
Televisão e Interatividade

Carlos Pernisa Júnior ¹

Resumo: Entre os dias 03 e 06 de dezembro de 2013 foi realizado o Colóquio Internacional em Mídia Digital – Televisão e Interatividade, na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Foram convidados diversos pesquisadores da área e discutidos temas relacionados à TV digital e à interatividade. Entre os principais assuntos discutidos estão a falta de integração de estudos na área, os novos modos de se assistir à televisão, a necessidade de uma maior padronização e de uma certificação para a TV digital interativa, o papel da TV pública nesse momento e a grande importância do veículo televisivo no contexto brasileiro.

Palavras chave: Comunicação, Televisão, Digital, Interatividade.

Entre os dias 03 e 06 de dezembro de 2013 foi realizado o Colóquio Internacional em Mídia Digital – Televisão e Interatividade, na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. A organização do evento foi do Grupo de Pesquisa “Cinema e Mídias Digitais”, do Diretório Grupos de Pesquisa do CNPq; dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação e em Ciência da Computação; do Departamento de Ciência da Computação, pertencente ao Instituto de Ciências Exatas e da Faculdade de Comunicação, todos vinculados à Universidade Federal de Juiz de Fora. Foram convidados diversos pesquisadores da área e discutidos temas relacionados à TV digital e à interatividade.

A principal contribuição de todo o evento não foram indicações de caminhos a serem percorridos no decorrer da jornada. Ficou bastante claro que

¹ Prof. Dr. do Departamento de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

áreas que pesquisam o tema não estão atuando de forma integrada, na maioria dos casos, e que isso tem causado problemas para aqueles que participam dessas pesquisas. Esse dado, a princípio, pode parecer pouco determinante, mas é uma das causas, possivelmente, de problemas estruturais no contexto das inovações para a área de TV digital interativa no Brasil.

A pesquisa feita sem uma maior conexão entre as áreas envolvidas no desenvolvimento da televisão e da interatividade no país está indicando que o Brasil teve grandes avanços em determinados setores, mas que isso não está se dando de maneira integrada, pois boa parte do que é pesquisado não é repassado para todas os campos da pesquisa, ficando retido em bolsões de conhecimento não compartilhado, e não integrando Comunicação, Computação, Artes e Design e Engenharia. O resultado é que se sabe muito sobre uma determinada questão, mas não se imagina quais as demandas que podem surgir a partir dessas possibilidades levantadas. Em outras palavras, a área de *software* pode ter desenvolvido aplicativos que estão bem integrados ao que o *hardware* permite hoje, mas não são construídas interfaces em que esses mesmos aplicativos possam ser utilizados pelos produtores de conteúdo, por exemplo. A pesquisa torna-se fracionada e desconectada do seu objetivo final de atingir um público que se constitua como usuário. Por outro lado, também, aqueles que experimentam a tecnologia e determinam seus usos parecem igualmente distantes. Dito de outro modo, alguns produtos são construídos, mas acabam tendo outras aplicações devido ao uso dado por diversas pessoas, que testam esses mesmos produtos. Desse modo, alguns dos inventos dos últimos anos tiveram aplicações variadas. Um artista, por exemplo, pode tomar para si aquele invento e o liberar para um uso totalmente inusitado ou não percebido pelo seu criador. Exemplos na história das invenções não faltam. Para lembrar apenas um: quando Tomas Edson inventou o gramofone, estava pensando num aparelho para gravar conversas telefônicas e não num toca-discos musical. Luiz Fernando Gomes Soares, professor de Informática da PUC-Rio e um dos responsáveis pelos avanços da TV digital no Brasil, disse, durante a sua fala no Colóquio, que ainda espera que alguém o surpreenda com uma utilização não imaginada por ele próprio do Ginga – nome do middleware, que é

a camada de software posicionada entre a plataforma de hardware e o sistema operacional, com recomendação internacional para o Sistema Nipo-Brasileiro de TV Digital Terrestre (ISDB-T_B).

Não se quer, com isso, dizer que a TV digital vai ser usada para outros fins, que não ter acesso a conteúdo audiovisual. Contudo, isso já é possível na TV analógica. O que pode fazer com que a TV digital tenha características próprias, que a definam como algo diverso e que justifique a sua existência? O que pode ir além da transmissão de sons e imagens? Para responder a essas perguntas não basta um engenheiro, um cientista da computação ou um comunicador, mas sim uma conexão entre os vários profissionais dessas áreas e, talvez, outros que também possam dar a sua contribuição, indicando possibilidades antes impensadas ou não percebidas por aqueles que, inicialmente, se incumbiram da tarefa de construir tal artefato.

O evento de Juiz de Fora serviu bem para indicar esse problema, na medida em que diversos profissionais que estiveram presentes indicaram a falta de diálogo entre as partes envolvidas na pesquisa. O próprio criador do Ginga, Luiz Fernando Gomes Soares, indicou esse como um dos fatores que dificulta o desenvolvimento dos projetos relativos ao *middleware* e apontou a importância de experiências como a do grupo de pesquisa “Cinema e Mídias Digitais”, da Universidade Federal de Juiz de Fora, que vem realizando pesquisas na área de TV digital com a participação de profissionais das áreas de computação, comunicação e artes e design. Esse trabalho integrado pode indicar novos caminhos para a pesquisa e aproximar os produtos dos seus futuros usuários. Além disso, há que se pensar que as pesquisas têm se tornado, cada vez mais, interdisciplinares, envolvendo diversas áreas e pesquisadores.

Outro ponto importante a ser destacado é o da nova utilização da televisão. Não se trata mais de somente assistir à programação, mas, cada vez mais, moldá-la aos gostos de cada antigo espectador, agora mais próximo de um agente do sistema. Aqueles que produzem para a TV devem ter isso em mente e não acreditar que o aparelho vai permanecer nos mesmos moldes em que foi criado, em meados do século passado. A possibilidade de um canal de retorno

torna a interatividade, mais do que uma palavra a ser acrescentada no vocabulário televisivo, uma ideia realmente embutida na nova forma de pensar o veículo. Além disso, a nova formatação da TV digital também indica mudanças substanciais na forma de produção de imagens e sons, com uma maior definição e possibilidade de adequações mais sofisticadas no que tange a estes dois elementos.

Ser interativo não quer dizer, contudo, que é só isso que justifica a nova TV digital. Há que se pensar nos usos da interatividade e também se isso é o que o usuário está querendo. Assim, acredita-se, a possibilidade do canal de retorno é um dado importante, mas há que se pensar que assistir à TV, durante décadas, foi uma tarefa unidirecional, sem a necessidade de participação pelo lado da assistência. Não se pode querer que todos se disponham a interagir com o veículo e, também, é possível que essa interação, se ocorrer em excesso, também canse o espectador/usuário. O professor Luiz Fernando Soares indicou que esse excesso pode contribuir para o insucesso de um programa de TV interativo.

Por outro lado, a geração que nasceu após o aparecimento da *Web* já encontra maiores motivações para participar e interagir. Desse modo, há que se pensar em diferentes públicos e adequar os programas a pessoas que vão querer a interação e outros que não vão. O conteúdo televisivo vai ter que ser linear e não linear para agradar a diferentes gostos.

Um outro dado que tem relação com este ponto é a existência de variações do *middleware* Ginga no mercado – oito, pelo menos. Como não há ainda uma padronização e uma norma para certificação, esse problema fica mais evidente. Vários equipamentos podem dizer que utilizam o Ginga, mas, efetivamente, têm problemas na sua real operacionalização, já que a versão pode apresentar dificuldades no momento de executar um determinado aplicativo.

Há ainda uma discussão sempre presente quando se fala em TV digital interativa. Pode-se defender a ideia de que não seria necessária a existência desse tipo de TV, já que se pode ver material em vídeo na própria *Web*, com boa qualidade de som e imagem, com várias opções de programas e canais e também com a possibilidade de ver conteúdo sob demanda. Haveria ainda

outras maneiras de se ver conteúdo digital interativo em diversos outros dispositivos, alguns móveis, inclusive. Isso até faz algum sentido em determinadas situações, mas parece não ser exatamente o caso brasileiro. A relação do público com a TV no país é muito estreita e ela está em mais de 97% dos lares brasileiros, segundo dados do IBGE – PNAD 2012. Assim, qualquer tentativa de se fazer inclusão digital passa por atuações nesse veículo. Acredita-se que a TV digital possa ser um dos veículos a fazer essa ponte entre o analógico e o digital principalmente para aqueles que não se acostumaram com aparelhos mais atuais, como *tablets*, *smartphones* ou mesmo alguns mais antigos, como o computador pessoal ligado à Internet. Por estar próxima do público, ela seria menos misteriosa e assustadora, além de ser um meio que está em mais lares no país.

Logicamente que há a contestação sobre os custos de novos aparelhos e também da conexão em banda larga para um canal de retorno. Contudo, há caminhos que devem ser observados com cuidado. Há um estudo sendo desenvolvido para a Internet ligada pela eletricidade. Por outro lado, os custos de novos aparelhos de TV digital, com possibilidade de interatividade também estão caindo. Isso indica que não se deve, de cara, descartar a TV digital e, além disso, deve-se pensar num outro dado importante que se destacou durante as apresentações no Colóquio em Juiz de Fora: o uso da chamada segunda tela.

A segunda tela é a possibilidade de uso do *smartphone* ou do *tablet* em conjunto com a televisão – que seria, no caso, a primeira tela. Um programa que tivesse sua interatividade voltada para essa segunda tela não necessitaria de uma grande construção na tela principal, o que facilitaria em termos de interação. Isso porque, num local com diversas pessoas assistindo ao programa, cada usuário poderia optar por interagir ou não com ele, além de quando e como interagir. Não haveria problema com a tela da televisão, que continuaria limpa para a transmissão do conteúdo principal do programa. Com o *smartphone* ou o *tablet*, haveria a interação em si, colocando cada pessoa, com seu dispositivo, no controle dessa interação.

Há também uma outra vertente, que tem semelhanças com a segunda tela. Trata-se do que vem sendo chamado de TV social. Neste tipo de interação, a televisão e sua programação são a base de uma relação entre as pessoas que estão acompanhando determinado conteúdo. A conversa entre as pessoas poderia se dar na própria televisão com canal de retorno, em que cada uma poderia postar mensagens e também ver outras mensagens postadas, criando uma conversa com outros assistentes do programa que estivesse sendo transmitido. Também é possível pensar no dispositivo de segunda tela fazendo esta mesma função, sendo o programa o foco da discussão.

Esses mecanismos são importantes para se repensar a própria relação com o aparelho televisivo. Já não se pode mais pensar em uma lógica apenas unidirecional, mesmo em aparelhos analógicos, se há a possibilidade, via Internet, de se ter alguma interação, seja com outras pessoas, seja com o conteúdo do programa. Isso implica em ver a televisão – até então a maior representante da chamada comunicação de massa – como algo diverso, que não está mais sujeita ao modelo matemático da teoria da informação, proposto por Shannon e Weaver, na década de 1940.

Um ponto que também merece destaque é o papel que a TV não comercial pode ter no desenvolvimento da interatividade. A interação não é, hoje, a principal preocupação dos canais comerciais abertos. Mesmo entre aqueles fechados, seu espaço também é restrito. Muitas vezes, as opções de interatividade ficam presas à troca de posições de câmeras e a visualizações de alguns menus de informação. Outras formas são raras ou ausentes.

No caso das TVs não comerciais, há algumas possibilidades que não estão previstas para a área comercial, como a multiprogramação, por exemplo. Esta consiste em ter até quatro canais no mesmo espectro de banda, o que, na prática, introduz a possibilidade de uma mesma TV ter canais simultâneos, com programações diferentes em cada um deles.

Isso pode gerar novas maneiras de se produzir e de se ver TV. Difícil, hoje, mensurar o alcance dessas possibilidades. O certo é que há uma outra configuração em termos do que é a TV aberta analógica e o que se espera que

seja a digital interativa. Nesses termos, há que se ficar atento para as questões envolvendo a TV não comercial, principalmente aquelas que podem também desenvolver pesquisas na área da interatividade. Daí o foco se voltar para as experiências que envolvem institutos, faculdades e universidades. Podem vir desses locais as melhores ideias para o desenvolvimento da TV digital interativa no país. A aposta é feita por aqueles que montaram o modelo de TV digital brasileira – muitos deles pertencentes a instituições universitárias e que conseguiram colocar o Ginga como um padrão internacional de TV digital interativa. Tanto Valdecir Becker, professor do Centro de Informática da Universidade Federal da Paraíba e também pesquisador do Ginga, como Luiz Fernando Soares, presentes no evento de Juiz de Fora, apontaram para a importância de tais iniciativas, além de pesquisadores da Paraíba e de São Paulo, que também viram nas experiências fora da TV comercial caminhos que podem trazer bons frutos para os estudos a serem desenvolvidos.

A TV pública tem ainda algumas vantagens sobre os outros sistemas. Ela pode ser claramente experimental e não tem, ao menos teoricamente, nenhuma relação com políticos interessados em questões eleitorais e nem com índices de audiência e com compromissos de vendas de anúncios publicitários. Ao mesmo tempo, é preciso saber investir recursos nesse tipo de experiência para que ela se mostre viável e interessante. Não é possível pensar que somente a intenção de ser interativa torne a TV realmente interativa e com possibilidades de trazer algo novo para o campo em discussão. É preciso uma mentalidade diferente dos canais atuais e aporte financeiro que garanta a possibilidade de se criar conteúdo interativo e também que esse possa ser, de fato, exibido e avaliado. Nesse sentido, a iniciativa do governo federal com os laboratórios Ginga, iniciada em 2013, pode ser útil, mas não dá para garantir quais os resultados possíveis dessa iniciativa até que os programas gerados por ela possam ir ao ar e haja a possibilidade de testá-los e avaliá-los.

De toda essa discussão que foi gerada no Colóquio, há que se observar, então, que a TV digital interativa, longe de ser algo que está fadado ao esquecimento e ao fracasso, é algo que está vivo e tem despertado a atenção de

pesquisadores e também de muitos que estão à frente da gestão da TV aberta não comercial no país. Resta agora observar os rumos que essa discussão pode tomar daqui para a frente e, uma maneira de compreender isso é acompanhar um pouco do pensamento daqueles que fizeram parte dos debates no evento de dezembro de 2013, cujo resultado está nas páginas que se seguem.