

## **A potencialização da interatividade vista a partir do desenvolvimento da Internet\***

SILVEIRA, Stefanie Carlan da.<sup>1</sup>

Centro Universitário Franciscano – UNIFRA - Santa Maria/RS

### **Resumo**

O objetivo deste trabalho é mostrar como a interatividade se modifica a partir do desenvolvimento da Internet no passar dos anos. Busca-se observar que características da web 2.0 e fatores como a multiplicação de serviços gratuitos de hospedagem de sites, o aumento da facilidade de utilização dos navegadores e interfaces simplificadas para a publicação e cooperação, aliados à apropriação desta tecnologia por um público interessado e com demandas sociais próprias são aspectos potencializadores da interatividade na Internet. Através desta mudança, os sujeitos possuem, hoje, diversas formas de interação na rede, entre elas a livre produção, troca e circulação de informações.

### **Palavras-chave**

Interatividade; Internet; Interação.

## **INTRODUÇÃO**

Definir interatividade no âmbito da Internet é uma tarefa difícil não só pela complexidade do processo, mas também pela constante modificação e evolução da plataforma onde ele está inserido. Este trabalho busca traçar uma delimitação do termo com base nos estudos de autores como Marcos Palacios, André Lemos, Luciana Mielniczuk e Alex Primo.

A partir desta delimitação, o estudo busca entender como ocorre o processo de desenvolvimento da Internet ao longo do passar dos anos. Expõem-se características da segunda geração da rede, ou web 2.0, para entender a ampliação do processo de participação do público. Além disso, também se explicitam aspectos técnicos relacionados à potencialização da interatividade.

---

\* Trabalho apresentado ao Grupo de Pesquisa Mídia e Estratégias Comunicacionais, do III Sipecom Seminário Internacional de Pesquisa em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>1</sup> Jornalista, graduada na Universidade Federal de Santa Maria e Especializanda em Comunicação e Projetos de Mídia do Centro Universitário Franciscano de Santa Maria. Email: [fanics@gmail.com](mailto:fanics@gmail.com)

A fim de não reduzir a discussão à técnica, busca-se a definição da Internet como Rede Híbrida, proposta pelo autor Marcos Palacios, para demonstrar que a apropriação e a utilização dos sistemas interativos da rede se dão em função de uma demanda social existente por parte do público. Sendo assim, a união de aspectos técnicos e sociais relativos ao desenvolvimento da Internet proporciona uma potencialização da interatividade.

A partir desse contexto, se favorece a construção coletiva, o incentivo do caráter colaborativo e a valorização da participação dos sujeitos. Nesse sentido, potencializam-se a construção social do conhecimento e a livre produção, troca e circulação de informações.

### **Conceituando interatividade**

No princípio dos estudos acerca da interatividade no jornalismo on-line, pensava-se esta como uma das características que mais diferenciava os meios tradicionais de comunicação da Internet. Mesmo já existentes antes da web, os processos interativos do público com os veículos de comunicação tradicionais estavam relacionados ao envio de cartas, ligações telefônicas e fax, instrumentos submetidos à necessidade de se utilizar outro meio para a comunicação para o envio da mensagem (não era possível responder à televisão através da própria).

Palacios (2003), coloca que a lógica que rege as novas tecnologias de comunicação parte do modelo todos-todos e funciona como complementar aos já tradicionais meios de comunicação. Isto é, a Internet potencializa a articulação e o agrupamento dos processos interativos. Alguns dos recursos oferecidos pela rede para que ocorra maior interação, especificamente entre publicações jornalísticas da web e interagentes<sup>2</sup>, são: email, formulário, fórum, *chat*, enquete, comentários e modificação e criação de conteúdo para o site.

---

<sup>2</sup> Dentro da produção de conteúdo feita pelo público na *web*, não cabe a utilização de palavras como usuário ou internauta, é necessário definir de outra maneira aqueles que fazem parte do ciberespaço atual, como sujeitos ativos da comunicação. O termo usuário designa alguém que utiliza a interface proposta para manipulação, sem causar transformações nesta. Adota-se, neste trabalho, o termo interagente. Segundo Primo (2003), a palavra remete a significados mais próximos de interação e ação. “Interagente, pois é aquele que age com outro” (p. 8). Brambilla (2006) afirma o termo descreve o sujeito que interfere na esfera digital, age na informação através da negociação e, muitas vezes, modifica-a. Para a autora, é necessário referenciar os elementos humanos que fazem parte da comunicação, utilizando o termo interagente, que foca no sujeito envolvido na interação.

Logo, pode-se delimitar interatividade como uma ação dialógica entre o homem e a técnica. O autor propõe a diferenciação dos termos interação social e interação técnica para uma melhor compreensão do processo da interatividade. A primeira estaria ligada à relação homem-homem, presente no dia-a-dia de qualquer um. A segunda estaria relacionada à relação homem-técnica, caracterizando assim a interatividade, mediada através da máquina. Dentro da interação-técnica, tem-se ainda, em se tratando de redes digitais, a caracterização de uma interatividade eletrônico-digital que, segundo o autor, permite a interação com o conteúdo presente na interface gráfica.

Partindo do princípio de que a interatividade discutida neste texto está ligada às redes digitais, indica-se a afirmação de Lemos (1997), em que o autor defende que os meios digitais proporcionam determinada diferenciação na qualidade da interatividade. Lemos afirma que o usuário interage não apenas com a máquina, mas com o conteúdo a que tem acesso através dela. A interatividade digital proporciona uma superação de barreiras físicas entre homens e homens e também entre homens e máquinas, levando a uma interação maior com as informações.

Podemos compreender a interatividade digital como um diálogo entre homens e máquinas (baseadas no princípio da micro-eletrônica), através de uma “zona de contato” chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. A tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o “conteúdo” (LEMOS, 1997, p. 3).

Para delimitar a discussão em torno dos múltiplos processos que envolvem o sujeito, em relação ao jornalismo de redes digitais, este trabalho adota o termo multi-interativo, proposto por Mielniczuk (1998). Segundo a autora, numa situação em que se tem uma pessoa diante de um computador ligado à Internet, esta estabelece relações com a máquina, com o conteúdo da publicação através da interface e, ainda, com outras pessoas. Essas interações com outras pessoas se dão através da máquina e podem ser tanto com leitores do conteúdo quanto com autores da publicação.

Para ampliar a discussão em torno dos tipos de interação que ocorrem no jornalismo das redes digitais é importante, que se conheçam os conceitos de interação mútua e reativa. Esses termos são propostos por Primo (2000) para diferenciar as muitas maneiras de interação presentes nas redes digitais. A primeira é composta por um sistema aberto e a outra por um sistema fechado. Um sistema é formado por objetos ou entidades que se inter-relacionam. No aberto há o caráter da globalidade, ou seja, os elementos são interdependentes, quando um muda o todo será afetado. Também nele,

existem trocas entre o sistema e o contexto do ambiente. O inverso ocorre na interação reativa. Nela, os agentes têm pouca ou nenhuma possibilidade de alterar o que lhes foi proposto, possuem relações lineares e pré-estabelecidas e não efetuam trocas com o contexto do ambiente.

Desta maneira, pode-se afirmar que a interatividade presente nas redes digitais pode ser tanto mútua quanto reativa. Dentro do contexto aqui discutido, as interações podem coexistir e ser simultâneas. Como exemplo, tem-se uma enquete com uma pergunta e determinadas opções de resposta, onde o leitor é convidado a dar uma resposta ao questionamento gerando, posteriormente, uma porcentagem que define quais são as opções mais votadas. Este tipo de interação pode ser classificada como do tipo reativa, pois não é dada ao leitor a opção de mudança ou interferência na enquete.

De outro lado, tem-se como exemplo de interação mútua o processo que Primo (2000) chama de *throughput*. O termo designa aquilo que ocorre entre uma ação e uma reação de cada um dos agentes envolvidos. Na interação mútua, cada mensagem recebida é interpretada e decodificada pelos agentes caracterizando um processo cognitivo onde o diálogo não é pré-estabelecido. Este tipo de interação é facilmente visualizada na seção de comentários de um blog, onde é possível dialogar sobre a proposta do autor do conteúdo de uma maneira mais livre e sem controle se comparada aos veículos tradicionais de comunicação.

Além disso, os sistemas dotados de interação mútua possuem uma interface virtual<sup>3</sup>. Ou seja, conectam dois ou mais agentes ativos com possibilidade de mudança da ação e da reação. A interface virtual permite liberdade entre os roteiros propostos inicialmente, ou seja, “nada pode garantir que sempre os mesmos estímulos garantirão as mesmas respostas” (PRIMO, 2000, p.10). Esta interface virtual é representada de maneira eficiente nos *blogs* das redes digitais. Num *blog*, o diálogo que ocorre entre leitores e produtores de conteúdo na seção de comentários acarreta uma mudança da proposta inicial feita na postagem em função do modo como os sujeitos recebem a mensagem.

As mudanças possíveis de ocorrerem nas interfaces virtuais advindas conseqüentemente da interação mútua vão ao encontro da proposta de Fontcuberta (2006) que vê a interatividade como uma conversa entre leitores e também produtores

---

<sup>3</sup> O autor utiliza o termo interface virtual para caracterizar um ambiente onde interagem dois ou mais agentes que produzem atualizações e mudanças na comunicação em curso. O contrário seria a interface potencial onde os roteiros a serem seguidos pelos agentes estariam pré-programados e pré-testados para receberem apenas determinadas respostas.

de uma publicação. Caracteriza-se aí, um diálogo que gera mudanças nos próprios interlocutores e também no contexto em que eles estão inseridos.

### **O desenvolvimento da rede**

O desenvolvimento da Internet, e por conseqüência da *web*, direciona a uma visão da rede como plataforma que possibilita o progresso da interatividade, um local onde ocorrem interações e desenvolve-se uma comunidade. Todos os avanços tecnológicos, no que diz respeito à facilidade de publicação de conteúdo na rede sem a necessidade de saber algum tipo de linguagem de programação e também no que tange a segunda geração da Internet, aliados à apropriação desta tecnologia por um público interessado e com demandas sociais próprias são fatores potencializadores da interatividade na Internet.

Esta ampliação da participação na rede faz com que os interagentes possam vir a ser produtores de diferentes tipos de conteúdo. Fatores como a queda no custo de computadores e a multiplicação de serviços gratuitos de hospedagem de sites também facilitam a produção de conteúdo a partir da criação de um *blog* ou uma página pessoal. Primo e Träsel (2006) afirmam que o aumento da facilidade de utilização dos navegadores, interfaces simplificadas para a publicação e cooperação, além da popularização de câmeras digitais e celulares, são fatores que contribuem para uma maior participação e intervenção do público na produção de conteúdo.

Ao oferecer ao interagente a possibilidade de produzir conteúdo na rede abre-se a ele a oportunidade de dialogar mais amplamente com outros interagentes. Gillmor (2004) afirma que a Internet é a tecnologia que permite uma melhor participação do público e amplia a oportunidade de que ele seja ouvido e que possa falar.

Além disso, muitas das características da segunda geração da Internet, ou *web 2.0*<sup>4</sup>, são fatores que potencializam a interatividade na rede. Entre elas está a valorização da inteligência coletiva que é um fator relevante, uma vez que admite a importância da troca de conhecimento num modelo todos-todos. O difusor da expressão *web 2.0*, Tim

---

<sup>4</sup> A concepção do termo *web 2.0* ocorreu durante a preparação de uma conferência, encabeçada pelas organizações *O'Reilly Media* e a *MediaLive International*, em outubro de 2004. Inicialmente, a idéia proposta era que, após a crise do mercado de internet em 2001, novas aplicações e sites estariam dando maior enfoque ao coletivo de pessoas que forma a Internet. Essas mudanças poderiam, então, receber o nome de *web 2.0*.

O'Reilly (2005), aponta alguns exemplos sobre como a inteligência coletiva<sup>5</sup> é importante na rede. Um dos exemplos afirma que o sucesso do *Google* como ferramenta de busca se deve à introdução do *PageRank* para determinar o saldo das buscas. Esse método utiliza a estrutura de *links* da *web* para definir qual site vai aparecer primeiro no resultado gerado pelo serviço, ou seja, quanto mais visitada uma página for, mais chances ela terá de ser o fruto de determinada busca feita no *Google*.

Outro exemplo é a *Wikipedia*, enciclopédia *online* aberta para qualquer um que quiser adicionar, editar ou apagar o conteúdo existente na página. O site é inteiramente escrito de forma colaborativa e sem edição prévia de moderadores. A “garantia” de credibilidade está na confiança da inteligência coletiva, isto é, os criadores da enciclopédia afirmam que assim como existem muitas pessoas para quebrar o serviço, também há uma série de fiscais para colaborar no processo.

É importante citar ainda o *social bookmarking* e a “*folksonomia*“. Sites como *del.icio.us*<sup>6</sup> e *Flickr*<sup>7</sup> são pioneiros nesses dois conceitos. *Social bookmarking* indica uma espécie de “favoritos” coletivo, ou seja, o interagente pode registrar no site os seus *links* favoritos e disponibilizar essa lista para toda a *web*. O que diferencia esse serviço de uma simples lista é o fato de ele utilizar *tags*<sup>8</sup> para referenciar o material ali presente. No uso de *tags*, ao invés do público catalogar o material por data, local ou autor, os interagentes são livres para escolher qualquer palavra que considerem relacionada ao tema que estão catalogando, para referenciá-lo no sistema. Esse tipo de categorização é utilizado também no *Flickr*, onde as fotos podem ser classificadas por palavras que o público analise como conexas. Para Primo (2006), esse modelo valoriza o processo de livre associação:

A partir de recursos da *Web 2.0*, potencializa-se a livre criação e a organização distribuída de informações compartilhadas através de associações mentais. Nestes casos importa menos a formação especializada de membros individuais. A credibilidade e relevância dos materiais publicados é reconhecida a partir da constante dinâmica e atualização coletiva (PRIMO, 2006, p. 4).

---

<sup>5</sup> A idéia de inteligência coletiva foi levantada por Pierre Lévy, que afirma que o ciberespaço é o receptáculo dessa inteligência. Segundo o autor, a rede pode potencializar a circulação do saber, culminando na inteligência coletiva. Para Lévy (2003), o ciberespaço é o ambiente do saber, onde circulam informações, discussões, conhecimento e troca de experiências. O desenvolvimento da rede faz com que os laços que se criam nela gerem uma coletivização de saberes.

<sup>6</sup> <http://del.icio.us/>

<sup>7</sup> <http://www.flickr.com>

<sup>8</sup> *Tag* é uma espécie de palavra-chave atribuída a um tipo de informação com o objetivo de descrever ou classificar o dado. A *tag* é, geralmente, gerada pelos interagentes.

Outro efeito que enfatiza a importância da inteligência coletiva é a “longa cauda”, ou o poder dos pequenos sites que formam uma rede de contatos e o volume de conteúdo presente na *web*. A expressão “longa cauda” significa que os serviços que utilizam os dados presentes na rede não devem focar-se apenas no centro, mas também nas bordas, isto é, não somente na cabeça, mas também na cauda. Dessa maneira, é possível alcançar o todo e propagar informações com maior e melhor efeito.

### **A Internet como rede híbrida e a potencialização da interatividade**

Palacios (2003), propõe que caracterizar a Internet como um meio é insuficiente e parcial, já que esta noção está ligada a processos de transmissão de mensagens entre interlocutores. Essa proposição entra em concordância com a afirmação de O’Reilly (2005), de que a Internet é uma plataforma e não um meio, como já explicitado anteriormente. Palacios (2003) propõe o conceito de Rede Híbrida – criado por Thierry Bardini – para explicar a complexidade do ciberespaço, utilizando o termo como uma concepção abrangente para englobar tanto a articulação entre espaço físico e ciberespaço quanto todas as outras funções da Internet.

[...] a Internet, no contexto do Ciberespaço, é melhor caracterizada não como um novo *medium*, mas sim como um sistema que funciona como ambiente de informação, comunicação e ação múltiplo e heterogêneo para outros sistemas. Sua especificidade sistêmica seria a de constituir-se, para além de sua existência enquanto artefato técnico ou suporte, pela junção e/ou justaposição de diversos (sub)sistemas, no conjunto do Ciberespaço enquanto rede híbrida (PALACIOS, 2003, p. 7).

Dessa maneira, a Internet, enquanto ambiente ou plataforma, tem características de multiplicidade e de heterogeneidade, possibilitando a coexistência de ambientes informacionais, jornalísticos, educacionais, de lazer, de serviços, comerciais entre outros. Assim também, pode-se perceber que a Internet como plataforma e rede híbrida mostra-se como um espaço onde os sujeitos se relacionam, onde se desenvolvem projetos; um ambiente conectado a múltiplos dispositivos de acesso a ele.

Para Palacios (2003), à medida que ocorre esta utilização simultânea da Internet, observa-se que o uso da rede, por parte de um sistema social, se dá em função de demandas próprias e específicas desse grupo. A possibilidade de apropriação da rede é o nível tático da relação entre tecnologia e sociedade, segundo Marc Guillaume (apud

LEMOS, 2004). Esse nível seria o espaço da livre programação, onde as regras são ditadas pelos próprios participantes. Segundo Lemos (2004), os primeiros registros da apropriação social da tecnologia são da década de 1970, quando foram criados bancos de dados acessíveis à comunidade nos Estados Unidos. Dessa maneira, a microinformática e a atitude de apropriação fariam parte da quarta fase<sup>9</sup> da informática, aquela do ciberespaço e dos computadores conectados.

A socialidade contemporânea vai aproveitar o potencial comunitário, associativo, ou simplesmente agregador dessa nova tecnologia. Se os radicais que criaram os microcomputadores na década de 70 propunham a informática para todos, os internautas da década de 90 propõem a conexão generalizada (LEMOS, 2004, p. 109).

Sendo assim, unindo o caráter da apropriação e da demanda, Palacios (2003) define a Internet como “um ente dotado de sua própria dinâmica de funcionamento e evolução” (p. 13). Dessa maneira, demandas de determinados sistemas sociais que utilizam a Internet influenciam na ampliação da participação do público. Pode-se dizer que a partir da ligação de fatores técnicos e sociais relativos ao desenvolvimento da rede permite-se a potencialização da interatividade.

Portanto, a evolução técnica das linguagens de programação e dos programas de edição permitiu que o público pudesse publicar o seu próprio projeto sem necessidade de conhecer linguagens de programação ou design de interfaces gráficas. Também não é necessário possuir um servidor de Internet, pois a multiplicação dos serviços que oferecem a hospedagem de páginas pessoais ampliou o espaço gratuito e o auxílio para que qualquer um possa começar a publicar conteúdo a qualquer momento. Assim, Silva Jr. (2004) afirma que o contexto tecnológico e social da Internet viabiliza tanto uma facilidade de produção e edição, quanto uma redução nas etapas de circulação do conteúdo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A evolução da Internet e, por consequência, da *web*, vista a partir de fatores técnicos e sociais, proporciona uma potencialização da interatividade. Muitas das

---

<sup>9</sup> Para Lemos (2004), a primeira fase da informática seria aquela onde o analista-programador é um matemático ligado à pesquisa militar. A segunda fase é a dos mini-computadores, onde o profissional é um *expert* em informática. A terceira fase é aquela onde o profissional não precisa ser especialista ou programador, esta é a fase da microinformática. E a quarta fase é aquela onde qualquer um pode ter acesso à informação através da interface gráfica, é a fase da microinformática apropriada socialmente gerando a cibercultura.

características da segunda geração da Internet são fatores que potencializam a interatividade na rede. Além desses fatores técnicos, partindo do princípio que a Internet é uma Rede Híbrida que possibilita sua utilização por parte de diversos sistemas sociais, diferentes demandas e apropriações também influenciam a participação na rede. Através da discussão, vê-se que as transformações da Internet, aliadas à motivação do público, são capazes de potencializar a interatividade nas redes digitais. Desta maneira, ampliam-se os canais de interação na rede e conseqüentemente, gera-se uma maior participação do público na construção, troca e circulação de conteúdo.

Ao se efetivar genuinamente, a interatividade proporciona um diálogo entre interagentes, gerando mudanças nos próprios sujeitos e também no contexto em que eles estão inseridos. Nesse sentido valoriza-se a construção coletiva, o caráter colaborativo e a valorização da participação dos sujeitos. Sendo assim, amplia-se o caráter dialógico da Internet, o debate e a conversação entre sujeitos ativos do processo de comunicação na rede.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAMBILLA, Ana Maria. **Jornalismo open source**: discussão e experimentação do OhMyNews International. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2006.

FONTCUBERTA, Mar de; BORRAT, Héctor. **Periódicos**: sistemas complejos, narradores em interacción. Buenos Aires: La Crujía, 2006.

GILLMOR, Dan. **We the media**. [California]: O'Reilly, 2004.

LEMOS, André. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. **Revista Tendências XXI**. Lisboa, Portugal. 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>>. Acesso em: 20 set. 2004.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma Antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2003.

MIELNICZUK, Luciana. **Jornalismo on line e os espaços do leitor**: um estudo de caso do NetEstado. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1998.

O'REILLY, Tim. **What is web 2.0**. 2005. Disponível em:  
<<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 21 maio 2006.

PALACIOS, Marcos. **Fazendo jornalismo em redes híbridas**: Notas para a discussão da Internet enquanto suporte midiático. 2003. Disponível em:  
<<http://www.facom.ufba.br/jol/producao2003.htm>>. Acesso em: 04 jan 2007.

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

\_\_\_\_\_. Quão interativo é o hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva. **Fronteiras: estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003.

\_\_\_\_\_. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: XXIX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2006. Brasília. **Anais...**, 2006.

PRIMO, A.; TRÄSEL, Marcelo Ruschel. Webjornalismo participativo e a produção aberta de notícias. In: VIII Congresso Latino-americano de Pesquisadores da Comunicação, 2006. São Leopoldo. **Anais...**, 2006.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.