



Revista Diálogo Educacional

ISSN: 1518-3483

dialogo.educacional@pucpr.br

Pontifícia Universidade Católica do Paraná
Brasil

Lucena Ferreira, Simone de; Bianchetti, Lucidio

A INTERATIVIDADE NA TV VIRTUAL

Revista Diálogo Educacional, vol. 4, núm. 12, mayo-agosto, 2004, pp. 1-14

Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Paraná, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189117821009>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

A INTERATIVIDADE NA TV VIRTUAL

La Interactividad en la TV Virtual

Simone de Lucena Ferreira¹

Lucídio Blanchett²

Resumo

Os novos meios de comunicação e de informação com ênfase no computador conectado à Internet propiciou o desenvolvimento de outras formas de comunicação com o imbricamento de novas e velhas tecnologias, criando, assim, espaços comunicacionais híbridos. Um destes espaços são as tevês virtuais desenvolvidas na internet. Neste artigo iremos tratar dos aspectos interativos da primeira tevê virtual no Brasil. Vale ressaltar que este tema foi também o objeto de investigação da dissertação do mestrado em educação no Programa de Pós-graduação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Palavras-chave: TV virtual; Interatividade e Tecnologias da Informação e da Comunicação.

Resumen

Los nuevos medios de comunicación y de información con énfasis en la computadora conectada a Internet propició el desenvolvimiento de otras formas de comunicación con la implicancia de nuevas y viejas tecnologías creando así espacios comunicacionales híbridos. Uno de estos espacios son las TV virtuales desenvueltas en Internet. En este artículo trataremos de los aspectos interactivos de la primera TV virtual en Brasil. Vale resaltar que este tema fue también objeto de investigación de la disertación de Maestría en Educación en el programa de Pos-graduación de la Universidad Federal de Santa Catarina.

Palabras clave: TV virtual; Interactividad y Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

¹ Doutoranda em Educação na UFBA, Mestre em Educação pela UFSC e professora do Núcleo de Tecnologia Educacional - NTE2/Bahia, Av. da França s/n, Prédio do Instituto do Cacau - 2.º andar, Bairro: Comércio, Salvador, BA.

E-mail: slucen@ufba.br

² Doutor em História e Filosofia da Educação pela PUC-SP, professor da Universidade Federal de Santa Catarina

(UFSC) Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, 88.010-970 - Campus Universitário - Florianópolis, SC.

E-mail: lucidiob@uol.com.br

Introdução

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 em que 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 AllTV³. 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 às 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 tecnológicas da informação e da comunicação (TIC) em sala de aula. O descumprimento destes aspec-

³ Disponível em www.alltv.com.br

tos 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.

O que é 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.

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 computador⁴. A cada clique em um novo *link*, novas informações surgiam, formando uma grande rede hipertextual e interativa.

Contudo, Silva (2000) ressalta que o termo “interatividade” está sendo utilizado no interior de uma perspectiva que se caracteriza pela elasticidade. Para este autor, a interatividade não se restringe apenas à relação pessoa humana-máquina. Segundo 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

⁴ 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”.

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” (SILVA, 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 (1997) 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” (1997, 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” (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 (p. 137).

Ressalta o autor que é necessário fazer uma distinção técnica entre os dispositivos usados na obra participacionista. Ele argumenta que existem dis-

positivos 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.

Dentro desta perspectiva, queremos destacar que não acreditamos que a interatividade possa ser apenas relacionada com as TIC: partimos do suposto de 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 colocados de forma interligada: participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e potencialidade-permutabilidade.

Disponibilizar uma tevê na internet como sendo um meio de comunicação em que todos possam interagir com todos significaria concretizar a interatividade. Mas até que ponto está tevê permite que o internauta participe, intervenha nas mensagens transformando-as, resignificando-as e potencializando novas construções sem, contudo, perder a sua perspectiva mercadológica? Será possível promover a interatividade quando interesses econômicos precisarem ser priorizados?

A TV virtual

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 infra-estrutura 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 da emissora.

A idéia de criar uma tevê em um ambiente virtual veio do diretor geral, que se inspirou na CityTV 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. Embora a AllTV tenha sido criada com o perfil de quatro mídias⁵ diferentes: jornal, rádio, tevê e internet, a emissora oferece a possibilidade de interatividade apenas pela internet.

Para conseguir colocar a programação 24 horas ao vivo na rede, a tevê utiliza uma infra-estrutura 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 (tevê a cabo de São Paulo) 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 infra-estrutura 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.

Os usuários que acessam a AllTV são chamados de internautas, tv-nautas, 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, Pri-

⁵ 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 eletrônica (tv, rádio, CD, vídeo, cinema etc.).

mo (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”⁶, 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.

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 são pessoas entre 14 e 46 anos e que utilizam amplamente⁷ a tecnologia digital. Porém este perfil varia muito, de acordo com a programação. Há programas em que 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.

O público da emissora, ao contrário dos telespectadores da tevê convencional, que são apenas receptores passivos, é 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*.

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

⁶ 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.

⁷ 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*.

para o internauta. Apresentador que não consegue fazer isso acaba sendo vítima da 'greve no *chaf*'.

Atualmente a emissora tem feito diversas mudanças na programação e com isso alguns internautas ficaram descontentes. 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 aberta⁸, os 'horários nobres' são preenchidos também por jornais. No entanto, o fato da AllTV estar na internet, onde as pessoas de qualquer parte do 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 6 e 7 horas, ao meio-dia e à noite, por volta das 20 horas. 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 em que 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.

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.

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 (1997), 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

⁸ É um tipo de tevê que não cobra tarifas para o telespectador ter acesso à sua programação, pois sua principal fonte de faturamento é a publicidade (RABAÇA; BARRETO, 2001).

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, que acontecem semanalmente, são consideradas, na maioria das vezes, as sugestões de apresentadores e dos internautas, cabendo à direção geral da tevê a palavra final.

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, o fato de ser um programa de férias, deveria apresentar as opções de lazer em outros estados brasileiros ou em outros países também, apresentando, inclusive, matérias que poderiam ser produzidas por internautas residentes em locais diversos do planeta.

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.

Na grade de programação da emissora consta ainda um programa infantil, o “AllKids”, que é realizado aos sábados, no horário das 12 às 14h. A apresentação 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 antecipadamen-

te 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 em que 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.

Trilhando caminhos para uma educação interativa

As discussões iniciadas neste trabalho levaram-nos a perceber que a escola poderá ser um espaço de aprendizagens que emergem de várias experimentações, incluindo também as experiências realizadas com as TIC. 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 ao paradigma educacional 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. Um *chat*, por exemplo, 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.

Do nosso ponto de vista, acreditamos que para desenvolver uma educação com a utilização das TIC, seja ela presencial, semipresencial ou à distância, será importante um grande esforço dos profissionais da educação no sentido de concretizar a construção de ambientes de aprendizagem alternativos, em que 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” Lévy (1996) – 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 produ-

ção 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.

Tapscott (1999) observa que, nesse 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. Assim sendo, é preciso questionar-se a respeito das implicações que esta geração 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 *status 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 em que 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 e tecnológico de que dispomos hoje, 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

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,SP: Editora da UNESP, 1997.

DANTAS, Marcos. **A lógica do capital-informação: a fragmentação dos monopólios e a monopolização dos fragmentos num mundo de comunicações globais**. Rio de Janeiro,RJ: Contraponto, 1996.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo,SP: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Hipermídia: pré-cinema & pós-cinema**. Campinas: Papirus, 1997.

NEGROPONTE, Nicolas. **A vida digital**. São Paulo,SP: Companhia das Letras, 1995.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo Guimarães. **Dicionário de Comunicação**. Rio de Janeiro,RJ: Campus, 2001.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro,RJ: Quartet, 2000.

TAPSCOTT, Don. **Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. São Paulo,SP: Makron Books, 1999.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **Entre a realidade e a utopia**: ensaios sobre política, moral e socialismo. Rio de Janeiro,RJ: Civilização Brasileira, 2001.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro,RJ: Editora 34, 1993.

XIMENES, Fernando B. (tradutor). **Microsoft Press**: dicionário de informática inglês-português e português-inglês. Rio de Janeiro,RJ: Campus, 1993.

Recebido em março de 2004.

Aprovado em abril de 2004.