambiente virtual da AllTV, novos hipertextos estão sendo criados nas comunidades virtuais formadas pelos internautas.

---

<sup>32</sup> O grau e a qualidade dessa co-autoria, além das demais potencialidades interativas da AllTV, serão discutidos no Capítulo 3.

## 2.3. Hipertextualidade

Para começar a escrita desse item, inicialmente virtualizo um roteiro, selecionando os assuntos que pretendo abordar, dando prioridade a alguns temas e conceitos que julgo serem mais importantes. Começo a digitar o texto no computador (atualização) e, nesse momento, vou lembrando de autores, de fragmentos de textos já lidos e que agora me servem para argumentar e fundamentar aquilo que estou escrevendo. Começo a escrever tentando fazer relações entre os autores consultados e as minhas próprias idéias. Por um instante, me distraio e lembro de algo importante que preciso fazer. Volto a me concentrar no texto. Consulto o dicionário eletrônico, buscando mais informações. Abro a minha caixa de correio eletrônico para ver as novas mensagens. Procuro ver se encontro alguém no ICQ que possa me ajudar a esclarecer uma dúvida. Enfim, realizo várias ações ao mesmo tempo e continuo escrevendo. Agora me recordo de que preciso escrever sobre a hipertextualidade.

A melhor forma de buscar compreender o que é um hipertexto talvez seja tentar relacioná-lo com o próprio pensamento humano<sup>33</sup> (Lévy, 1993), que se desenvolve por meio de associações entre o conhecimento já existente e o novo aprendido. Para escrever esta dissertação, vários *links* foram feitos com os autores relacionados na bibliografia consultada, nas conversas com professores e amigos, nos filmes, vídeos e programas assistidos, nas entrevistas realizadas com os sujeitos da pesquisa e com uma infinidade de outras atividades realizadas. Neste processo, sempre conseguíamos fazer uma relação com o objeto de investigação.

O termo hipertexto ganha notoriedade com o desenvolvimento da Internet, particularmente a partir da década de 1990, porém foi pensado mais detalhadamente em 1945 por Vannervar Bush quando criou o *Memex (Memory Extension)*. Tratava-se de um dispositivo utilizado para auxiliar a memória a guardar conhecimentos/informações. O *Memex* ajudaria principalmente os cientistas a construírem novos conhecimentos e interligá-los aos já existentes por associações.

As contribuições de Bush ajudaram Theodore Nelson, em 1963, a criar o termo hipertexto como forma de “expressar a idéia de escrita/leitura não linear em um sistema de informática” (Lévy, 1993). O sistema imaginado por Nelson recebeu o nome de *Xanadu*. Este sistema seria um grande banco de dados onde as pessoas poderiam

---

<sup>33</sup> No início deste trabalho, referimo-nos às máquinas sensoriais (Santaella, 1997) como extensões dos sentidos humanos (McLuhan, 1995). Nesta perspectiva, o hipertexto poderá ser analisado, comparando-o à forma como os seres humanos constroem o conhecimento.

armazenar informações, escrever, interagir, interconectar-se, comentar os textos já arquivados, trocar imagens, som e filmes. As informações poderiam ser acessadas de forma não linear, de acordo com a rota de navegação criada por cada pessoa. Como este sistema seria um banco de dados, os direitos autorais seriam pagos em *royalities* aos autores caso fosse necessária a utilização de citações originais. O *Xanadu* seria um enorme banco de dados que, pretensiosamente, disporia de todo o conhecimento da humanidade. Faltou a Nelson, contudo, naquela época, equipamentos com a capacidade para armazenar tamanho sistema.

Machado (2001a) relata que, no século XIX, o poeta Mallarmé havia pensando em construir um livro múltiplo, onde seria possível encontrar potencialmente todos os outros livros possíveis. O *Livre* de Mallarmé “deveria ter uma forma móvel, seria mesmo um processo infinito de fazer-se e refazer-se, algo sem começo e sem fim, que apontaria continuamente para novas possibilidades de relações e horizontes de sugestões ainda não experimentados” (Machado, 2001a p. 165). Como Mallarmé nesse período também não possuía meios de realizar seu *Livre*, ele nunca saiu de um simples esboço exposto no *Lance de Dados* (1897), um poema-constelação escrito em forma não linear como o próprio projeto do *Livre*.

Tanto o *Memex* como o *Xanadu* e o *Livre* serviram de base para o desenvolvimento da grande rede de informações que conhecemos como Internet. A Internet é hoje um imbricamento de hipertextos, uma rede de redes, sendo, por este motivo, chamada de “memória global e enciclopédia coletiva da humanidade” (Serres, 2003, p. 200).

O hipertexto é apontado por Machado (1997b) como “o grande divisor de água entre o antigo e o atual conceito de livro” (p. 182). Este autor lembra que os primeiros escritos da humanidade foram registrados em tábuas de cera, no pergaminho e depois no papel. Hoje, com o desenvolvimento do computador e da internet, o hipertexto digitalizado trouxe uma nova forma de escrita rizomática, semelhante ao próprio pensar humano, e uma leitura não retilínea e seqüencial, que se atualiza de forma diferenciada para cada sujeito que nele interage. Os caminhos escolhidos por cada pessoa variam de acordo com os *links* que ela escolhe prioritariamente. Estes *links* poderão ser palavras, figuras, sons, ícones ou vídeos, que podem conter outros nós ou mesmo uma rede inteira. Desta forma, ‘navegar’ no hipertexto poderá também significar perder-se no mar de

informações. Significa também colocar em discussão a questão do excesso<sup>34</sup> de informação na rede.

Será que precisaremos de bússolas e guias para localizar as informações na internet? Será que criar hipertextos com sinalizadores que tenham sempre um retorno ou um atalho seria a melhor forma de não nos perdermos? Mas nos perdermos de quem? Um hipertexto fechado com informações circulares de idas e vindas não é uma forma de prender a atenção do leitor? Quem teria interesse em prender o leitor no seu hipertexto e impedi-lo de continuar sua ‘navegação’ pelo ciberespaço?

Há algum tempo foram criados *sites* na rede, denominados de Portais, que, utilizando o sentido literal da palavra, seriam a porta de entrada para a informação. Com o pretexto de que a Internet contém informações excessivas, os Portais passaram a ajudar as pessoas a achar aquilo que procuravam, porém dentro dos seus critérios para escolher quais informações poderiam ser acessadas. Cabe aqui questionar qual o critério utilizado para que a informação seja considerada como excessiva? Será que o fato da internet oferecer a possibilidade de cada um ser emissor de conteúdos próprios, publicados em *sites* pessoais, seria um fator para dizer que há excesso de informação? Neste sentido, não disporiam também as livrarias, as bibliotecas e as bancas de jornal de demasiadas informações?

Segundo Lemos (2000), os Portais da Internet, que pretendem organizar a informação, podem ser considerados como portais-currais pois “configuram-se como estrutura de informação (conteúdo) que nos tratam como bois digitais forçados a passar por suas cercas para serem aprisionados em seus calabouços interativos” (p. 1). O autor ressalta que devemos nos deixar perder no mar de informação e nos afogarmos nas malhas da rede, pois haveria aí possibilidades de, ao invés de encontrarmos um porto seguro que nos levaria apenas às informações necessárias, estarmos abrindo a possibilidade de encontrar novos caminhos que nos levariam a novos conhecimentos ainda não imaginados. O mesmo nos sugere Brandão (2002) com relação às bibliotecas. Para ela, não basta apenas usar a biblioteca para empréstimos de livros

estar na biblioteca manuseando periódicos, pesquisando temas e descobrindo autores, conhecendo obras de referência (dicionários, enciclopédia, bancos de dados, anuários e anais de congressos) é experiência indispensável à constituição de *habitus* científico (p. 17).

---

<sup>34</sup> A discussão sobre o excesso de informação tem como principal argumento o fato de haver dúvidas quanto à veracidade de um grande número de conteúdos publicados na rede, pois uma vez que não há um “controle” para as publicações disponibilizadas na *web*, qualquer pessoa poderia colocar aquilo que quisesse.

A internet oferece-nos bibliotecas virtuais<sup>35</sup> onde é possível consultar artigos, teses, dissertações, periódicos e diversas informações necessárias a todo pesquisador, constituindo-se em uma forma imprescindível de consulta, pois ela irá nos oferecer informações em nível amplo e atualizado, uma vez que todo hipertexto é passível de atualizações constantes. Neste sentido, um texto disponível nesse instante na rede poderá ser outro daqui a alguns instantes ou simplesmente desaparecer por completo.

Esta é uma das diferenças entre o texto tradicional impresso e o texto digital. O texto impresso também permite ao leitor uma leitura não linear, pois ele poderá escolher no índice por qual capítulo ou tema deseja iniciar a leitura. As notas de rodapé são ainda uma outra forma de leitura não hierarquizada. Porém um hipertexto na internet possui uma dimensão mais ampla, pois ele poderá conter *links* que levarão o leitor a outros *sites* com outras fontes de informação e outros textos, traçando, assim, uma estrutura em forma de rizoma em diversas direções. Isso implicará também em uma mudança na velocidade de se buscar a informação. Neste sentido, Nielsen (2000) ressalta que “o hipertexto é a base da *Web* e que nenhum *site* é uma ilha” (p. 15). Por este motivo, é importante que o hipertexto contenha *links* externos que possibilitem a navegação pelo ciberespaço. Um hipertexto apenas com *links* internos, onde o internauta navega em forma circular, pode tornar-se um hipertexto desinteressante, quebrando a estrutura rizomática da rede.

Bernstein (2002) compara a construção de hipertextos à composição de jardins e parques. Para ele “o jardim é uma terra cultivada que deleita os sentidos (...) O parque é uma natureza selvagem, domada para nosso prazer” (p. 41). Desta forma, tanto os jardins quanto os parques podem inspirar uma nova abordagem na composição de hipertextos onde seja possível realizar uma boa combinação de regularidades e irregularidades que possam despertar o interesse do visitante do *site*, incitando-o a explorar e a refletir. Este autor destaca ainda para a construção de hipertextos sete lições<sup>36</sup> criadas a partir da jardinagem:

1. A desorientação num hipertexto, em geral, sempre provém de escritos confusos ou de temas complexos, por isso é melhor não usar aparatos navegacionais muito elaborados;
2. Uma estrutura rígida pode esconder a mensagem de um hipertexto;
3. O menor caminho de um hipertexto nem sempre é o melhor;

---

<sup>35</sup> Ver exemplos em: [www.prossiga.br](http://www.prossiga.br) e [www.periodicos.capes.gov.br](http://www.periodicos.capes.gov.br)

<sup>36</sup> As lições aqui descritas são uma síntese daquelas feita pelo autor.

4. Amplos hipertextos e *sites* da *Web* devem muitas vezes conter tanto parques quanto jardins;
5. Os efeitos visuais e outras irregularidades realçam os caminhos, mas é bom usá-los com moderação;
6. As fronteiras dos parques devem ser especialmente claras, caso contrário os leitores podem vê-las como natureza selvagem;
7. Uma estrutura rígida faz um hipertexto parecer menor, já uma estrutura complexa e intrincada faz um hipertexto pequeno parecer maior, convidando a uma exploração mais profunda e cuidadosa.

Desta forma, percebe-se que o hipertexto se constitui numa rede intrincada de informações onde os *links* podem ser constituídos por sons, palavras ou imagens. É necessário, porém, combiná-los de forma harmoniosa, que facilite ao usuário da rede encontrar as informações, pois, em caso contrário, ele achará o *site* confuso e trilhará por outros caminhos.

Percebemos que a hipertextualidade, assim como a virtualidade, faz parte do processo de desenvolvimento do conhecimento humano, sendo, importante, por este motivo, a sua compreensão para a educação. Além disso, é preciso ainda conhecer e saber também utilizar a interatividade como forma comunicacional nas relações sociais e sobretudo na relação educacional.

## **2.4. A interatividade e seus antecedentes**

O conceito de interatividade traz imbricado o conceito de participação, pois para que a interatividade ocorra é necessário haver a participação dos sujeitos. Silva (2000) coloca a participação-intervenção como sendo um dos fundamentos da interatividade. Neste sentido, para a nossa análise é importante buscarmos entender o conceito de participação que vem sendo utilizado muito antes do desenvolvimento das TIC e da difusão da internet. Contudo não queremos dizer que a participação foi substituída pela interatividade, ou que haja uma hierarquia entre participação, interação e interatividade. Na nossa perspectiva, como discutiremos mais adiante, a interatividade faz parte do processo de comunicação e não exclui a participação nem a interação.

### 2.4.1. Participação

Atualmente, pouco se tem comentado sobre o conceito de participação, pois quase sempre ele tem sido substituído por interação e interatividade. A televisão constantemente divulga programas e comerciais supostamente interativos. No entanto, será que fazer escolhas entre alternativas pré-determinadas, já estabelecidas é ser interativo ou trata-se apenas de uma forma de participação? O que significa interatividade nesta perspectiva?

Encontrar bibliografias recentes que tratem do conceito de participação não é uma tarefa muito fácil. Os livros que trazem reflexões sobre este tema são geralmente do período pós-1945, quando o mundo vivia o processo de reconstrução no pós-Segunda Guerra Mundial. Em alguns países, a Organização das Nações Unidas (ONU), que coordenava a reconstrução do pós-guerra, solicitava a “participação da comunidade”.

No Brasil, estudos sobre participação tornaram-se mais acentuados durante a época do regime militar, quando ao povo era negada a possibilidade de participar das decisões tomadas pelo governo. Paoli (1987), apesar de não ter a preocupação de estudar a participação social, apresenta a trajetória ‘participativa’ dos operários brasileiros na reivindicação por melhores condições de trabalho e de salário. De outra parte, autores como Ammann (1978 e 1985) e Bordenave (1986 e 1987) realizaram estudos específicos sobre a participação social.

Participação significa ação ou efeito de participar. Etimologicamente, a palavra origina-se do latim: *participation*, que quer dizer partilhar. Assim, participar é ter parte em. Bordenave, por seu turno, diz que “participação é fazer parte, tomar parte ou ter parte. (...) Estas frases indicam que é possível fazer parte sem tomar parte e que a segunda expressão representa um nível mais intenso de participação” (1986, p. 22).

A participação, genericamente falando, é imprescindível na vida humana. Participamos das relações na família, no trabalho, na comunidade, na escola e na política. Porém algumas instituições, por serem muito grandes e complexas, dificultam a participação de todos de forma democrática. Por esse motivo, embora possam existir diversas formas de oportunizar a participação das pessoas, como por exemplo, na discussão de um assunto, a utilização das TIC pode ser o meio mais aberto e que

proporcione maior participação-intervenção de todos, principalmente por meio das listas de discussões e dos fóruns<sup>37</sup>.

Do ponto de vista da base tecnológica, podemos aventar a hipótese de que a participação estaria ligada mais à tecnologia analógica<sup>38</sup>, enquanto que a interação e a interatividade seriam grandemente facilitadas pela disponibilização das tecnologias digitais. Enfatizamos essa hipótese refere-se a um ponto de vista estritamente tecnológico, uma vez que do ponto de vista ético-político, a participação, a interação e a interatividade poderão se realizar ou ser negadas, dependendo de uma gama de outros aspectos que ficam distantes de uma simples redução ao aspecto tecnológico.

As atuais tecnologias da informação e da comunicação disponibilizam equipamentos e programas que facilitam a interação e a interatividade entre os sujeitos e entre a pessoa humana e a máquina. Apesar de estarmos falando que as atuais tecnologias proporcionam estes tipos de trocas, entre as décadas de 1910 a 1930, quando o rádio iniciou sua grande difusão, algumas iniciativas já contemplavam a participação das pessoas por meio de programas de radiotransmissão. O dramaturgo marxista alemão, Bertold Brecht, acreditava que poderíamos alcançar a era da participação (Dantas, 1996) desde que cada residência tivesse um aparelho de rádio capaz de enviar e receber mensagens. Estariam, assim, dadas as condições para instaurar uma “esfera pública cidadã”, sustentada pela infra-estrutura técnica, como viria a propor anos depois Habermas (1997) ao falar no mundo da vida como o espaço público onde acontece a ação comunicativa que seria a interação entre os sujeitos.

A idéia de Brecht começou a ser concretizada na sociedade americana em 1920 e intensificou-se após a Segunda Guerra Mundial quando muitas pessoas passaram a montar em suas casas uma estação de emissão/recepção de mensagens. Implantavam-se, assim, os radioamadores, situação em que um indivíduo que possuísse uma estação emissora/receptora de rádio podia contactar com outras estações mais próximas, na mesma cidade ou em locais mais distantes. Era o início de uma rede de comunicação e informação que, mais tarde, seria redimensionada com a criação da internet.

---

<sup>37</sup> No capítulo cinco estaremos discutindo melhor essas possibilidades e sua aplicabilidade na educação.

<sup>38</sup> De maneira simplificada podemos dizer que as tecnologias analógicas têm como característica principal a transmissão de dados por meio de sinais elétricos representados por diferentes valores, em termos de qualidade da transmissão, em uma escala que vai de 0 a 100. Já a tecnologia digital transmite bits, sejam eles ‘materializados’ em som, imagem ou texto, representados numericamente pelos dígitos 0 e 1. Contudo, o processo de mudança do sistema analógico para o digital não se resume apenas a uma definição de conceitos e equipamentos (Bianchetti, 2001). As alterações ocorridas entre analógico e digital trouxeram implicações nos setores culturais, econômicos, políticos e educacionais. Novas qualificações passaram a ser exigidas aos trabalhadores na “era digital”, conforme apontadas por Bianchetti (1998) em pesquisa

Neste sentido, percebemos que as tecnologias comunicativas são desenvolvidas para serem utilizadas de forma bidirecional, ou seja, possibilitando reciprocidade entre emissor e receptor. Entretanto, por questões de ordem política e econômica, estas tecnologias acabam se tornando unidirecionais, a exemplo do rádio e da televisão.

### **2.4.2. Interação**

Embora constantemente possamos encontrar o uso do conceito de interação como sinônimo de interatividade, ambos possuem origens diferentes. Um levantamento mostra-nos que o conceito de interação é utilizado há muito mais tempo que o de interatividade e que este último passou a ser usado principalmente após a disseminação das TIC, entre o final da década de 70 e início da década de 80 do século XX. Vamos trazer aqui um pouco da trajetória desses conceitos, buscando verificar seu significado e sua utilização, procurando, contudo evitar os riscos de uma visão dicotômica entre os dois termos.

Profissionais de diversas áreas do conhecimento têm usado o conceito de interação com os mais diferentes significados. Aires (2000) aponta que

encontramos as interações intermoleculares na Química, (...) as interações entre componentes dos oceanos e a atmosfera terrestre na Geografia, as interações genéticas na Biologia, a interação entre as culturas na formação de civilizações na Antropologia, sem falar na epistemologia interacionista de Piaget que valoriza a interação entre sujeito e objeto (p. 23).

Etimologicamente, a palavra interação é formada pelo prefixo latino “inter” mais “ação”, que significa ato ou efeito de agir. Desta forma, interação pode ser entendida como uma ação recíproca entre dois ou mais seres e/ou objetos.

Discussões mais recentes apontam a intersubjetividade como aspecto relevante da interação que, de acordo com Belloni (2001, p. 58), é a “ação recíproca entre dois ou mais atores onde ocorre a intersubjetividade, isto é, encontro de dois sujeitos – que pode ser direta ou indireta (mediatizada por algum veículo técnico de comunicação, por exemplo, carta ou telefone)”.

Com a utilização das tecnologias da informação e da comunicação, novas formas de relações sociais surgiram, provocando um redimensionamento das categorias de tempo e espaço e permitindo uma interação entre as pessoas que não dependia mais da

presença física. Dentro desse contexto, a virtualização surge como um dos aspectos das TIC e como sinônimo de irreal e não presencial. Porém, conforme analisamos anteriormente neste capítulo, virtualização nada tem a ver com não real. Aliando a virtualidade e a hipertextualidade às novas tecnologias, no entanto, formas diferentes de interação puderam ser elencadas, descritas e experimentadas. Dentre estas, podemos citar os tipos de interação apresentados por Thompson (1998), resumidos na tabela a seguir:

**Tabela I** - Tipos de Interação

<b>Características interativas</b>	<b>Interação face a face</b>	<b>Interação mediada</b>	<b>Quase-interação mediada</b>
Espaço-tempo	Contexto de co-presença; sistema referencial espaço-temporal comum	Separação dos contextos; disponibilidade estendida no tempo e no espaço	Separação dos contextos; disponibilidade estendida no tempo e no espaço
Possibilidade de deixas simbólicas	Multiplicidade de deixas simbólicas	Limitação das possibilidades de deixas simbólicas	Limitação das possibilidades de deixas simbólicas
Orientação da atividade	Orientada para outros específicos	Orientação para outros específicos	Orientação para número indefinido de receptores
Dialógica/monológica	Dialógica	Dialógica	Monológica

Fonte: Livro *A Mídia e a modernidade* de John B. Thompson (1998, p. 80)

A interação mediada, descrita acima, difere da face a face não apenas pela distância de tempo e espaço existente entre os interlocutores, como também pela presença de algum meio técnico que serve de veículo de comunicação, podendo ser papel, fios elétricos ou mesmo ondas eletromagnéticas (telefone celular) para transmitir a informação. Vale ressaltar que em ambos os casos a interação ocorre no sentido um-um. A quase-interação mediada refere-se aos meios de comunicação de massa como jornais, revistas, televisão e rádio cujo, sentido é um-todos.

Thompson acredita que estes tipos de interação não acontecem apenas de maneira isolada. Em algumas situações, eles ocorrem de forma híbrida. Por exemplo: uma família pode assistir a um programa de TV (quase-interação mediada) e discutir sobre a temática

do programa (Interação face a face). Eles podem ainda resolver telefonar para a emissora (Interação mediada) e fazer uma pergunta que poderá ser respondida no programa.

Outro aspecto que podemos perceber com base na abordagem de Thompson é que ele analisa a interação tendo como base o diálogo, mediado ou não por recursos técnicos. Embora as TIC não tenham sido discutidas por Thompson, na condição de espaços de interação, ele percebe que elas possibilitam um grau de interação diferente da interação mediada ou da quase-interação. Para ele, as “redes de computadores possibilitam a comunicação de ida-e-volta que, não se orienta para outros específicos, mas que é de ‘muitos para muitos’” (idem, p. 235)

Outros autores, como Primo e Cassol (2003), por exemplo, consideram as relações interpessoais necessárias para que ocorra a interação. Desta forma, o contexto da interação informática deve proporcionar uma aproximação para que a relação interpessoal ocorra. O autor acima referenciado acredita que existem dois tipos de interação: a mútua e a reativa. A primeira seria um tipo mais amplo de interação que tem como pressuposto a troca, a comunhão e uma relação dialógica entre os sujeitos envolvidos. Esta forma de interação não se restringe apenas à presença física dos participantes; ela pode ser mediada por meios tecnológicos desde que eles proporcionem esta ampla forma de interação.

A interação reativa é mais restrita e limitada pois ela sempre acontece mediada por tecnologias que apresentam aspectos fechados e determinados de interação. Exemplos de interação reativa poderiam ser os programas informáticos que disponibilizam apenas escolhas já estabelecidas pelo programador e, na televisão, os programas que oportunizam a escolha de opções pelo telespectador, de alternativas pré-determinadas pelos produtores. Primo e Cassol (2003) incluem ainda algumas dimensões na interação mútua e reativa, conforme apresentado no quadro que segue:

### Quadro I - Dimensões da Interação

Dimensões	Interação Mútua	Interação Reativa
Sistema	Aberto, global, elementos interdependentes	Fechado, linear e unilateral
Processo	Ocorre através de negociação	Estímulo-resposta
Operação	Ações interdependentes	Ação e reação
Fluxo	Dinâmico	Linear e pré-determinado
<i>Throughput</i>	Interpretado, gerando confronto entre as mensagens recebidas	Reflexo ou automatismo por programação
Relação	Construída entre os integrantes. Relativismo	Causal. Objetivismo
Interface	Virtual	Potencial

Fonte: Elaborada pela autora baseada no trabalho – *Interação mútua e interação reativa* - de Primo e Cassol (2003)

A presença de um desses tipos de interação não exclui o outro, pois uma pessoa pode integrar-se na interação mútua e também na reativa. É possível interagir com as duas formas num mesmo ambiente informático. Primo e Cassol (2003) vêem essa possibilidade da seguinte forma:

Em muitas ocasiões, esse interagente transitará por sistemas que então se apresentam em *modo* fechado, com interfaces potenciais, para, mais tarde, entrar em um *modo* aberto e virtual. Por exemplo, um CD-ROM ou *site* que traga uma série de informações pré-codificadas, de *links* fechados, pode em determinada janela ou seção permitir a abertura de um *chat* onde o interagente humano possa se encontrar e debater com outros que tenham acabado de “navegar” pelo mesmo produto, estabelecendo, aí então, uma interação mútua (idem, p. 7).

É preciso chamar a atenção para muitos programas que, buscando aproximar mais as pessoas do produto, criam formas estéticas e sofisticadas, como acontece nos programas de televisão e em CD-ROM, conhecidos como “livros eletrônicos” ou “virador de páginas”, que prendem o indivíduo apenas numa interação reativa. Nesse aspecto Primo e Cassol nos dão o seguinte alerta:

Para que se alargue essa compreensão e se amplie a noção de interatividade é preciso que se veja “envolvimento” como um “tomar parte”, onde o interagente pode participar da construção do processo. Isto é, necessita-se ultrapassar a noção de mero encantamento e trabalhar para que a *participação ativa e recíproca* se torne regra e não exceção (idem, p. 8)

A idéia de participação ativa e recíproca levá-nos ao conceito de interatividade uma vez que, de forma simplificada, podemos conceituá-la como troca realizada de forma bidirecional entre os sujeitos envolvidos no processo de comunicação.

### 2.4.3. Interatividade

A literatura sobre interatividade, muitas vezes, refere-se a este termo como sendo apenas a relação entre a pessoa humana e a máquina, mais precisamente o computador. Consultando um dicionário de informática, encontramos a seguinte definição de interatividade:

O que opera sob a forma de intercâmbio de informações, geralmente no modo conversacional, como quando o usuário digita uma pergunta ou um comando e o sistema responde em seguida. Os microcomputadores são equipamentos interativos; essa interatividade é uma das características que os tornam acessíveis e fáceis de usar (Ximenes, 1993, p. 248).

Segundo o dicionário de tecnologia (2003), os jogos eletrônicos são considerados fomentadores de uma grande interatividade. Além disso, na *Web* a pessoa tem a possibilidade de não apenas interagir com o navegador, mas também com os hipertextos que esse navegador disponibiliza. Nos hipertextos, os *links* são formas de operatividade na internet. Para a área de informática, o hipertexto não é a única possibilidade de interatividade disponibilizada pela rede, sendo ainda considerado como interatividade qualquer entrada da pessoa, desde o simples digitar até o clicar no *mouse*. Já as imagens e textos apresentados na tela do computador ou as impressões e também os vídeos e sons seriam formas de saída da interatividade.

Acredita-se que a utilização do termo interatividade intensificou-se com a telemática nos anos de 1980 e que se consolidou por volta do ano de 1997 quando a internet se popularizou e passaram a ser criados *sites* em HTML, contendo *links* que aumentavam a comunicação entre o indivíduo e o computador<sup>39</sup>. A cada clique em um novo *link*, novas informações surgiam, formando uma grande rede hipertextual e interativa. Um dos autores que apresenta uma discussão sobre interatividade é Lévy. Segundo ele

o termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria mostrar que o receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho (1999, p. 79).

---

<sup>39</sup> Esta comunicação entre seres humanos e computadores passou a ser feita por *interfaces*, que são dispositivos que permitem a interação com os micros. Quando esta comunicação é feita de maneira fácil e intuitiva, diz-se que há uma *interface* “amigável”.

Não há como dizer que um receptor é alguém passivo, porém é preciso buscar uma definição melhor para o termo interatividade que não o restrinja apenas à relação pessoa humana/máquina. Belloni chama-nos a atenção para o fato de que a interatividade vem sendo usada indistintamente e com significados diferentes: “De um lado a potencialidade técnica oferecida por determinado meio (por exemplo CD-ROM de consulta, hipertextos em geral, ou jogos informatizados), e, de outro, a atividade humana do usuário, de agir sobre a máquina e de receber em troca uma ‘retroação’ da máquina sobre ele” (2001, p. 58).

Primo e Cassol (2003) concordam também que há um uso indiscriminado da palavra interatividade. Eles acreditam que o fato da interatividade ter sido apropriada pela publicidade, fez com que o termo se tornasse elástico, sem considerar especificidades. Desta forma, optam por utilizar a palavra “interação”, conforme já explicitado anteriormente.

Outros autores, como Silva (2000), também concordam que o termo “interatividade” está sendo utilizado no interior de uma perspectiva que se caracteriza pela elasticidade. No entanto, ele discorda que a interatividade possa estar restrita apenas à relação pessoa humana-máquina. Para Silva, “o termo ‘interatividade’ foi posto em destaque com o fim de especificar um tipo singular de interação” (2000 p. 105). Interação tornou-se um termo vasto que não mais conferia acepções contidas na interatividade. Este autor considera ainda que para que um objeto, seja ele uma obra de arte, um equipamento ou mesmo uma comunicação, possa ser considerado interativo, ele deverá estar “imbuído de uma concepção que contemple complexidade, multiplicidade, não linearidade, bidirecionalidade, potencialidade, permutabilidade (combinatória), imprevisibilidade, etc., permitindo ao usuário-interlocutor-fruidor a liberdade de participação, de intervenção e de criação” (idem, p. 105). Desta forma, Silva acredita que a interatividade seria mais que uma interação, seria uma “hiper-interação” (1998, p. 29).

Além de Silva, Machado (1997b) também chama-nos a atenção para a diversidade de significados com que o termo interatividade está sendo empregado, principalmente no ambiente publicitário. Este autor lembra ainda que Raymond Williams, já em 1979, apontava que as tecnologias vendidas àquela época como sendo interativas eram, na verdade, reativas, pois os usuários apenas reagem diante delas, fazendo escolhas de alternativas já definidas. Segundo Machado, Williams entendia a interatividade como “possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da

audiência, ou mesmo, no limite, a substituição total dos pólos emissor e receptor pela idéia mais estimulante dos agentes intercomunicadores” (1997b, p. 250 *et passim*).

Desta forma, Machado ressalta que a interatividade não surgiu apenas com a utilização das TIC: “Pelo contrário, ela já acumulou, fora do universo dos computadores, uma fortuna crítica preciosa. A diferença introduzida pela informática é que esta última dá um aporte técnico ao problema” (idem, p. 251).

O artista e teórico Couchot (1997) também apresenta-nos uma discussão sobre a interatividade na arte. Ele considera importante a participação interativa do público e chama de arte participacionista aquela na qual o espectador participa da obra, sendo que esta “não é mais fechada sobre si mesma, fixa no seu acabamento; ela ‘se abre’. (...) O artista delega ao observador uma parte de sua responsabilidade de autor” (p. 137).

Ainda para Couchot, o tempo da criação da obra pelo autor e da sua socialização passam a ser sincronizados, principalmente com o uso das TIC. Ele acredita que

o desenvolvimento das tecnologias numéricas (da Realidade Virtual na *Web*, passando pelo CD-ROM) autoriza agora formas de participação mais elaboradas e mais ampliadas. O computador permite, efetivamente, ao público interagir instantaneamente com as imagens, com os textos e com os sons que lhe são propostos. (...) As artes participacionistas foram sucedidas pelas artes interativas, a participação pela interatividade (idem, p. 137).

Ressalta o autor que é necessário fazer uma distinção técnica entre os dispositivos usados na obra participacionista. Ele argumenta que existem dispositivos interativos fechados ou autônomos (*off line*), onde o espaço é limitado de acordo com a capacidade do equipamento utilizado, e dispositivos abertos ou interconectados em rede (*on line*), que permitem a participação de muitas pessoas simultaneamente, proporcionando interatividade. Esta dimensão de participação coletiva proporciona uma outra relação entre o espectador e a obra. Dessa forma,

a interação não se produz mais somente em relação à obra do espectador, mas também, entre a coletividade dos espectadores, através da obra. (...) No momento, por causa da relativa lentidão da rede, a interatividade se limita à troca de informações visuais e textuais. Mas é certo que, em breve, formas mais elaboradas de interatividade, solicitando modalidades sensoriais, como a preocupação visual em três dimensões e o tato, tornar-se-ão possíveis (idem, p. 138 *et passim*).

Couchot questiona ainda as posições do autor, da obra e do espectador, pois eles agora estão misturados e sendo modificados a cada momento. Nessa perspectiva, ele acredita que “a interatividade numérica não produz forçosamente arte, assim como a extensão da internet não gera automaticamente a democracia. As tecnologias mudam somente as condições da criação artística, do trabalho da ‘imaginação criadora’” (idem,

p. 141). Por isso, ele considera a obra uma troca interativa e multimodal onde “o triângulo delimitado tradicionalmente pela obra, o autor e o espectador vê sua geometria questionada. Para conservar a metáfora, dir-se-á que este triângulo tende a se tornar um círculo (idem, p. 141).

Se a obra interativa mediada pelas tecnologias, para Couchot, tem um formato circular, é de se pensar a quem seria atribuída a autoria dessa produção? Será que ao criar uma obra interativa com a participação do espectador não estaria aí a concretização daquilo que Lévy (1994) chama de “inteligência coletiva”?

Esta inteligência, para Lévy, apenas poderá ser concretizada com base nas redes digitais de comunicação, pois para ele este dispositivo é o que oferece um amplo grau de interatividade no sentido “todos-todos”. Os demais dispositivos comunicacionais são proporcionadores de diferentes tipos de interatividade, conforme demonstrado no quadro abaixo:

**Quadro II - Os diferentes tipos de interatividade**

Relação com a mensagem Dispositivo de comunicação	Mensagem linear não-alterável em tempo real	Interrupção e reorientação do fluxo informacional em tempo real	Implicação do participante na mensagem
Difusão unilateral	Imprensa Rádio Televisão Cinema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Banco de dados multimodais</li> <li>- Hiperdocumentos fixos</li> <li>- Simulações sem imersão nem possibilidade de modificar o modelo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Videogames com um só participante</li> <li>- Simulações com imersão (simulador de voo) sem modificação possível do modelo</li> </ul>
Diálogo, reciprocidade	Correspondência postal entre duas pessoas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Telefone</li> <li>- Videofone</li> </ul>	Diálogos através de mundos virtuais, cibersexo

Diálogo entre vários participantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Rede de correspondência</li> <li>– Sistema de publicação em uma comunidade de pesquisa</li> <li>– Correio eletrônico</li> <li>– Conferências eletrônicas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Teleconferência ou videoconferência com vários participantes</li> <li>– Hiperdocumentos abertos acessíveis on-line, frutos da escrita/leitura de uma comunidade</li> <li>– Simulações (com possibilidade de atuar sobre o modelo) como de suportes de debates de uma comunidade</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– RPG multiusuário no ciberespaço</li> <li>– Videogame em “realidade virtual” com vários participantes</li> <li>– Comunicação em mundos virtuais, negociação contínua dos participantes sobre suas imagens e as imagens de sua situação comum</li> </ul>
------------------------------------	--	---	---

Fonte: Livro *Cibercultura* de Pierre Lévy (1999, p. 83)

Os dispositivos comunicacionais, para este autor, determinam a relação de comunicação entre os indivíduos. Desta forma, ele distinguiu três categorias de dispositivos: “um-todos” ou difusão unilateral, em que, a partir de um centro emissor, as informações são distribuídas para um grande número de receptores, sendo os meios de comunicação de massa como rádio, televisão, revistas e jornais exemplos desse tipo de dispositivo; o outro dispositivo comunicacional seria no sentido “um-um” ou diálogo, reciprocidade ou ainda ponto a ponto, onde somente duas pessoas se comunicam, como acontece ao usar o telefone ou o correio; o dispositivo “todos-todos” ou diálogo entre vários participantes permite que estes possam interagir uns com os outros como acontece nos ambientes virtuais da Internet. Neste sentido a interatividade, para Lévy, acontece baseada em dispositivos informacionais e comunicacionais, sendo a internet o espaço onde esta interatividade poderá acontecer de forma mais ampla.

Lemos (2001, p. 01) também acredita na interatividade como sendo “uma ação dialógica entre o homem e a máquina”. Para ele, a interatividade está relacionada às novas tecnologias digitais, enquanto que a interação estaria direcionada às tecnologias tradicionais e analógicas. O telefone, para este autor, é um exemplo de “forte interação social e uma fraca interação técnica” (idem, p. 01). A televisão seria o inverso: uma forte interação técnica e uma baixa interação social.

Do ponto de vista de Lemos, “os novos media digitais vão proporcionar uma nova ‘qualidade’ de interação, ou o que chamamos hoje de ‘interatividade’: uma interação técnica de tipo ‘eletrônica digital’, correspondendo à superação do paradigma ‘análogo-mecânico’” (idem, p. 02). De acordo com a relação entre o homem e a máquina, Lemos vai distinguir diferentes níveis de interatividade da seguinte forma:

Nível 0 – esse nível surge com a televisão ainda nas cores preto e branco, onde, segundo ele, a interatividade consistia apenas em ligar ou desligar o aparelho, além de realizar as operações de controle de volume, brilho ou contraste.

Nível 1 – ainda limitado apenas à televisão, porém agora aparece o controle remoto, permitindo a interatividade ao telespectador de “zappear”, ou seja, “navegar por emissões e cadeias de TV as mais diversas, instituindo uma certa autonomia da ‘telespectação’” (idem, p. 02)

Nível 2 – aqui, outros equipamentos surgem amalgamados à televisão como o vídeo, as câmaras portáteis ou os consoles de jogos eletrônicos. Desta forma, o telespectador apropria-se do objeto TV (assistindo vídeos ou jogando videogames) e das emissões (gravar e assistir o programa na hora que quiser), instituindo uma temporalidade própria e independente do fluxo das emissões.

Nível 3 – surgem os primeiros sinais de uma maior interatividade digital, onde o usuário começa a interferir no conteúdo das informações a partir de telefones, fax ou *e-mail*.

Nível 4 – esse é o mais alto grau de interatividade e aparece com a “Televisão Interativa”, possibilitando a participação, via telemática, ao conteúdo informativo das emissões em tempo real.

São vários teóricos, como vimos até aqui, a concordar que a interatividade restringe-se às relações entre a pessoa humana e a máquina, mas também vimos que outros tantos acreditam ser a interatividade algo além desse tipo de relação. Desta forma, queremos destacar que não acreditamos que a interatividade possa ser apenas relacionada com as TIC: partimos do suposto que as tecnologias podem potencializar a interatividade, mas que ela sempre irá existir independentemente da base tecnológica utilizada, pois interatividade é comunicação e, por este motivo, ocorre tanto na esfera social como pode ocorrer também na esfera tecnológica. Nesse sentido, Silva (2000, p. 20) conceitua a interatividade como sendo uma

disponibilização consciente de um *mais comunicacional* de modo expressivamente complexo, ao mesmo tempo atentando para as *interações* existentes e promovendo mais e melhores *interações* – seja entre usuários e tecnologias digitais ou analógicas, seja nas relações “presenciais” ou “virtuais” entre seres humanos.

Para conseguirmos obter a interatividade, de acordo com este autor, é preciso perceber se um determinado objeto, obra de arte ou mesmo equipamento digital, possui os fundamentos da interatividade, que ele classifica em três binômios: participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e potencialidade-permutabilidade. Silva chama a atenção de que estes fundamentos estão interligados.

Ao referir-se à participação-intervenção, Silva trata-a a partir de quatro perspectivas: a tecnológica, a política, a sensorial e a comunicacional. Na perspectiva tecnológica, ele usa as contribuições de J. Sinova, segundo o qual as novas tecnologias possuem potencialidades interativas e comunicacionais que possibilitam a participação-intervenção dos sujeitos, pois permitem a bidirecionalidade e a hipertextualidade.

Contudo, nem todos os autores concordam com esta idéia e, neste sentido, Silva apresenta o pessimismo de Baudrillard, com relação às novas tecnologias, pois este autor “não acredita na possibilidade de participação-intervenção” (idem, p. 109). Para Baudrillard, não existe interatividade com as TIC, pois elas são apenas objetos de dominação e rivalidade. Silva reconhece que as tecnologias por si só não produzirão a participação-intervenção, porém aliado a elas está o interesse das pessoas em participar e intervir, o que pode resultar em uma nova forma de comunicação mais interativa.

Na perspectiva política, Silva traz autores que já na década de 1970 criticavam a unidirecionalidade dos meios de comunicação de massa e que discutiam a necessidade de haver interatividade nesses meios. Os autores a que Silva se refere nesta perspectiva são: Hans M. Enzensberger, Bertold Brecht e Raymond Williams, os dois últimos anteriormente já comentados. Quanto a Enzensberger, Silva diz que “ele defendia a concepção de meio de comunicação como veículo de duas mãos, de modo a permitir a participação-intervenção dos excluídos do processo de comunicação social” (idem, p. 110).

O aspecto político apontado evidencia que a comunicação não pode se restringir apenas ao processo de emissão, “mas uma produção conjunta da emissão e recepção” (Silva, 2000, p. 111). Desta forma, seria possível à televisão contemplar as diferenças culturais, religiosas, raciais, ideológicas e sexuais, pois ela deixaria de ser unidirecional. Mesmo hoje, tendo a TV disponibilizado a participação do telespectador por meio de

telefone, fax e e-mail, isso não é garantia de que seus desejos, opiniões e interesses serão contemplados, pois o poder de veiculação da informação está com a emissora. Sob este aspecto, Virilio (1993) acredita que devemos temer a televisão muito mais pelo que ela esconde do que pelas imagens e mensagens que ela veicula.

A perspectiva sensorial, para Silva, pode potencializar a participação-intervenção, especialmente no que se refere aos jogos de computador e à exploração sensorial contida neles, permitindo, assim, um tipo de “imersão sensorial”. Neste sentido, Silva aborda as idéias de Laurel, para quem “o computador influencia certamente uma representação mais sensorial” (idem, p. 113). Esta autora, porém, acredita que o teatro também influencia o computador numa “convergência recursiva entre o computador e o teatro” (idem, p. 113). Percebe-se, assim, que o aspecto sensorial é essencial para que a interatividade ocorra.

Silva apresenta a outra perspectiva comunicacional interativa, com base em M. Marchand. Para esse autor, é necessária uma mudança na comunicação clássica, que utiliza como base fundamental o trio emissão-mensagem-recepção. Nesse sentido, o papel do receptor é alterado, possibilitando a ele participar e intervir na mensagem, que deixa de ser apenas emitida para ser modificada pelo receptor. O papel do emissor, então, também é alterado, pois ele passa a disponibilizar ao receptor condições para que este altere a mensagem. Temos, assim, uma transformação no que Marchand chama de “transição da ‘lógica da distribuição’ para a ‘lógica da comunicação’” (Marchand apud Silva, 2000, p. 115).

Por meio do binômio bidirecionalidade-hibridação, Silva faz uma crítica à teoria comunicacional funcionalista, “que cristalizou a disjunção da emissão e recepção” (idem, p. 118). Desta forma, o autor irá discorrer sobre a crítica a essa teoria, iniciada entre as décadas de 1960 e 1970, e mostrará as primeiras iniciativas bidirecionais entre emissor e receptor neste período. Algumas dessas experiências foram a teledifusão bidirecional, a co-autoria, a antiarte de Hélio Oiticica com o parangolé e a arte interativa *off line* e *on line* proposta por Couchot.

Neste momento, não iremos detalhar a discussão sobre estas experiências uma vez que, anteriormente, já apresentamos alguns destes aspectos, principalmente sobre a arte interativa de Couchot. Contudo, vale ressaltar a importância do binômio bidirecionalidade-hibridação para que haja interatividade. Sem a troca recíproca entre emissor e receptor, por meio de linguagem, som, imagem, além de todas as outras formas possíveis de comunicação baseada nas tecnologias, não haveria interatividade.

O último binômio apresentado por Silva é o da permutabilidade-potencialidade, que encontra sua mais alta expressão no desenvolvimento da informática avançada. As tecnologias digitais permitiriam o armazenamento de informações em grande quantidade, além de possibilitar diferentes formas de combiná-las (permutabilidade), produzindo novas informações (potencialidade). O hipertexto materializa a permutabilidade-potencialidade ao disponibilizar infinitos caminhos de “navegação”<sup>40</sup> por meio de *links*, onde os sujeitos interagem, criando seu próprio caminho, sua própria rota.

A arquitetura hipertextual, conforme discutido no subitem anterior sobre hipertextualidade, foi a grande revolução da informática, pois ela tornou o computador essencialmente interativo. Além do hipertexto, outra revolução da informática foi a hipermídia<sup>41</sup>. Silva não considera a passagem do hipertexto para a hipermídia como sendo um avanço ou uma superação do hipertexto, pois eles estão interligados a partir de um aporte hipertextual. Para Machado (1997b, p. 252), a hipermídia “hoje são obras em que textos, sons e imagens estariam ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, podendo ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor possibilidades instáveis em quantidades infinitas.”

A grande novidade da hipermídia, segundo este autor, não se restringe apenas ao fato dela disponibilizar interatividade ao receptor, mas por ela ser também uma representação do pensamento humano, que se constitui por meio de associação de imagens e conteúdos. Na obra hipermidiática, conforme Silva (2000, p. 157), “ocorre co-criação, hibridação, participação, intervenção, permutabilidade e potencialidade. Ou seja, a obra hipermidiática permite a expressão da interatividade em todos os seus fundamentos”.

O fato do *site* da AllTV ser um hipertexto com vídeo, som e *chat* poderia ser caracterizado como uma hipermídia? Quais seriam as possibilidades de interatividade disponibilizadas pela AllTV de acordo com os fundamentos interativos aqui apresentados?

---

<sup>40</sup> Machado (2001b, p. 188) usa a metáfora da navegação, pois ele acredita que o sujeito ao interagir com o hipertexto realmente consegue “navegar” ao longo de um imenso mar de textos que se superpõem e se tangenciam”, através de seus “elos” ou *links*.

<sup>41</sup> Plaza (1993) cria o conceito de intermídia para caracterizar a inter-relação entre as várias mídias, fazendo surgir assim uma nova linguagem. Segundo este autor, na intermídia a hibridação produziria um dado inusitado, que seria a criação de um meio ainda inexistente. Em oposição à intermídia, Plaza coloca a multimídia que seria a superposição das tecnologias, uma espécie de colagem onde não haveria uma síntese qualitativa. Neste sentido, o autor percebe a intermídia de forma interativa na relação pessoa humana-máquina e a multimídia apenas como uma junção tecnológica onde não há interatividade.

O hipertexto da AllTV não oferece ao internauta a possibilidade de co-produção de programas, porém a sala de bate papo da emissora possibilita a troca de informações de forma bidirecional. Há algumas restrições, considerando que se trata de uma tevê para fins comerciais. Contudo, o importante desta experiência é perceber as suas potencialidades para que sejam analisadas na perspectiva de transferibilidade para outras áreas como, por exemplo, a EAD. As restrições da AllTV referem-se às escolhas dos programas e das pessoas a serem entrevistadas, pois, embora haja abertura para que o internauta possa opinar na programação, a decisão final fica sempre a cargo da direção da emissora.

Por este motivo, alguns internautas criaram outras formas de comunicação *on line*, além do *chat* da AllTV. Alguns grupos de internautas se auto-denominam “Família AllTV”, pois mantêm contatos diários, discutindo quase sempre sobre assuntos da tevê que não puderam ser abordados dentro do ambiente virtual da emissora. Talvez esta forma deles se comunicarem possa estar inaugurando um outro conceito de comunidade, que atualmente pode ser denominada de comunidade virtual.

A AllTV cria uma nova forma de fazer televisão na internet e, por esse motivo, ela é divulgada como uma tevê alternativa, onde o internauta participa dos programas não apenas de forma passiva como ocorre na tevê tradicional. Para sabermos se realmente a AllTV é uma emissora interativa ou se apenas apresenta uma outra alternativa de comunicação, torna-se necessário buscarmos entender o que significa uma mídia alternativa e em que ela se assemelha ao formato da AllTV. Este será o assunto objeto de análise do próximo capítulo, onde também descreveremos o campo de pesquisa, mostrando as possibilidades interativas disponibilizadas pela tevê.

## **CAPITULO III**

### **3. DA TV TRADICIONAL À ALLTV: “TUDO AO MESMO TEMPO AGORA O TEMPO TODO”**

Iniciaremos este capítulo analisando a implantação da televisão, particularmente o seu desenvolvimento no Brasil como meio de comunicação de massa interessado em divulgar conteúdos padronizados para os receptores. Com o crescimento das tecnologias da informação e da comunicação, novas formas de veiculação da informação surgem, tornando o receptor um potencial emissor que agora deseja interagir com os conteúdos que lhe são apresentados.

A AllTV é criada como sendo uma tevê alternativa pelo fato de oferecer ao internauta/receptor a possibilidade de intervir nos conteúdos apresentados. Neste sentido, faremos uma descrição do campo de pesquisa, buscando encontrar qual a perspectiva de interatividade utilizada pela AllTV.

#### **3.1. A televisão tradicional e a alternativa**

Um dos acontecimentos marcantes do século XIX foi o início das telecomunicações<sup>42</sup> ou a comunicação à distância, mediada pela tecnologia. Esta forma de comunicação foi o principal fator de integração das sociedades. As tecnologias de comunicação, criadas entre o final do século XIX e início do século XX, foram: o telégrafo<sup>43</sup>, o telefone, o rádio, o cinema e a televisão. Pretto (1996) enfatiza que não transcorreu muito tempo entre a criação do rádio e da televisão, pois em 1883 Paul

---

<sup>42</sup> Transmissão, emissão ou recepção de informações por fio, radioeletricidade, óptica, ou por outros sistemas eletromagnéticos.

<sup>43</sup> Sistema de transmissão de mensagens por meio de sinais.

Nipkow criou o princípio básico da tevê como a conhecemos hoje. Tratava-se de um sistema de televisão eletromecânica que utilizava o princípio da varredura.

Para Williams (1990), a televisão foi inventada como resultado de pesquisa técnica e científica. Ela alterou completamente o nosso mundo mais do que as tecnologias que a precederam. A televisão permitiu-nos ver e ouvir conjuntamente acontecimentos a longa distância. Começava aí a transposição das fronteiras, porém ainda estávamos sujeitos a ver apenas as imagens produzidas por outrem, sem termos como disponibilizar nossas próprias informações. Isso levou estudiosos da Escola de Frankfurt, como Adorno e Horkheimer (1982), a referir-se aos meios de comunicação de massa<sup>44</sup> como “indústria cultural”, por produzirem produtos em série, com o objetivo de atingir o maior número possível de pessoas.

A primeira televisão regular a entrar em funcionamento foi a de Paris, em 1935, na Torre Eiffel (Rabaça e Barbosa, 2001). No Brasil, a primeira emissora foi instalada em 1950, no entanto, anteriormente, em 1939, foi realizada, numa Feira de Amostra no Rio de Janeiro, a primeira transmissão através de aparelho de tevê. Com o início da Segunda Guerra Mundial, as transmissões das televisões do mundo inteiro foram suspensas, sendo retomadas após o final da guerra. A TV Tupi de São Paulo, a primeira emissora<sup>45</sup> do Brasil, foi fundada pelo jornalista e empresário Assis Chateaubriand<sup>46</sup> em 1950. Foi nesse mesmo período que a televisão surgiu em outros países da América Latina como México e Cuba.

O desenvolvimento da televisão brasileira pode ser dividido em duas fases, conforme indicado por Caparelli (1986). A primeira fase compreende o período de 1950 a 1964, onde havia uma maior concentração de produção de programas nas cidades do Rio de Janeiro e de São Paulo. É também neste período que há uma grande importação de programas estrangeiros. Vale ressaltar que a televisão surge como um eletrodoméstico de elite, pois devido ao alto preço dos aparelhos, poucas pessoas tinham condições de adquiri-los.

---

<sup>44</sup> Podemos defini-los como a difusão de mensagens produzidas por um centro produtor e difundidas por veículos de comunicação cuja principal característica é o fato de serem públicos (Belloni, 1983). Desta forma, a televisão, o rádio, o jornal e as revistas são considerados meios de comunicação de massa.

<sup>45</sup> Para saber sobre a história da televisão no Brasil ver: Mattos (2002) e Caparelli (1986).

<sup>46</sup> Jornalista e empresário brasileiro nascido em Umbuzeiro, PB (1892-1968). Foi fundador do maior império de veículos de comunicação de massa – jornais, emissoras de rádio e de televisão - da América Latina, mais conhecido como Diários Associados; membro da Academia Brasileira de Letras, Embaixador do Brasil na Inglaterra, Senador pela Paraíba e pelo Maranhão; fundador e incentivador do Museu de Arte de São Paulo. Mais informações ver [http://www.terra.com.br/dinheironaweb/122/assis\\_chateaubriand.htm](http://www.terra.com.br/dinheironaweb/122/assis_chateaubriand.htm) - acessado em 10/12/2003

A programação da televisão neste período consistia em reproduzir os programas transmitidos pelo rádio. As novelas eram adaptações de peças teatrais e quase não havia ainda publicidade na tevê, que, por ser um veículo de comunicação novo, não tinham a confiança das agências publicitárias, que preferiam investir em anúncios nos meios de maior circulação como jornais, revistas e rádio. Como a maior produção dos programas televisivos estava na região sudeste, as emissoras locais e regionais que começaram a surgir tanto no nordeste como no sul do país vão se tornando difusoras ou afiliadas das grandes empresas nacionais.

Embora a primeira televisão brasileira tenha sido uma emissora comercial, isto é, uma empresa privada voltada para a publicidade e para a comercialização de produtos por meio de anúncios, já existia um grupo de educadores da Rádio Roquete Pinto<sup>47</sup> que havia solicitado do governo federal a concessão de um canal de tevê educativa. Esses educadores pretendiam dar continuidade ao trabalho de educação à distância que já desenvolviam na rádio. Apesar da concessão do governo ter sido aprovada em 1952, por problemas de ordem político-administrativo, a primeira televisão educativa<sup>48</sup> no Brasil somente foi criada em 1967: a TVE/RJ.

A segunda fase da televisão no Brasil é iniciada após 1964 e vai até os dias atuais. Esta fase é marcada pela decadência da TV Tupi e de outras pequenas emissoras e pela ascensão da TV Globo que, após assinatura de contrato com o grupo americano *Time-Life*, entrou num “acentuado modo racional e capitalista de produção, com técnicas administrativas das mais modernas” (Caparelli, 1986, p. 12).

A expansão e consolidação da TV Globo inicia-se no período do regime militar brasileiro (1964-1985), quando a emissora desempenhou grande papel na propaganda política e ideológica, fortalecendo a Doutrina de Segurança Nacional. Visando a informar melhor a população, no entanto, surge um outro tipo de jornalismo na contracorrente da mídia hegemônica, com uma outra interpretação dos acontecimentos políticos da época. Estes jornais<sup>49</sup> passam a ser conhecidos como imprensa alternativa, pelo fato de

---

<sup>47</sup> Roquete Pinto (1862-1928) era médico legista, professor, antropólogo, etnólogo e ensaísta. Fundou, em 1923, na Academia Brasileira de Ciências, a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, com fins exclusivamente educacionais e culturais e, em 1936, doou-a ao Ministério da Educação. Foi diretor do Museu Nacional em 1926, onde produziu a maior coleção de filmes científicos no Brasil. Em 1932, criou a *Revista Nacional de Educação*; fundou e dirigiu, no Ministério da Educação, o Instituto Nacional do Cinema Educativo e o Serviço de Censura Cinematográfica. Informações em [http://www.redebrasil.tv.br/radiomec/roquete\\_radio/texto.htm](http://www.redebrasil.tv.br/radiomec/roquete_radio/texto.htm) acessado em 10/12/2003

<sup>48</sup> Nos últimos anos, vários artigos, dissertações e teses foram realizados, analisando a televisão educativa no Brasil, tais como: Belloni (1983), Franco (1987), Fusari (1990) e Fischer (2001)

<sup>49</sup> A exemplo do *Pasquim*, *Pif-Paf*, *Pato Macho*, *Opinião*, *Repórter*, *Em Tempo*, *De Fato e Versus*.

apresentarem aspectos diferenciados das notícias publicadas na grande imprensa, que se preocupava com os assuntos de interesse político do governo da época.

A expressão ‘imprensa alternativa’ não é um fenômeno atual, pois ela existe há vários séculos, tendo sido empregada em diferentes sociedades como nos Estados Unidos, União Soviética, Europa e China em diversos momentos históricos e com diferentes especificidades. Na verdade, para Caparelli (1986), este tipo de imprensa sempre surge em regimes autoritários quando há um rigoroso controle dos meios de comunicação. Imprensa alternativa pode ainda ser conceituada como um tipo de edição feita por grupos independentes que se opõem às fontes tradicionais de informação, tornando-se assim uma alternativa para o leitor em termos ideológicos, formais e temáticos (Rabaça e Barbosa, 2001).

Para Neumann (1990), existe uma imprensa popular que pode ser compreendida em dois níveis distintos: o jornal **para** o povo e o jornal **com** o povo. No primeiro nível, embora o jornal contemple os problemas da comunidade, ele não é escrito pela comunidade e sim sob a perspectiva de quem faz o jornal. Desta forma, ele não pode ser considerado um jornal alternativo, pois para isso ele precisaria ser escrito **com** a comunidade, baseado num projeto de transformação dessa comunidade.

Um das características da imprensa alternativa é o descomprometimento editorial em relação a uma visão otimista do governo, aliado a uma postura polêmica e renovadora. É uma oposição aos padrões estabelecidos convencionalmente com relação a idéias, valores, costumes, cultura ou moda. Alternativo é, então, uma possibilidade de produção fora das formas padronizadas tradicionalmente e que acabou ganhando respaldo mundial das agências de notícias e associações internacionais, tornando-se a *alternative press*. Com as manifestações políticas de contracultura ocorridas na década de 1970, este tipo de jornalismo passou também a ser conhecido como *imprensa underground*.

No Brasil, o primeiro jornal alternativo de expressão surgiu em 1964. Denominava-se *Pif-Paf*. O segundo foi o *Pasquim* em 1969. Contudo, outros foram aparecendo, principalmente no período de transição entre o Governo Médici e o Governo Geisel (Caparelli, 1986). A imprensa alternativa brasileira também recebeu outras denominações como imprensa nânica, independente, política e opinativa.

O uso do termo alternativo começa a ganhar espaço também em outros meios de comunicação como no rádio, com o aparecimento das rádios comunitárias, que surgem

como uma alternativa às rádios tradicionais. As rádios comunitárias em geral priorizam as produções e veiculações artísticas da comunidade onde estão inseridas.

Com o aparecimento da telemática<sup>50</sup> e da internet a partir da década de 1990, as possibilidades de produções alternativas foram ampliadas uma vez que estes meios permitem que sejamos algo mais do que consumidores de informações. No rádio e na tevê, a comunicação ocorre no sentido um-todos, ou seja, a informação sai de uma fonte (emissor) e é distribuída igualmente a todos – (receptores). Com o telefone, o sentido da comunicação é um-um (emissor-receptor). Na Internet, a comunicação passa a ter o sentido todos-todos, onde cada pessoa tem a possibilidade de ser também um produtor de conteúdos, que podem ser publicados em *sites*, *blogs*, fóruns de discussão e outros meios alternativos disponíveis na rede.

Nesse sentido, a AllTV surge como uma tevê alternativa da internet em que o internauta tem a possibilidade de, por meio da participação no chat, intervir nos programas apresentados pela emissora.

### **3.2. O que é a AllTV**

A AllTV é o primeiro canal de tevê da internet brasileira com programação 24 horas ao vivo. Sua estréia oficial foi no dia 06 de maio de 2002, mas, antes disso, ela já estava na rede desde o dia 26 de abril do mesmo ano, em caráter experimental. Durante o período de teste, era possível assistir a alguns programas gravados e outros ao vivo. O internauta podia também fazer o seu cadastro no *site* e participar do *chat* durante a programação.

Entre o início do projeto da tevê e a sua concretização passaram-se apenas seis meses. Em outubro de 2001, a direção da futura AllTV alugou o espaço onde seriam montados os estúdios, que começaram a ser construídos em dezembro daquele ano. Nesse período, também foi iniciada a montagem da infraestrutura técnica da rede. O custo para a montagem inicial do projeto da tevê foi de US\$2 milhões. Esse investimento foi realizado por meio de parcerias com investidores estrangeiros, que detêm 49% das ações da emissora, ficando os outros 51% com o diretor geral Alberto Luchetti<sup>51</sup>.

---

<sup>50</sup> Resultante da convergência da informática com as telecomunicações.

<sup>51</sup> Jornalista, ex-diretor de núcleo da Rede Globo de Televisão. Tem em seu currículo a implantação de outras emissoras. Em 1990, implantou a *TV Jovem Pan*, primeira emissora em UHF (*Ultra High*

A idéia de criar uma tevê em um ambiente virtual veio do diretor geral, que se inspirou na CívTV canadense, que funciona em Toronto e é totalmente voltada para transmissão em UHF. Um dos diferenciais da AllTV é utilizar as formas de comunicação do jornal, rádio, tevê e internet, e ser gratuita. Outro diferencial é que ela é a primeira experiência de tevê **da internet e não na internet.**

Essa preposição muda tudo. Eles fazem tevê convencional e se utilizam da internet, até grandes portais. Nós não, nós fizemos uma televisão só para a internet. (Luchetti).

Embora a AllTV tenha sido criada com o perfil de quatro mídias<sup>52</sup> diferentes: jornal, rádio, tevê e internet, a **emissora** oferece a possibilidade de interatividade apenas pela internet.

Ela é uma mídia, única e exclusiva, que é a tevê da internet, porque ela sendo ao vivo, 24 horas, permite a interatividade o tempo todo, que é o que o cara que entra na internet quer (Luchetti).

Apesar da AllTV ser uma tevê exclusiva da internet, a partir de 11/11/2002, a programação da emissora passou a ter 16 horas de transmissão também via tevê a cabo, por meio de uma parceria com a TV *Milenium*, canal 17 da TVA, embora apenas para a cidade de São Paulo. As transmissões das imagens para esta tevê eram feitas da mesma forma em que eram apresentadas na tela do computador. Em 19/05/2003, a AllTV deixou a TV *Milenium* e passou a ser transmitida 24 horas pela TVA canal 12 em São Paulo. Na TVA, as imagens são apresentadas em tela cheia no mesmo formato da tevê convencional. Para isso, foram necessárias mudanças tanto na parte técnica como na programação da AllTV, para tornar possível atender os dois formatos: a internet e a tevê a cabo. Estas alterações serão melhor explicitadas posteriormente.

Outro aspecto inovador da AllTV foi criar uma forma diferente de fazer programas na televisão, onde os apresentadores não dispõem de *telepromp* convencional nem dalias ou ponto eletrônico para contato com o diretor do programa como é comum nas tevês convencionais. Isso se justifica pelo fato de ser o usuário da rede quem faz as perguntas e interfere diretamente no programa por meio das interações via sala de bate-papo. As comunicações feitas entre a sala de controle da tevê e os apresentadores são via tela de computador. Assim sendo, as informações quanto a intervalo para publicidade e

---

*Frequency*) da cidade de São Paulo. Antes, porém, havia dirigido a rádio *Jovem Pan*. Em 1994, dirigiu a *Rádio Bandeirantes*. Logo em seguida, em 1996, colocou o *Canal 21* de tevê no ar para a cidade de São Paulo. Além dessas atividades, foi jornalista do jornal *O Estado de S. Paulo* durante 30 anos e do jornal *Folha de S. Paulo*. Faz parte do seu currículo, ainda, a criação da primeira empresa de Clipping Eletrônico – *Look* - que monitora 24 horas por dia as principais informações que circulam na imprensa do país.

<sup>52</sup> Meios de comunicação. Grafia aportuguesada da palavra latina *media*, plural de *medium* que significa meio. Na publicidade há duas categorias: a mídia impressa (jornal, revista, folhetos etc.) e a mídia

outras informações técnicas aparecem no monitor do apresentador. Desta forma, percebemos que a tevê cria apenas um novo *teleprompt*, mas com a mesma função daqueles já existentes. Segundo informações dadas pelos próprios apresentadores da AllTV, esse canal de comunicação não é usado como forma de censura nos programas, pois a emissora possibilita a liberdade de expressão.

A emissora está instalada numa casa projetada inteiramente para ser um estúdio, “para entrar no ar”, pois em todos os lugares há iluminação e é possível colocar uma câmera e transmitir imagens. Suas instalações contêm três estúdios principais, montados com cenários para exibição de programas, e oito *sets* disponíveis para qualquer intervenção ao vivo ou gravação. A transmissão da tevê utiliza codificação de imagem através do programa *Windows Media*. Os servidores *Intel* e *Sun*, de alta capacidade, permitem o acesso a milhares de pessoas ao mesmo tempo no *site*. Antes, apenas os usuários que possuíam a internet com banda larga tinham condições técnicas para participar da programação na AllTV, mas, em setembro de 2002, uma nova versão do *Windows Media* com um *plugin* disponibilizado pela Microsoft passou a oferecer aos usuários de acesso discado melhores condições para interagir com a tevê.

Para conseguir colocar a programação 24 horas ao vivo na rede, a tevê utiliza uma infraestrutura técnica que consiste em captar, por meio das câmeras digitais e microfones, tudo o que acontece ao vivo no estúdio e passar para o *switcher*, que é a sala de operação da AllTV. O *switcher* distribui as imagens por dois caminhos: um para a TVA e outro para a *web*. As imagens, que serão transmitidas para a *web*, são enviadas para um servidor de *encoder*, que as capta e codifica em dados que serão enviados a um segundo servidor de *streaming vídeo* que faz a distribuição para a rede. Há ainda um outro servidor, o *Web Server*, que hospeda o *site* da tevê e “requisita” ao servidor de *streaming* as imagens que vão ao ar. É essa infraestrutura que permite ao internauta interagir com os programas ao vivo e ter a possibilidade de acessar os programas transmitidos em até 72 horas e que são renovados a cada hora no *On demand*. Todos os programas da tevê ficam gravados no servidor, de onde é feito um *link* que interliga o arquivo ao *site*. Mas este *link* apenas exhibe o programa no computador do internauta, não permitindo o *download* do arquivo. Desta forma, a tevê garante os direitos autorais referentes a toda programação exibida.

O *chat* da emissora está disponível para todo o internauta que quiser participar,

necessitando, contudo, que cada um crie um cadastro com *login* e senha de acesso. Hoje a AllTV conta com cerca de 150 mil cadastros de internautas do mundo inteiro, o que fez com que, já no segundo mês em atividade, atingisse a marca de 15 milhões de *page views*. Talvez este seja um dos motivos que fez com que a tevê recebesse alguns prêmios em tão pouco tempo de atuação. Após cinco meses de criação, a emissora recebeu o Prêmio da Aberje/Fiesp<sup>53</sup> 2002, como Mídias do Ano em Comunicação Empresarial, na categoria Convergência de Mídias. Depois de oito meses da sua implantação, a AllTV recebeu ainda o Prêmio *Top de Marketing* da Associação de Dirigentes de Vendas e Marketing - ADVB.

Os usuários que acessam a AllTV são chamados de internautas, tvnauta, net espectador, telenautas ou allnautas. Como a nossa linguagem não possui uma denominação específica para referir-se às pessoas que utilizam a Internet, o mais comum é denominar estas pessoas de usuário. Contudo, Primo (2002) chama a atenção para uma afirmação feita por Edward Tufte, que diz: “existem apenas duas indústrias que denominam o seu público como ‘usuários’: a que vende tecnologia e a que vende drogas!”. Desta forma, Primo prefere usar o termo “interagente” para denominar as pessoas que interagem com os computadores. A AllTV, ao usar o termo “allnauta”, personaliza os participantes do seu *site*, fazendo uma espécie de “customização”<sup>54</sup>, para que o indivíduo “sinta-se em casa” e, desta forma, “faça parte da empresa”. No caso da nossa pesquisa, optamos por usar a denominação de internauta.

Atualmente, a concorrência entre as empresas tem feito com que o consumidor ou cliente interfira na quantidade/qualidade dos produtos e serviços prestados. A este tipo de contribuição dada pelo consumidor, bem como ao processo de a empresa buscar adequar-se ao cliente, na literatura da área passou-se a denominar de customização. Este processo foi grandemente facilitado pela mudança de paradigma – passagem do predomínio do taylorismo-fordismo para o da integração e flexibilidade ou toyotismo – no contexto do qual, a tecnologia analógica foi substituída pela digital (Bianchetti, 2001).

“Luchetti vc é o Assis Chateaubriand do século XXI” (E-mail de um internauta, enviado após os primeiros dias de funcionamento da tevê )

São os **internautas** que mais influenciam na programação, manifestando-se contra ou a favor de determinados programas ou entrevistas. Não há um perfil exato desses internautas. Em geral

<sup>53</sup> Associação Brasileira de Comunicação Empresarial e Federação das Indústrias de São Paulo

<sup>54</sup> Neologismo derivado do inglês *customization*, que significa adaptação ao gosto pessoal. Já *customer* significa cliente, consumidor. Desta forma, customização pode ser entendida como o ato de desempenhar uma determinada atividade profissional de acordo com a preferência e necessidade do cliente.

são pessoas entre 14 e 46 anos e que utilizam amplamente<sup>55</sup> a tecnologia digital. Porém este perfil varia muito, de acordo com os programação. Há programas onde se percebe que o público é na maioria de jovens e, em outros programas, há maior participação de pessoas mais velhas ou profissionais de áreas como, por exemplo, jornalistas, atores, advogados, biólogos e músicos. Algumas alterações que vêm ocorrendo no *site* da emissora devem-se a sugestões e críticas feitas pelos internautas.

Estas mudanças puderam ser observadas em vários aspectos como no *site*, na programação, nos apresentadores e na sua relação com os internautas. Desta forma, torna-se necessário analisar estes aspectos separadamente para que possamos melhor explicá-los.

### **3.2.1. O site da ALLTV – realizando o conceito de interatividade?**

As alterações no *site* [www.alltv.com.br](http://www.alltv.com.br) (figura II) têm sido freqüentes e visam atender as necessidades da emissora e as solicitações dos internauta. A descrição que apresentamos a seguir refere-se à sexta versão<sup>56</sup> do *site*, pois, no período em que realizamos a pesquisa empírica, era esta a versão que estava disponível na rede.

Do lado esquerdo do *site* encontra-se a tela da tevê e, no lado direito, as demais informações vão surgindo à medida que são selecionados os *links* na barra de menu, localizada na parte superior do *site*. Neste menu, encontram-se as informações sobre: Programas, *On demand*, *Allnews*, Comercial, Promo, Contato, Apresentadores, *Chat*. Para melhor compreensão do que contém cada um destes *links*, vamos descrevê-los a seguir.

---

<sup>55</sup> Significa que estas pessoas não utilizam as TIC apenas como consumidoras de informação, elas são também produtoras de conteúdos. Muitas têm *site*, *blog* e se comunicam também por meio de programas como o ICQ e MSN.

<sup>56</sup> Algumas das versões do *site*, incluindo também a versão deste momento, poderão ser vistas no anexo 04.

Figura II: O site da AllTV



Fonte: www.alltv.com.br - acessado em 25/08/2003

No *link* Programas, além da grade de programação da semana está a relação dos programas diários. Nesta grade, porém, estão apenas os títulos dos programas e não uma agenda diária com o tema a ser debatido ou com o nome do convidado a ser entrevistado.

O *On demand* é o *link* onde o internauta tem a possibilidade de assistir aos programas que foram transmitidos nas últimas 72 horas. Vale ressaltar que, ao assistir um dos programas já transmitidos, o internauta fica sem ter a interatividade com o *chat*, uma vez que essa interatividade só é possível em tempo real. Por outro lado, percebemos que o *On demand* possibilita ao internauta a quebra da linearidade espaço-temporal uma vez que ele tem a opção de escolher qual programa deseja ver ou rever. Na tevê tradicional, esta possibilidade só é permitida caso o telespectador possua um aparelho de videocassete, que lhe permita gravar os programas do seu interesse.

*AllNews* é o *link* para a transmissão das principais notícias divulgadas diariamente e atualizadas a cada instante. Para tanto, as fontes de informação do *AllNews*, além dos internautas, são os principais *sites* de jornais nacionais e internacionais. Muitas informações são enviadas pelos internautas por e-mail para a redação do *AllNews*, que as disponibiliza no *site* da AllTV.

A AllTV disponibiliza no *link* Comercial um formulário a ser preenchido por aqueles que tiverem interesse em estabelecer um contato com o Departamento comercial

da emissora. As informações sobre as promoções, como por exemplo, inscrições para o concurso de apresentadores, podem ser encontradas no *link* Promo. Também estão disponíveis os e-mails da diretoria e dos demais departamentos da tevê, no *link* Contatos. É possível conhecer os apresentadores da tevê no *link* Apresentadores, onde, além de algumas informações pessoais, há fotos de quase todos eles. O último *link* da barra de menu é o *Chat*, onde é possível ao internauta cadastrado participar dos programas, trocando mensagens com os apresentadores e demais internautas presentes na sala.

Analisando as possibilidades oferecidas no *site* da AllTV e relacionando-as com o conceito de interatividade, percebemos que, embora ela seja uma tevê amplamente divulgada como interativa, seu *site* não possibilita construções coletivas e nem oferece perspectivas para os internautas navegarem em outros ambientes, mesmo aqueles construídos por internautas com informações sobre a tevê. As informações contidas no *site* estão relacionadas aos trabalhos desenvolvidos pela emissora. Desta forma, as possibilidades interativas (ainda que reduzidas) ficam restritas aos *chat*.

#### 3.2.1.1. Como ‘entrar’ no chat da AllTV

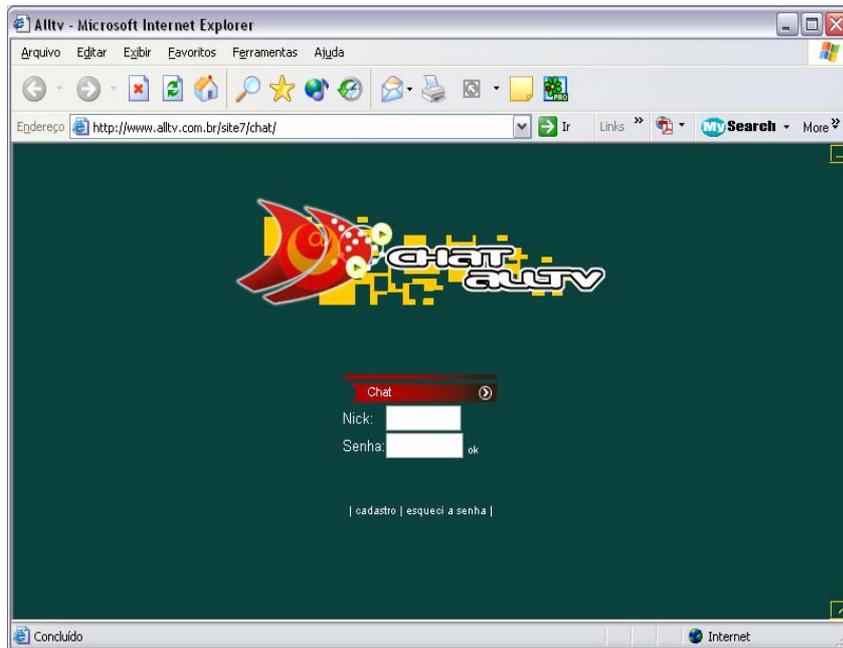
Existem algumas diferenças entre o *chat* da AllTV e as outras salas de bate-papo disponíveis na internet. Uma dessas diferenças é que, no *chat* da tevê, todos falam com todos. Não há a possibilidade de conversar reservadamente com alguém numa mesma sala. Para entrar no Chat, o internauta já cadastrado irá digitar seu *login* e senha de acesso.

Ao entrar no *chat*, o internauta poderá escolher em qual sala deseja interagir. Contudo, apesar de existirem quatro salas de *chat*, é somente na Sala Um que internautas e apresentadores interagem. As demais salas podem ser usadas livremente pelos internautas, mas as interações ali estabelecidas não serão lidas ou vistas pelos apresentadores dos programas. Como o público que participa da AllTV tem interesse em trocar informações e participar da programação, a Sala Um é sempre a mais utilizada e, por isso, é também a que possui um moderador conhecido como *allmaster*<sup>57</sup>.

---

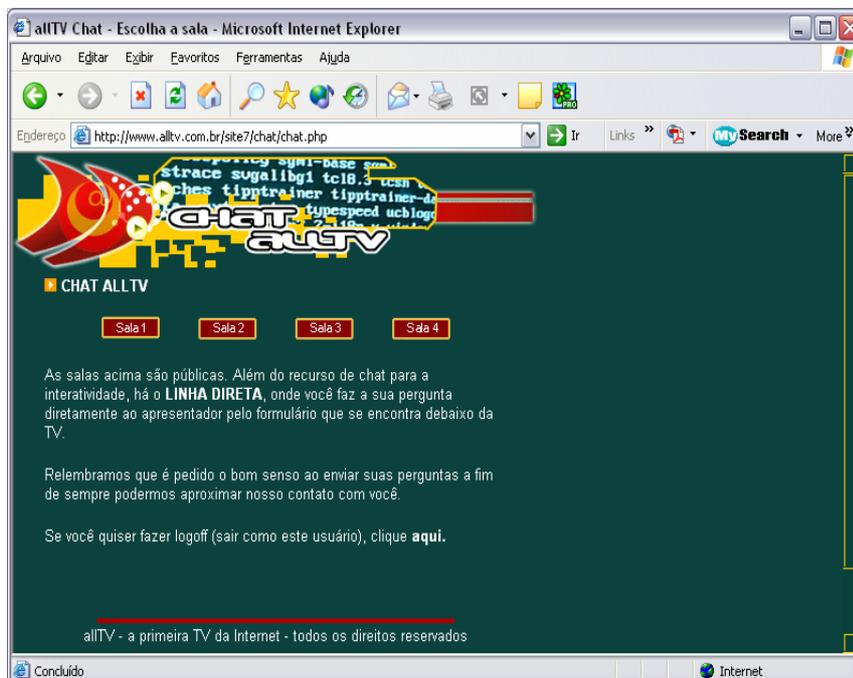
<sup>57</sup> Trata-se de funcionários da emissora que estão 24 horas observando o *chat* e tomando as providências necessárias quando as regras de comportamento são quebradas

**Figura III: Acesso ao chat**



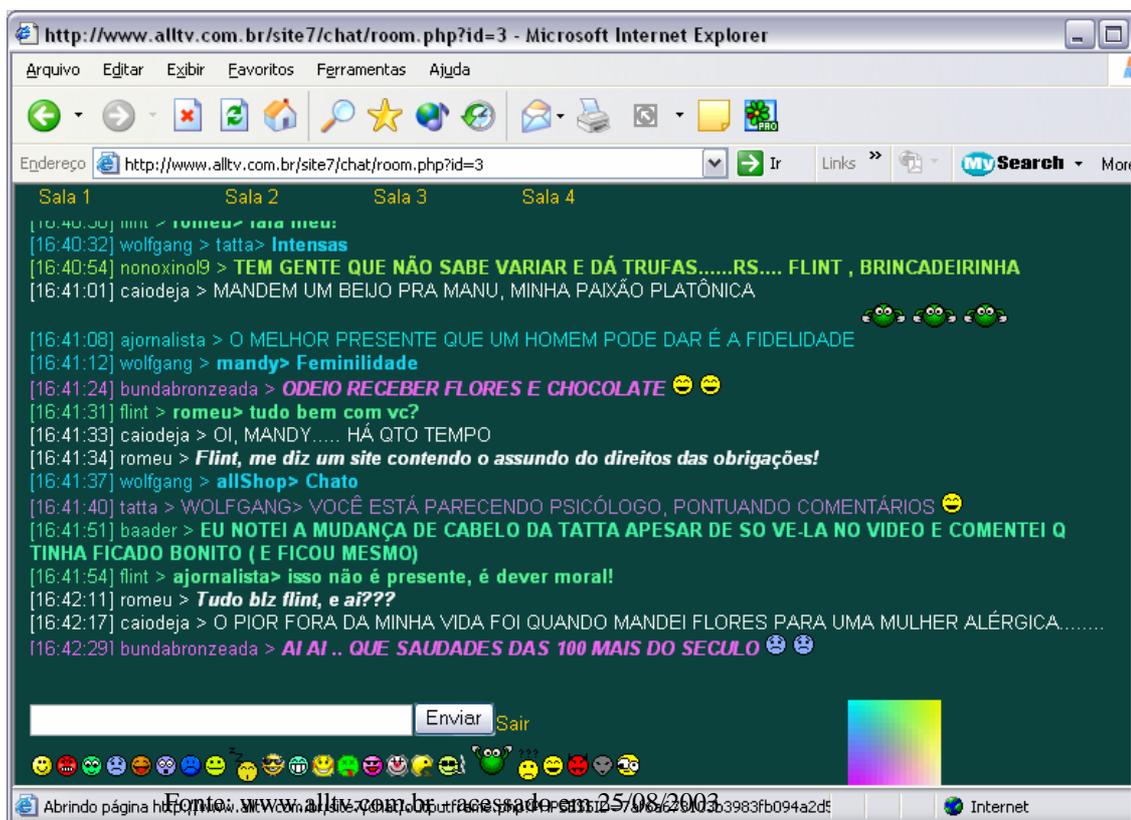
Fonte: www.alltv.com.br - acessado em 25/08/2003

**Figura IV: As salas do chat**



Fonte: www.alltv.com.br - acessado em 25/08/2003

Figura V: A interatividade no *chat*



### 3.2.1.2. O *chat* e a ‘liberdade vigiada’

No *chat* da AllTV existem regras que são conhecidas como Netquetas<sup>58</sup> e, para assegurar o cumprimento destas regras, existe o *allmaster*. A identidade do *allmaster* nunca é revelada ao internauta, que apenas sabe que ele está ali presente sempre. Mas ele não somente modera o *chat* como é quem também auxilia o internauta na solução de problemas de conexão, quando necessário. O descumprimento das regras pelo internauta pode causar a sua expulsão do *chat*. As principais regras do *chat* são:

- Não usar palavrões ou termos agressivos para com os apresentadores ou com outros internautas;
- Não enviar várias vezes a mesma frase, pois isso é considerado um *flooding*. O *flooding* sobrecarrega o servidor do *chat* e faz com que as

<sup>58</sup> Referência a regras de comportamento na internet. Na verdade, estas regras já existem há muito tempo e não se sabe quem as criou. São regras usadas também no envio de mensagens por e-mail ou em outros ambientes e comunidades virtuais. Trata-se de etiquetas sociais, assim como há também nas sociedades presenciais. Ver lista de Netiquetas no Jornal *Folha de S. Paulo* de 21/7/2002 e também cópia no anexo 05.

pessoas que usam a conexão discada fiquem com sua máquina mais lenta ou mesmo travada.

Quando uma das regras é quebrada, o *allmaster* chama a atenção do internauta para que ele mude seu comportamento. Há uma tolerância de até quatro vezes, antes do internauta ser banido do *chat*. Ao ser banido ou **expulso**, ele não mais poderá retornar ao *chat* com o mesmo *nick*. Ele pode cadastrar-se novamente com outro *nick*, porém se permanecer com o mesmo comportamento será novamente expulso. Muitas vezes são os próprios internautas que chamam a atenção de alguém que esteja atrapalhando o *chat*. Isso faz com que a pessoa mude seu comportamento ou ela própria decida sair da sala. Percebe-se que este diálogo entre os internautas é a melhor forma de manifestação de interatividade que o ambiente virtual da AllTV proporciona.

Apenas num dia, três ou quatro foram expulsos. Às vezes um só entrou com cinco nicks diferentes (Allmaster)

Cabe ainda ao *allmaster* selecionar algumas falas dos internautas no *chat* e enviar para a tela da TVA, pois quem assiste a AllTV pela tevê a cabo não tem acesso ao *chat*. O moderador do *chat*, ao final de cada turno de trabalho, deverá emitir um relatório para a coordenação de informática com os acontecimentos ocorridos. Neste relatório, deverá constar se houve expulsões do *chat* e por qual motivo. Além disso, as críticas e sugestões feitas pelos internautas também ficam registradas nesse relatório.

O surgimento das tecnologias digitais trouxe outras formas de controle, conforme discussão apresentada no Capítulo I, onde vimos a transição da sociedade disciplinar para a sociedade do controle. Nesta perspectiva, verificamos que a AllTV, embora seja divulgada como uma nova proposta de televisão no ambiente virtual, continua a utilizar formas de controle típicas da sociedade contemporânea, que procura associar qualidade com controle, criando inclusive a expressão ‘controle de qualidade’.

Aqui o Ibope é inteligente, a audiência é inteligente, porque o outro tem voz (Apresentador)

O fato da emissora não possuir no seu *chat* um contador de acesso, como é comum encontrar em alguns *sites* da internet, não significa que ela não tenha outras formas de controle. O contador de acesso talvez pudesse servir para observar a audiência da tevê como fazem o **IBOPE**<sup>59</sup> e outros institutos<sup>60</sup> de pesquisa de

<sup>59</sup> Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística, fundado em 1942, com o objetivo de medir a audiência de TV e rádio no Brasil e na América Latina. Suas informações estão relacionadas aos programas mais assistidos da TV brasileira, os programas da TV por Assinatura com maior alcance e tempo médio, as rádios com maior audiência e número de ouvintes, os domínios mais visitados da Internet brasileira e o número de pessoas que lêem jornal nas nove principais regiões do País. Fonte:

opinião pública nas tevês convencionais. Embora não haja esse contador, é possível perceber, porém, a audiência dos programas por meio da interatividade no *chat*, pois muitas pessoas assistem a AllTV sem necessariamente estar inseridas no *chat*. Tecnicamente, seria possível fazer a contabilidade da audiência, mas isso sobrecarregaria o servidor, prejudicando outras funções.

Na tevê convencional só é possível medir a audiência do programa ou saber a opinião do público depois que o programa foi apresentado, o que às vezes só acontece algum tempo depois da sua exibição. Alguns programas de tevê têm disponibilizado telefone, fax, e-mail e, em alguns casos, realizado até *chat* com os telespectadores, visando a discutir mais sobre o assunto **já** apresentado. Na AllTV a interatividade proporcionada por meio do *chat* possibilita que a opinião do público seja percebida imediatamente, fazendo a **entrevista** ganhar novos direcionamentos.

Se a entrevista está legal, você sabe que ela vai rendendo muito. Mas se você vir que os internautas não gostaram da entrevista a gente pára ou encurta a entrevista, já chama outro assunto, já chama outro entrevistado (Produtora de programas).

Nesta perspectiva, podemos dizer que a tevê tradicional proporciona uma pequena participação, mas que isso não interfere no programa, pois este já foi apresentado. No máximo, poderá fazer com que algumas alterações aconteçam numa outra oportunidade. A AllTV possibilita uma interatividade em tempo real, no momento em que o programa está acontecendo. Ou seja, o internauta, pode, por meio da sua opinião, redirecionar aquilo que está sendo apresentado. Este é um dos fatores que tem feito com que as **pessoas** assistam a AllTV.

A AllTV acrescentou muito pra mídia brasileira, pra imprensa brasileira. Ela está mostrando que pode se fazer alguma coisa sem ignorar a audiência, preocupando-se apenas com os pontos no ibope. (...) Mostra que não é só o jornalista que está ali, que tem opiniões sensatas que podem ser passadas para os outros. É um canal aberto, tem gente que está ali do outro lado, tem menos acesso a poder propagar idéias, pensamentos. Aqui é um canal legal, você pode debater, discutir, é isso (Internauta).

Ao considerar a opinião do internauta, a AllTV cria um outro tipo de consumidor, diferente daquele que utiliza outros meios de comunicação de massa onde a

---

<http://www.ibope.com.br> acessado em 27/10/2003

<sup>60</sup> No Brasil há outros institutos de pesquisa de opinião pública como: Datafolha (1983), Datavale (1997) e Centro de Estudos de Opinião Pública da Universidade de Campinas – CESOP (1993). Estes surgiram muito depois da criação do IBOPE. Isso talvez tenha feito com que o nome desse Instituto tenha se consolidado, fazendo com que, ao nos referirmos a qualquer consulta de opinião pública, utilizemos o nome IBOPE e não a sua função, mesmo quando a pesquisa é realizada por outra instituição.

publicidade é transmitida e assimilada sem que o indivíduo tenha como interferir na mensagem. O consumidor/internauta da AllTV tem a possibilidade de materializar um dos fundamentos da interatividade, ou seja, a participação-intervenção (Silva, 2000) e, desta forma, expor a sua opinião sobre o produto oferecido bem como sobre os assuntos debatidos, além de suscitar outros temas para discussão. Esta possibilidade de participação, contudo, ainda é limitada pela tevê, que permite apenas a manifestação de opiniões, mas não a participação na co-produção de programas.

A direção da AllTV relatou-nos, em entrevista, as dificuldades encontradas muitas vezes para conseguir **patrocinadores** para a emissora. Estas dificuldades estão relacionadas ao fato da tevê ser um novo meio de comunicação e por estar na internet. Na década de 1990, surgiu nos Estados Unidos uma nova economia criada por empresas eletrônicas conhecidas como “ponto.com” ou empresas em rede (Castells, 2003b). Estas empresas utilizam as tecnologias da informação e da comunicação com ênfase na internet nas suas relações administrativas, produtivas, na distribuição,

A grande briga nossa é fazer os parceiros enxergarem que isso aqui é viável.

Houve uma explosão total na internet, muita gente perdeu dinheiro, muita gente quebrou e agora quando você fala assim, “televisão da internet”, muita gente te responde: “Ah, eu perdi muito dinheiro na internet.”(...) Por isso que eu já disse ao pessoal, quando tiver que vender a ALLTV, traga o pessoal aqui, tem que mostrar essa loucura aqui in loco, para o pessoal entender (Diretor).

na venda e compra de mercadorias. A perspectiva de obtenção de maior lucratividade fez com que muitos investidores se aventurassem nesse novo negócio-eletrônico (*e-business*), tendo a possibilidade de conquistar mercados no mundo inteiro, reduzindo os custos das operações financeiras. Após a euforia inicial, porém, muitas empresas não conseguiram o tão esperado sucesso e faliram. Outras continuaram e até ampliaram seus negócios, aliando-se a grupos empresariais, formando conglomerados econômicos virtuais.

No Brasil, o comércio eletrônico<sup>61</sup> movimentou, em 2001, US\$ 2,1 bilhões, dos quais US\$ 1,6 bilhão proveniente das transações entre empresas (*business-to-business* ou *B-to-B*), e US\$ 500 milhões em venda para consumidores (*business-to-consumer* ou *B-to-C*). Estes valores representam, respectivamente, apenas 1,18% dos valores negociados em operações financeiras tradicionais entre empresas e 0,35% das compras realizadas no

<sup>61</sup> O Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio criou, por meio da portaria Interministerial 42/2000, o Comitê Executivo de Comércio Eletrônico, visando a melhor compreender e acelerar o desenvolvimento deste tipo de comércio eletrônico no Brasil. <http://ce.mdic.gov.br/> acessado em 22/11/2003

comércio convencional entre empresas e consumidores. Desta forma, percebe-se que os investidores brasileiros têm uma precaução em patrocinar a AllTV tanto pelos aspectos acima referidos como também pelo fato da internet ser um meio de comunicação utilizado apenas por cerca de 10% da população brasileira. Sob esta perspectiva, torna-se mais conveniente investir nos meios de comunicação de massa do que na comunicação digital. Para conseguir parceiros econômicos, a emissora tem usado o argumento de que, além da tevê na internet, ela também tem a tevê a cabo, o que faz com que seu público não seja restrito apenas ao ambiente virtual.

Para atrair tanto patrocinadores como também ampliar a comunicação, considerando o público da TVA, a AllTV introduziu mais uma mudança no seu *site*, em janeiro de 2003, com a criação do canal “Linha Direta” (figura VI). Essa opção está localizado logo abaixo da tela da tevê, onde o internauta pode enviar sua pergunta diretamente para o apresentador. A criação desse novo canal deu-se pelo fato dos internautas reclamarem que muitas vezes os apresentadores não reproduziam as suas perguntas, o que nem sempre era possível para o apresentador, principalmente quando o *chat* estava com excessiva interatividade. Isso significa que havia muitos internautas no *chat* e cada um tinha suas opiniões e perguntas a serem feitas. Nestas ocasiões, era relativamente difícil para o apresentador ler todas as informações, selecionar as perguntas e atender ao entrevistado. Desta forma, a criação da Linha Direta veio ajudar o apresentador a ver as perguntas, pois quando estas são enviadas por meio desse canal, imediatamente fica ressaltada na tela do computador do apresentador. As mensagens enviadas pelo Linha Direta também aparecem na tela da TVA.

**Figura VI:** Tela da AllTV



Fonte: [www.alltv.com.br](http://www.alltv.com.br)  
acessado em 25/08/2003

Outra mudança, que surgiu junto com a Linha Direta, foi o Gerador de Caracteres - GC (figura VI), uma barra de rolagem automática que fica localizada entre a tela da tevê e a Linha Direta e que contém as informações com o nome do programa, do apresentador e dos entrevistados. Esta barra facilita para a pessoa que acessar a tevê no meio de uma programação saber o que está sendo apresentado naquele momento.

O fato da AllTV estar sendo transmitida também pela tevê a cabo tem feito com que alguns **internautas, que possuem ambas as conexões,** assistam a tevê a cabo e interajam no *chat* pelo computador. Fazer mais de uma atividade simultaneamente

Prefiro realmente acompanhar pela televisão. A televisão com relação à internet, tem um delay de mais ou menos 15 a 30 segundos e na televisão você tem a possibilidade de ter uma resposta mais rápida. Eu acompanho pela televisão e vou interagindo pelo chat. O computador está aqui, a televisão está aqui, eu vou aqui, acompanhando pela TVA (Internauta com 45 anos de idade)

relacionada com tecnologias remete a imaginarmos adolescentes aficionados por estes meios. Em geral, as pessoas que não estão inseridas na “geração digital” (Tapscot, 1999) não são adeptas do uso constante e concomitantemente dos meios tecnológicos.

Alguns **internautas** não gostaram das alterações feitas na AllTV para se adequar ao modelo da tevê/a cabo. As mudanças atuais, embora estejam voltadas para as necessidades da TVA, continuarão priorizando a internet, pois a interatividade, nessa tevê, só é possível pela rede. Desta maneira, a emissora ressalta que outras modificações continuarão acontecendo para cada vez mais melhorar o funcionamento da tevê.

A AllTV é uma tv DA INTERNET... deveria fikar, só, na rede... Acho q tudo começou quando veio a tv millenium (Internauta).

Percebemos que a emissora cria uma **nova forma de fazer televisão** que, pelo fato de estar num novo espaço e tempo, não tem modelos nem regras prévias a seguir, pois as formas convencionais de TV não se enquadram nesse novo ambiente, que é virtual. Conforme discutimos no Capítulo 2, para Lévy (1996), o virtual não se opõe ao real, contudo a AllTV se localiza nos espaços real (cidade de São Paulo) e virtual (internet). “A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto” (p. 17). Ainda para este autor, as tecnologias da informação e da comunicação criam velocidades novas com espaços e tempos mutantes.

Sempre que a gente faz coisa nova a gente está aprendendo, a gente não sabe ainda como se faz direito, e então você vai, você mete as caras e vê o que vai dá. É lógico que vai errar, vai acertar. A gente toda semana tem uma mudança porque é tudo muito novo (Produtora de programa).

Por isso, as transformações da AllTV são dinâmicas e os internautas, que muitas vezes se posicionam contrariamente às mudanças, demonstram que ainda não estão acostumados com a aceleração ou o turbinamento do tempo no ciberespaço.

As primeiras alterações realizadas pela AllTV para atender ao modelo de tevê a cabo ocorreram na programação, conforme explicaremos a seguir.

### 3.2.2. Programação – Qual é o horário nobre?

A AllTV foi divulgada na sua publicidade como uma tevê alternativa e, por isso, seus programas também eram considerados alternativos: misturavam humor, crítica e discussões mais sérias. Cada programa era apresentado por em casal de apresentadores que, constantemente, mudavam de dias e horários. Desta forma, se hoje o casal A apresentasse o programa B, no dia seguinte este mesmo programa seria apresentado por uma nova dupla. Como toda programação é ao vivo, a opção por dois apresentadores tornou-se necessária para que um pudesse acompanhar o *chat* e ler as solicitações dos internautas, enquanto o outro direcionava as perguntas aos entrevistados. Outro **motivo** é para garantir que o programa seria colocado no ar, mesmo no caso de um dos apresentadores não comparecer.

A gente tem que estar calçado de que o programa vai acontecer, pois é inevitável uma pessoa ficar doente, alguém vai sofrer alguma coisa na família, problemas particulares, então a gente tem que ter a certeza de que o programa vai para o ar (Produtor).

Mas aí essa tal tv alternativa vixi é um marketing feito por "globais". Como podemos acreditar em pessoas que já foram membros do monopólio "Global" (Internauta).

Apesar da AllTV se colocar como uma **tevê alternativa**, se nós compararmos a sua forma de atuação com o conceito de jornalismo alternativo, discutido no início deste capítulo, podemos perceber que ela não possui as características de uma **comunicação alternativa** apesar de apresentar aspectos inovadores como a interação no *chat*. Programas humorísticos e de entretenimento também existem nas tevês convencionais. Além disso, nessas tevês quase sempre os telejornais também são apresentados por mais de um jornalista. Para que a AllTV pudesse ser uma mídia alternativa, ela necessitaria conter também uma outra lógica de criação, onde

Aquela que se diz alternativa... que lorota, pensam que enganam quem está do outro lado da tela ou do pc? Seja o que for, dão as mãos para os grandes investidores e depois no ar diz que devemos boicotá-los, exemplo é entrar no site e ver esses banners de bancos, lojas de gente rica, etc.... todos internautas já perceberam isso (Internauta).

assuntos de interesse comunitário, ou projetos sociais voltados para classes populares, pudessem ser discutidos. Isso, mais o fato dela pertencer a um grupo de empresários capitalistas comprometidos com “a lógica do capital informação” (Dantas, 1996) já é um forte indício de que ela se configura com uma **tevê tradicional/convencional**.

A alltv, um projeto perfeito, mas com caciques errados (Internauta).

Talvez o que pudesse ser considerado alternativo na AllTV fosse o seu público, pois, ao contrário dos telespectadores da tevê convencional, que são apenas receptores, o internauta da AllTV tem a possibilidade de ser um interlocutor atuante e questionador. Embora nem sempre os apresentadores leiam todas as questões colocadas no *chat*, a interatividade entre os internautas é ampla, onde **todos** conversam com **todos** e interferem nas mensagens colocadas. Esses internautas não apenas se comunicam pelo *chat* da emissora, mas também por outros canais como o *ICQ*, *MSN*, *e-mail* e *blogs*, formando uma possível comunidade virtual fora do ambiente da AllTV.

Geralmente quando os internautas querem discutir assuntos que, se supõe, não podem ser manifestados no *chat*, pois desta forma poderiam ser expulsos da sala de bate-papo pelo *allmaster*, eles buscam outros meios de comunicação onde possam interagir ‘sem censura’. Um dos meios mais usados ultimamente tem sido os *blogs*.

As interações entre os internautas fora do ambiente da AllTV ocorrem por vários motivos: para manifestar-se contra as normas da emissora ou para marcar festas e encontros comemorativos. Em 2003, um *blog* de cultura pop virou programa na AllTV e seus criadores apresentavam o programa *Blog'n Roll* todas as segundas-feiras, no horário da 20:00 às 21:00h. Contudo, um desentendimento envolvendo um convidado do programa, os apresentadores e a direção da tevê fez com que uma das edições desse programa fosse suspensa três minutos antes dele ir ao ar. O incidente acabou levando à sua suspensão definitiva. As **manifestações dos internautas** contra a suspensão do programa e denunciando a censura na AllTV pôde ser vista em vários *blogs* e também no próprio *chat* da emissora. A direção da tevê, entretanto, não se manifestou sobre o acontecimento.

Segunda-feira, 03/11/2003

Extra!!!! Extra!!! Censura na Alltv

Uma vergonha, tiraram o programa *Blog'n'Roll* do ar. Motivo? **Censura**, a emissora não estava de acordo com o convidado de hoje, Marcelo Duarte (escritor do *Guia dos Curiosos*).

A história completa está no site do *Blog'n'Roll*...

(mensagem posta no *blog* de um Internauta [http://www.letsvamos.com/letsblogar/2003\\_1\\_1.php](http://www.letsvamos.com/letsblogar/2003_1_1.php) acessado em 29/11/2003)

Talvez a direção da AllTV não tenha percebido que seu público é variado e diferenciado e que, por este motivo, não aceita as informações dadas sem questioná-las. Mesmo quando eles não encontram espaço no ambiente virtual da tevê para interagir, eles buscam outras formas de **manifestar a sua opinião**. A censura acaba proporcionando a interatividade em outros espaços.

Achei uma ótima idéia tirarem o *BLOG N ROLL* do ar, pois no caso foi uma *CENSURA POSITIVA*. O programa deveria realmente sair do ar - nao existia interatividade *NENHUMA* com os internautas do chat, que são a razão de ser da Alltv. (Internauta).

Numa pesquisa feita pela tevê, no início do seu funcionamento, para saber qual era o perfil dos internautas da emissora, foi observado que na sua maioria eles eram do sexo masculino, solteiros e com o segundo grau completo. Por este motivo, inicialmente foram criados programas como “Marmitão do Velho”, que trazia uma culinária de pratos rápidos; “Pisando na Bola”, que tratava sobre defesa do consumidor; “Gente que faz merda”, no qual figuras públicas eram questionadas pelos internautas e “Zap TV”, onde os apresentadores davam um giro pelos canais de tevês abertas.

Acompanhando o *chat* da tevê e também pelas entrevistas realizadas com internautas, percebemos que eles são da faixa etária entre 14 e 45 anos e com níveis de escolaridade entre o segundo e o terceiro graus. Muitos atuam no **meio artístico** e jornalístico e, por este motivo, entendem sobre mídia, cultura e arte, o que os torna críticos em relação às informações padronizadas. Isso não significa dizer que os outros internautas não analisem as informações criticamente e que não tenham posições divergentes sobre assuntos polêmicos.

Vou ajudar como puder. Vou falar com uns amigos que, digamos, poderiam pensar em algo para o *Blog N' Roll*. Qualquer coisa, estou às ordens (Internauta).

Internautas por nós entrevistados disseram que escolhem os programas em função de quem os apresenta. A **escolha do apresentador** muitas vezes se dá pelo carisma, pela forma amistosa com que trata o internauta e pela atenção que dá ao *chat*. Interagir com o *chat* é o aspecto mais importante para o internauta. Apresentador que não consegue fazer isso acaba sendo vítima da ‘greve no *chat*’, aspecto que será melhor explicado posteriormente.

Cada apresentador tem seu estilo e isso faz com que determinadas pessoas acessem somente tal programa. Seguindo com aquele apresentador onde ele estiver. Digamos que é uma certa ‘fidelidade’ do allnauta para com o apresentador (Internauta)

A partir do momento que a AllTV passou também a ser acessada por meio da tevê a cabo, as mudanças ocorridas geraram descontentamentos por parte de alguns

internautas que tinham preferência por programas e apresentadores que foram substituídos. Dentre os atuais 51 programas, os mais citados pelos internautas entrevistados foram: Allta Noite, Guarda Noturno, All Love, Netto Cozinha na Net, Olé, Notícias Online, Jornal Interativo, Web News, Mulheres Poderosas, Fala Sério, Sexo Falado, Conexão MPB, AllTV Tevê, AllTV Debates, Gente que faz e Ctrl Alt Del. Com a nova programação, alguns apresentadores e também alguns programas foram substituídos. Entre os programas, o **Tarde D+** foi um daqueles de que os internautas mais sentiram falta.

No Tarde D+ tinha músicos e artistas Underground. Eles traziam gente da MPB de ótima qualidade, mas isso não rende no Brasil, logo eles perceberam e cortaram o que havia de mais agradável em tantas tardes que foram DEMAIS. Óbvio, isso morreu...é passado....que merda!! (Internauta)

A forma de apresentação dos programas também foi alterada. Hoje as duplas e às vezes até trios de apresentadores têm seus horários e programas fixos. Há programas que são diários e outros semanais<sup>62</sup>. Atualmente a emissora tem dado maior ênfase aos programas jornalísticos e de debates, porém ainda existem programas inovadores como, por exemplo, “Mulheres Poderosas”. Este programa é exibido diariamente por diferentes apresentadores. Em um dos dias ele é apresentado por três mulheres de diferentes áreas profissionais, sendo uma jornalista, uma veterinária e uma psicóloga. Elas debatem com alguns entrevistados temas atuais sobre o comportamento feminino.

As mudanças na AllTV não agradaram a todos os internautas e isso tem feito com que alguns, que acompanham a tevê desde o seu início, estejam agora acessando a emissora apenas nos horários dos antigos programas, ou mesmo deixando de acessá-la. Isso ficou evidenciado nos **depoimentos** de alguns internautas.

A proposta da AllTV foi revolucionária. O início foi sintonia TOTAL! Achei que a AllTV vinha com uma proposta tão inovadora quanto sua própria existência. Sei lá o quê! (Internauta)

Por estas manifestações, percebemos uma certa **decepção** dos internautas com a tevê, que, para eles, inicialmente surge com uma concepção de tevê inovadora, mas que depois acaba se tornando uma tevê com programação tradicional, que semelhante aos canais de tevê aberta<sup>63</sup>, onde os ‘horários nobres’ são preenchidos também por jornais. No entanto, o fato da AllTV estar na internet, onde as pessoas de qualquer parte do

Se fizerem uma pesquisa pode ver que os internautas nunca são os mesmos, claro uns ficam mais tempo mas depois vêem que aquilo não passa de um marketing mentiroso (Internauta).

<sup>62</sup> Ver grade de programação no anexo nº 06

<sup>63</sup> É um tipo de tevê que não cobra tarifas para o telespectador ter acesso à sua programação, pois sua

planeta podem acessá-la em diferentes tempos e espaços, como então poder estabelecer um ‘horário nobre’?

A televisão tradicional costuma chamar de ‘horário nobre’ aquele ou aqueles de maior índice de audiência. No Brasil, os horários de maior audiência nas tevês variam entre as 06:00 e 07:00h, ao meio-dia e à noite por volta das 20:00h. Durante esses horários, geralmente quase todas as televisões brasileiras abertas transmitem programas jornalísticos em nível regional e nacional. Esse tipo de programação também tem acontecido na AllTV nos mesmos horários. Percebe-se que, apesar da emissora ocupar um ambiente diferente onde as categorias de tempo e espaço são redimensionadas, ela prende-se à mesma **lógica de programação** da tevê aberta e tradicional. Isso pode ser percebido na fala de um dos diretores quando se referiu à forma como eles testam uma nova modalidade de programa.

Todos os programas são assim, muitas idéias e aí num horário menos nobre a gente experimenta (diretor da AllTV).

Faz algum tempo que o horário nobre deixou de ser apenas algo imposto pelas tevês, pois, já na década de 1990, Negroponte (1995, p. 165) ressaltava que, com o surgimento do vídeo cassete, o “horário nobre é o meu”. O equipamento de vídeo fez com que as pessoas passassem a ter a possibilidade de gravar seus próprios programas e assisti-los no horário que mais lhes conviesse. Com a internet, as possibilidades de realização das próprias escolhas foram ampliadas, pois agora é possível cada um realizar suas próprias escolhas na rede, trilhando caminhos não lineares e não hierárquicos.

Outra evidência de que a AllTV, embora tenha uma proposta inovadora, está atrelada ao tempo e ao espaço presencial é a realização do programa **Notícias On line**, que acontece das 23:00 às 00:00h (horário do Brasil), onde é feito um balanço das principais reportagens diárias. Vale ressaltar que os jornais utilizados nesse programa para comentários são apenas os jornais de grande circulação no Brasil e produzidos na região sudeste. Isso evidencia que a emissora tenta tornar homogênea uma realidade heterogênea ao priorizar a discussão de informações de uma determinada região sem considerar outras notícias regionais e globais.

Quem assiste, nem precisa ler jornal no dia seguinte, porque a gente sempre vai dar a manchete do jornal, vai comentar e também procurar informar o que será notícia no dia seguinte (Apresentador).

O programa diário “Guarda Noturno” tem esse nome por ser realizado no período da madrugada no Brasil, entre as 03:00 e as 06:00h<sup>64</sup>. A emissora informou que

---

principal fonte de faturamento é a publicidade (Rabaça e Barreto, 2001)

<sup>64</sup> Chamamos a atenção para este aspecto uma vez que há internautas de vários países que também acessam

nesse horário é difícil encontrar pessoas para serem entrevistadas. Por isso, quem acaba sendo o protagonista do programa é o próprio internauta. Em algumas ocasiões, o apresentador telefona para a casa do internauta e entrevista-o ou, quando possível, essa entrevista é realizada por meio de uma *webcam* que transmite a imagem do internauta. Isso já ocorreu, por exemplo, numa entrevista com um internauta que mora no Japão.

As tecnologias da informação e da comunicação, com ênfase na internet, possibilitam a disseminação da informação de forma instantânea a um maior número de pessoas em relação a qualquer outro meio de comunicação. Para Machado (1997b), vivemos hoje numa sociedade governada pela velocidade, onde “as informações circulam segundo a temporalidade própria das ondas eletromagnéticas e das redes de fibra óptica” (p. 172). Desta forma, as notícias locais, que antes ficariam sendo conhecidas apenas por uma parte da população ou por uma comunidade, hoje podem ser acessadas por qualquer pessoa, *a priori*, em qualquer lugar onde haja um computador com acesso à rede. Assim sendo, o local vira global.

Produzir programas diários e ao vivo, inicialmente parece ser algo difícil de ser realizado, porém cada programa, além dos apresentadores, tem também uma equipe de produção que fica encarregada de organizar a agenda dos entrevistados semanalmente. Para que cada produtor possa escolher o entrevistado de acordo com o perfil do programa, são realizadas reuniões de pauta com todos os produtores da tevê, em que são decididos quais programas trarão determinados entrevistados. Nestas reuniões, são consideradas, na maioria das vezes, as sugestões de apresentadores e dos internautas, cabendo à direção geral da tevê a palavra final. Vale ressaltar que os encontros entre produtores e diretores para discussão da pauta é semanal. Antes deste encontro, os produtores reúnem-se com os apresentadores para discutir a agenda do programa. Como nem sempre é possível a realização de encontros presenciais, muitas vezes as decisões acabam sendo tomadas por meio de trocas via correio eletrônico entre apresentadores e produtores.

Alguns programas da AllTV têm sido realizados em parceria com outras empresas de consultoria, como é o caso, por exemplo, do programa “TV Emprego Catho”, que tem uma parceria com a Consultoria de Recursos Humanos Catho. Este programa tem como objetivo orientar o internauta a respeito de recolocação no mercado de trabalho, apresentando dicas de cursos de qualificação, além de sugestões de

---

a AllTV em fusos horários diferentes. Além disso, os programas realizados na madrugada atendem a um público de noctígavos e de pessoas que estão em horário de trabalho nesse período.

comportamentos para entrevistas na busca do emprego. No programa de turismo “Pé na Estrada”, a parceria é com a Varig. Já o programa “DM9” tem parceria com a agência de publicidade DM9, e o “Questão de Justiça” tem como parceiro uma consultoria jurídica que esclarece dúvidas quanto a questões trabalhistas ou sobre defesa do consumidor. As pautas dos programas realizados em parceria são construídas pelos apresentadores e pelas empresas, sem muita interferência do internauta.

A parceria com outras empresas tem sido a maneira encontrada pela tevê para superar a crise financeira, sendo buscadas alternativas para a redução de custos. Durante o ano de 2002, a AllTV, em alguns programas, realizava sorteio de brindes para internautas e enviava-os por correspondência para o respectivo endereço residencial. Com a crise financeira, os brindes passaram a ser entregues apenas presencialmente ao internauta que for retirá-los na emissora. Como os internautas da tevê estão localizados em diferentes lugares do planeta, isso tem favorecido apenas as pessoas que residem na cidade de São Paulo. Outro setor que também foi afetado pela crise foi o de realização de reportagens externas, ou seja, fora dos estúdios da emissora. Atualmente, este tipo de trabalho foi reduzido na tevê, sendo realizados apenas aqueles mantidos pelos parceiros publicitários.

Durante o período de férias, no mês de julho de 2003, um dos estúdios da AllTV foi transferido para a cidade de Campos do Jordão–SP, de onde passaram a ser transmitidos programas ao vivo, mostrando as possibilidades de lazer oferecidas por essa cidade aos turistas. Pudemos observar que, em todas as cenas transmitidas, era mostrado o patrocinador do programa, que no caso era o Banco do Brasil. Com frequência aparecia o *stand* do banco, onde as pessoas podiam adquirir os produtos do banco e onde também era possível acessar a internet. Alguns internautas não gostaram desta programação. Acharam importante a realização de reportagens realizadas em outras cidades, sugerindo, no entanto, que não ficasse restrito apenas a um único local. O fato de ser um programa de férias deveria apresentar as opções de férias em outros estados brasileiros ou em outros países também. Aqui, mais uma vez, não há uma convergência de opiniões, pois outros internautas disseram ter gostado do programa por terem tido a oportunidade de conhecer Campos do Jordão.

Isso lembra-nos que, na década de 1980, o conjunto musical Kid Abelha cantava uma música que dizia “conheço quase o mundo inteiro por cartão postal”. Hoje é possível visitar lugares distantes sem precisar se deslocar, apenas ‘viajando’ pelos *sites* da internet. Para Virilio (1993), a velocidade hoje significa aceleração e não mais descolamento físico. Ele reafirma o fato de que as TIC modificaram as noções de espaço, tempo e distância, em que

a organização do espaço geográfico se estruturava a partir da geometria de uma demarcação (rural ou urbana), a organização do tempo se dá a partir de uma fragmentação imperceptível da duração técnica, onde os cortes e as interrupções momentâneas substituem a ocultação durável, a “grade de programas” substituindo a grade das cercas assim como, no passado, o guia das estradas de ferro havia substituído as folhinhas (calendários) (p. 14).

A infovia da informação possibilita viagens por diversos mundos, fazendo com que cada pessoa possa visitar outros lugares e também mostrar o seu lugar, o seu mundo. É neste sentido que os internauta têm a possibilidade de divulgar também na AllTV suas próprias produções. Para tanto, eles enviam à emissora uma cópia do trabalho para ser apresentado em um dos programas da tevê. Já houve diversas transmissões de matérias feitas por internautas. Essa possibilidade aberta pela emissora faz com que os internautas que visitaram ou moram em outras cidades e/ou países possam apresentar imagens de diferentes culturas na rede. No entanto, é preciso lembrar que toda produção enviada à tevê, antes de ser apresentada ao público, passa por uma seleção, onde provavelmente serão contempladas com transmissão aquelas que forem de interesse da emissora.

A AllTV procura manter um contato próximo com o público não apenas na internet, mas também presencialmente. No programa realizado na cidade de Campos do Jordão, em muitas situações, o apresentador entrevistava pessoas que estavam em férias na cidade, para que elas relatassem suas experiências e impressões a respeito do local visitado. Também nos programas transmitidos nos estúdios da AllTV, é comum a presença de público ao vivo, que, às vezes, são internautas que vêm visitar a emissora e outras vezes são modelos enviados por agências publicitárias. O programa “Sexo Falado” costuma ter a participação de pessoas das agências que são entrevistadas pelos apresentadores, porém elas não têm acesso antecipadamente às perguntas que serão feitas durante o programa. A intenção é que, ao responder, a pessoa seja espontânea.

Na grade de programação da emissora consta ainda um programa infantil, o “AllKids<sup>65</sup>”, que é realizado aos sábados, no horário das 12:00 às 14:00h. A apresentação

---

<sup>65</sup> Ver imagem do programa no anexo nº07

é feita por uma dupla infantil com idade de 10 e 11 anos. Neste programa, há também a presença, ao vivo, de crianças envidas pelas agências. Toda a pauta do programa é feita pela produção, que a envia antecipadamente para as crianças por correio eletrônico, para que elas estudem o perfil das pessoas que serão entrevistadas. Os entrevistados dos programas são também crianças ou adultos que exercem a profissão de ator, atriz, produtores de teatro, cartunistas ou esportistas. As crianças que apresentam esse programa conseguem realizar as atividades com desenvoltura, utilizando as tecnologias de maneira familiar, acessando o *chat* e os e-mails. O fato de usarem as TIC em casa e na escola faz com que elas estejam familiarizadas em buscar informações relacionadas ao tema do programa. Desta forma, quando recebem o *release* do programa que irão apresentar, elas buscam informações na internet sobre o tema a ser debatido.

O programa “AllKids” é um diferencial entre os programas existentes na tevê tradicional voltados para o público infantil, os quais, geralmente, são apresentados por adultos que fingem ser crianças, tentando imitá-las nas formas de expressão. No “AllKids”, há uma inversão de papéis uma vez que os apresentadores e o público são crianças que fazem atividades tidas como de adultos: entrevistam, apresentam e usam tecnologias.

Em quase todos os programas da AllTV, há sempre um entrevistado que responde às perguntas feitas pelo apresentador. Este, em geral, transmite as perguntas enviadas pelos internautas no *chat*, o que faz com que cada apresentador tenha apenas um perfil de seu entrevistado e algumas perguntas introdutórias, pois as demais serão encaminhadas pelos internautas. Em alguns programas onde são debatidos temas específicos, antes de cada entrevista há uma introdução do assunto a ser discutido.

A forma como cada apresentador realiza seu programa varia muito de acordo com o seu perfil e também com o tema a ser apresentado. Existe, porém, algo em comum entre eles, que é apresentar o programa, e ao mesmo tempo, interagir com o internauta.

### **3.2.3. Os ‘novos’ apresentadores e “A prática AllTV de fazer televisão”**

Atualmente a AllTV possui 200 funcionários, dos quais 102 são apresentadores, com faixa etária que varia entre 10 e 50 anos. Poucos apresentadores possuem experiência anterior em outros meios de comunicação. Cerca de 90% dos apresentadores da tevê nunca haviam feito televisão, pois a maioria é composto por **jornalistas recém-**

formados ou que ainda estão concluindo o curso de graduação. A escolha por profissionais mais novos e sem experiência não foi por acaso. O principal motivo apontado pela diretoria é que, por ser uma tevê inovadora, torna-se necessário trabalhar com profissionais que não tenham experiência com outras formas de tevê. Desta maneira, ao se contratar um apresentador, é dada preferência às pessoas sem experiência.

Se trazer profissionais já tarimbados, o cidadão já está fechado. Então, com essa 'molecada' você consegue trabalhar conceitos e tudo mais. Eles são muito aplicados e muito engajados no processo (Diretoria da AllTV).

Comparando os programas das tevês tradicionais com os da AllTV, observamos que, enquanto as primeiras realizavam programas usando e implementando equipamentos e processos analógicos como a utilização de *teleprompt* ou *dálias*, a segunda surge com as tecnologias digitais, utilizando-as amplamente em todas as produções. Por este motivo, a AllTV prioriza a contratação de profissionais mais jovens em lugar de outros com maior experiências, uma vez que os mais experientes têm mais dificuldades ou, às vezes, resistem a se apropriar das tecnologias digitais com maior prontidão, pois aprenderam a trabalhar inicialmente com a tecnologia analógica.

Nesse sentido, Bianchetti (2001) lembra que a tecnologia aliada a outras transformações em processo “atinge, modifica, altera e recria o imaginário e as representações sobre o trabalho e sobre a qualificação e, em última instância, a produção da existência, pois a realidade do trabalho transcende a tecnologia e as outras transformações” (p. 88). Percebe-se, também, que esta postura converge com a dos dirigentes de outras empresas<sup>66</sup>, que preferem contratar profissionais jovens em início de carreira, que estão, portanto, livres de “vícios” das experiências anteriores, pois geralmente as pessoas resistem a abandonar uma qualificação que custou muito para ser construída.

Os apresentadores recém-contratados passam por um período de treinamento com os outros profissionais mais experientes da emissora para ir se adaptando ao novo formato de tevê na *web*, pois ainda não há um curso específico para a formação do tipo de profissional que a tevê prefere.

Nada mais natural do que procurar beber na fonte com profissionais ainda em formação, até porque é mais fácil. (Apresentador)

<sup>66</sup> Bianchetti (1998) faz uma análise das mudanças qualitativas ocorridas nos processos produtivos e de trabalho no decorrer da transição da tecnologia analógica para a digital na empresa TELESC. Nesta análise, o autor verifica que os trabalhadores tiveram que abandonar conhecimentos já consolidados e substituí-los por outros condizentes com a nova realidade eletrônica.

Segundo um jornalista da AllTV, a emissora tenta inovar em todos os campos e, por este motivo, busca profissionais recém-formados ou ainda jovens estudantes. Na percepção da emissora, o apresentador da AllTV não pode ser alguém fechado, sisudo, que tenha sempre razão. Ele deve manter, durante o programa, um bate-papo com o internauta, considerando sempre as suas perguntas, dúvidas e inquietações. Por este motivo, a sua opinião não pode ser colocada como uma **verdade absoluta**.

Além de fazer perguntas durante as entrevistas, os internautas são também vistos como co-editores dos programas, pois muitas vezes eles dão informações que nem sempre os

Eles não devem assumir um tom professoral, 'eu sei, eu faço'. Porque durante as entrevistas, as perguntas que chegam dos nossos internautas são absolutamente pertinentes, são perguntas muito inteligentes (Diretor).

apresentadores têm no momento. Isso faz com que o apresentador *necessite* ser também uma pessoa aberta a sugestões, a críticas e tenha humildade em aceitar as contribuições dos internautas. Como no *chat* as pessoas são identificadas por *nicks*, é possível que, em um desses *nicks*, esteja alguém mais especializado no assunto que está sendo discutido do que o apresentador do programa.

Os apresentadores entrevistados para a pesquisa manifestaram-se na direção de que é importante manter uma relação de amizade com o internauta, considerando sempre as perguntas encaminhadas, mesmo quando elas não têm relação com o que está sendo discutido. Neste sentido, três diferentes apresentadores manifestaram-se da seguinte forma:

Se a gente está falando de jóias, a pessoa pergunta de chocolate, eu vou dar um jeito de fazer a pergunta de chocolate depois para o internauta ficar mais satisfeito e sentir que ele não perdeu tempo com aquilo, que ele conseguiu que a dúvida dele fosse sanada (Apresentador).

Ao mesmo tempo em que eles são muito legais, eles são muito exigentes. Se você não ler a pergunta deles, eles ficam bravos, eles fazem carinha feia. Eles brigam, ficam de mal, rola uma carência. Então é complicado. Você tem que saber administrar isso muito bem (Apresentador).

Tem que estar ligado neles porque isso para eles é muito importante, a atenção. Se você não der atenção, esquece. Que eles te derrubam, pode ser o programa que for, eles são assim mesmo (Apresentador).

Uma das formas de protesto dos internautas para com os apresentadores que não interagem com eles é a ‘greve do *chat*’.

Este movimento aconteceu e continua acontecendo por diversos motivos. As primeiras **greves** foram com apresentadores que ficavam conversando com o entrevistado sem olhar para o *chat*

Eu estive em quase todas as greves e comandei a maior, que foi a Greve Branca, lutando pela volta de alguns nicks banidos. (...)

Um começava de cá a por pontinhos na tela, outro respondia de lá aí de repente todos já tavam na greve (...)

Num sei como surgiu a idéia da greve, acho q foi naturalmente. (Internauta)

e, conseqüentemente, sem fazer as perguntas que os internautas estavam encaminhando. Desta forma, a partir do momento em que o apresentador não interage com o internauta, eles também deixam de interagir com o apresentador e passam a enviar apenas pontos para o *chat*, deixando a tela do computador escura e sem nenhuma mensagem. Outro motivo para a realização de greve é quando a emissora expulsa alguns *nicks* do *chat* e também quando os **internautas** não gostam da postura do entrevistado ou do apresentador durante o programa.

A greve é um instrumento absolutamente legítimo deles também. Não estou gostando, eu protesto dizendo ou é um protesto silencioso. De qualquer forma, é o jeito mais democrático de você ver, 'o pessoal não gostou.' (Diretor da AllTV)

Para solucionar ou suspender a greve, o apresentador tem que entrar em acordo com os internautas e rever sua postura. Se a greve tiver acontecido pelo fato dele não interagir com o *chat*, ele terá que passar a dar mais atenção e considerar as colocações dos internautas para que não volte a ser vítima de uma outra greve. Algumas vezes, quando o apresentador tinha muitas greves em seu programa, ele era demitido da emissora.

Ser um **apresentador na AllTV** não é uma atividade muito fácil, pois, além da câmera, é preciso estar sempre atento ao computador para visualizar o *chat* e interagir com os internautas. Para isso, é necessário que a pessoa tenha agilidade para digitar as mensagens, selecionar as perguntas a serem feitas aos entrevistados, observar as mensagens que chegam por e-mail, além de prestar atenção às informações que são enviadas pela sala de controle indicando pausa para a publicidade.

Está surgindo um jeito ou uma prática AllTV de fazer televisão, e que talvez esteja nos colocando numa situação de estarmos a frente de outros profissionais de comunicação por fazermos tudo isso ao mesmo tempo agora, o tempo todo. A gente conseguiu ser jornalista e apresentador e ser ao mesmo tempo engraçado, porque se trabalha com entretenimento também. Então, é um tipo de profissional, que talvez eu possa dizer que seja uma espécie de profissional completo da comunicação (Apresentador).

Nem todos os apresentadores da tevê conseguem ter a mesma desenvoltura para apresentar o programa e, ao mesmo tempo, realizar as outras atividades, principalmente as relacionadas com a tecnologia. Geralmente os apresentadores mais velhos são os que não conseguem fazer ‘tudo ao mesmo tempo agora, o tempo todo’. Por este motivo, como os programas são apresentados por duplas, ao lado de um apresentador mais velho, há um outro apresentador mais jovem que fica encarregado de interagir com os internautas do *chat*.

Outra recomendação apontada pela produção dos programas é que o apresentador precisa ter “jogo de cintura” para conseguir lidar com situações difíceis. Isso significa que terá que buscar alternativas rápidas para solucionar problemas imprevistos como, por exemplo, a greve do *chat* mencionada acima. Alguns apresentadores que estão há mais tempo na emissora dão os seguintes conselhos aos iniciantes:

Tem que pensar rápido (Apresentador).

Tudo isso é uma questão de tempo. Você vai se acostumando. É uma questão mesmo de prática. É claro que no início você fica um pouco inseguro, mas isso com o tempo, você assimila muito rapidamente (Apresentador).

Não dá pra prestar atenção em tudo que o entrevistado está falando, mas eu tenho a idéia do que ele está falando, estou escutando e ao mesmo tempo tenho que prestar atenção no chat, selecionar as perguntas, ver o que está chegando na Linha Direta e também no e-mail (Apresentador).

O produtor de um dos programas reconhece que, muitas vezes, quando há muitos internautas no *chat*, **não é possível acompanhar todas as mensagens**. Às vezes um internauta entra no *chat* no meio do programa e faz uma pergunta que já foi feita anteriormente. Neste caso, é comum os próprios internautas que estão na sala responderem a pergunta ou avisarem que este assunto já foi abordado, indicando que a pessoa poderá assistir o início do programa no *On demand*. Isso nos leva a perceber que nem tudo precisa estar centralizado no apresentador e que todos os que estão presentes no bate-papo podem responder a qualquer pergunta. Isso é também interatividade.

Quando o chat está muito cheio é muito gostoso, mas ao mesmo tempo é muito confuso porque eles são muito exigentes (Apresentador).

Os internautas estabelecem uma relação de amizade e de admiração com os apresentadores com os quais eles se identificam, chegando a ponto de criarem fã-clubes virtuais para os seus favoritos. Um dos apresentadores da AllTV ganhou um *site* criado por um internauta, onde, além de falar sobre aspectos pessoais, são também inseridas fotos atualizadas. Esta relação de amizade entre apresentador e internauta ocorre pela

**maneira como o apresentador interage** com o

internauta. Uma apresentadora relatou que que desenvolve uma boa relação com os internautas,

Eu sou uma representante, uma servidora de vocês (Apresentadora)

sendo, por este motivo, muitas vezes considerada até como uma pessoa da família deles, com quem eles sempre conversam por e-mail ou vão até a tevê para participar presencialmente do programa. Ela costuma iniciar seu programa cumprimentando todos que estão presentes no *chat*, colocando-se como uma servidora deles.

O bom relacionamento entre apresentador e internauta contribui para ampliar a interação no *chat*. Por este motivo, a ALLTV considera os **internautas o maior termômetro** dos programas, pois

eles dizem do que gostam e também do que não gostam, de forma direta e aberta a todos, tanto no *chat* como enviando e-mails para a direção da tevê.

Tem internauta que começou a participar do chat, interagir com a gente, hoje é dos maiores colaboradores que a gente tem aqui na ALLTV. Eu tenho internauta que participa aqui na minha sala da elaboração de projetos e da definição de estratégias da ALLTV. Eu tenho internautas que participam da produção de programas. Nós mudamos muito a programação da ALLTV em função dos internautas (Diretor).

Perguntamos aos apresentadores entrevistados quem eles imaginavam ser os internautas que participavam dos seus programas. Muitos deles disseram que não tinham idéia de quem seria seu público. Outros disseram que, pela forma como os internautas se colocam no *chat*, eles **imaginam** o seu **perfil**.

Pra mim todo mundo que tem computador pode ser um internauta da ALLTV (Apresentadora).

No meu programa eu acho que a maioria é jovem, acho que a maioria é do sexo masculino. Eu tenho observado que tem muita gente do meio... muita gente que participa entende do assunto. (Apresentadora)

Os internautas da ALLTV possuem perfis variados, mas o que mais nos motivou a querer saber quem são eles foi para perceber a sua forma de se relacionar com outras pessoas na rede, como utilizam as TIC e de que forma constroem conhecimentos. Será que há alguma diferença entre os jovens que estão em constante contato com as tecnologias e aqueles que não têm acesso a elas? Seriam os internautas mais interativos?

### 3.2.4 Os internautas e a geração digital - “eles estão em outra”

Para a realização desta pesquisa, entrevistamos internautas com idades entre 14 e 46 anos, e, embora não fosse nosso objetivo saber sobre o grau de conhecimento tecnológico dos entrevistados, percebemos que os mais jovens tinham maior domínio da área de informática. Ao responderem as perguntas da nossa entrevista, os internautas demonstravam ser críticos, autônomos, questionadores e com boa capacidade de análise dos fatos.

Estas características,, presentes na atual geração foram observadas por Babin e Kouloumdjian (1989), ao analisarem o comportamento dos jovens frente às tecnologias audiovisuais. Esses autores apontam que as crianças e os adolescentes estão desenvolvendo “uma outra maneira de ser e de compreender, ou se preferirem, uma outra cultura, no sentido amplo do termo” (p.10). Na análise feita por Tapscott (1999), os jovens que, em 1999, estavam com idade entre dois e 22 anos, mesmo não sendo pessoas ativas na internet, fazem parte da “*Geração Net – Net Generation*, ou simplesmente, *N-Gen*” (p. 1).

Rushkoff (1999) define a geração que nasceu a partir da década de 1980 como *Screenagers* pois ela está inserida no mundo do mouse, do *joystick*, do videogame e da internet. Contudo, a principal diferença apontada por Tapscott (1999) entre essa nova geração e a geração da televisão é que eles não querem ser apenas espectadores, querem ser usuários interativos. Enquanto a televisão é um veículo de recepção, no mundo digital as crianças da Geração Net têm a possibilidade de ser autores e co-autores de novos espaços interativos e de aprendizagens coletivas. Por esta razão, Nova e Alves (2003) afirmam que esses jovens “acabam organizando sua existência a partir não apenas da lógica da escrita e da linearidade, mas por meio de pensamentos hipertextuais e associativos” (p. 121).

Os *N-Genrs* criam comunidades virtuais, desenvolvem *softwares*, fazem amigos virtuais, vivem novos relacionamentos, simulam novas experiências e identidades, encurtam as distâncias e os limites do tempo e do espaço, inventam novos sons eletrônicos, enfim, vivem a cibercultura. O contato com o ciberespaço e a inserção na cibercultura ocorrem de forma diferenciada entre essa nova geração e a maioria dos adultos, pois, para estes, quase sempre é preciso que alguém os auxilie a iniciar as primeiras atividades no mundo digital.

A geração digital, ao contrário, interage com as tecnologias de forma mais espontânea, pois para eles tudo é uma questão de ‘futucar’. Desta forma, criam sua própria lógica de utilização das tecnologias, adentrando pelos seus próprios caminhos e construindo conhecimentos. Por meio de ações como recortar, copiar e colar tudo se modifica, novas possibilidades vão surgindo e conceitos estão sendo ressignificados. Há uma mixagem, um hibridismo de linguagens, onde o hipertexto torna-se uma das representações desta nova forma de pensar não linear, não hierárquica e associativa.

Os estudos realizados por Turkle (1995) e Tapscott (1999) dizem que, ao interagir com as mídias digitais<sup>67</sup>, os jovens modificam seu comportamento, tornando-se mais críticos e contestadores: “Eles aceitam pouca coisa pelo significado óbvio, provavelmente porque existe um meio de questionar as coisas. (...) A Geração Net tem as ferramentas para desafiar idéias, pessoas, afirmações – qualquer coisa. Esses jovens adoram argumentar e debater” (Tapscott, idem, p. 85).

Talvez essa geração tenha esse tipo de comportamento porque, antes, as mídias de massa eram feitas para o espectador, ouvinte ou leitor que não tinha meios de interferir na mensagem. Hoje, com as mídias digitais, as pessoas são também autoras que podem interferir diretamente na comunicação. Desta forma, ao contrário do que apontava McLuhan (1995), quando disse que *o meio é a mensagem*, Castells (1999) enfatiza que por causa da diversidade proporcionada pelas TIC “no novo sistema de mídia, *a mensagem é o meio*. Ou seja, as características da mensagem moldaram as características do meio” (p. 364). Isso mostra que as tecnologias digitais oferecem possibilidades de sermos construtores de conteúdos e não apenas consumidores de informação.

O fato dos jovens estabelecerem um outro tipo de relação com as TIC, onde não há fronteiras, nem limites de tempo, faz com que o entendimento deles no que se refere aos relacionamentos com as pessoas seja diferenciado dos adultos<sup>68</sup>. As emoções são manifestadas por meio de expressões e imagens subjetivas e, neste sentido, a interatividade adquire uma outra dimensão, pois a tecnologia passa a ser o veículo de mediação entre as pessoas. Foi buscando manter um maior relacionamento com o

---

<sup>67</sup> Diz-se dos veículos de comunicação que transmitem informações digitalizadas como: internet, CD-ROM, interfaces de aparelhos eletrônicos WAP.

<sup>68</sup> Ao nos referirmos a jovens e adultos não queremos manter uma visão maniqueísta uma vez que muitos adultos também utilizam as TIC. Neste sentido, talvez fosse melhor fazer referência às pessoas que interagem com as TIC e as que não interagem.

público da AllTV que um grupo de internautas criou o *site* AlltViciados<sup>69</sup> logo após os primeiros meses de inauguração da tevê. Este *site* apresentava informações sobre os programas da tevê, os apresentadores e a agenda de entrevistados de cada programa.

A idéia desse *site* foi de um **internauta de 15 anos** que, com mais dois amigos,

O alltViciados tinha tudo sobre a allTV: notícias atualizadas minuto-a-minuto, a programação, os programas, os apresentadores, dicas, curiosidades, fotos, videos, os E-mails, aniversários... tudo... coisas que o site da allTV não oferecia na época, algumas oferece hj, outras não (Internauta do AlltViciados).

passou a disponibilizar diariamente as informações sobre tudo o que acontecia na emissora. Eles se organizavam em horários alternados para que a cada momento o *site* pudesse ser atualizado com as informações mais recentes. Foi por este motivo que eles escolheram o nome de AlltViciados.

Hoje este *site* não está mais disponível na rede devido a **problemas** de relacionamento que surgiram entre os administradores do *site*. O principal motivo para a criação do AlltViciados foi o de que todos pudessem ser informados sobre tudo o que acontecia na tevê.

Ao poucos não tinha mais gente que gostasse e se prontificasse a ficar tanto tempo se dedicando a allTV (Internauta que criou o site AlltViciados).

Mesmo não podendo definir com certeza quem é o público que interage na AllTV, o importante a ser evidenciado aqui é que estamos diante de um novo público, que não é mais apenas consumidor de informação e de produtos. São pessoas críticas, questionadoras, que também querem ser ouvidas, também querem debater seus problemas. Esse novo público encontrou nas TIC as possibilidades de expor suas produções literárias, artísticas e culturais e suas opiniões sem estar dependendo das mídias publicitárias, que julgam, muitas vezes, de acordo com os patrocinadores e investimentos, o “certo” e o “errado”, o “melhor” e o “pior”.

Desta forma, o que significa interatividade para a geração digital? O que é interatividade para os *Webmasters* e para os empresários que produzem sites interativos? O que os apresentadores e produtores da AllTV entendem por interatividade para criar os programas da emissora? O que essa interatividade tem em comum com o conceito dado pelos autores que discutem essa questão? Como a educação está usando a interatividade nos relacionamentos com os jovens da geração digital?

<sup>69</sup> Criado em dezembro/2002 <http://groups.msn.com/Alltviciados>

### 3.2.5. A interatividade do ponto de vista dos entrevistados

Em todas as entrevistas realizadas nesta pesquisa, perguntamos aos entrevistados sobre o que era para eles interatividade. Compreender a concretização desse conceito no ambiente virtual da AllTV constituiu-se em objetivo de fundamental importância para a nossa investigação. Por este motivo, depois de mergulhar na nossa fundamentação teórica para entender a complexidade desse conceito, iniciamos a pesquisa empírica buscando levantar o que significava interatividade para os sujeitos pesquisados.

Nem todos os entrevistados percebem a interatividade como um elemento da comunicação social. O pessoal do setor de tecnologia da AllTV percebe a interatividade da seguinte forma:

Tem muita coisa pra você botar num site interativo. Pode criar joguinhos. Você pode pôr três pessoas pra jogar com um apresentador. Futuramente, quero começar a botar joguinhos da AllTV que dê, por exemplo, para o cara jogar contra o apresentador. Então aí tem uma interatividade maior ainda. (Diretor de tecnologia).

O site da ALLTV passou por cinco reformas e ele não era coerente com o visual que eles queriam. O site dava uma sensação de pouca interatividade. Interatividade é você chegar em algum site, em algum portal e ver que você se identifica pelas cores, pelo visual, pela disponibilidade de conteúdo. No caso da ALLTV, tem o *chat*, tem a linha direta, isso ajuda bastante na interatividade. Mas também podem ser portais, como fóruns, *e-groups*, isso também faz parte da interatividade. (Webmaster).

Percebe-se que, para os profissionais de informática da AllTV, a interatividade consiste na relação entre pessoas e máquinas, porém se esta relação refere-se apenas a clicar em opções predefinidas, onde está a intervenção do receptor? Acessar *sites* que apresentam sons e animação onde o internauta se torna um espectador do espetáculo pirotécnico também não pode ser considerado interatividade.

Para os **apresentadores** da AllTV, a interatividade possui ainda um outro aspecto que inclui a relação com o internauta. Mas muitas vezes essa relação é entendida apenas como uma

O segredo da interatividade é tratar a pessoa que está assistindo como um amigo. Interatividade é proximidade. É você tratar a pessoa como se fosse seu amigo (Apresentador).

forma de tratar bem as pessoas. Acreditamos que o tratamento que dispensamos às pessoas com quem nos relacionamos faz parte da formação do sujeito e da sua relação com o mundo.

Ser interativo, portanto, não pode significar apenas manter um relacionamento amigável, mas é, além disso, estabelecer trocas de informações em que cada pessoa tenha a possibilidade de intervir e modificar a mensagem do outro. Neste sentido, ambos informam-se e constroem conhecimentos de forma dialógica como nos sugere Freire (1977) quando explicita que

educar e educar-se na prática da liberdade, é tarefa daqueles que sabem que pouco sabem – por isso sabem que sabem algo e podem assim chegar a saber mais – em diálogo com aqueles que, quase sempre, pensam que nada sabem, para que estes, transformando seu pensar que nada sabem em saber que pouco sabem, possam igualmente saber mais (p. 25).

Considerando a interatividade como um processo comunicativo e dialógico, percebe-se que a relação estabelecida no *chat* da AllTV entre apresentadores e internautas constitui-se **algumas vezes** em espaços interativos. Ressaltamos que isso ocorre algumas vezes, pois a **interatividade** entre eles depende da predisposição do apresentador em interagir com o internauta. Conforme apresentado em item anterior neste capítulo, os internautas costumam realizar greves em programas onde as suas contribuições não são consideradas.

Muitas informações que eu apresento no jornal, por exemplo, são passadas pelos internautas. Então, a interatividade já chega até esse ponto, de nós nos informarmos e de eles nos informarem. A interatividade é comunicação. (Apresentadora)

Toda a publicidade feita pela **AllTV** enfatiza a interatividade como o diferencial da tevê e que ela acontece em toda a programação durante 24 horas. Segundo a direção da emissora, é importante contar com a participação dos internautas e, por este motivo, suas críticas são quase sempre consideradas e suas **questões prioritizadas** nas entrevistas dos programas.

A gente quer exatamente isso, que eles participem cada vez mais. Mas por enquanto a interatividade só pela Internet. (Diretor)

Percebemos que o tipo de participação do internauta a que a emis-

Além das perguntas do apresentador têm as perguntas do internauta. A prioridade aqui é para pergunta do internauta. Então é isso que eu vejo como interatividade. Na verdade o internauta está participando como um entrevistador, ele faz a entrevista. (Allmaster).

sora se refere, na verdade é apenas um *marketing* e não uma interatividade, pois além de enviar perguntas para os apresentadores pelo *chat* ou no linha direta, a tevê não disponibiliza outras possibilidades interativas. A hipertextualidade desenvolvida no *site*

da AllTV é restrita e circular pois não há *links* externos que possibilitem a navegação na rede. Desta forma, não há a permutabilidade-potencialidade, um dos fundamentos da interatividade que possibilita a comunicação por meio de articulação de conexões com liberdade de trocas, associações e significações.

Talvez pelo fato de não encontrarem na tevê a **interatividade** e a hipertextualidade, os internautas acabaram criando outras formas de interagir que não se restringem apenas ao ambiente

A interatividade antes era maior e tinha linguagem jovem e era cultural, sem ser forçado, como é hj.

Interatividade pra mim é poder conversar com os apresentadores, mudar o rumo dos programas e participar do comando da TV, ajudando a crescer (Internauta).

Proporcionado pela AllTV. Geralmente eles se conhecem no *chat*, mas passam a interagir em outros espaços disponíveis na rede, conforme será relatado no Capítulo 4 sobre as comunidades virtuais.

Essa mudança de ambiente virtual ocorre também pelo fato de eles nem sempre poderem falar sobre todos os assuntos que desejam no *chat* da **AllTV**, principalmente quando estes assuntos se referem à censura feita pela emissora.

Analisar a AllTV e suas potencialidades fez-nos perceber as possibilidades interativas existentes hoje nos ambientes virtuais e de como estas possibilidades podem ser potencializadas. Ao visitar inicialmente a tevê, qualquer pessoa fica impressio-

sincerament... no começo, a allTV era mais interativa na primeira vez q eu entrei, ví meu komentário ser lido na hora, fikei surpresa... interatividade, é o apresentador deixar o internauta livre prá dizer o q ker. (Internauta)

nada com a sua interatividade, pelo simples fato de não haver outras experiências na internet que compartilhe simultaneamente transmissão ao vivo e *chat* com o internauta. As outras experiências existentes de tevê na *web*, em geral transmitem apenas os mesmos programas apresentados em tevês abertas ou mesmo a cabo, mas que não proporcionam ao internauta nenhuma forma de interação. Neste caso, elas são apenas mais uma forma de comunicação para a massa.

A AllTV proporciona ao internauta não ser apenas um telespectador. Por meio do *chat*, ele pode interferir na mensagem e dar novos direcionamentos ao programa. Contudo, nem sempre os apresentadores conseguem estabelecer uma interatividade com os internautas. Além disso, os internautas apenas podem escolher entre os programas da grade de programação da tevê. Eles não têm a possibilidade de criar e/ou transmitir outro programa de sua própria autoria sem que antes haja uma avaliação da emissora,

pois o poder de decidir o que vai ser veiculado está com a tevê. Desta forma, onde estaria o princípio da interatividade que permite a bidirecionalidade-hibridação? Será que participar apenas no *chat*, enviando perguntas ou mandando e-mails com sugestões, pode ser considerado uma forma de participação-intervenção?

Acreditamos que participar sem a possibilidade de intervir no processo de criação por meio de trocas bidirecionais e recíprocas não caracteriza a tevê como exclusivamente interativa, embora tecnologicamente ela disponha de recursos que propiciariam tal condição. A interatividade que a AllTV propõe é limitada apenas até onde a emissora permite que o internauta interfira, segundo as regras de competitividade estabelecidas pelo mercado financeiro.

Provavelmente, caso a emissora possibilitasse uma ampla interatividade em todos os aspectos, ela passaria a ser uma empresa coletiva, o que não é o caso, pois trata-se de uma empresa privada com fins lucrativos. Entretanto, percebemos que, mesmo não sendo a AllTV uma tevê que propicie a concretização da interatividade, ela possui um diferencial em relação às emissoras tradicionais que é o fato do receptor não ser mais alguém passivo, que apenas recebe as informações, ou um usuário da tecnologia. O público da AllTV pode ser denominado, segundo Primo (2002), como um “interagente”, ou seja, aquele que age junto com o outro, que influencia juntamente com outros participantes uma determinada ação.

Nesta perspectiva, a lógica da distribuição da informação baseada no esquema emissão-mensagem-recepção muda para a lógica da comunicação, uma vez que a mensagem passa a ser manipulável pelo internauta/interagente, que tem a possibilidade de dar novos encaminhamentos ao conteúdo que está sendo transmitido. Em muitos momentos, durante a realização da pesquisa, pudemos perceber a **influência dos internautas**, os quais, algumas vezes, adicionavam dados importantes que, naquele momento, nem o apresentador da AllTV nem o entrevistado do programa teriam como informar. Desta maneira, percebe-se que a AllTV é uma tevê virtual onde cada internauta realiza atualizações individuais e coletivas a partir das trocas interativas.

Geralmente surgem dúvidas durante o programa baseadas nas perguntas que os internautas fazem ou mesmo dúvidas que partem de mim ou dos entrevistados. Quase sempre eu tenho resposta na mesma hora, mas hoje, por exemplo, a gente estava falando sobre cinema, sobre o Oscar e aí surgiu uma dúvida que nem eu nem o Ailton Graça sabíamos responder e um internauta sabia a resposta. Ele se comunicou comigo pelo e-mail disse que é radialista, jornalista e trabalha nessa área. Então, por acaso, hoje ele estava também no chat e deu a explicação que a gente precisava sobre o Oscar, quantos filmes podem concorrer e tal... (Apresentadora).

A interação entre os próprios internautas da AllTV também é muito grande, o que faz com que algumas vezes eles se refiram à existência de uma Família AllTV. Por este motivo, eles criam outros espaços interativos que chama de comunidades virtuais, aspectos que abordaremos no próximo capítulo.

## **CAPITULO IV**

### **4. “COMUNIDADES VIRTUAIS” – OS ALLTVICIADOS**

Neste capítulo vamos discutir o conceito de comunidades virtuais, partindo do entendimento do que significa comunidade. A sociedade contemporânea, cada vez mais permeada pelas TIC, tem potencializado a formações de novos coletivos que estão sendo denominados de comunidades virtuais. Acredita-se que a chamada “geração digital” (Tapscott, 1999) está desencadeando novas formas de relacionamento e criando novos coletivos, que têm na internet o espaço de sua constituição.

Discutir sobre a formação dos grupos virtuais e as formas de interatividade que neles se concretizam é um dos objetivos deste capítulo, que também focalizará como os internautas da AllTV estão se relacionando e criando outras formas de comunicação.

#### **4.1. Revendo o conceito de comunidade**

A história da humanidade apresenta, em diferentes momentos, a formação e o relacionamento de grupos sociais nas diversas regiões do planeta. Sendo o homem um ser gregário, sempre buscou o convívio em grupos. A família, predominantemente, constituiu-se em seu primeiro grupo social. Depois da família, outros grupos foram surgindo, ligados por interesses comuns como, por exemplo, as instituições religiosas. A comunidade, então, pode ser caracterizada de maneira simplificada como um conjunto de pessoas que vivem num mesmo espaço, partilhando os mesmos valores, crenças e cultura.

Etimologicamente, a palavra comunidade deriva de comum: algo que pertence a todos. Conceitualmente, várias são as definições dadas para o termo. O dicionário de

Ciências Sociais (1986) cita que já foram encontradas 94 definições, embora não haja um consenso entre os cientistas sociais além da referência de que as pessoas vivem em comunidade. A dificuldade em estabelecer um significado preciso para esta palavra fez com que ela fosse usada quase sempre como sinônimo de sociedade, aldeia, organização social, associação de bairro, conjunto habitacional ou clube esportivo. Todas estas significações, porém, corroboram a idéia de que, para existir, uma comunidade deve ocupar um *locus*, um território específico, um espaço geograficamente determinado onde as pessoas estejam ligadas pelos mesmos interesses. Acredita-se que as pessoas que vivem em comunidade possuem um senso de interdependência e integração.

Contudo, não é apenas o fato de um grupo viver num determinado território que irá caracterizá-lo como uma comunidade. Para que ela exista, seus integrantes necessitam ter um ‘sentimento’ de comunidade, algo que, segundo Bauman (2003), citando Tönnies, é um “entendimento compartilhado por todos os membros. Não um consenso” (p.15). Isso porque consenso se refere a uma escolha de opinião feita pela maioria. Para haver consenso é preciso que haja alternativas de escolha que possam ser analisadas e votadas. Já o entendimento compartilhado a que Tönnies faz referência é tácito e flui de maneira natural entre os integrantes do grupo.

Tönnies estabelece ainda algumas diferenças entre comunidade (*Gemeinschaft*) e sociedade (*Gesellschaft*). Para ele, a comunidade seria o local de coletividade, onde existe a cooperação entre as pessoas e as ações são desenvolvidas de forma espontânea, com base nas emoções. A sociedade seria o local de desenvolvimento da personalidade individual, onde há uma competição que levaria ao desenvolvimento de comportamentos distintos por meio de atitudes calculadas e racionalizadas.

Bauman (2003), baseado nas idéias de Tönnies, diz que “comunidade significa entendimento compartilhado do tipo ‘natural’ e tácito’, ela não pode sobreviver ao momento em que o entendimento se torna autoconsciente, estridente, vociferante” (p. 17). Por isso, o autor nos mostra as dificuldades enfrentadas com o surgimento das comunicações entre as pessoas da comunidade e o mundo exterior. Desde então,

suas condições começam a desabar: quando o equilíbrio entre a comunicação “de dentro” e “de fora”, antes inclinado para o interior, começa a mudar, embaçando a distinção entre “nós” e “eles”.(...) Exatamente essa fissura nos muros de proteção da comunidade se torna trivial com o aparecimento dos meios mecânicos de transporte; portadores de informação (p. 18).

Dentro desta perspectiva, a partir do momento em que a comunidade passa a ter troca de informações com o mundo exterior, as fronteiras são quebradas e a comunidade

passa a ser uma sociedade como a conhecemos atualmente. Talvez o desenvolvimento dos meios de transporte e de comunicação tenha modificado as relações da comunidade, mas será que isso significa que ela tenha desaparecido ou que hoje exista apenas na ficção, como escreveu James Hilton no livro *Horizonte Perdido*<sup>70</sup>? Antigas tradições nem sempre desaparecem com o surgimento de outras, mas elas podem se juntar criando espaços híbridos. Os monjes do Tibete, que hoje convivem também com novas fontes de informação e com acesso à internet, seriam ainda considerados uma comunidade?

Percebe-se, desta forma, que a escolha por uma definição específica de comunidade não dará conta de abarcar os diversos grupos que estão se formando e que se denominam também como comunidade. Nesta perspectiva, Hobsbawn (1995) alerta-nos que “jamais a palavra ‘comunidade’ foi usada mais indiscriminada e vaziamente do que nas décadas em que as comunidades no sentido sociológico se tornaram difíceis de encontrar na vida real – a ‘comunidade de informação’, a ‘comunidade de relações públicas’, a ‘comunidade gay’” (p. 416). Os grupos étnicos criam, na verdade, identidades, mas não comunidades. Eles são “grupos de identidade” (Idem, p. 417) constituídos por pessoas que possuem as mesmas características existenciais. Bauman (2001) comenta que Jock Young conseguiu resumir o pensamento de Hobsbawn em relação à identidade da seguinte forma: “Exatamente quando a comunidade entra em colapso, inventa-se a identidade” (p. 196).

Entretanto, identidade não é um retorno à comunidade, pois identidade é individual, singular e, por isso, diferente para cada pessoa ou grupo. Num grupo de identidade as escolhas são feitas por votação, em que cada alternativa é analisada e discutida longamente entre os integrantes para que haja um consenso. A cada nova proposta, novas argumentações são levantadas e novas escolhas são feitas. Numa comunidade, o entendimento é único, não necessitando assim de escolhas entre alternativas.

A reconstituição de uma comunidade de entendimento comum na contemporaneidade demandaria a formação de fronteiras que pudessem manter o estranho (as informações de fora) afastado da comunidade. Isso, porém, se lhe daria segurança, tiraria sua liberdade. Por isso, Bauman (2003) percebe ser impossível a formação de comunidades no mundo que hoje habitamos.

---

<sup>70</sup> Trata-se de um romance, cuja primeira edição foi publicada em 1933. Esta obra descreve uma comunidade de monjes tibetanos que vivem no mosteiro *Shangri-La*, onde a paz, a harmonia, o auto-conhecimento e a felicidade estão presentes diariamente.

É possível que a formação de comunidades localizadas em territórios geograficamente demarcados, conforme entendido por Bauman, seja mesmo difícil de acontecer no mundo contemporâneo, porém o desenvolvimento da comunicação baseada nas TIC tem feito com que novos coletivos de pessoas estejam sendo formados com objetivos comuns. Esses novos coletivos virtuais não ocupam apenas um espaço determinado, mas cada ponto da rede onde haja um integrante conectado realizando atualizações. Esses novos coletivos têm sido denominados de comunidades virtuais.

Esta denominação faz referência ao fato dessas comunidades estarem presentes no ciberespaço, onde as categorias de tempo e espaço estão redimensionadas. Desta forma, o espaço torna-se independente de qualquer lugar ou região específica. Sobre uma outra perspectiva de análise, Giddens (1991) entende que as novas configurações de tempo e espaço são características da modernidade, onde

o lugar se torna fantasmagórico: isto é, os locais são completamente penetrados e moldados em termos de influências sociais bem distantes deles. O que estrutura o local não é simplesmente o que está presente na cena; a “forma visível” do local oculta as relações distanciadas que determinam a sua natureza (p. 27).

Os novos coletivos que surgem com as TIC possuem peculiaridades próprias do ciberespaço onde a virtualização e a hipertextualidade são suas características básicas. Por este motivo, será que o fato de possuírem aspectos diferenciados do conceito de comunidade aqui apresentado, estas comunidades virtuais podem ser entendidas como comunidades?

## **4.2. As comunidades virtuais e os novos coletivos**

Em discussões anteriores dissemos que as tecnologias da informação e da comunicação, sobretudo a internet, apresentam uma nova reconfiguração das dimensões tempo e espaço. O redimensionamento dessas categorias vai proporcionar novas relações entre as pessoas, criando novos hábitos, valores, costumes e comportamentos. Alguns autores (Lemos, 2002; Lévy, 1999) irão referir-se à existência de uma nova cultura própria do ciberespaço<sup>71</sup>. Essa cultura será denominada de cibercultura.

---

<sup>71</sup> Embora já tenhamos empregado a palavra ciberespaço em outras partes desse trabalho, para melhor compreensão da sua relação com a cibercultura é importante apresentar a perspectiva de Lévy (1999), que a compreende como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92).

A cibercultura se desenvolveu com os impactos socioculturais da micro-informática na década de 1970. No entanto, para Lemos (2002a) o que vai distinguir a cibercultura não é apenas o potencial tecnológico, “mas uma atitude que, no meio dos anos 70, influenciada pela contracultura americana, acena contra o poder tecnocrático” (p.107). Desta forma, esse autor irá definir a cibercultura como um movimento sócio-cultural que surge da relação entre a sociedade, a cultura e as tecnologias digitais.

Essa cultura digital está presente em nossa vida diariamente, não apenas quando utilizamos a Internet, mas em todas as atividades que envolvem a relação pessoa humana-máquina como, por exemplo, o uso de terminais bancários, telefone celular, *palms*, *pages*, cartões de crédito, *webcam*, pagamentos de impostos via Internet e tantas outras atividades que realizamos sem nos dar conta de que tudo isso faz parte da cibercultura. Nessa nova sociabilidade digital, qualquer pessoa pode, *a priori*, ser um emissor e receptor de informações em tempo real para qualquer lugar do mundo, desde que esteja conectada à rede. Essa possibilidade de interconectividade faz da cibercultura um universo sem totalidade (Lévy, 1999). Para este autor, apesar da internet estar difundida universalmente, embora não de forma democrática por todas as regiões do planeta, faz com que ela ainda não seja totalizante.

A forma de comunicação mais utilizada na Internet é sem dúvida o correio eletrônico que, segundo Castells (2003b), ocupa 85% das atividades desenvolvidas na rede. Porém outras formas de comunicação também podem ser utilizadas, pois, a cada dia, novos ambientes virtuais são criados. A cibercultura potencializou o desenvolvimento de novos grupos de pessoas que se comunicam por afinidades e com objetivos comuns. Esses grupos passaram a ser conhecidos como comunidades virtuais.

Para Castells (2003b), as comunidades virtuais foram analisadas inicialmente de forma simplista e enganosa, pois foram colocadas como “oposição ideológica entre a comunidade local harmoniosa de um passado idealizado e a existência alienada do ‘cidadão da Internet’ solitário, associado com demasiada frequência, na imaginação popular, ao estereótipo do *nerd*” (p. 98).

As comunidades *on line* hoje têm como principal característica a capacidade de aglutinar pessoas com os mesmos interesses em torno de um objetivo comum e assim motivar trocas interativas. Elas não são espaços para a criação de identidades falsas e representações de papéis. Isso, contudo, não significa dizer que não possam existir identidades imaginadas. Castells (2003b) chama nossa atenção, dizendo que a criação de identidades falsas é um comportamento típico de “adolescentes que estão no processo de

descobrir sua identidade, de fazer experiências com ela, de descobrir quem realmente são ou gostariam de ser” (p. 99). Neste sentido, o autor adverte, ainda, que a Internet passou a ser conhecida também como um espaço propício para a realização de fantasias pessoais, o que para ele não é verdade, pois a rede é uma extensão da vida como ela é, em todas as suas dimensões e sob todas as suas modalidades.

Existem na rede diversos tipos de comunidades, porém não são todas que abarcam a possibilidade de criar identidades falsas. Há comunidades de pesquisa, que estão voltadas para a construção de conhecimentos, não sendo, desta forma, importante o uso de nomes fictícios. O mesmo não ocorre em outras comunidades virtuais onde as pessoas interagem apenas para fazer novas amizades. Nestas comunidades, é mais comum encontrarmos diversas facetas do eu, segundo os estudos realizados por Turkle (1995) sobre a construção de identidades na Internet.

As comunidades virtuais analisadas por Turkle (1995) eram programas de computador que podiam ser acessados pela internet e onde era possível navegar, conversar e construir. Elas foram chamadas de MUDs (*Multi-User Dungeons*), cuja origem veio do jogo de papel *Dungeons and Dragons*, que virou moda entre os jovens que freqüentavam liceus e universidades na década de 1970 e início dos anos 80.

Os MUDs, afirma Turkle (idem, p. 23), “são lugares onde o eu é múltiplo e construído pela linguagem, são também lugares onde as pessoas e as máquinas mantêm entre si uma nova relação, podendo até ser confundidas umas com as outras”. Os estudos dessa autora, entretanto, indicam que há uma distinção entre uma identidade construída nos MUDs e a identidade real, mas há pontos onde personagem e ator se fundem e onde os múltiplos personagens se reúnem para abarcar aquilo que o indivíduo considera ser o seu eu autêntico.

Percebemos que o ciberespaço potencializa a construção de diferentes tipos de comunidades virtuais, mas nem todos concordam que as comunidades existentes na rede sejam consideradas comunidades. Por este motivo, Lemos (2002a) ressalta que “nem toda associação no ciberespaço é comunitária, existindo, de forma muito extensa, agregações comunitárias e contratuais de tipo societário” (p. 154). Este autor prefere que se evite falar em comunidades virtuais de forma generalizada, mas em agregações eletrônicas, pois as novas tecnologias possibilitam a união de pessoas localizadas em diferentes pontos geográficos.

Para Rheingold (1993), as comunidades virtuais são agregações sociais que surgem na internet quando um número suficiente de pessoas leva adiante discussões

públicas longas e com suficiente sentimento humano a ponto de estabelecerem redes de relacionamentos no ciberespaço. Este autor foi um dos pioneiros a organizar comunidades virtuais. Sua primeira comunidade recebeu o nome de WELL (*Whole Earth 'Lectronic Link*), criada em 1985, juntamente com os editores da revista *Whole Earth Review*. Nesta comunidade, os integrantes mantêm relações intelectuais, sociais e afetivas. Atualmente, Rheingold tem também uma outra comunidade, a dos *Brainstorms*<sup>72</sup>, onde as pessoas interagem em discussões sobre tecnologia, futuro, cultura, sociedade, família, criatividade, livro, música, saúde e trabalho.

Segundo Rheingold, as comunidades virtuais são espaços onde é possível o desenvolvimento de mentes coletivas, pois quando alguém tem a necessidade de obter uma informação específica ou mesmo ter uma opinião mais especializada sobre um assunto, a comunidade funciona como uma “enciclopédia viva”, auxiliando a pessoa a encontrar aquilo que deseja sem ter que se afogar no ‘mar de informações’ da rede. Dentro desta perspectiva, Lévy (1999) também defende que as comunidades virtuais possibilitam a formação de inteligências coletivas nos seus aspectos participativo, socializante, descompartmentalizante e emancipador.

As comunidades virtuais são constituídas por grupos que possuem afinidades de interesses, projetos comuns, construção de conhecimentos coletivos por meio de trocas interativas e cooperação. Todas as atividades desenvolvidas numa comunidade virtual independem do espaço geográfico onde cada membro possa estar localizado. Isso não significa dizer que pelo fato da comunidade estar no ciberespaço suas relações sejam frias e distantes como imaginam as pessoas que rejeitam este tipo comunidade. Lévy (1999) ressalta que as comunicações feitas por meio da rede não raro são complementadas ou adicionadas por encontros presenciais, pois “o desenvolvimento das comunidades virtuais acompanha, em geral, contatos e interações de todos os tipos” (p. 129). Prova disso, segundo esse autor, foi o crescimento significativo dos meios de comunicação e transporte nos últimos tempos.

Cada comunidade criada na Internet pode estar voltada para a discussão de um único tema ou de vários temas. Desta forma, é possível existir comunidades sobre músicas de rock, assuntos de informática, colecionadores de determinado modelo de carro, além de comunidades de aprendizagem e também, como vimos, de internautas da AllTV.

---

<sup>72</sup> Para maiores informações sobre Rheingold e suas comunidades virtuais ver <http://www.rheingold.com> - acessado em 04/09/2003

Algumas comunidades são organizadas por instituições ou por alguém que fica responsável por criar o ambiente virtual para a comunidade interagir. Assim poderíamos dizer que este tipo de comunidade é previamente planejada, pois são escolhidas as formas de comunicação como listas, *chats*, *webcam* e fóruns. Existe, entretanto, a possibilidade de uma comunidade ir se formando sem que haja um planejamento prévio e sem haver inicialmente um objetivo comum. Isso pode acontecer com pessoas que se conhecem em salas de bate-papo e que, a partir disso, passam a se comunicar diariamente para discutir os mais variados assuntos.

O gradativo desenvolvimento dos *blogs* e *fotologs* tem proporcionado o surgimento de uma nova rede de comunicação. É possível acessar um *blog* e nele encontrar diversos *links* para outros *blogs* que quase sempre tratam de assuntos semelhantes. Os *blogueiros* trocam mensagens pelos seus *blogs* e usam também outros dispositivos comunicacionais disponibilizados pela rede como *ICQ*, *MSN*, *IRC*, *e-mail*, além de organizarem também encontros presenciais.

A migração do conceito de comunidade do seu sentido clássico, com território geográfico determinado e com poucos integrantes, sofreu alterações ao ser incorporado pelas tecnologias digitais, sendo por este motivo chamada de comunidade virtual. Esta nova comunidade apresenta características próprias da ambiência na qual ela se encontra – o ciberespaço – que é também fluído e mutável. Por este motivo, a própria comunidade *on line* irá sofrer alterações, deixando de ser um espaço fechado, formado para a discussão de determinados conteúdos. Hoje é possível encontrar comunidades virtuais com milhares de integrantes espalhados pelo planeta, mas unidos por afinidades e que discutem sobre vários assuntos de acordo com o interesse de cada um. As dúvidas e inquietações pessoais são colocadas no grupo e poderão ser discutidas pelos membros que conhecerem e/ou tiverem interesse no tema abordado.

Dentro desta perspectiva, será que o grande hipertexto formado pelos *blogs* pode ser uma outra forma de comunidade virtual? Será que o fato dos *blogueiros* se comunicarem com frequência e estarem ‘*linkados*’ entre si seria um indício de que há outras formas de comunidades virtuais que não necessariamente são planejadas e estruturadas para atender determinadas necessidades? Os internautas que assistem a AllTV e utilizam outras formas de comunicação, além do *chat* da emissora, estariam também instaurando uma comunidade virtual? Ou seriam eles apenas novos coletivos ou agregações eletrônicas (Lemos, 2003) na rede?

#### 4.2.1. Os AllTViciados são comunidades?

Desde o surgimento da AllTV, os internautas sempre foram as pessoas que mais influenciaram a programação da tevê, embora nem sempre todas as opiniões dadas por eles fossem consideradas pela direção da tevê. Mesmo existindo algumas restrições eles não deixaram de continuar interagindo com a emissora e criando outras formas de se relacionar mais livremente, expondo suas críticas, opiniões e sugestões.

A criação do *site* AllTViciados (conforme apresentados no capítulo 3) foi o primeiro passo dado pelos internautas no sentido de mostrar que existiam mais informações a serem divulgadas ao público, mas que a tevê não estava disponibilizando. Além disso, este *site* tinha a participação-intervenção dos internautas nas produções disponibilizadas, coisa que na AllTV não acontecia, pois para que uma mensagem ficasse disponível no *site* da tevê ela teria antes que ser aprovada pela direção. Os internautas apenas tinham liberdade de expressão na sala de bate-papo, mesmo assim essa liberdade estava limitada ao cumprimento de algumas regras.

O desenvolvimento do *site* AllTViciados foi o primeiro passo para que a rede de interatividade entre os internautas começasse a ser ampliada. Nesse sentido, vale ressaltar que a emissora não é uma comunidade virtual, pois ela oferece apenas como espaço interativo a sala de bate papo, onde os internautas estabelecem interatividade e procuram outras maneiras de continuar se comunicando por meio de outros recursos comunicacionais disponíveis na rede.

As relações estabelecidas a partir do *chat* da AllTV ocorrem por afinidades. Geralmente são os internautas mais antigos, que interagem com a tevê desde a sua criação, quem mais mantêm contatos diários e acabam participando também dos mesmos programas. Porém a entrada de novos integrantes no grupo de ‘veteranos’ é sempre bem-vinda. Esses internautas acabaram formando o que eles mesmos denominam de “**Família AllTV**”. Para comunicar-se entre eles, utilizam com maior frequência e-mails, *ICQ*, *MSN* e *blogs*. Quase sempre organizam também encontros presenciais como reuniões e comemorações.

Dentre todas as **formas de comunicação** *on line* utilizadas pelos internautas, os *blogs* são os mais

Tenho amigos virtuais, que valem mais do que parentes. (Internauta).

Eu mantenho contatos com alguns usuários por comunicadores instantâneos (*ICQ*, *MSN messenger*). Mas raramente tenho contatos com eles. Também visito os *blogs* mantidos por alguns usuários e ex-usuários da alltv (Internauta do Japão).

usados. Cada internauta tem seu diário virtual e nele registra seus relatos, incluindo também imagens. Por meio da rede de *blogs*, eles interagem, colocando comentários nos *blogs* uns dos outros.

Atualmente o *blog* e o *fotolog* Allgazarra<sup>73</sup> têm sido o ponto de encontro de vários internautas que participam da AllTV. Outros foram criados por alguns apresentadores<sup>74</sup> da tevê, sendo que também já existiu na emissora um *blog* cujos autores tornaram-se apresentadores do programa *Blog'n Roll*<sup>75</sup>.

Recentemente, os diários virtuais estão se tornando freqüentes na Internet e a cada dia cresce o número de *sites* desse tipo. Por esta razão, eles têm sido estudados por autores como Carvalho (2001), Sibilía (2003) e Lemos (2002b), interessados que são em compreender um novo dispositivo comunicacional que pode proporcionar interessantes trocas intersubjetivas. Não cabe aqui neste estudo analisar de maneira aprofundada este novo ambiente virtual. Interessa-nos perceber que ele proporciona outras formas de trocas interativas entre os internautas e que, por este motivo, agrega pessoas com afinidades e interesses comuns, formando novos coletivos virtuais e novas práticas de cibercultura.

O desenvolvimento do ciberespaço instaurou novas formas de relacionamento e de comportamento entre as pessoas, propiciando a formação de novos hábitos e valores característicos da cibercultura. Neste novo ambiente, as categorias de tempo e espaço são redimensionadas, necessitando que se pensem em outras formas de sociabilidade diferentes das existentes em territórios determinados. Por esta razão, é importante buscar novos conceitos para dar conta das relações sociais que estão sendo desenvolvidas.

De acordo com as discussões feitas no início deste capítulo, percebemos que, em épocas anteriores, existiam comunidades onde as pessoas tinham interesses comuns e viviam sob o mesmo espaço geográfico. Hoje, os novos grupos virtuais que surgem na internet apresentam características distintas tanto das antigas comunidades como também entre si. Alguns são formados por afinidades afetivas, outros por interesses profissionais ou ainda para o desenvolvimento de estudos e pesquisas.

Dentro desta perspectiva, como discutimos anteriormente, Lemos (2002a) sugere que sejam criadas outras denominações para os grupos virtuais, pois chamá-los indistintamente de comunidades virtuais seria um equívoco, uma vez que nem todos

---

<sup>73</sup> *Blog*: <http://www.allgazarra.blogger.com.br/> *Fotolog*: <http://www.photolog.com.br/allgazarra/>

<sup>74</sup> Ver relações de *blogs* criados por internautas e apresentadores no anexo nº 08 e imagem de uma família de internautas que faz parte da comunidade virtual da AllTV no anexo nº 09

<sup>75</sup> Ver em: <http://www.blogar.com.br/>

possuem caráter comunitário. Para esse autor, algumas comunidades virtuais podem ser consideradas ‘agregações eletrônicas’ uma vez que elas em nada se assemelham às antigas comunidades.

Nessa pesquisa conhecemos um grupo de internautas que estão unidos por laços afetivos e que utilizam a rede como o principal ambiente para as suas interações. Seriam eles comunidades virtuais ou agregações eletrônicas? E as comunidades de aprendizagem existentes na rede, principalmente nos cursos de educação à distância, seriam também consideradas comunidades virtuais interativas? Em que elas diferem das comunidades dos internautas da AllTV?

#### **4.2.2. As comunidades virtuais de “aprendizagem”**

O desenvolvimento de listas de discussão utilizando correio eletrônico tornou-se uma das atividades mais utilizadas na Internet no final da década de 1990, principalmente entre pesquisadores, alunos e professores. Embora o e-mail tenha sido a primeira forma de comunicação do ciberespaço, parece que foram as listas que vieram trazer a sensação de se estar integrando uma comunidade virtual, mesmo com as reais distâncias existentes entre seus membros.

Para criar uma lista de discussão é necessário utilizar um servidor de lista disponível gratuitamente na rede. Este servidor irá distribuir as mensagens, informativos e outras publicações entre os assinantes da lista. Existem listas que são abertas, livres, onde qualquer pessoa pode se inscrever e participar das discussões, outras, porém são restritas e possuem um moderador, que autoriza a entrada dos membros e também modera as mensagens enviadas ao grupo. Geralmente as listas são criadas por temas, objetivando discussões mais aprofundadas entre os participantes. Por este motivo, as listas passaram a ser uma das formas mais utilizadas na educação pelos professores que acreditam que elas podem ser a concretização daquilo que McLuhan (1968) denominou de “aula sem paredes”.

Numa lista, é possível a interatividade concretizar-se, embora de forma assíncrona, no sentido todos-todos, pois ela proporciona a participação-intervenção, a bidirecionalidade-hibridação e a permutabilidade-potencialidade que são os fundamentos da interatividade propostos por Silva (2000). Mas as listas não são os únicos espaços disponíveis na internet para a formação de comunidades virtuais de aprendizagem. As

salas de bate-papo (*chats*) e os fóruns de discussão também potencializam discussões interativas.

O *chat* é um dos ambientes virtuais mais utilizados no ciberespaço para os mais diversos fins como: conversar com amigos, conhecer pessoas, namorar ou discutir temas específicos. Na educação ele tem sido muito utilizado nos cursos de educação à distância. As mensagens trocadas no *chat* são síncronas, ou seja, em tempo real, o que lhes garante um alto grau de interatividade entre seus integrantes.

No início da internet, as salas de bate-papo eram ambientes onde a linguagem comunicacional utilizada era apenas a escrita e, desta forma, toda a ação era descrita com detalhes que pudessem exprimir seu real sentido. Com o desenvolvimento de novos programas, os *chats* foram sendo aperfeiçoados e, hoje, além da escrita e dos já conhecidos *emoticons*<sup>76</sup> podemos incluir também avatares. Os avatares são objetos ou personagens que cada pessoa utiliza para representar a si mesmo.

Os sistemas de sala de bate-papo também foram modificados e hoje existem várias alternativas de interfaces que visam diminuir a sensação de distanciamento e impessoalidade causada pela falta de contato físico entre as pessoas. Há ambientes, como *The Palace*<sup>77</sup>, que simula uma sala de reunião ou uma sala de aula virtual, onde cada integrante pode estar sentado a mesa, representado por um avatar. Neste ambiente, as conversas entre os participantes aparecem escritas em forma de balões, semelhantes aos das revistas em quadrinhos.

Assim como as listas de discussão e os *chats*, os fóruns são ambientes *on line* utilizados por comunidades virtuais e que também podem ser usados na educação. Nos fóruns, as discussões são assíncronas, sendo as mensagens postadas num quadro, classificadas de acordo com o assunto discutido em ordem cronológica e hierárquica. Desta maneira qualquer membro da comunidade poderá acessar as mensagens e identificar a seqüência das discussões. Cada integrante do fórum poderá escolher em qual ou quais discussões deseja intervir nas mensagens já postadas. Neste sentido, percebe-se que o fórum não é um ambiente passivo para o recebimento de mensagens pois a interatividade que ele possibilita permite que todos possam participar de todas as discussões.

---

<sup>76</sup> Também conhecido como *smiley*, é uma seqüência curta de letras e símbolos do teclado, geralmente imitando uma expressão facial ou um sentimento que complemente a mensagem.

<sup>77</sup> Ver em: [www.thepalace.com](http://www.thepalace.com)

A videoconferência é também uma forma de comunicação à distância que possibilita a transmissão de imagem, áudio e texto. O Dicionário de Tecnologia (2003) define a videoconferência como uma chamada telefônica com imagem. Por este motivo, ela tem sido utilizada muitas vezes entre pessoas de localidades distantes, substituindo as chamadas telefônicas interurbanas ou internacionais. Para realizar uma videoconferência é preciso dispor de computador com modem ou placa de rede, placa de vídeo, conexão à internet, *webcam*, microfone e software capaz de realizar a transmissão dos dados. Um desses softwares disponível gratuitamente na rede é o *NetMeeting*, da empresa Microsoft, que pode ser usado por duas pessoas ou mesmo por uma comunidade maior, embora ainda funcione de maneira precária.

Por ser uma das formas de comunicação síncrona, a videoconferência possibilita uma interatividade maior entre os participantes, pois inclui também o uso da linguagem corporal nas transmissões. Ou seja, as distâncias redimensionadas e novamente as impressões de impessoalidade praticamente deixam de existir.

As transmissões de videoconferências<sup>78</sup> podem ser feitas por meio de salas projetadas para esses fins, podendo ter ou não conexão à internet. As salas de videoconferência são equipadas com tevês, vídeo-câmeras especiais e outros equipamentos que facilitam a apresentação de documentos. Para que uma videoconferência seja transmitida pela internet, é aconselhável uma conexão especial com banda larga, pois a conexão discada via linha telefônica normal oferece menor qualidade de transmissão.

Devido às dificuldades de transmissão de videoconferência, com amplo tráfego de imagem e som entre emissor e receptor, muitas vezes elas são realizadas com recursos limitados, em que apenas uma das partes transmite som e imagem e a outra envia apenas áudio. Percebe-se que a montagem de infra-estrutura para a videoconferência requer um alto investimento financeiro e, mesmo assim, por causa da capilaridade da rede, nem sempre as transmissões são realizadas a contento. No entanto, o crescimento da internet já aponta para novas possibilidades de sistemas mais baratos e com melhor qualidade, garantindo transmissões de imagem e som simultaneamente.

Todas estas formas de comunicação à distância via internet, descritas acima, são utilizadas por muitas comunidades virtuais e podem também ser utilizadas na educação para a formação de comunidades virtuais de aprendizagem<sup>79</sup>. Há de se considerar,

---

<sup>78</sup> Para obter mais informações sobre os tipos de videoconferência ver Carneiro 2004.

<sup>79</sup> Embora este termo esteja sendo utilizado freqüentemente para designar as comunidades criadas na área

entretanto, as implicações que estas transformações tecnológicas poderão trazer para o paradigma tradicional de educação centrado na lógica linear e hierárquica da transmissão de saberes, onde o professor na sua antidualogicidade (Freire, 1983) não consegue interagir com o aluno para juntos construírem conhecimentos.

A educação, sendo um dos processos mais importantes para a formação do sujeito, precisará contemplar a interatividade na relação professor e aluno, bem como o uso das tecnologias da informação e da comunicação como elemento estruturante de aprendizagens coletivas. É neste sentido que Freire afirma: “a educação não se faz de ‘A’ para ‘B’ ou de ‘A’ sobre ‘B’, mas de ‘A’ com ‘B’ mediatizados pelo mundo” (idem, p. 98). Esta discussão sobre interatividade na educação será abordada no próximo capítulo.

---

educacional, é preciso pensar que toda formação de comunidade já pressupõe aprendizagem e neste sentido empregar o termo comunidade virtual *de aprendizagem* poder ser uma redundância.

## **CAPÍTULO V**

### **5. A INTERATIVIDADE COMO ELEMENTO ESTRUTURANTE PARA A EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA**

Por meio deste capítulo, objetivamos retomar a discussão sobre a interatividade presente nas tecnologias da informação e da comunicação como elemento estruturante para o desenvolvimento de uma outra educação, seja ela presencial, semi-presencial ou à distância. Ressaltamos que a tecnologia por si só não irá transformar o modelo de educação tradicional ainda presente nos dias atuais. O desenvolvimento de uma outra educação mais interativa depende muito mais de uma mudança na lógica de comunicação do professor do que dos meios tecnológicos de que ele possa vir a dispor e utilizar no processo de aprendizagem.

#### **5.1. A educação e as tecnologias digitais**

Em diferentes momentos neste trabalho, afirmamos que as TIC estão modificando as formas das pessoas se relacionarem, construírem e transmitirem conhecimentos. Por meio dessas tecnologias, é possível a construção do conhecimento coletivo com sujeitos localizados em espaços e tempos distintos, mas que integram o mesmo ambiente virtual ou a mesma comunidade virtual de aprendizagem. As formas de buscar informações e de divulgá-las a um maior número de pessoas também foram alteradas com a disponibilização dessas tecnologias.

Neste sentido, percebemos que está surgindo uma nova relação entre professor e aluno não mais pautada na hierarquia onde o professor tem a centralidade do saber, como predominantemente ocorria no processo ensino aprendizagem presencial tradicional. Ao mesmo tempo, a simples existência das TIC não garante um processo pedagógico mais rico e desafiador. É possível continuar tradicional mesmo usando as novas tecnologias.

O que queremos evidenciar neste trabalho é que a presença das TIC aliadas a uma perspectiva comunicacional que contemple a interatividade, onde alunos e professores possam ser emissores e receptores que interagem, tanto virtual como presencialmente, de forma bidirecional, baseada na participação-intervenção e na permutabilidade-potencialidade, poderá ser uma forma de concretizar uma outra educação. Atualmente, porém, ainda percebemos a predominância de uma educação baseada no paradigma tradicional, na qual o professor deposita conteúdos no aluno, que rapidamente consegue esquecer-los, pois não foram conhecimentos construídos; foram apenas informações transmitidas e decoradas. Segundo Freire (1977), a construção de conhecimentos não pode ser uma questão de transferibilidade pois

no processo de aprendizagem, só aprende verdadeiramente aquele que se apropria do aprendido, transformando-o em apreendido. (...) Aquele que é 'enchido' por outro de conteúdos cuja inteligência não percebe; de conteúdos que contradizem a forma própria de estar em seu mundo, sem que seja desafiado, não aprende (p. 28 *et passim*).

Nesta perspectiva, acreditamos que a interatividade entre professor e aluno é uma possibilidade de construção de conhecimentos significativos, que poderão ser realizados de forma coletiva, interligando hipertextualmente diferentes saberes. Essa interligação de conhecimentos remete-nos ao hipertexto como uma metáfora importante para o processo educacional, pois “como essa área trabalha com os processos de significação, com relações intersubjetivas, com heterogênesse do humano, relacioná-las com redes hipertextuais pode abrir novos espaços de compreensão e atuação para as práticas pedagógicas” (Bonilla, 2002, p. 187).

Desta maneira, não cabe mais ao professor a função de transmitir informações ou realizar qualquer outra atividade que possa ser substituída por *softwares* ou pela internet. Para Lévy (1996), as TIC criam um processo de “desintermediação”<sup>80</sup>, que significa a eliminação de postos de trabalho em vários setores, uma vez que as pessoas passam a ser

---

<sup>80</sup> A desintermediação a que Lévy (1996) faz referência, é a denominação que se dá ao processo que vai eliminando postos de trabalho ou categorias intermediárias de trabalhadores, substituindo-os por *hardwares* e *softwares* que passam a fazer a comunicação entre o produtor e o consumidor. Um exemplo de desintermediação são os caixas de bancos, que foram substituídos pelos caixas eletrônicos. Assim

substituídas por tecnologias que realizam o trabalho que antes elas faziam. Na educação, contudo, por ser um processo eminentemente comunicativo, torna-se difícil pensar na eliminação completa do professor. Sua presença continuará sendo de grande importância, pois é ele que irá propor desafios, fazendo o aluno transitar por entre as zonas de desenvolvimento real, proximal e potencial, como sugere-nos Vygotsky (1991), ou realizando atualizações e virtualizações, segundo Lévy (1996). Hoje, até mesmo as instituições que desenvolvem cursos de EAD constatam que há um maior aproveitamento da aprendizagem quando as atividades são realizadas em etapas presenciais e à distância. Sob esta perspectiva, reafirmamos que submeter a educação a um processo de desintermediação é algo praticamente impossível de acontecer, uma vez está é uma relação que depende da presença e da troca entre humanos.

Neste aspecto, é importante ressaltar que há uma imprescindibilidade do educador que seja articulador, comunicador e mediador de conhecimentos. Contudo, o professor transmissor de conteúdos e antidialógico muito provavelmente estará próximo da desintermediação, pois as TIC oferecem informações mais atuais e com possibilidades interativas.

Entretanto, se as informações hoje podem ser acessadas com maior facilidade nas redes de comunicação, cabe então ao professor atribuir-lhes significados, associando-as a outros conteúdos bem como interpretando-as e relacionando-as com a cultura e as experiências de vida de cada sujeito. Neste sentido, Lévy (1993) ressalta que

a operação elementar da atividade interpretativa é a associação; dar sentido a um texto é o mesmo que ligá-lo, conectá-lo a outros textos, e portanto, é o mesmo que construir um hipertexto. É sabido que pessoas diferentes irão atribuir sentidos por vezes opostos a uma mensagem idêntica. Isto porque, se por um lado o texto é o mesmo para cada um, por outro o hipertexto pode diferir completamente. O que conta é a rede de relações pela qual a mensagem será capturada, a rede semiótica que o interpretante usará para captá-la (p.72).

Por este motivo, Lévy (1993) considera o hipertexto como uma multimídia interativa que pode ser adequada aos processos educativos, pois, para ele, “é bem conhecido o papel fundamental do envolvimento pessoal do aluno no processo de aprendizagem. Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar-se e reter aquilo que aprender” (p. 40).

A criação de um hipertexto é uma atividade que, inicialmente, pode parecer complexa e, por isso, ser rejeitada por professores, que não se sintam capazes de criá-lo.

---

também como cobradores de ônibus estão sendo trocados por catracas eletrônicas.

Muitas vezes, isso faz com que alguns educadores acabem delegando esta tarefa ao *Webmaster*. A utilização de hipertextos na educação, no entanto, é algo que poderá ser melhor explorado por professores e alunos, se se criarem *links* que estabeleçam novas conexões onde seja possível, diante da informação, analisá-la, modificá-la, compartilhá-la e produzir outros conhecimentos por meio das múltiplas imagens, vozes e textos.

A geração digital, conforme discutido em capítulos anteriores e emblematicamente explicitada pelos nossos entrevistados, cria novas formas de se relacionar com as tecnologias e com o mundo, dentro de uma lógica não linear e rizomática onde as construções ocorrem por associações e por *links*. Nesse sentido, pensar uma educação onde as tecnologias digitais possam estar presentes, significa dizer que ela não poderá ser linear, nem hierárquica, e que será preciso mudar o paradigma educacional tradicional. Não é interessante usar as novas tecnologias para repetir velhas práticas educacionais em que o aluno continuará sendo apenas o receptor de conteúdos padronizados.

Utilizar as TIC na educação será um desafio para o professor, pois, logo, ele perceberá que a lógica interativa destas tecnologias requer uma postura diferenciada daquela da sala de aula tradicional. Nem todos os professores, porém, conseguem perceber esta diferença e, então, desta forma subutilizam as tecnologias digitais, tornando-as ferramentas pedagógicas.

Pretto (1996) diz que há duas possibilidades de se utilizar as tecnologias na educação: como instrumentalidade e como fundamento. Usá-las como instrumentalidade é colocá-las como recursos didáticos, que servem para ‘animar a aula’, ‘motivar o aluno’ ou ‘prender a atenção dos estudantes’. Nesta perspectiva, “a educação continua como está, só que com novos e avançados recursos tecnológicos. Ou seja, o futuro está no equipamento e não na escola” (p. 115). Ao utilizar a tecnologia, seja ela um vídeo ou um software ‘educativo’, de forma instrumental para substituir a aula, que poderia ser uma comunicação interativa, entre alunos e professores no debate de diferentes aspectos e iniciando investigações, o professor estará, ele próprio, iniciando seu processo de desintermediação.

Já a outra possibilidade apontada por Pretto consiste em utilizar as TIC como fundamento, ou seja, como elemento estruturante carregado de conteúdo e possibilitador de uma nova forma de ser, pensar e agir. Na perspectiva do fundamento, é possível também incorporar o uso instrumental, que poderá ajudar a realizar atividades construtivas. Mas o inverso, que seria usar as TIC como instrumentalidade e, a partir, daí como fundamento, não é possível de acontecer. Segundo Pretto

o uso como instrumentalidade esvazia esses recursos de suas características fundamentais, transformando-os apenas num *animador* da velha educação, que se desfaz velozmente uma vez que o encanto da novidade também deixa de existir” (idem, p. 114).

A inserção das tecnologias digitais na educação re-orienta uma discussão que há muito tempo vem sendo realizada sobre a Educação à distância – EAD. Esta forma de educação não é nova, porém as TIC oferecem-lhe novos elementos, que necessitam ser analisados. Como será esta ‘nova’ EAD na perspectiva pedagógica e tecnológica? Como professores e alunos irão interagir? Como os “achados” na/da AllTV poderão servir de exemplo e ilustração para pensarmos uma outra educação?

## **5.2. Educação: uma questão de interatividade?**

A televisão, enquanto veículo de comunicação, tem sido, desde a sua invenção, um meio para transmitir informação onde o receptor/telespectador apenas assiste sem poder interferir no conteúdo apresentado. Aliás, esta não é apenas uma característica da televisão, mas das mídias de massa desenvolvidas no século XX. Tecnicamente, elas poderiam ser interativas e oferecer possibilidades de trocas bidirecionais entre emissor e receptor, porém interesses políticos e econômicos quase sempre dificultaram ou impediram que tal aspecto pudesse ser contemplado. Percebe-se, assim, uma interdependência na maneira como as tecnologias são concebidas, produzidas e historicamente utilizadas. Neste sentido, Silva (2000) ressalta o fato de que

as tecnologias de comunicação nasceram bidirecionais, mas acabaram perdendo esta qualidade por imposição não simplesmente de sua produção em escala industrial, mas por força do próprio peso funcionalista e da apropriação instrumental como propaganda comercial e política. Por exemplo: o telegrafo sem fio de Marconi era bidirecional (...) o cinematógrafo dos irmãos Lumière era câmera e projetor num só equipamento; o fonógrafo de Edson ao mesmo tempo gravava e reproduzia sons. Aliás o rádio era bidirecional, quando utilizado com fins militares ou para a navegação (p. 122).

Contudo, se por um lado as tecnologias de comunicação não ofereciam ao receptor a possibilidade dele intervir na mensagem, por outro lado, o próprio receptor também não estava satisfeito com a sua condição de sujeito passivo. Essa sua insatisfação com relação ao modelo de comunicação das mídias de massa pôde ser percebida com a criação do controle remoto, que permitiu o exercício do *zapping*.

*Zapear* passou a ser uma forma de construção da própria informação a partir de vários fragmentos. Mas isso ainda não significa mudar a informação emitida, pois no *zapping* o receptor continua sendo passivo, apenas tem agora a alternativa de não mais acompanhar conteúdos lineares. Há, aqui, uma retroatividade, não uma interatividade.

Com o desenvolvimento das TIC, observa-se uma mudança na forma de comunicação, onde o modelo linear da lógica de distribuição da informação emissor-mensagem-receptor transforma-se e a mensagem passa a ser um conteúdo manipulável por emissores e receptores. Entretanto, mesmo sendo as TIC potencializadoras de uma outra forma de comunicação, é preciso considerar que nem todas as comunicações realizadas por meio destas tecnologias oferecem a perspectiva de participação-intervenção. Há informações que são transmitidas ainda seguindo o modelo linear das mídias de massa.

No entanto, há possibilidades de uma outra forma de comunicação mais interativa, onde o emissor oferece ao receptor várias alternativas de manipular a informação. É desta forma que Couchot (1997) percebe a arte interativa dentro de um círculo móvel onde a obra, o autor e o espectador estão constantemente trocando de posições.

É importante perceber que, para haver interatividade, não é imprescindível a presença das TIC, pois ela está relacionada com a disponibilização de um *mais comunicacional* (Silva, 2000). Embora a utilização da palavra interatividade tenha sido empregada com maior frequência após o desenvolvimento das tecnologias informáticas para designar a relação entre a pessoa humana e as máquinas, o conceito de interatividade vai além desta relação.

No âmbito educacional, a utilização da interatividade como forma comunicacional entre professor e aluno provoca um repensar da educação enquanto transmissão de conteúdos lineares, hierárquicos e sistematizados, pautados no falar/ditar do mestre. A interatividade na sala de aula oferece a possibilidade de novas relações, criadas a partir das trocas interativas no sentido *todos-todos*, onde não há saberes

hierarquizados, mas uma construção coletiva. Desta forma, emissor e receptor tornam-se juntos autores e co-autores de produções construídas interativamente.

Com base nas entrevistas realizadas, principalmente com os internautas, percebe-se que a geração digital não vai mais aceitar um professor tradicional nem aulas convencionais. *Sites* como *AllTViciados*, *blogs* e *fotologs* comprovam que os jovens estão vivenciando outras experiências fora da escola, a qual está, a cada dia, tornando-se um espaço menos familiar. Neste sentido, quais as implicações para uma escola pouco aberta a mudanças?

Uma nova modalidade de comunicação interativa em sala de aula pressupõe mudanças nos papéis dos sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem. O professor não será mais o emissor de informações e nem o aluno será um mero receptor. Ao disponibilizar-se para o *mais comunicacional*, ele convida o aluno a participar e intervir nos conteúdos, passando-os do patamar da informação para o do conhecimento. Segundo Silva (2000), o professor “disponibiliza domínios de conhecimento de modo expressivamente complexo e, ao mesmo tempo, uma ambiência que garante a liberdade e a pluralidade das expressões individuais e coletivas” (p. 193).

É neste sentido que as TIC podem contribuir, ampliando a rede de conhecimentos interconectados, virtualizando novos problemas e atualizando novas soluções. Não queremos dizer que as tecnologias são indispensáveis para uma educação interativa, pois isso dependerá muito mais de uma predisposição do professor do que da presença das TIC, uma vez que os alunos já interagem com a tecnologia.

Educar com as novas tecnologias significa propor desafios que possam ajudar o aluno a entrar no labirinto da informação, mas sem a metáfora do fio de Ariadne, pois cada *link* estabelecido é uma oportunidade de rever os conhecimentos já construídos e construir novos saberes. Neste sentido, o professor não estabelece um caminho, muito menos um mapa ou uma rota. É importante que o aluno crie seu próprio percurso, produzindo a sua teia de informações, interligando os saberes e realizando a permutabilidade-potencialidade própria das redes digitais. Nesse ambiente hipertextual, os sujeitos inseridos no processo educacional terão espaço para a participação, o diálogo e a construção coletiva de novas linguagens. Quando novos meios e linguagens são incorporados à aprendizagem, eles acabam gerando novas formas de conceber o mundo, estruturando novas relações e novas maneiras de agir frente a uma problemática.

A interatividade potencializada pelas tecnologias digitais possibilita uma aprendizagem onde o aluno irá trilhar seus próprios caminhos, traçando sua cartografia com base nos seus desejos e necessidades, realizando, também, trocas dinâmicas e instantâneas com os demais sujeitos envolvidos no processo de produção do conhecimento. Dentre as possibilidades síncronas e assíncronas oferecidas pelas TIC, vemos que a realização de *chats* e videoconferências são algumas das formas que melhor disponibilizam interatividade para a realização de uma educação à distância interativa. No entanto, devido aos problemas tecnológicos que dificultam a transmissão de dados com qualidade de imagem e som pela *web*, além do alto investimento financeiro, a videoconferência ainda é um dos recursos pouco utilizados na educação. Por este motivo, as possibilidades tecnológicas desenvolvidas pela AllTV, guardadas as devidas proporções, poderiam ser aplicadas na educação. A utilização de tal tecnologia na área educacional demandaria o desenvolvimento de projetos que favorecessem a formação de sujeitos críticos e autônomos.

Numa tevê interativa educacional na internet, seria possível interagir com o aluno em tempo real e, desta forma, conhecer e trabalhar diferentes culturas e realidades. Atualmente, o governo brasileiro tem demonstrado interesse em inserir as TIC nas escolas públicas e, para isso, diversos programas estão sendo implementados, a exemplo do “ProInfo”, “TV Escola” e mais recentemente a “TV Escola digital interativa”. Nesta perspectiva, poderá ser de grande importância analisar a construção de uma tevê pela internet que possibilite interatividade entre os sujeitos envolvidos no processo.

Em discussões realizadas no Capítulo 1, falamos sobre a in(ex)clusão digital existente na sociedade atual e a necessidade de políticas públicas que possam garantir a todos o acesso aos meios tecnológicos. As crianças, sobretudo as de classe média e alta, são as que mais têm acesso às TIC, tanto em casa como na escola. Desde cedo elas aprendem a usar as tecnologias para fazer pesquisa, investigação, análise e para diversão. As crianças de classe social mais baixa têm pouco ou mesmo nenhum acesso às TIC. Seus contatos ficam restritos às casas de videogames ou, algumas vezes, nas escolas. Esta “divisão digital” pode significar que, para muitas crianças, a “Geração Net” pode ser a “Geração Não”, conforme apontado por Tapscott (1999).

Inserir as TIC nas escolas pode significar não apenas a redução do fosso entre incluídos e excluídos, mas a necessidade de repensar a própria educação ainda baseada na lógica comunicacional linear, seqüenciada e bancária. Se a geração digital desenvolveu novos modos de ser, pensar e agir, então “cada vez menos, será possível manter um modelo educacional que não leve em consideração as características dos jovens alunos. E cada vez mais os jovens exigem que a escola esteja em permanente processo de transformação, de aprendizagem, ou seja, em permanente movimento. Que seja uma *escola aprendente...*” (Bonilla, 2002, p. 100).

Pensar nas possibilidades interativas que as TIC possibilitam para o processo educativo pode ser o divisor de águas entre a educação tradicional e uma outra educação que poderá ser presencial, semi-presencial ou à distância, mas que perceba o aluno como sujeito interagente do processo de construção de conhecimentos.

### **5.3. A interatividade na educação à distância**

A análise de alguns cursos à distância, disponíveis na internet, permite-nos perceber que quase todos eles utilizam, no processo ensino-aprendizagem, a lógica tradicional e linear de transmissão de conteúdos. Assim sendo, vimos páginas *web* com conteúdos seqüenciais que, em alguns casos, oferecem um hipertexto fechado onde o aluno não tem a possibilidade de participar e intervir.

Os cursos de EAD no Brasil com a utilização de aparatos tecnológicos tiveram seu início por meio de transmissões via rádio e posteriormente via TV, visando promover a qualificação profissional de trabalhadores que moravam distante das instituições escolares. Estes projetos tinham uma perspectiva de auto-aprendizagem. Programas utilizando conjuntamente vídeo e TV só começaram a aparecer a partir da década de 1980. Outros, utilizando tecnologias mais atuais como CD-ROM e Internet, começam a surgir a partir do início dos anos 1990, porém com a mesma perspectiva dos primeiros<sup>81</sup>.

---

<sup>81</sup> Alves e Nova (2003) apresentam uma coletânea de textos que tratam da EAD. Nesta obra, há um texto nosso, onde analisamos o uso da Internet na construção do conhecimento (cf. Ferreira, 2003).

Uma das instituições pioneiras em cursos de EAD no Brasil foi o Instituto Universal Brasileiro<sup>82</sup>, que, desde a década de 1940, realizava as aulas por correspondência, onde o aluno recebia o material didático em casa, respondia as questões e mandava-as de volta ao Instituto. Hoje, esta mesma instituição utiliza a internet para oferecer cursos à distância com a mesma perspectiva anterior. As aulas restringem-se à leitura de textos e realização de questionários. Podemos perceber que esta é uma forma de subutilizar a internet e de torná-la apenas um instrumento (Preto 1996) didático motivador de aulas tradicionais. Se o paradigma educacional não muda, possibilitando ao sujeito ser autor e construtor do seu conhecimento, então as TIC servirão apenas para ilustrar as velhas práticas pedagógicas.

Desde 1996, quando a atual Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da educação nacional entrou em vigor, as instituições de ensino passaram a contar com a possibilidade de oferecer cursos de educação à distância em todos os níveis de ensino. Esta mesma lei também estabeleceu que todos os professores de ensino fundamental e médio deveriam ter curso superior e, para aqueles que ainda não o possuíam, foi dado um prazo relativamente curto para a sua realização. Neste contexto, os cursos de EAD passaram a ser uma alternativa para o cumprimento da lei.

Nos últimos anos, temos percebido um aumento no número de cursos de EAD. Hoje o Brasil possui cerca de 84.713 alunos<sup>83</sup> freqüentando cursos virtuais. Deste total, 54.757 pessoas estão em cursos autorizados pelo MEC, enquanto os demais estão matriculados em cursos autorizados por conselhos estaduais de educação. Atualmente, uma das metas do Ministério da Educação é ampliar este número, atendendo a alunos de diversos níveis de ensino, pois, do ponto de vista do ministério, a EAD é uma das formas de diminuir a exclusão social e digital do país. Nesta empreitada, articulam-se instituições públicas e privadas, oferecendo variados cursos que utilizam os mais diferentes meios de comunicação à distância como telefone, fax, material impresso, internet, TV e vídeo. Ainda há, no entanto, muitas interferências de ordem tecnológica, organizacional e política. Nesta última perspectiva, percebe-se que a indicação para uma padronização do ensino no sentido de torná-lo universal está veiculada a diretrizes políticas internacionais recomendadas por instituições financeiras, como o Banco Mundial (BIRD), para os países menos desenvolvidos como o Brasil. Estas indicações

---

<sup>82</sup> Ver <http://www.uniub.com.br> acessado em 23/02/2004

<sup>83</sup> Fonte: <http://ultimosegundo.ig.com.br/useg/economia/mundovirtual/artigo/0,,1099812,00.html> acessado em 20/02/2003

feitas pelas agências financeiras interferem na soberania nacional e desrespeitam os direitos de cidadania, pois elas retiram o caráter formal de ensino, tornando-o um processo rápido e de baixo custo (Fonseca, 1999).

Atualmente, as indicações do BIRD para a formação de professores apontam para a necessidade de que sejam organizados cursos em forma de treinamento, mais aligeirados e também mais baratos, ao invés de uma formação *stricto sensu*. Estas sugestões têm por base uma pesquisa feita pelo Banco onde fica evidenciado que “o desempenho dos alunos não depende mais da formação do professor e sim de que chamam de ‘pacotes instrumentais’, ou seja, do livro didático, do material pedagógico etc” (idem, p. 73).

Nesta perspectiva, a EAD transformou-se em estratégia rápida de oferecer a qualificação necessária para um grande número de professores. Desta maneira, podemos denominá-la de educação de massa, onde as tecnologias da comunicação passaram a ser utilizadas como o instrumento pedagógico que melhor atende ao modelo de educação tradicional revestido de uma lógica de comunicação no sentido *broadcasting*. Esta forma de comunicação distribui a informação em larga escala sem considerar as especificidades de cada cultura e da realidade escolar. Certamente em muito pouco esta maneira de ensinar e aprender se diferencia da "educação bancária" criticada por Paulo Freire (1979).

As tecnologias da informação e da comunicação vêm contribuindo para a modificação da forma de as pessoas se relacionarem e de construírem conhecimentos, pois elas proporcionam múltiplas disposições à intervenção do interagente (Primo, 2002). Estas novas modalidades comunicacionais proporcionadas pela presença das TIC criam novos tempos e espaços interativos descentralizados, não lineares e provocam mudanças estruturais na forma de se produzir, distribuir e compartilhar a informação, passando de um sistema "Um-Todos" para "Todos-Todos" (Brechet citado por Dantas, 1996; Lévy, 1999; Lemos, 2001). Na rede todos os nós são centros<sup>84</sup>, ligados entre si, formando uma teia, onde os conhecimentos são permanentemente (re)construídos, a partir das inter-relações entre os sujeitos.

É possível afirmar que, com as tecnologias já disponibilizadas, as páginas criadas na internet podem conter uma outra lógica, mais interativa, onde a todos seja possibilitado interagir com todos; onde cada sujeito possa, além de acessar informações,

---

<sup>84</sup> Gilson Schwartz, coordenador do projeto “Cidade do conhecimento” ([www.usp.br/iea/cidade](http://www.usp.br/iea/cidade)), menciona a inscrição na torre da praça do relógio na USP onde está escrito que “no mundo da cultura, o centro está em toda parte”, como referência para realizarmos conexões em todos as direções e sentidos.

disponibilizar também as suas produções, compartilhando, trocando, intervindo na mensagem do outro.

Será que educação à distância na era tecnológica, diante de uma geração digital que, conforme analisado anteriormente, tem uma outra maneira de perceber e de se relacionar com o mundo poderá deixar de contemplar a interatividade na relação de aprendizagem? Por que não pensarmos em construir ambientes virtuais para a educação *on line* que desafiem o aluno a interagir, a construir o conhecimento, escolhendo seus próprios caminhos?

Apesar da internet ser um dos espaços que melhor possibilita a interatividade para os cursos de EAD, nem sempre este meio é o mais usado pelo fato da maior parte da população brasileira ainda não estar conectada à rede mundial de computadores. Contudo, o fato de termos um baixo índice da população conectada não pode servir de justificativa para não criarmos alternativas de cursos interativos na internet. É necessário pensar no desenvolvimento de espaços virtuais interativos e buscar meios de garantir o acesso ao maior número possível de pessoas a essa tecnologia. Por este motivo, a implementação de políticas públicas é imprescindível para garantir o acesso de todos às tecnologias.

Criar uma tevê na internet que possa transmitir diariamente programas voltados para a educação poderia ser uma alternativa para a EAD. Esta tevê, no entanto, não deveria ser unidirecional, ela precisaria estar baseada nos fundamentos da interatividade e, desta forma, disponibilizar a participação-intervenção, a bidirecionalidade-hibridação e a permutabilidade-potencialidade. Proporcionar um amplo espaço educacional como este significaria oportunizar a formação de alunos críticos, participativos, autônomos e dinâmicos. Além da tevê na internet, o ambiente virtual para EAD poderá contar ainda com listas de discussão, fóruns, *blogs* e demais possibilidades que permitam aos sujeitos interagirem e serem autores e co-autores de conhecimentos coletivos.

As possibilidades tecnológicas para o desenvolvimento de uma EAD interativa já existem, contudo os desafios colocados hoje para a educação são sobretudo de ordem pedagógica e econômica. Há, agora, uma necessidade de preparar os professores para atuar com essas tecnologias, pois, como já percebemos, eles não poderão mais ser simplesmente professores convencionais com a mesma postura de disseminador de informações. Será importante que o professor, além dos conhecimentos teóricos e tecnológicos, esteja aberto para o *mais comunicacional*, para deixar o aluno expor suas idéias e trilhar seus próprios caminhos. O professor não poderá mais ser aquele que “conduz o aluno a”, mas quem o desafiará a entrar no labirinto, mergulhar no mar de informações, interligar os saberes e buscar as soluções para os seus problemas, construindo conhecimentos.

## TECENDO OUTROS NÓS

A análise do conceito de interatividade, com base na experiência da AllTV, proporcionou-nos as condições necessárias para confrontarmos as possibilidades tecnológicas, os interesses políticos e econômicos e as definições teóricas sobre o que significa interatividade, bem como seus limites e possibilidades para a educação. Nesse contexto, de um lado temos uma categoria da comunicação sendo discutida por diversos teóricos e, de outro, um mercado publicitário apropriando-se dessa categoria e dando-lhe novas significações. No meio dessas discussões, temos ainda uma geração interativa – chamada pelos teóricos de “geração digital” - na sua maneira de ser, de se relacionar, de agir e que, por esta razão, concebe o mundo de uma outra forma, apresentando grandes desafios a comunicadores/educadores. Trata-se de uma geração questionadora, que não aceita mais a condição de espectador ou receptor. Deseja interagir. Neste sentido, os responsáveis pela comunicação/educação passam a ter como desafio mudar seu paradigma tradicional baseado linearmente na emissão e recepção de informações, para uma outra perspectiva educacional onde a comunicação e a relação professor/aluno seja horizontal e interativa. A observação e as entrevistas na AllTV nos permitiram pensar outras possibilidades educacionais com a utilização das TIC, tecendo novos fios, amarrando outros nós e conectando diferentes *links* como possibilidades para a transmissão e a construção de conhecimentos.

A AllTV tornou-se uma emissora inovadora e desafiadora ao possibilitar que o antigo telespectador da televisão tradicional passasse a ter um novo papel frente à programação disponibilizada. O receptor da tevê agora é o internauta que conquista a possibilidade de ser um participante-interventor dos conteúdos produzidos e veiculados. Por mais que esta participação e o desafio à interatividade acabem, no limite, transformando-se em uma atrativa estratégia comercial a fim de garantir à AllTV um espaço no concorrido mercado da comunicação, interessantes e instigadoras decorrências podem ser auferidas, tanto para a área específica da programação veiculada quanto à

transposição para a área da educação, uma vez que entendemos esta como uma atividade eminentemente comunicacional.

Nas entrevistas realizadas com a direção da AllTV, foi-nos relatada a emergência de um novo público, que não é mais apenas consumidor de informação e de produtos. De outra parte, pelas entrevistas com os 'consumidores' da AllTV, bem como pela observação e participação em *chats*, percebemos que são pessoas críticas, questionadoras que também querem ser ouvidas e desejam debater seus problemas, haja vista as reclamações enviadas à direção da emissora, bem como a realização de greves em momentos críticos das relações entre o coletivo da emissora e esses novos 'consumidores'. Toda esta nova ambiência comunicacional tem a ver com a abertura de espaço para as pessoas interferirem e exporem suas opiniões, constituindo-se, assim, pioneiramente, como a tevê interativa da internet.

Comparando a AllTV com outros meios de comunicação como o rádio e a televisão tradicional, percebe-se um diferencial em relação à preocupação com a interatividade. Contudo, há de se questionar em que medida a interatividade está sendo concretizada nesta emissora, uma vez que alguns aspectos teóricos, caracterizadores de um ambiente interativo, não foram detectados na tevê. O que percebemos é que esta emissora ocupa um espaço intermediário – híbrido, poderíamos dizer - entre o alternativo, inovador e o tradicional. Ela possibilita um ambiente interativo, mas ao mesmo tempo limita esta interatividade, sucumbindo às leis do mercado, pois de outra forma não poderia manter-se frente à concorrência e fatalmente acabaria falindo.

A interatividade descrita como um *mais comunicacional* contempla alguns princípios interligados que caracterizam uma comunicação interativa. Estes princípios são: participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e permutabilidade-potencialidade. O que encontramos na AllTV foi apenas a possibilidade de participação e intervenção do internauta dentro dos programas produzidos pela emissora. Será que a existência de apenas um dos fundamentos da interatividade poderia caracterizar esta tevê como sendo interativa? E em termos educacionais, como esta realidade relacionada aos fundamentos da interatividade se materializa na escola? Por que um espaço que se diz interativo onde todos têm a liberdade de expressar-se, necessita de um controlador como o *allmaster* na AllTV ou um coordenador de *chat* nos curso de EAD? Como é possível em um espaço interativo, programas serem suspensos sem que antes fosse discutida a sua viabilidade? Por que a opinião da maioria dos integrantes, seja da tevê ou da escola, não é considerada num ambiente que se afirma interativo? Se o *chat* constitui-se num espaço

de trocas interativas, por qual motivo suas regras são impostas e não construídas coletivamente? É possível ser interativo quando interesses políticos e econômicos precisam ser priorizados?

Um dos nossos objetivos com esta investigação era analisar, com base na experiência da ALLTV, as possibilidades e limites de concretização da interatividade em caráter de transferibilidade para a educação. Neste sentido, percebemos que a utilização das TIC no ambiente escolar possibilita um repensar da educação dentro de uma outra perspectiva comunicacional que contemple a interatividade como principal fundamento na relação entre professor e aluno.

Entendemos que a escola poderá ser um espaço de aprendizagens que emergem de várias experimentações, incluindo também as experiências realizadas nos ambientes virtuais. Contudo, isso nos leva a questionar qual será a função do professor nesse novo ambiente virtual onde *tudo acontece ao mesmo tempo agora, o tempo todo*? Com certeza ele não será mais o centralizador do conhecimento e, por esse motivo, é importante que ele esteja aberto ao *mais comunicacional* com os alunos para que juntos possam exercitar a autoria e a co-autoria, utilizando a rede também como meio disponibilizador de suas produções.

Para trabalhar com as tecnologias da informação e da comunicação na sala de aula, o professor terá que se colocar aberto para o novo, o inesperado, pois cada aluno irá trilhar caminhos diferentes e difíceis de serem previstos. É neste sentido que acreditamos que com a interatividade não será possível haver determinações *a priori* e o professor não será mais transmissor de conteúdos. É de se esperar que ele esteja disposto e disponível a abrir um leque de possibilidades para que o aluno realize suas escolhas, relacionando os novos saberes com outros já construídos.

O que se tem observado atualmente é que, embora a educação à distância esteja sendo desenvolvida em diversas instituições, nem sempre encontramos o professor atuando de maneira interativa. Em geral, os cursos de EAD ainda estão presos a uma perspectiva educacional que pode ser caracterizada como tradicional e que já não funciona mais nem presencialmente, tampouco à distância. Alguns cursos disponíveis na internet realizam discussões por meio de salas de bate-papo. Nessa atividade, entretanto, o professor permanece com a mesma postura centralizadora da sala de aula presencial onde ele organiza e coordena as discussões. Ele provavelmente não percebe que na ambiência virtual, assim como na aula presencial, não precisa ser o centro do processo e responder a todas as perguntas, pois caso haja, por exemplo, 20 alunos no bate-papo,

poderão existir 20 perguntas e será praticamente impossível a um professor responder a todas simultaneamente. Um *chat* é um espaço onde todos interagem com todos e não apenas no sentido professor-aluno.

Diante desta situação, reforçamos que a interatividade depende muito mais de uma mudança de postura do professor e do aluno do que da inserção das novas tecnologias. As TIC não irão resolver por si só os problemas da educação, uma vez que a interatividade não está nas tecnologias, ela está presente nas relações sociais que poderão ser mediadas pelas tecnologias. Insiste-se, no entanto, que esposar esta postura de não sucumbir ao determinismo tecnológico não significa abrir mão da luta para garantir que todos, sem exceção, possam dispor de conexões. Isto significa radicalizar nas reivindicações e no engajamento no sentido de contar com políticas públicas voltadas para a inclusão digital.

A partir do momento que estão sendo implantados programas educacionais como o ProInfo e TV Escola Digital Interativa, torna-se importante analisar de que forma estas tecnologias poderão contribuir para uma outra educação que não seja a simples reprodução de um modelo educacional tradicional que já demonstrou a sua fragilidade. Não queremos propor aqui receitas ou regras rígidas de como fazer uma educação a distância, até porque não há certezas e muita coisa ainda está por ser feita. Nossa prática pedagógica, porém, bem como os ensinamentos advindos da pesquisa na AllTV, comprovam que não será possível fazer uma EAD com base na mesma perspectiva da aula convencional, uma vez que as TIC potencializam uma nova ambiência.

Do nosso ponto de vista, a partir das leituras, reflexões e da pesquisa realizada, acreditamos que para desenvolver uma educação com a utilização das TIC, seja ela presencial, semi-presencial ou à distância, será importante um grande esforço dos profissionais da educação no sentido de concretizar a construção de ambientes de aprendizagem alternativos, onde os sujeitos envolvidos nesse processo tenham a possibilidade de criar, recriar, modificar, agir em tempo real, ser autores e co-autores de produções. Neste espaço de aprendizagem não haverá necessidade de “desintermediação” – retirada - do professor do processo comunicacional/educacional, pois ele será o agente mediador que desafiará constantemente o aluno no seu desenvolvimento cognitivo.

Desta forma, o processo de aprendizagem tornar-se-á uma produção coletiva, onde a construção do conhecimento poderá ser comparada a uma viagem no labirinto da informação (*web*) em que nenhuma parada (*link*) está definida e cada ‘obstáculo’ (nó) poderá ser um recomeço. Para navegar no labirinto, a alternativa não está em usar o *fio*

de *Ariadne*, mas na *dança dos gêranos* onde todas as possibilidades poderão ser vivenciadas em tempos e espaços simultâneos.

Neste sentido, nós, educadores, temos muito a aprender com a chamada geração digital, que interage íntima e familiarmente com a tecnologia, criando, recriando, analisando e criticando tudo aquilo que lhe é pro(im)posto. Sob este aspecto, embora a AllTV seja uma emissora inovadora, que oferece novas possibilidades ao internauta, ainda assim é por ele questionada, uma vez que, embora percebendo o poder da sua opinião enquanto consumidor de programas, não deixa de ter presente o quanto ela ainda é uma TV enredada nos princípios da economia de mercado.

A geração que interage na AllTV também está presente na escola. Assim sendo, é preciso questionar-se a respeito das implicações que ela trará para uma escola que não é interativa e que nem sempre é permeável a mudanças. A educação vive momentos de crise, com professores despreparados, com baixos salários e desmotivados e, principalmente, com poucos recursos tecnológicos capazes de propiciar conexões. Como então desenvolver uma educação desafiadora à atual geração?

Os alunos questionadores estão a todo o instante sinalizando que a escola não está mais atendendo a seus anseios, necessidades e expectativas e, por isso, é importante haver mudanças. Contudo, nem os responsáveis por implementar políticas públicas nem os professores conseguem perceber as indicações dadas pelos alunos. Esta é uma das explicações que pode nos ajudar a entender a razão de a escola continuar trabalhando praticamente os mesmos conteúdos e realizando as mesmas atividades que desenvolvia com as gerações passadas.

Percebe-se, ainda, que há um descompasso entre aquilo que o aluno deseja da escola e o que a escola está podendo oferecer-lhe, ou dito de outra forma, há um descompasso entre o mundo da vida e o mundo da escola. Isto acaba gerando relações conflituosas entre educadores e educandos. Não havendo passagem para outro patamar de comunicação/educação, acaba ocorrendo que os alunos ou sucumbem ao *statu quo* ou revoltam-se, desestruturando a 'ordem' da aula/escola ou - saída-limite - evadem-se. E os professores e autoridades educacionais ficam a perguntar-se sobre o porquê dessa geração assim se portar. Com certeza, ao ser 'vítima' dessa escola, a geração digital não perde tempo com esses porquês!

Estas análises nos levam a questionar: qual o futuro da escola quando não há convergência de proposta e de ação entre os atores que dela fazem parte? Que futuro poderá ter uma escola quando um dos agentes quer mais interação, mais comunicação,

mais produção e a outra parte não consegue satisfazer tais anseios ou não dispõe de meios para tal?

Pensar em mudanças educacionais em curto prazo pode parecer uma utopia, contudo é necessário buscar-se um entre-lugar onde seja possível trabalhar com os limites e as possibilidades. Convergimos com Vázquez (2001) quando nos lembra que "em suma, a utopia não é o reino do absolutamente impossível, nem do aleatoriamente possível, mas sim do possível em determinadas circunstâncias e condições" (p. 364).

Se juntarmos o potencial interativo que pudemos observar na AllTV com uma política pública voltada à extensão dos meios e dos benefícios desse potencial a todos, e passássemos a contar com professores qualificados e motivados, o que não seria possível esperar/realizar?

É evidente que já dispomos de potencial tecnológico capaz de desenvolver novos ambientes educacionais interativos que possam satisfazer os anseios da chamada geração digital, ávida por novas opções de comunicação e de interatividade. Nesta perspectiva, a bola da vez ou a palavra está com os professores e com os responsáveis por elaborar e implementar políticas públicas inclusivas.

Eis o desafio! Eis as imensas possibilidades!

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor e HORKHEIMER, Max. A indústria cultural – o iluminismo como mistificação das massas. In: LIMA, L.C. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 1982.
- AIRES, Joanez A. *Softwares educativos: uma tecnologia de informação e comunicação na educação*. Florianópolis, PPGE/CED/UFSC, 2000. Dissertação
- ALAVA, Séraphin (Org.). *Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?* Porto Alegre: Artmed, 2002.
- ALVES, Lynn e NOVA Cristiane (Orgs.). *Educação e tecnologia: trilhando caminhos*. Salvador-BA: Editora da UNEB, 2003.
- AMMANN, Safira Bezerra. *Participação social*. 2 ed. São Paulo: Cortez & Moraes, 1978.
- \_\_\_\_\_. *Ideologia do desenvolvimento de comunidade no Brasil*. 5 ed. São Paulo: Cortez, 1985.
- BABIN, Pierre e KOULOUMDJIAN, Marie-France. *Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo: Paulinas, 1989.
- BACON, Francis. *Nova Atlântida*. São Paulo: Abril Cultural, 1984 (coleção Os pensadores).
- BARBERO, Jesús Martin. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Comunidade: a busca por uma segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003
- BELLONI, Maria Luiza. *A televisão educativa no Brasil: o fracasso dos modelos tecnocráticos*. Tese de doutorado, mimeo, 1983.
- \_\_\_\_\_. *O que é mídia-educação*. Campinas, SP: Autores Associados, 2001 (Coleção polêmicas do nosso tempo).
- \_\_\_\_\_. *Educação a distância*. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.
- BENTHAM, Jeremy. O panóptico. In: SILVA, Tomás Tadeu (Org.). *O panóptico de Jeremy Bentham*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- BERNSTEIN, Mark. Vistas prazerosas: os jardins do hipertexto. In: LEÃO, Lúcia. *INTERLAB: Labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 2002.
- BIANCHETTI, Lucídio e MACHADO, Ana Maria Netto (Orgs.). *A bússola do escrever. Desafios e estratégias na orientação de teses e dissertações*. Florianópolis, São Paulo: Editora da UFSC/Cortes, 2002.
- BIANCHETTI, Lucídio. *Da chave de fenda ao laptop. Tecnologia digital e novas qualificações: desafios à educação*. Petrópolis/ Florianópolis: Vozes/Editora da UFSC, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Da chave de fenda ao laptop: Um estudo sobre as qualificações dos trabalhadores na Telecomunicações de Santa Catarina (TELESC)*. São Paulo: PUC,

1998. Tese de doutorado  
\_\_\_\_\_. (Org.). *Trama & texto: leitura crítica, escrita criativa*. 2 ed. São Paulo: Summus Editorial, 2002. V. II
- BONILLA, Maria Helena Silveira. *Escola aprendente: desafios e possibilidades postos no contexto da sociedade do conhecimento*. Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação. Programa de Pós-graduação em Educação. Salvador, 2002. (Tese de doutorado)
- BORDENAVE, Juan E. Diaz. *O que é participação*. 4 ed. São Paulo: Brasiliense, 1986. (Coleção Primeiros Passos).  
\_\_\_\_\_. *Além dos meios e mensagens: introdução à comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência*. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 1987.
- BRANDÃO, Zaia. *Pesquisa em educação: conversas com pós-graduandos*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação a Distância. *Programa Nacional de Informática na Educação - ProInfo*. Diretrizes. Brasília: MEC/SEED, 1997.
- BRASIL. Ministério da Ciência e Tecnologia. *Sociedade da Informação no Brasil: Livro Verde*. Org. por Tadao Takahashi. Brasília, 2000. <http://www.socinfo.org.br>
- CANO, Wilson. *Reflexões sobre o Brasil e a nova (des)ordem internacional*. Campinas: Editora da Unicamp, 1993.
- CAPARELLI, Sérgio. *Comunicação de massa sem massa*. São Paulo: Summus, 1986.
- CARNEIRO, Maria Lúcia Fernandes. *Videoconferência: ambientes para educação a distância*. In: Workshop Informática na Educação – PGIE / UFRGS. Porto Alegre. Disponível em: <<http://penta.ufrgs.br/pgie/workshop/mara.htm>> Acessado em 14/02/2004.
- CARVALHO, Rosa M. *Diário íntimo na era digital: diário público, mundos privados*. In: LEMOS, André e PALÁCIOS, Marcos (Orgs.). *As janelas de ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.  
\_\_\_\_\_. *Internet e sociedade em rede*. In: MORES, Dênis de (Org.). *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro: Record, 2003a  
\_\_\_\_\_. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003b.
- CEPAL. *América Latina e Caribe na Transição para a sociedade do conhecimento. Agenda de políticas públicas*. Documento Preparado pela CEPAL para a Reunião Regional de Tecnologia da Informação para o Desenvolvimento. Florianópolis, SC, 20 e 21/06/ 2000.
- CITELLI, Adilson. *Comunicação e educação. A linguagem em movimento*. São Paulo: Ed. SENAC, 2000.
- CLARKE, Arthur C. *As comunicações no segundo século do telefone*. In: CLARKE, Arthur C. et al. *O telefone: ontem, hoje e amanhã*. Brasília: TELEBRÁS, 1979.
- COSTA, Rogério da. *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.
- COUCHOT, Edmund. *A arte pode ainda ser, um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997
- CRUMLISH, Christian. *O dicionário da internet*. Rio de Janeiro: Campos, 1997.
- DANTAS, Marcos. *A lógica do capital-informação: a fragmentação dos monopólios e a monopolização dos fragmentos num mundo de comunicações globais*. Rio e Janeiro: Contraponto, 1996.

- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DENTIN, Sérgio. O virtual nas ciências. In: PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- DICIONÁRIO DE CIÊNCIAS SOCIAIS. Fundação Getúlio Vargas. Rio de Janeiro, 1996.
- DICIONÁRIO DE TECNOLOGIA. Tecnologia e lingüística e texto digital. São Paulo: Futura, 2003.
- EISENBERG, José e CEPIK, Marco (org.). *Internet e Política: teoria e prática da democracia eletrônica*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.
- FERREIRA, Simone de Lucena. A internet como espaço de construção do conhecimento. In: ALVES, Lynn e NOVA Cristiane (Orgs.). *Educação e tecnologia: trilhando caminhos*. Salvador-BA: Editora da UNEB, 2003.
- FERRÉS, Joan. *Televisão e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. *Televisão e educação: fluir e pensar a TV*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1977.
- FRANCO, Marcelo Araújo. *Ensaio sobre as tecnologias digitais da inteligência*. Campinas-SP: Papirus, 1997.
- FRANCO, Marília. *A escola audiovisual*. São Paulo, ECA/USP, 1987, tese de doutorado.
- FREEDMAN, Alan. *Dicionário de Informática*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- FREIRE, Paulo. *Extensão ou comunicação?* 12 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977
- \_\_\_\_\_. *Educação e mudança*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979
- \_\_\_\_\_. *Pedagogia do oprimido*. 14 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- \_\_\_\_\_. e Guimarães, Sérgio. *Sobre educação (diálogos II)*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.
- \_\_\_\_\_. *Política e Educação: ensaios*. São Paulo: Cortez, 1993
- FRIGOTTO, Gaudêncio. Tecnologia, relações sociais e educação. *Revista Tempo Brasileiro*. Rio de Janeiro, n. 105, p. 131-148, abril./jun. 1991
- FONSECA, Marília. O Banco Mundial e a Educação a Distância. In: PRETTO, Nelson de Luca (Org.). *Globalização & Educação*. Ijuí: Ed. Unijuí, 1999.
- FUSARI, Maria Felisminda de R. e. *Meios de Comunicação na formação de professores: televisão e vídeo em questão*. São Paulo, FEUPS, 1990, tese de doutorado.
- GIDDENS, Antony. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Editora da UNESP, 1991.
- GOLDENBERG, Mirian. *A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais*. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- GONÇALVES, Eliane S. B. *A interação com o usuário na validação do software oficina de relatório*. Florianópolis, PPGEP/UFSC, 2001. Dissertação
- HABERMAS, Jüuge. Atores da sociedade civil, opinião pública e poder comunicativo. In: *O direito e a democracia: entre a facticidade e a validade*. Vol. II. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1997.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 2 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola 7ª edição, 1998.
- HOBSBAWM, Eric. *A era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia da Letras, 1995.

- HOINEFF, Nelson. *TV em expansão – novas tecnologias, segmentação, abrangência e acesso na televisão moderna*. Rio de Janeiro: Record, 1991.
- HOUAISS. Dicionário eletrônico, 2001.
- HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo, 1989.
- IANNI, Octavio. *A sociedade global*. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.
- LAJUS, Serge Pouts e MAGNIER, Marielle Riché. *A escola na era da Internet: desafios do multimídia na educação*. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.
- LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 1999.
- LEMONS, André. *Anjos Interativos e retribalização do mundo*. Sobre interatividade e interfaces digitais. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemons/interac.html> - Capturado em 02/12/2001
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002a.
- \_\_\_\_\_. *A arte da vida: diários pessoais e webcams na Internet*, XI COMPÓS. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2002b.
- \_\_\_\_\_. *Morte aos portais*. Porto Alegre, junho/2000 <http://www.faced.ufba.br/~informatica/uesc/portais.doc> - Capturado em 10/01/2003a
- LEMONS, André e CUNHA, Paulo (orgs.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulinas, 2003b.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Inteligência Coletiva - Por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1994.
- \_\_\_\_\_. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Conexões planetárias: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Editora 34, 2001.
- LITWIN, Edith (org.). *Educação a distância: temas para o debate de uma agenda educativa*. Porto alegre: Artemed Editora, 2001.
- LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli. *Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.
- MACHADO, Arlindo. *Hipermídia: o labirinto como metáfora*. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo. Editora da UNESP, 1997a.
- \_\_\_\_\_. *Pré-cinema & pós-cinema*. Campinas – SP: Papirus, 1997b.
- \_\_\_\_\_. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001a.
- \_\_\_\_\_. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac 2001b.
- MAFFESOLI, Michel. *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- MARCONDES Filho, Ciro. *Sociedade tecnológica*. São Paulo: Scipione, 1994.
- MARX, Karl. *O capital*. Crítica a economia política. São Paulo: Difel, 1987. L 1, vol. 1.
- MATHIESSEN, Thomas. *A sociedade espectadora. O “panóptico” de Michel Foucault revisitado*. *Revista Margem*. Faculdade de Ciências Sociais – PUC-SP nº 8 p. 77-95. Fapesp, dez/1998.
- MATTELART, Armand e Mechèle. *Histórias das teorias da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1999.
- \_\_\_\_\_. *A globalização da comunicação*. Bauru, SP: EDUSC, 2000.
- MATTOS, Sérgio. *História da televisão brasileira: uma visão econômica, social e política*. Petrópolis: Vozes, 2002.

- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1995.
- \_\_\_\_\_. Aula sem paredes. In: CARPENTER, E. & MCLUHAN, M. *Revolução na comunicação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.
- MEKSENAS, Paulo. Pesquisa social e ação pedagógica: conceitos, métodos e práticas. São Paulo: Loyola, 2002.
- MORE, Thomas. *A utopia*. São Paulo: Martin Claret, 2002.
- NEGROPONTE, Nicolas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995
- NEUMANN, Laurício. *Educação e comunicação alternativa*. Petrópolis: Vozes, 1990.
- NIELSEN, JAKOB. *Projetando websites*. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- NOVA Cristiane e ALVES, Lynn. Estação online: a “ciberescrita”, as imagens e a EAD. In: SILVA, Marco (Org.). *Educação Online*. São Paulo: Loyola, 2003.
- ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Nacional, 1983.
- PAOLI, Maria Célia. Os trabalhadores urbanos na fala dos outros: tempo, espaço e classe na história operária brasileira. In: LOPES, José Sérgio Leite. *Cultura e identidade operária: aspectos da cultura da classe trabalhadora*. Rio de Janeiro: Marco Zero: 1987.
- PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PELLANDA, Nilze Maria Campos e PELLANDA, Eduardo Campos (Orgs). *Ciberespaço: Um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2002.
- PLAZA, Júlio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PRETTO, Nelson De Luca. *Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia*. Campinas-SP: Papyrus, 1996.
- \_\_\_\_\_. O futuro da escola. Entrevista *Jornal do Brasil* em 28/11/1999.
- \_\_\_\_\_. (Org.). *Globalização e educação: Mercado de trabalho, tecnologias de comunicação, educação à distância e sociedade planetária*. Ijuí: Editora da Unijuí, 1999.
- \_\_\_\_\_. Acesso gratuito e democratização. *Jornal O Globo*. Caderno de Informática. 30/06/2003.
- PRIMO, Alex e CASSOL, Márcio Borges Fontes. *Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo*. XXI Congresso da Intercon – Recife-PE, site: <http://usr.psyco.ufrgs.br/~primo> - acessado 08/03/2003
- PRIMO, Alex. *Quão interativo é o hipertexto?* Da interface potencial à escrita coletiva. XI Encontro da Associação Nacional de Pós-graduação em Comunicação – Compós. UFRJ, junho 2002.
- QUARTIERO Elisa Maria. *As tecnologias de informação e de comunicação no espaço escolar: O Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) em Santa Catarina*. Florianópolis, PPGEP/ UFSC, 2002. Tese de doutorado.
- RABAÇA, Carlos Alberto e BARBOSA, Gustavo Guimarães. *Dicionário de Comunicação*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- RAMAL, Andréa Cecília. *Educação na Cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Mass.: Addison-Weslwy Publishing Company, 1993
- RUSHKOFF, Douglas. *Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*. Rio de Janeiro: Revan, 1999.
- SANTAELLA, Lúcia. *Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker, 2001.
- \_\_\_\_\_. *O homem e as máquinas*. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo. Editora da UNESP, 1997.

- SANTOS, Girnei M. dos. *A ambiência comunicativa na sala de aula de língua estrangeira*. Florianópolis, PPGE/CED/UFSC, 2000. Dissertação.
- SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 3 ed. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- SARMENTO, Loudes. *Primórdios da comunicação*. Brasília: Edição Telebrasil, 1981
- SCHAFF, Adam. *A sociedade informática*. São Paulo: UNESP, 1993.
- SERRES, Michel. *Hominescências: O começo de uma outra humanidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- SIBILIA, Paula. Os diários íntimos na Internet e a crise da interioridade psicológica. In: LEMOS, André e CUNHA, Paulo (orgs.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SILVA, Marco. O que é interatividade. *Boletim Técnico do SENAC*. Rio de Janeiro, v 24, n. 2, p. 27 a 35, maio/ago, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000
- SILVA, Mário José Van Thienen da. *Investigando a telefonia celular: ensinando-aprendendo com a interatividade em uma abordagem temática no ensino de Física*. Florianópolis, PPGE/CED/UFSC, 2003. Dissertação
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu. *Exclusão digital: a miséria na era da informação*. São Paulo: Perseu Abramo, 2001.
- SIQUEIRA, Ethevaldo. (Org.). *Telecomunicações: privatização ou caos*. São Paulo: TelePress Editora, 1993.
- STRAUB, Sandra Luiza Wrobel. *O computador no interior da escola pública: avanços, desafios e perspectivas do/no ProInfo*. Florianópolis, PPGE/CED/UFSC, 2002. Dissertação.
- TAPSCOTT, Don. *Economia digital*. São Paulo: Makron Books, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Geração digital: a crescente e irrevésível ascensão da Geração Net*. São Paulo: Makron Books, 1999.
- THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- \_\_\_\_\_. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- TRIVINHO, Eugênio. Epistemologia em ruínas: a implosão da teoria da comunicação na experiência do ciberespaço. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Juremir Machado da (Orgs.). *Para navegar no século XXI*. 2 ed Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2000.
- TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.
- TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã: identidade na era da Internet*. Lisboa, Relógio D'Água, 1995.
- VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. *Entre a realidade e a utopia*. Ensaio sobre política, moral e socialismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o descobrimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. In: PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. London: Routledge, 1990.
- XIMENES, Fernando B. (tradutor). *Microsoft Press*. Dicionário de informática inglês-português e português-inglês. Rio de Janeiro: Campus, 1993.

## ANEXOS

### ANEXO I - Glossário

<i>AT&amp;T</i>	<i>American Telephone &amp; Telegraph</i>
<i>CD ROM</i>	<i>Compact Disk Read Only Memory</i> ou disco compacto projetado para armazenar dados computacionais em forma de texto, além de imagens, som estéreo de alta fidelidade.
<i>Chat</i>	<p>Ou <i>chat room</i> é uma sala de bate-papo na internet. Trata-se de um <i>web site</i> que oferece um foro para comunidades de usuários com interesses comuns se comunicarem em tempo real.</p> <p>Os usuários de salas de bate-papo inscrevem-se na sala de sua preferência, escolhem um nome (<i>nick</i>) e uma senha e fazem <i>login</i> para uma sala específica (a maioria dos sites tem múltiplas salas de <i>chat</i>). Para bater bapo o usuário digita uma mensagem em uma caixa de texto. A mensagem é quase que imediatamente visível na área maior de mensagens comunitárias e outros usuários respondem. Algumas pessoas podem preferir entrar nas salas de bate-papo e ler as mensagens sem mandar nenhuma. Está é uma prática conhecida como espreitar (<i>lurking</i>).</p>
<i>Dálias</i>	Trecho de script ou roteiro colocado à frente do interprete para ajudá-lo a dizer o texto quando não foi possível decorá-lo. É o mesmo que Teleprompter.
<i>Delay</i>	Atraso. Reverberador eletrônico. Dispositivo que, em equipamentos de amplificação ou de gravação, cria efeitos de eco fazendo repetições de som original com atraso de frações de segundos.
<i>Download</i>	Transmissão de um arquivo do sistema de um computador para outro, geralmente para um sistema de computador menor. Do ponto de vista do usuário da internet, fazer <i>download</i> de um arquivo é solicitá-lo de outro computador (ou de uma página <i>web</i> para outro computador).
<i>DVD</i>	<i>Digital Versatile Disc</i> . É uma tecnologia de disco óptico que provavelmente irá substituir o disco de CD-ROM nos próximos anos. O DVD comporta até 4,7 gigabytes de informação, ou aproximadamente um filme de 133 minutos.
<i>Encoder</i>	É um programa codificador que converte um arquivo de áudio do tipo WAV em um arquivo do tipo MP3 de som altamente comprimido que preserva a qualidade de uma gravação em CD. Um codificador MP3 comprime o arquivo WAV de forma que ele fique 12 vezes menor que o arquivo de som digital original.

<i>Flooding</i>	Em uma rede significa inundação ou reenvio por um roteador de um pacote a partir de qualquer nó. No caso de uma <i>flooding</i> no <i>chat</i> , é o reenvio da mesma mensagem várias vezes seguidas.
<i>Fotolog</i>	Álbum virtual de fotografias, atualizado regularmente e em ordem cronológica.
<i>Hipertexto</i>	Texto que contém <i>links</i> para outros documentos ou outras partes do mesmo documento. Os elos estão associados a palavras ou expressões que permitem ao leitor se deslocar automaticamente para as partes por eles apontadas.
<i>HTML</i>	<i>Hypertext Markup Language</i> – é uma linguagem de programação usada para criar hipertexto por meio de um conjunto de símbolos ou códigos inseridos em um arquivo destinado a uma página ( <i>browser web</i> ).
<i>IBM</i>	<i>International Business Machines</i>
<i>ICQ</i>	Significa ' <i>I Seek You</i> ' (Eu procuro você). Trata-se de um programa de bate-papo que avisa quando as pessoas com quem mantemos contato estão <i>on line</i> na internet.
<i>IRC</i>	<i>Internet Relay Chat</i> . Programa que disponibiliza conversa entre pessoas em tempo real na Internet. Ferramenta que permite o acesso aos canais do chat.
<i>Link</i>	No hipertexto, um <i>link</i> é uma interligação selecionável de uma palavra, imagem ou objeto de informação para outro. Em um ambiente multimídia como a web, esse tipo de objeto pode incluir seqüências de som e vídeo
<i>Login</i>	Também chamado de <i>logon</i> . Trata-se de uma identificação do usuário. É o nome correspondente a uma conta que o usuário utiliza para ter acesso a um sistema de computadores ou para acessar à internet.
<i>Mainframe</i>	É um termo da indústria, usado para descrever um computador, tipicamente fabricado por uma grande empresa como a IBM, usado para aplicações comerciais e outros propósitos de computação de grande escala. Atualmente, a IBM trata essas máquinas como servidores ( <i>servers</i> ) e enfatiza que eles podem ser usados como usuários distribuídos e servidores menores para realizar o trabalho em rede.
<i>MSN</i>	<i>Instant Messenger</i> . Tem a mesma função que o ICQ. Estes programas dispõem de recursos capazes de efetuar trocas de arquivos de som e imagem. A transmissão instantânea de mensagem difere do e-mail comum na imediaticidade das mensagens, além de tornar a troca contínua mais simples do que enviar e-mail de um lado para o outro.
<i>Nickname</i>	Ou <i>Nick</i> é a identificação ou apelido usado por uma pessoa num chat.

<i>Off line</i>	Significa não “conectado à internet” em um dado momento. Pode também se referir a um equipamento não instalado no computador e/ou desligado.
<i>On demand</i>	Na demanda; que está disponível.
<i>On line</i>	Significa ligado, “conectado à internet” em um dado momento. Pode também ser um dispositivo ou equipamento pronto para operar, ligado.
<i>Page views</i>	Visualização de páginas
<i>Plugin</i>	Pequeno programa que se associa a uma aplicação maior para ampliar sua funcionalidade. Os <i>plug-ins</i> permitem que o navegador da <i>web</i> acesse e execute arquivos incorporados em documentos <i>HTML</i> que estejam em formato que o navegador normalmente não reconheceria, como muitos arquivos de animação, vídeo e áudio.
<i>Release</i>	Texto informativo distribuído à imprensa por uma instituição para ser divulgado gratuitamente entre as notícias publicadas pelo veículo.
<i>Sets</i>	É o mesmo que cenário. Ou seja, lugar em que decorre a ação ou parte da ação de peça, filme, telenovela, radio, novela, romance etc.; cena.
<i>Site</i>	Local na Internet identificado por um “nome de domínio”, constituído por páginas de hipertexto, que podem conter textos, gráficos e informações em multimídia. Também conhecido como <i>home page</i>
<i>Slogan</i>	Expressão concisa, fácil de lembrar, utilizada em campanhas políticas, de publicidade, de propaganda, para lançar um produto, marca etc.
<i>Stand</i>	Posto; estande ou recinto reservado a cada participante de um exposição ou feira destinada a exibição de produtos com o objetivos comerciais ou institucionais.
<i>Streaming vídeo</i>	É uma seqüência de imagens móveis que são mandadas em uma forma de compressão através da Internet e mostradas por um visualizador assim que elas chegam. Com o <i>streaming vídeo</i> , o usuário não tem que esperar o download de grandes arquivos antes de ver o vídeo, ou escutar o som. Em vez disso, a mídia é mandada em um fluxo contínuo e é tocada assim que chega. Uma das mais conhecidas tecnologias de <i>streaming vídeo</i> é o Microsoft Windows Media Technologies.
<i>Switcher</i>	É um equipamento de rede que seleciona um caminho ou circuito para mandar uma unidade de dado para o próximo destino. Pode também ter a função de um roteador
<i>TCP/IP</i>	<i>Transmission Control Protocol / Internet Protocol</i> (Protocolo de Controle de Transmissão / Protocolo da internet)
<i>Teleprompter</i>	Dispositivo que apresenta, numa tela ou rolo de papel, em letras

	grandes e a velocidade sincronizada com a ação, as palavras a serem ditas pelo ator ou locutor. É também conhecido por: <i>prompter</i> , <i>auto-cue</i> ou <i>dália eletrônica</i> .
<i>Throughput</i>	Pode ser traduzido como: ritmo de transferência, quantidade de dados que é possível transferir no barramento de dados ou por meio de um dispositivo por segundo.
<i>UHF</i>	Ultra High Frequency ou Frequência Ultra Alta. Faixa de frequências eletromagnéticas compreendidas entre 300Mhz a 3 Ghz.
<i>VHF</i>	Very High Frequency ou Frequência Muito Alta. Faixa de frequências eletromagnéticas compreendidas entre 30Mhz a 300 Mhz.
<i>Web</i>	É o nome mais comumente usado para denominar a <i>World Wide Web</i> que é o conjunto interligado de documentos em hipertexto denominados páginas da <i>web</i> ( <i>web pages</i> ) que residem em servidores <i>web</i> ( <i>web servers</i> ).
<i>Webcam</i>	Câmeras que transmitem imagem para o computador. São usadas em videoconferências transmitidas pela <i>web</i> .
<i>Weblogger</i>	Ou <i>Blog</i> é uma publicação virtual, atualizada regularmente e organizada cronologicamente, como uma página noticiosa ou um diário. Antes estas páginas eram chamadas de “ <i>What’s new page</i> ”, páginas sobre o que há de novo na <i>web</i> . Hoje o blog é usado com objetivos profissionais, de entretenimento, acadêmicos e outros. Ele tornou-se uma ferramenta de comunicação que dá suporte à interação de pequenos grupos por meio de um sistema simples e fácil de troca de mensagens.
<i>Webmaster</i>	Criador, administrador ou editor de <i>sites</i> para a veiculação na internet ou em uma intranet. É também conhecido como <i>wedsigner</i> , <i>webwriter</i> ou editor de conteúdo.
<i>Zapping</i>	Mudança de canais através do controle remoto executada pelo telespectador.

## **ANEXO II – Roteiro das entrevistas**

### Entrevista / Questionário- Internautas

1. Nome / Nick
2. E-mail
3. Idade
4. Estado
5. Cidade
6. Há quanto tempo participa da AllTV?
7. Com que frequência você assiste a AllTV?
8. Por quantas horas você costuma assistir a AllTV?
9. Em que lugar você assiste/participa da AllTV?
10. Qual o programa de que você mais gosta de participar?
11. Você acompanha a AllTV:
12. Qual conexão você utiliza para acessar à Internet?
13. Como você ficou sabendo sobre a AllTV?
14. Do que você mais gosta na AllTV?
15. Do que menos te agrada na AllTV?
16. Você já conheceu pessoalmente alguém que conheceu no chat da AllTV?
17. O espaço de interação proporcionado pela AllTV contribuiu para você estabelecer relação de amizade ou outra relação?
18. Você costuma fazer perguntas para os entrevistados no decorrer dos programas?
19. As suas perguntas são encaminhados para os entrevistados?
20. A proposta da direção da AllTV é de que ela seja uma TV interativa. Você concorda que a interatividade está se concretizando no espaço/tempo da AllTV?
21. O que é interatividade para você?
22. O que você gostaria de saber sobre a AllTV?
23. Você tem comentário, sugestões ou críticas com relação a AllTV?

### Entrevista – Apresentadores

1. Fale um pouco das suas experiências como apresentador / jornalista
2. Há quanto tempo vocês está na AllTV?
3. Qual (is) programas você apresenta?
4. Qual seu horário de trabalho na AllTV?
5. Você realiza mais algum outro trabalho na AllTV além de apresentador? Qual?
6. Você recebe muitos e-mail dos internautas?
7. Em que horário e local você responde os e-mail enviados pelos internautas?
8. Você tem home-page? Qual o endereço? Quem a criou?
9. que você entende por interatividade?
10. Como você planeja (pauta) seu programa?
11. Quem seleciona as pessoas a serem entrevistadas no seu programas?
12. Que vocês gostaria de mudar no seu programa?
13. Quais as sugestões, comentários ou críticas vocês faria à AllTV?

### Entrevista – Diretoria

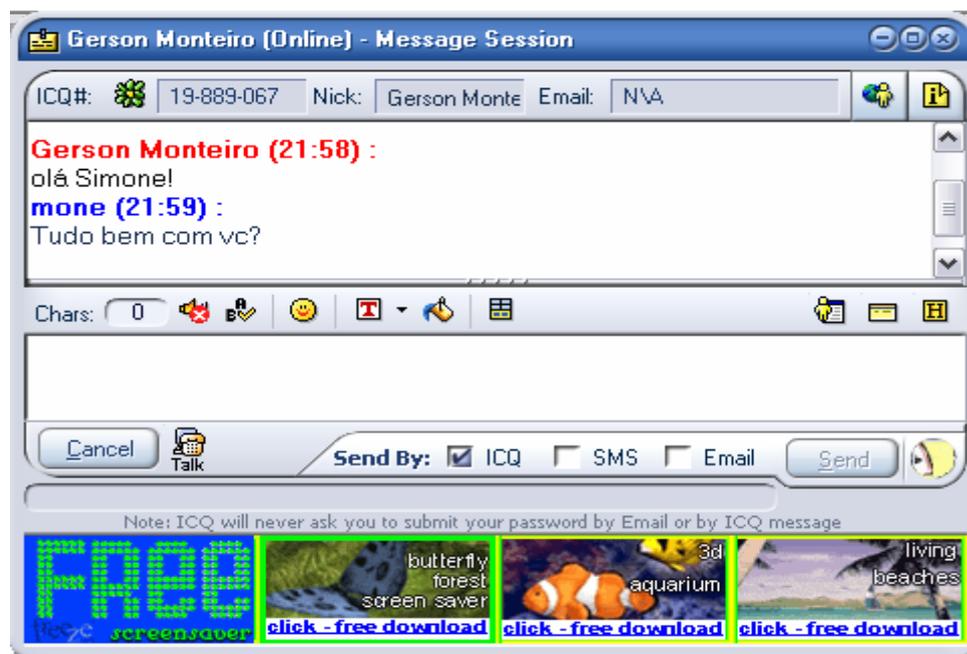
1. Como surgiu a AllTV?
2. Por que fazer uma TV na internet?
3. Quanto tempo levou para o projeto da AllTV ser concretizado?
4. Como foram buscados recursos para a criação da AllTV?
5. Quantos funcionário a AllTV possui?
6. Como são criados os programas e escolhidos os apresentadores?
7. O que você entende por interatividade?
8. Quais os planos para a ampliação da AllTV?
9. AllTV tem um ano de existência e muitas alterações já foram feitas no site. Quem sugeriu tais mudanças e por que?
10. Comentários adicionais sobre a AllTV.

## ANEXO III – Tela do programa MSN usado nas entrevistas com os internautas

### Entrevista no MSN

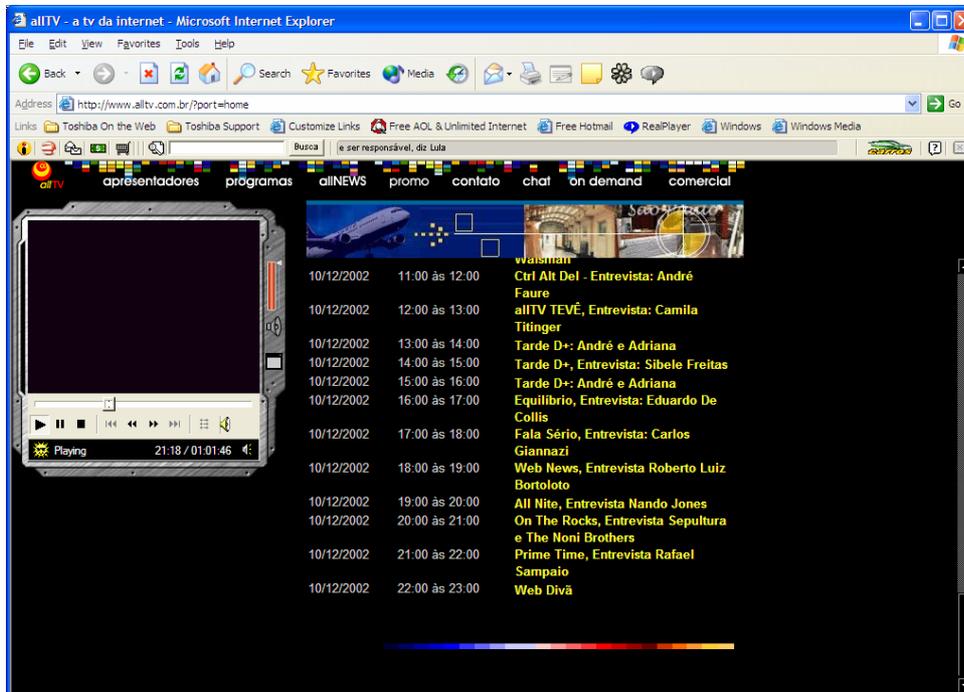


### Entrevista no ICQ



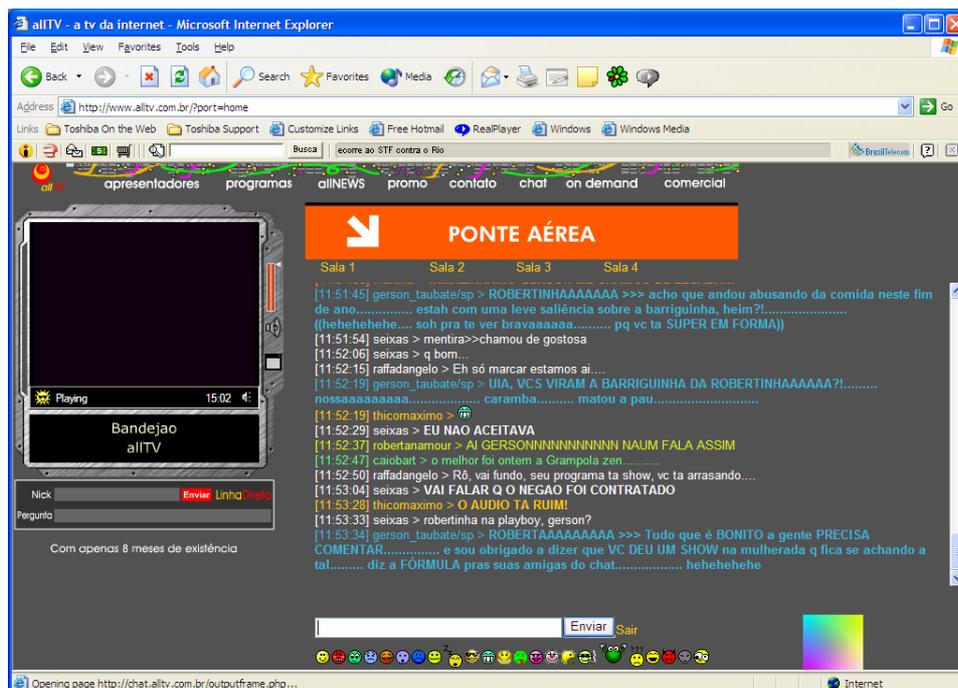
## ANEXO IV – Versões do site da AllTV

### Primeira versão do site – 12/09/2002



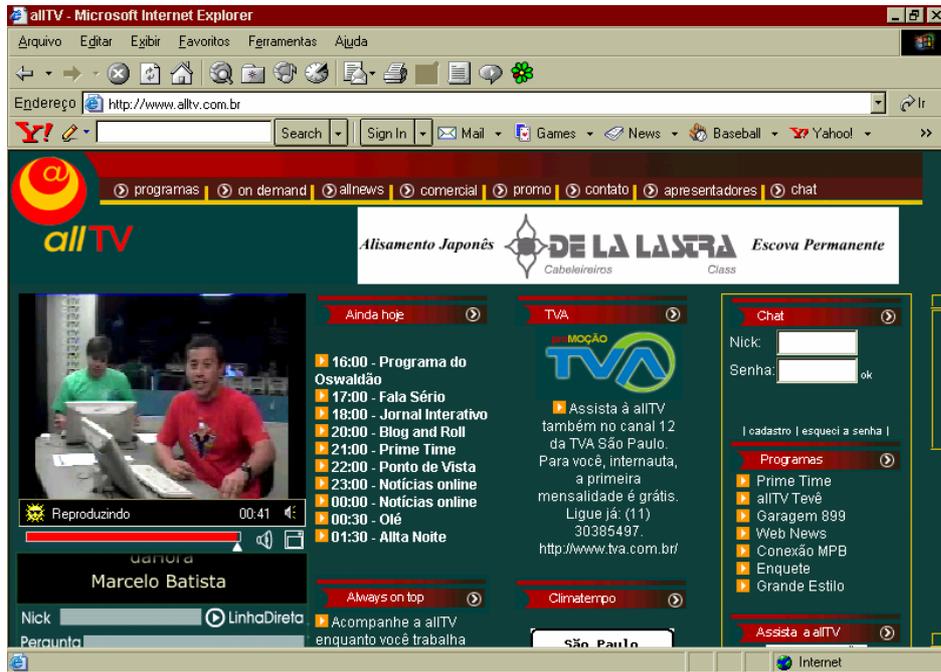
Fonte: www.alltv.com.br

### Versão para o Carnaval 2003



Fonte: www.alltv.com.br

## Versão de julho/2003



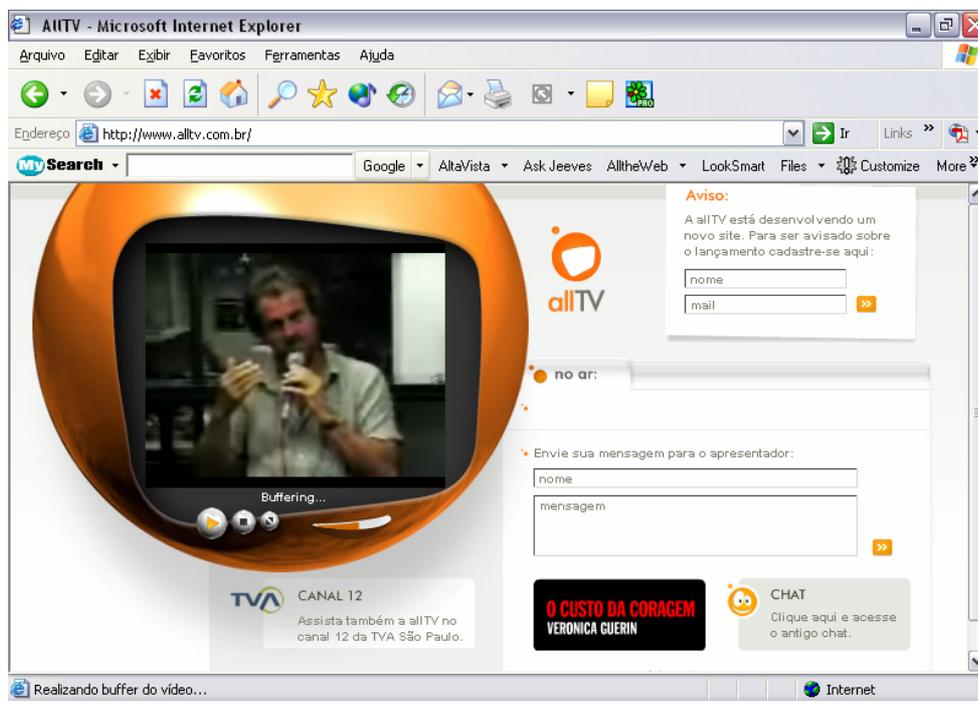
Fonte: www.alltv.com.br

## Programa de férias em Campos do Jordão – julho/2003



Fonte: www.alltv.com.br

## Versão do site em fevereiro/2004



Fonte: [www.alltv.com.br](http://www.alltv.com.br)

## ANEXO V – Netiquetas

Fonte: Laura Knapp, O Estado de S. Paulo, 21/7/2002, São Paulo, SP

### **Regras simples tornam o convívio na internet mais prático e eficiente.**

A correspondência pela internet segue os mesmos princípios da etiqueta à mesa. Todo mundo usa garfo e faca, mas nem todos com a devida fineza. Se falar de boca cheia é uma das grandes grosserias que se pode cometer, ESCREVER EM LETRAS MAIÚSCULAS é considerada a pior gafe do mundo cibernético. Aparece em primeiro lugar nas listas de "netiquette", ou netiqueta na rede. Significa que você está gritando, diz o professor da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) Renato Sabbatini. Portanto, aí vai a regra número 1: A menos que a intenção seja mesmo soltar uns berros virtuais, nunca mande uma mensagem grafada em letras maiúsculas. Imagine o espanto do destinatário na frente do outro monitor.

Meio rápido e fácil, disponível a qualquer momento, a internet induz a uma certa informalidade no tratamento. Isso deve ser evitado, principalmente no primeiro contato e se você não conhecer a pessoa, diz Suzana Doblinski Joehr, consultora especializada em etiqueta empresarial e flexibilidade cultural que mora em Vevey, na Suíça. A informalidade brasileira acaba extrapolando os limites na internet.

É natural que a informalidade seja o tom dominante nos e-mails, já que, muitas vezes, eles substituem ligações telefônicas. Transformam-se em diálogos trocados em doses homeopáticas durante o dia. Chegam ao extremo (piada que já circula há anos na internet), quando uma pessoa manda um recado perguntando se seu colega estaria interessado em almoçar, apesar de o tal colega sentar-se na mesa ao lado.

A internet é mais parecida com o telefone. É ágil, sem protocolos, diz Teresa Roza, engenheira sanitária que trabalha em uma multinacional. Acostumada a se corresponder a trabalho via e-mail, Teresa é uma internauta elegante. Não repassa mensagens compridas ou carregadas, raramente envia piadinhas e toma cuidado com o que escreve. Apesar de não haver regras claras nas empresas quanto ao uso do e-mail, não dá para esquecer que eles são um meio de comunicação aberto, que pode ser visto pelos patrões. Como lembra Suzana, é bom evitar mensagens confidenciais, já que um e-mail é como um cartão-postal: não tem envelope.

Limites corporativos à parte, para Suzana e os decálogos sobre netiquette encontrados na rede, o pecado capital é fazer mau uso do português, esquecendo concordâncias básicas. As regras gramaticais existem e não podem ser esquecidas nos e-mails, diz. A elegância, assim como ortografia e gramática corretas, é importante, ensina um dos decálogos da rede.

A velocidade da comunicação faz o mouse correr logo para clicar em enviar a mensagem, mas é melhor refrear o impulso e reler antes o que foi escrito. Mesmo porque, alertam os especialistas, um recado enviado pela internet pode ficar armazenado por muito tempo, e qualquer deslize, gramatical ou de humor, pode ficar como prova e ser tirado do baú mais tarde. Lembre-se: o que você escreve é um reflexo da sua personalidade, diz Suzana.

Apesar de pregar o bom uso da gramática, os especialistas recomendam que se evitem acentos e caracteres específicos de determinada língua, como o ç em português. O problema é quando a mensagem é enviada a países que não têm o mesmo tipo de acentuação ou pontuação (em geral, caracteres que não sejam ASCII). Nesses casos, o texto pode virar grego, mostrar sinais incompreensíveis para quem o recebe. Não custa lembrar que, em mensagens a compatriotas, a correta utilização de acentos e letras especiais é essencial e fundamental para manter não só a compreensão fácil do texto como o bom conceito que o endereçado faz dos dotes gramaticais do remetente.

Os smileys, marcas de pontuação que formam expressões como o sorriso :-) são bem difundidas, mas outras abreviações chegam a ser crípticas. Ou derivam do inglês. BTW são só letras sem sentido para quem não sabe que significam by the way ou a propósito.

Em algumas listas de netiquette aparece a recomendação de evitar linhas de texto com mais de 65 ou 70 caracteres, cerca de dez palavras, em média. Isso porque a formatação da mensagem pode

se perder no envio da mensagem, dificultando sua leitura. Mas o que realmente atrapalha quem necessita do correio eletrônico para trabalhar são mensagens longas. Quando se recebem dezenas ou centenas de e-mails por dia, qualquer leitura tem de ser feita necessariamente em alguns segundos.

Além disso, é preciso evitar anexos e mensagens carregadas. As pessoas mandam attachments sem necessidade, diz Sabbatini. Muitas vezes as mensagens carregam pesos que nem o próprio remetente percebe, como assinaturas ou desenhos bonitinhos para compor a página. O pior de tudo é receber um e-mail enorme e ficar pagando pulsos da linha telefônica para receber.

Se for imprescindível recorrer a textos longos, pergunte antes se o computador do destinatário tem capacidade para abrir o pacote. Seja o mais conciso e objetivo possível, ensina Suzana. Se você não liga para o seu tempo, ligue para o dos outros. Nessa mesma categoria, de perda de tempo, estão os telefonemas para se certificar se a pessoa recebeu o e-mail.

Teresa acrescenta outro item à lista: gente que responde recados numa mensagem nova. É chato quando a pessoa não responde no mesmo e-mail, diz.

Responder na mesma mensagem facilita a vida de quem recebe a resposta, porque permite conferir o histórico da troca de correspondência. Dá uma continuidade para todas as pessoas que acompanham o assunto.

## ANEXO VI – Programação

<b>Grade de Programação</b>	
<b>Segunda-feira</b>	
00:00	▶ Olé ...
01:30	
01:30	▶ Allta Noite
03:00	
03:00	▶ Guarda Noturno
06:00	
06:00	▶ Questão de Justiça
07:00	
07:00	▶ Web News
10:00	
10:00	▶ Netto. Cozinha na Net
11:00	
11:00	▶ allTV TEVE
12:00	
12:00	▶ allTV Debate - Gente que Fala
13:00	
13:00	▶ Jovens Empresários
14:00	
14:00	▶ Gente do Bem
15:00	
15:00	▶ daHora
16:00	
16:00	▶ Programa do Oswaldão
17:00	
17:00	▶ Fala Sério
18:00	
18:00	▶ Jornal Interativo
20:00	
20:00	▶ Blog and Roll
21:00	
21:00	▶ Prime Time
22:00	
22:00	▶ Ponto de Vista
23:00	
23:00	▶ Notícias online
00:00	

Terça-feira	
00:00	▶ Notícias online
00:30	
00:30	▶ Olé
01:30	
01:30	▶ Allta Noite
03:00	
03:00	▶ Guarda Noturno
06:00	
06:00	▶ Questão de Justiça
07:00	
07:00	▶ Web News
10:00	
10:00	▶ Netto. Cozinha na Net
11:00	
11:00	▶ allTV TEVE
12:00	
12:00	▶ allTV Debate - Gente que Fala
13:00	
13:00	▶ Book Model
14:00	
14:00	▶ Motor Show House
15:00	
15:00	▶ daHora
16:00	
16:00	▶ Mulheres Poderosas
17:00	
17:00	▶ Fala Sério
18:00	
18:00	▶ Jornal Interativo
20:00	
20:00	▶ On the Rocks
21:00	
21:00	▶ Prime Time
22:00	
22:00	▶ Ponto de Vista
23:00	
23:00	▶ Notícias online
00:00	

Quarta-feira	
00:00	▶ Notícias online
00:30	
00:30	▶ Olé
01:30	
01:30	▶ Allta Noite
03:00	
03:00	▶ Guarda Noturno
06:00	
06:00	▶ Questão de Justiça
07:00	
07:00	▶ Web News
10:00	
10:00	▶ Netto. Cozinha na Net
11:00	
11:00	▶ aITV TEVE
12:00	
12:00	▶ aITV Debate - Gente que Fala
13:00	
13:00	▶ TUDO
14:00	
14:00	▶ Fique Linda
15:00	
15:00	▶ daHora
16:00	
16:00	▶ Mulheres Poderosas
17:00	
17:00	▶ Fala Sério
18:00	
18:00	▶ Jornal Interativo
20:00	
20:00	▶ Universidade Aberta
21:00	
21:00	▶ Prime Time
22:00	
22:00	▶ Ponto de Vista
23:00	
23:00	▶ Notícias online
00:00	

Quinta-feira	
00:00	▶ Notícias online
00:30	
00:30	▶ Olé
01:30	
01:30	▶ Allta Noite
04:00	
04:00	▶ Guarda Noturno
07:00	
07:00	▶ Web News
10:00	
10:00	▶ Netto. Cozinha na Net
11:00	
11:00	▶ allTV TEVE
12:00	
12:00	▶ allTV Debate - Gente que Fala
13:00	
13:00	▶ Web Divã
14:00	
14:00	▶ .COMversa
15:00	
15:00	▶ Mulheres Poderosas
17:00	
17:00	▶ Fala Sério
18:00	
18:00	▶ Jornal Interativo
20:00	
20:00	▶ Sobretudo
21:00	
21:00	▶ Prime Time
22:00	
22:00	▶ Ponto de Vista
23:00	
23:00	▶ Notícias online
00:00	

Sexta-feira	
00:00	▶ Notícias online
00:30	
00:30	▶ Olé
01:30	
01:30	▶ Allta Noite
03:00	
03:00	▶ Guarda Noturno
06:00	
06:00	▶ Questão de Justiça
07:00	
07:00	▶ Web News
10:00	
10:00	▶ Netto. Cozinha na Net
11:00	
11:00	▶ aITV TEVE
12:00	
12:00	▶ aITV Debate - Gente que Fala
13:00	
13:00	▶ Bons Negócios
14:00	
14:00	▶ Tarde D+
15:00	
15:00	▶ daHora
16:00	
16:00	▶ Mulheres Poderosas
17:00	
17:00	▶ Fala Sério
18:00	
18:00	▶ Jornal Interativo
20:00	
20:00	▶ Pé na Estrada
21:00	
21:00	▶ Prime Time
22:00	
22:00	▶ Ponto de Vista
23:00	
23:00	▶ Notícias online
00:00	

Sábado	
00:00	▶ Notícias online
00:30	
00:30	▶ Olé
01:30	
01:30	▶ Allta Noite
04:00	
04:00	▶ Guarda Noturno
07:00	
07:00	▶ Web News
10:00	
10:00	▶ Bandeirão
12:00	
12:00	▶ All Kids
14:00	
14:00	▶ Ctrl Alt Del
16:00	
16:00	▶ Conexão MPB
17:00	
17:00	▶ allTV Mulher
18:00	
18:00	▶ Comunique-se
20:00	
20:00	▶ Página do Rafinha
22:00	
22:00	▶ Sexo Falado
00:00	

Domingo	
00:00	▶ All Mico
04:00	
04:00	▶ Domingo Show-Parte 1
07:00	
07:00	▶ Domingo Show Parte 2
10:00	
10:00	▶ all Folia
11:00	
11:00	▶ Bandeirão
12:00	
12:00	▶ Novos Talentos
13:00	
13:00	▶ Bandeirão
14:00	
14:00	▶ Stay Heavy
15:00	
15:00	▶ Se Liga!
17:00	
17:00	▶ RadicalTV
18:00	
18:00	▶ Web News
19:00	
19:00	▶ TV Cueca
21:00	
21:00	▶ All Love
23:00	
23:00	▶ Muyloco
00:00	

Nova programação depois da saída do Blog n'Roll – 30/11/2003

<b>Segunda-feira</b>	
01:30	▶ Allta Noite
03:00	
03:00	▶ Guarda Noturno
06:00	
06:00	▶ Questão de Justiça
07:00	
07:00	▶ Web News
10:00	
10:00	▶ Netto. Cozinha na Net
11:00	
11:00	▶ allTV TEVE
12:00	
12:00	▶ allTV Debate - Gente que Fala
13:00	
13:00	▶ Programa do Oswaldão
14:00	
14:00	▶ Gente do Bem
15:00	
15:00	▶ Mulheres Poderosas
17:00	
17:00	▶ Fala Sério
18:00	
18:00	▶ Jornal Interativo
20:00	
20:00	▶ Prime Time
22:00	
22:00	▶ Ponto de Vista
23:00	
23:00	▶ Notícias online
00:00	

## **ANEXO VII – Programa AllKids**

### **Crianças na platéia do programa**



Fonte: Fotografia de Simone de Lucena Ferreira

## **ANEXO VIII – Relação de alguns *blogs* de internautas e apresentadores da AllTV**

[www.outrosolhos.blogspot.com.br](http://www.outrosolhos.blogspot.com.br)

[www.relelot.blogspot.com.br](http://www.relelot.blogspot.com.br)

[www.takirinha.blogspot.com.br](http://www.takirinha.blogspot.com.br)

[www.queridoleitor.blogspot.com](http://www.queridoleitor.blogspot.com) (ex-apresentadora da AllTV)

[www.muyloco.blogspot.com.br](http://www.muyloco.blogspot.com.br) (apresentador)

[www.faclubedorafinha.cjb.net](http://www.faclubedorafinha.cjb.net)

[www.gersonmonteiro.blogspot.com/](http://www.gersonmonteiro.blogspot.com/)

[www.allgazarra.blogspot.com.br](http://www.allgazarra.blogspot.com.br)

[www.blogar.com.br](http://www.blogar.com.br)

[www.allmico.com.br](http://www.allmico.com.br)

[www.farofa.blogspot.com.br/2003\\_10\\_01\\_archive.html#10055852](http://www.farofa.blogspot.com.br/2003_10_01_archive.html#10055852)

[www.onemore.blogspot.com.br/](http://www.onemore.blogspot.com.br/)

[www.rna\\_mensageiro.blogspot.com.br](http://www.rna_mensageiro.blogspot.com.br)

[baked.blig.ig.com.br/](http://baked.blig.ig.com.br/)

[www.srniguem.blogspot.com.br/](http://www.srniguem.blogspot.com.br/)

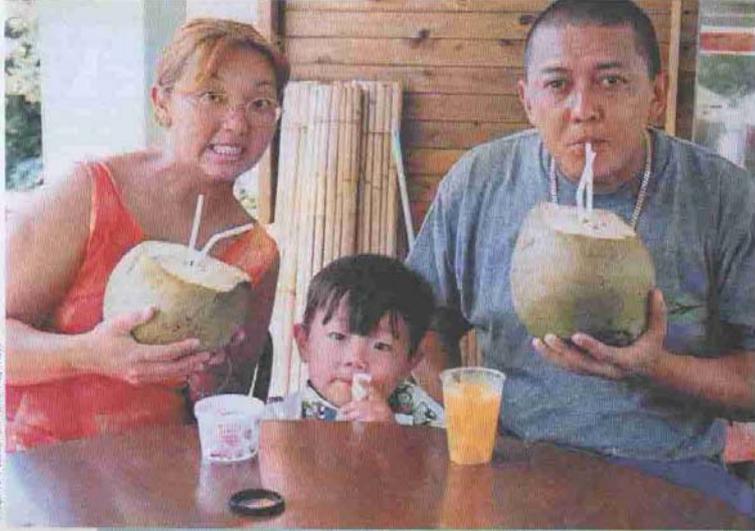
[www.garibalda.blogspot.com.br/](http://www.garibalda.blogspot.com.br/)

[www.redinha.blogspot.com.br](http://www.redinha.blogspot.com.br)

[www.noves.blogspot.com.br](http://www.noves.blogspot.com.br)

[www.junimani.blogspot.com.br](http://www.junimani.blogspot.com.br)

# Comunidade Virtual já é realidade



Leia ainda:

**A mídia e a política** 

**Alto-falante: comunicação objetiva** 

**Hip Hop traz mensagem de paz** 

**J**á imaginou uma TV em que você participa conversando com os apresentadores e telespectadores em tempo real? Essa comunidade virtual existe. A família Kajimoto, que mora no Japão, faz parte dela, assim como muitas outras pessoas.

Fonte: Jornal Laboratório dos alunos de 3º ano de jornalismo do Departamento de Comunicação Social da Universidade de Taubaté