

# TRIADES

Transversalidades | Design | Linguagens

# ELEMENTOS DAS NARRATIVAS DIGITAIS DO APLICATIVO MÉDICO DOCTORS WAY

Victor Nassar<sup>1</sup>

Milton Luiz Horn Vieira<sup>2</sup>

Berenice Santos Gonçalves<sup>3</sup>

Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Design.

**RESUMO:** Este artigo tem o objetivo de analisar o potencial da interatividade do aplicativo Doctors Way, considerando os critérios adotados por Paul (2010) e Murray (2003). Abordam-se definições sobre interatividade, incluindo diferentes perspectivas sobre o tema na literatura. Após, há a apresentação dos conceitos de Paul (2010) sobre os cinco elementos de narrativas digitais (mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação) e Murray (2003) sobre as quatro categorias essenciais de um ambiente digital (procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos). Como método, foi aplicado um estudo de caso do aplicativo Doctors Way. Primeiramente, foram apresentadas as características do aplicativo. Em seguida, realizou-se a análise dos elementos das narrativas digitais. Com a aplicação do estudo, pode-se discutir a influência que os usuários exercem no conteúdo do aplicativo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativa digital; Interatividade; Mídia; Aplicativo.

**ABSTRACT:** This paper aims to analyze the interactivity potential of the Doctors Way application, considering the criteria adopted by Paul (2010) and Murray (2003). We discuss definitions about interactivity, including different perspectives on the subject in the literature. Then, there is the presentation of Paul's (2010) concepts on the five elements of digital narratives (media, action, relationship, context and communication) and Murray (2003) on the four essential categories of a digital environment (procedural, participatory, And encyclopedic). As a method, a case study of the Doctors Way application was applied. First, the characteristics of the application were presented. Then the analysis of the elements of the digital narratives was carried out. With the application of the study, one can discuss the influence that users exert on the content of the application.

**KEYWORDS:** Digital narrative; Interactivity; Media; Application.

---

<sup>1</sup> Dr., victornassar@gmail.com

<sup>2</sup> Prof. Dr., milton.vieira@ufsc.br

<sup>3</sup> Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>, Berenice@cce.ufsc.br

## Introdução

Analisar a interatividade de um sistema requer adotar uma perspectiva de interpretação, uma vez que é um campo no qual há diferentes abordagens, definições e classificações. Dependendo da ótica, a interatividade pode ser entendida como um conjunto de qualidades de um ambiente digital, um processo de comunicação ou grau de influência do usuário no conteúdo do sistema. Com isso, são encontradas na literatura variadas formas de classificações da interatividade, que utilizam como critérios de análise desde a quantidade de ações de um usuário, até a possibilidade de alterar as narrativas do sistema. As perspectivas buscam auxiliar no entendimento das características do ambiente digital.

Neste contexto, este artigo possui o objetivo de analisar o potencial da interatividade de um ambiente digital, a partir da identificação dos elementos das narrativas digitais propostos por Paul (2010) e das categorias essenciais propostos por Murray (2003). Para tanto, tem-se como objeto de análise o aplicativo Doctors Way, que é direcionado à troca de informações entre médicos e possui versões para *smartphones* e *desktop*.

Desse modo, este trabalho pode ser caracterizado como descritivo por Gil (2009), pois há a intenção de descrever as particularidades de um evento. Neste sentido, o estudo de caso oferece uma análise detalhada e com profundos conhecimentos de um objeto de pesquisa (YIN, 2010). Para este trabalho, determinou-se a escolha pelo aplicativo Doctors Way pois apresenta diferentes possibilidades para os usuários estabelecerem comunicação entre si e contribuírem com conteúdo, que são funcionalidades pertinentes ao estudo sobre interatividade e a temática das narrativas digitais.

Inicialmente, aborda-se a fundamentação sobre a interatividade, identificando as definições e perspectivas adotadas sobre o tema. Em seguida, incluem-se os conceitos que Paul (2010) e Murray (2003) realizam sobre a interatividade. Após, tem-se a análise do aplicativo Doctors Way. Em um primeiro momento, apresentam-se as características do aplicativo, destacando as seções e as funcionalidades. Por fim, há a análise em si da interatividade do Doctors Way, utilizando como base os conceitos de Paul (2010) e Murray (2003), discutindo as possibilidades de interatividade exercidas pelos usuários no aplicativo e auxiliar na compreensão acerca das influências que a interatividade exerce em ambientes digitais.

## **Interatividade nas Narrativas Digitais**

A nomenclatura interatividade foi adotada a partir da década de 1960, com o objetivo de determinar a mudança da relação entre o homem e a máquina. (FRAGOSO, 2001). Com a evolução da tecnologia, a incorporação de novos processos e possibilidades de interação, diferentes definições para o termo interatividade passaram a ser utilizadas.

Macias (2003) entende a interatividade como um processo de comunicação, intercâmbio, obtenção e/ou modificação de conteúdo e/ou forma, com ou por um meio (computador, modem, etc.), que responde a dois comunicadores. Já Lemos (2004) afirma que a interatividade é como um tipo de interação técnica eletrônico-digital, na qual há a possibilidade de interação entre o homem, a máquina e o seu conteúdo, por meio de uma interface. De modo mais específico, Nassar & Padovani (2011) consideram a interatividade como o grau em que os usuários de um sistema de informação digital podem influenciar/alterar a forma ou o conteúdo deste ambiente e compartilhar esse conteúdo com outros usuários por meio da interface.

Desse modo, também são encontrados os diferentes critérios utilizados na análise da interatividade de um ambiente digital: reciprocidade de comunicação (RAFAELI, 1988; LEVY, 2000; MACIAS, 2003; PRIMO, 2007), possibilidade de apropriação e personalização (LEVY, 2000), registro da informação do usuário (JENSEN, 1999), possibilidade de produzir e enviar informação ao sistema (JENSEN, 1999; LEMOS, 2004; NASSAR & PADOVANI, 2011), quantidade de ações do usuário (RAFAELI, 1988; MACIAS, 2003; NASSAR & PADOVANI, 2011), possibilidade de escolher entre alternativas (RAFAELI, 1988; JENSEN, 1999; LEVY, 2000; LEMOS, 2004; PRIMO, 2007; NASSAR & PADOVANI, 2011).

Nesse contexto, observa-se que diferentes perspectivas são adotadas para a análise da interatividade. Dependendo do objetivo pretendido para o estudo, certos critérios serão mais determinantes que outros, seja para estabelecer uma comparação entre sistemas, para analisar o nível de influência dos usuários em relação ao conteúdo ou entender a característica de um ambiente digital. Para este artigo, são adotadas as perspectivas que Paul (2010) e Murray (2003) utilizam para analisar a interatividade de ambientes digitais, uma vez que buscam compreender as propriedades e características das narrativas em si. Posteriormente, os elementos e categorias utilizados pelos autores são utilizados para analisar um ambiente digital e objeto de estudo deste artigo, o aplicativo Doctors Way.

## Os cinco elementos das narrativas digitais de Paul (2010)

A interatividade é um conceito que permite múltiplas interpretações e classificações, dependendo do foco de análise. Diante do contexto, Paul (2010) adota uma “taxonomia” para as características encontradas nas narrativas digitais, divididas em cinco elementos: mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação. Para a definição dos elementos, Paul (2010) destaca a influência dos meios de comunicação tradicionais, que são combinadas com atributos exclusivos do ambiente digital, permitindo novas possibilidades narrativas.

### a) Elemento 1 – Mídia:

- **Configuração:** combinação de mídias utilizadas em uma narrativa, divididas em “Conteúdo de mídia individual” (utiliza uma única mídia, como texto ou imagem), “Conteúdo de mídia múltipla” (pelo menos dois tipos de mídia diferentes, que estão na mesma narrativa, mas visualizados de maneira independente) e “Multimídia” (uma combinação de mídias, que estão interligadas na narrativa, de modo articulado).
- **Tipo:** formato específico da mídia que está sendo utilizado na narrativa digital, como áudio, texto, vídeo, gráfico, foto, etc.
- **Fluxo:** refere-se ao modo como a mídia é divulgada, se ao vivo ou gravada. Se gravada, considera-se que é assíncrona na exibição. Já se é ao vivo, considera-se que é síncrona, com exibição em tempo real.
- **Tempo/Espaço:** modificação que o conteúdo de uma narrativa sofreu, em relação ao tempo de exibição e/ou alteração de formato. Assim, o conteúdo por ser apresentado em tempo real, em sua totalidade, sem modificação ou reorganização. Já o conteúdo que é resumido ou alterado de alguma forma é considerado como conteúdo editado.

### b) Elemento 2 – Ação:

- **Movimento:** se o conteúdo executa alguma movimentação na narrativa, como vídeos e animações, considera-se dinâmico. Caso contrário, é estático, como os textos e fotos.
- **Ação do usuário:** o conteúdo é ativo quando o usuário deve clicar em um botão na interface, virar uma página ou realizar qualquer outra ação. Se o conteúdo não requer ação do usuário, então é considerado como passivo.

c) Elemento 3 – Relacionamento:

- Não-linear: conteúdo que pode ser visualizado em ordem variável, sem haver uma sequência determinada para narrativa. Caso contrário, o conteúdo é linear.
- Customizável: conteúdo cujas informações podem ser adaptadas para cada usuário. No entanto, quando as ações do usuário não podem modificar o conteúdo apresentado, considera-se que a narrativa possui um conteúdo padrão.
- Calculável: conteúdo capaz de armazenar e registrar as respostas dos usuários, como indicar uma quantidade de acessos e número de cliques a determinada seção. Caso contrário, o conteúdo é não-calculável.
- Manipulável: conteúdo que pode ter partes que sejam movimentadas, como quando o usuário consegue trocar de lugar blocos de informações ou redimensionar imagens. Se não houver a possibilidade de manipulação, o conteúdo é fixo.
- Expansível: conteúdo que pode receber acréscimo de informações do usuário. É o caso das redes sociais, em que os participantes podem adicionar textos e fotos na narrativa. Por outro lado, é considerado limitado o conteúdo que não permite a contribuição.

d) Elemento 4 – Contexto:

- Hipermidiático/Auto-explicativo: quando há links que estão relacionados ao conteúdo principal, considera-se a narrativa como hipermidiática. Já quando não há elementos contextuais, considera-se que a narrativa é auto-explicativa.
- Links embutidos/paralelos: são embutidos quando os links com material complementar estão presentes no próprio conteúdo principal. Caso estejam em uma área ao lado do texto, à parte do local principal, considera-se como paralelos.
- Links internos/externos: quando os links redirecionam a um conteúdo do próprio local que publica o texto principal, considera-se como link interno. O link externo apresenta conteúdo de outras fontes. Ambos podem estar presentes em uma narrativa digital.
- Links suplementares/duplicativos: são suplementares quando o conteúdo complementar apresenta material que adiciona informação ao que está sendo exposto ao texto principal. Contudo, se o conteúdo complementar apenas reforça o que está no texto principal (mesmo que utilizando outra mídia), considera-se como duplicativos.

- Links contextuais/relacionados/recomendados: são contextuais quando o material complementar apresenta um conteúdo que faz relação direta ao texto principal. São relacionados quando o material for apenas similar ao texto principal. Já quando o conteúdo são textos do próprio ambiente digital, considera-se como recomendados.

e) Elemento 5 – Comunicação:

- Tipo: formato de comunicação estabelecido no ambiente digital, como fórum, mensagens em tempo real, e-mail, publicações de textos, entre outros modos.
- Configuração: distingue-se em “Um-a-Um” (quando um usuário pode se comunicar diretamente com outro), “Um-para-Vários” (quando um usuário consegue enviar conteúdo que será visualizado por outros usuários na rede), “Vários-para-Um” (quando diferentes usuários podem enviar mensagens para um indivíduo em particular) e “Muitos-para-Muitos” (quando os usuários podem trocar conteúdo entre si, com vários enviando mensagens e também visualizando).
- Direcionamento: instantaneidade com que a comunicação é estabelecida, se em tempo real ou gravada.
- Moderação: a comunicação pode ser moderada (quando é examinada antes da publicação, podendo ser editada ou não ser publicada) ou sem moderação (quando é exibida sem nenhuma supervisão).
- Objetivo: diferencia-se em “troca de informações”, “registro” e “comércio”. Como exemplo, os fóruns possuem como objetivo a troca de mensagens entre os usuários, as bibliotecas digitais tem o objetivo de registro de conteúdo, já as lojas online permitem a interatividade dos usuários para que possam vender produtos.

### **As categorias essenciais dos ambientes digitais de Murray (2003)**

Em um contexto de compreensão das narrativas como um mecanismo de comunicação do mundo, Murray (2003) discorre sobre o poder imersivo dos ambientes digitais. Nesse sentido, as tecnologias assumem um papel de elemento intermediador para a interatividade, as trocas de experiências e o desenvolvimento das narrativas. Assim, Murray (2003) estabelece uma análise do ambiente digital a partir de quatro categorias que considera essenciais, que são: procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

- Procedimentais: é a capacidade dos ambientes digitais de executarem uma série de regras, incorporando algoritmos e heurísticas para identificar comportamentos e descrever processos. São as diferentes funções determinadas nos códigos dos ambientes que permitem o seu funcionamento.
- Participativos: capacidade de reagir às informações inseridas pelos usuários, tornando-os atraentes pela possibilidade de induzir comportamentos. É por meio dos padrões estabelecidos que um sistema pode até criar a ilusão de formar respostas aos usuários.
- Espaciais: capacidade dos ambientes digitais de apresentarem um espaço em que os usuários podem acessar, proporcionando a sensação de conectar lugares distantes, por meio da locomoção em diferentes cenários, o que é comumente visualizado em jogos.
- Enciclopédicos: capacidade de armazenar dados e categorizar informações, podendo constituir uma teia narrativa. É o exemplo das bibliotecas digitais, dos fóruns e das histórias criadas por vários usuários.

## **Análise do Aplicativo Doctors Way**

O aplicativo Doctors Way caracteriza-se como uma rede social exclusiva para médicos, com o objetivo de funcionar como um ambiente digital para os profissionais obterem conteúdo relevante sobre especialidades médicas, além de trocarem informações e dúvidas sobre casos clínicos. O aplicativo possui versões para Android, iOS e ainda para Desktop. A seguir, a descrição das seções presentes no aplicativo.

a) Cadastro: Na página de entrada do Doctors Way, o usuário deve acessar a rede com seu e-mail cadastrado e senha. Para efetuar um novo cadastro, o aplicativo solicita dados como o nome completo, número de CPF e o número do CRM (registro no Conselho Regional de Medicina).

b) Página inicial: A “home” do Doctors Way abriga links para as principais seções do aplicativo, como o Mural e o Centro de Estudos, conforme pode ser observado na Figura 1. Além disso, é na página inicial que o usuário tem acesso ao link do seu perfil, às mensagens recebidas e às “solicitações de amizades” dos outros usuários.



Figura 1: Página de entrada e página inicial da versão para smartphone.  
Fonte: Doctors Way (2015).

c) Perfil de usuário: O usuário tem uma página própria com suas informações no Doctors Way, no qual pode informar a especialidade médica de atuação, faculdade que cursou, escrever texto com seu currículo, entre outros. Além disso, na página aparecem links para acesso à rede de amigos daquele usuário e para suas outras redes sociais (Figura 2).



Figura 2: Página de perfil de usuário na versão Desktop.  
Fonte: Doctors Way (2015).

d) DW Consulta: A seção de Consulta do Doctors Way é composta por uma lista de perguntas feitas pelos médicos participantes da rede, que pode ser feita apenas com texto ou com imagens. Assim, a página DW Consulta constitui-se principalmente como um fórum para troca de informações sobre casos clínicos, mas também para dúvidas sobre a profissão e medicamentos (Figura 3).

e) Mural: A seção é uma página com uma linha do tempo das ações da rede de amigos do usuário, mostrando as perguntas realizadas naquele momento, atualizações de perfil, compartilhamento de notícias, etc. Todas as ações informadas no mural possuem espaços para comentários dos usuários e botão de “Gostei”.



Figura 3: Páginas da seção DW Consulta na versão para smartphone.  
Fonte: Doctors Way (2015).

f) Notícias: A página possui um conteúdo produzido pela administração da própria Doctors Way, informando notícias sobre a área da saúde que foram divulgadas em outros meios de comunicação. As notícias não podem receber comentários dos usuários, mas há botões para que compartilhem no mural.

g) Centro de Estudos: A seção é dividida por temas de especialidades médicas, como Cirurgia Bariátrica, Diabetes e Oftalmologia. Para cada tema, há um membro da rede designado como Editor principal e outros como Editores convidados, que são responsáveis por produzir conteúdo da página, com artigos, textos, vídeos ou imagens.

## **Análise do Doctors Way a partir dos elementos das narrativas de Paul (2010)**

Elemento 1 – Mídia: O aplicativo pode ser considerado como um ambiente digital de mídia múltipla, de acordo com a definição de Paul (2010), pois apresenta uma narrativa com diferentes mídias funcionando independentemente, ainda que estejam atuando no mesmo espaço na rede. Por todas as seções do Doctors Way, há textos e imagens, como nas postagens e perfis dos usuários, que atuam como elemento principal ou secundário, dependendo da seção em questão. Em seções como a DW Consulta, há o texto como mídia principal e a

imagem como mídia auxiliar. Já na seção Centro de Estudos, há determinados temas que possuem vídeo como conteúdo da página, utilizando o texto apenas como um elemento auxiliar. Contudo, embora diferentes mídias do aplicativo estejam presentes em uma mesma página, não se pode considerar como o ambiente digital multimídia de Paul (2010), pois não há uma interligação inteiramente articulada das mídias. Texto, imagem e vídeo possuem espaços delimitados no aplicativo, não aparecem como uma narrativa única, mas separadamente.

Elemento 2 – Ação: Em relação ao aspecto do tipo de ação que o conteúdo do aplicativo Doctors Way possui, pode-se considerar que há inúmeras combinações de movimento de conteúdo (estático/dinâmico) e de ação do usuário (passivo/ativo). Cada seção do aplicativo possui uma característica própria de conteúdo e ainda com diferentes possibilidades de ação, dependendo da função escolhida na página. Em todas as páginas, há o texto estático. Já para que o usuário tenha acesso ao texto das seções, há a necessidade de escolher qual link clicar. Assim, quando o usuário realiza a ação de selecionar qualquer uma das páginas, o conteúdo que irá surgir configura-se como ativo, pois necessita da ação do usuário para surgir. No entanto, quando o usuário já está na página escolhida, como no Mural, já há uma série de textos e imagens presentes na interface, que não pedem ação do usuário, configurando-os como passivos. Nas páginas do Centro de Estudos, há temas que apresentam vídeos como conteúdo, cujo objetivo é discorrer sobre determinado assunto, exemplificar procedimentos ou mostrar como reage um agente de um medicamento. No caso do vídeo, considera-se o conteúdo como dinâmico, pois é um conteúdo que se move na interface. E como o usuário pode escolher o momento de início, pausa ou término do vídeo, considera-se o conteúdo como ativo.

Elemento 3 – Relacionamento: Sobre a categoria Relacionamento determinada por Paul (2010), o aplicativo Doctors Way pode ser considerado como de conteúdo aberto, que permite as combinações de conteúdo “não-linear”, “customizável”, “calculável”, “manipulável” e “expansível”. A presença das combinações no aplicativo varia conforme a seção em que o usuário se encontra e de acordo com as funções que acessa. Na “página inicial” do aplicativo, há uma lista de todas as seções possíveis que o usuário tem à disposição (observar a Figura 1), assim como no Centro de Pesquisas e na seção Notícias. Da mesma forma, na seção DW Consulta, há uma lista de perguntas feitas pelos participantes da rede. Com isso, considera-se o conteúdo como “não-linear”, pois pode ser acessado pelo usuário na

sequência que desejar, sem a necessidade de seguir uma obrigatoriedade de ordem de visualização. Outro aspecto observado é o de conteúdo “customizável”. Na seção DW Consulta, além de o usuário poder visualizar todas as perguntas feitas na rede, cada usuário tem uma lista própria com todas as suas perguntas feitas para a comunidade e outra lista com todas as respostas que escreveu. Há ainda a possibilidade de ter uma lista com todas as perguntas da rede, de acordo com a especialidade desejada pelo usuário (Figura 3). Ainda na seção DW Consulta, nas listas de perguntas efetuadas e respondidas pelo usuário há uma numeração com a quantidade de cada uma (Figura 3), representando a característica de conteúdo calculável, por permitir o registro das ações do usuário. Também em cada página de perfil, há uma lista com os assuntos de interesse do membro, com uma contagem de artigos lidos, recomendações e vídeos vistos sobre cada tema (Figura 4). O conteúdo também é considerado “manipulável”, pois determinados elementos da interface podem ser movimentados, como os vídeos da seção Centro de Estudos. Além disso, no Mural, há a possibilidade de expandir comentários que estão ocultos na publicação. Com isso, o elemento deixa de ser estático e passa a ter movimento de acordo com a ação do usuário. Por fim, o conteúdo também é “expansível”, pois há a possibilidade do usuário acrescentar textos e imagens ao aplicativo. Ao escrever os textos da página de perfil (Figura 2), realizar perguntas na seção DW Consulta (Figuras 3 e 4) e comentar as publicações dos outros participantes, os usuários contribuem com o conteúdo do aplicativo, tornando-o expansível.

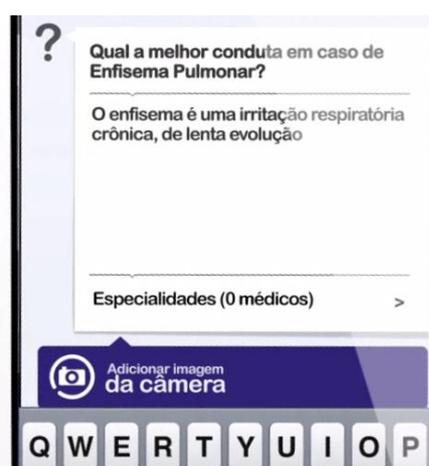


Figura 4: Possibilidade de adicionar conteúdo na seção DW Consulta (versão smartphone).  
Fonte: Doctors Way (2015).

Elemento 4 – Contexto: Como o aplicativo Doctors Way permite que os usuários adicionem conteúdo na rede, além da característica “expansível” mencionada no elemento

Relacionamento, há também o desenvolvimento do contexto das narrativas digitais de Paul (2010). O material adicional é relacionado ao conteúdo do aplicativo, complementando a informação apresentada. Dessa forma, a narrativa é considerada hipermidiática, constituída pelo uso de links, que oferecem uma contribuição ao tópico em questão em diferentes seções do Doctors Way. Em determinadas notícias divulgadas no aplicativo e artigos do Centro de Estudos, há a presença de links dentro do próprio texto da matéria, configurando a característica de links embutidos. Além disso, há a possibilidade dos próprios usuários da rede enviarem links por meio dos campos de comentários. Com isso, destaca-se a presença dos links chamados paralelos, pois estão à parte do conteúdo principal. Entre os links presentes no conteúdo das seções Notícias, DW Consulta ou mesmo no Mural, há tanto o redirecionamento para páginas internas do aplicativo quanto para fontes externas. Com isso, o material complementar é constituído pelo conteúdo produzido no Doctors Way e também por conteúdos advindos de outras fontes. As contribuições de conteúdo são tanto com materiais duplicativos quanto com suplementares. Nas perguntas da DW Consulta, há respostas que trazem links com textos que buscam elucidar as questões levantadas, apresentando novas camadas textuais ao tópico (links suplementares). Ao mesmo tempo, na seção de Centro de Estudos, há links nos próprios artigos que buscam reforçar uma explicação sobre o que foi debatido no texto (links duplicativos). Grande parte dos links encontrados no Doctors Way são denominados de contextuais por Paul (2010), pois apresentam material que faz menção direta ao que está sendo discutido no texto, principalmente pela característica de Pergunta-Resposta da seção DW Consulta, que explora necessidade de fornecer conteúdo específico sobre o tema. Contudo, não se exclui a presença dos links dos tipos relacionados e recomendados, encontrados na seção Centro de Estudos, a partir dos comentários dos usuários nos artigos e por listar outros artigos sobre o mesmo tópico de doença.

Elemento 5 – Comunicação: Em relação ao último elemento de Paul (2010), a Comunicação, como o aplicativo Doctors Way apresenta diferentes funcionalidades, há grande variabilidade de características e possibilidades de conexão entre os usuários no ambiente digital. A “configuração” da comunicação acontece nos três modos previstos pela autora. O modo “Um-a-Um” ocorre por meio das mensagens diretas que podem ser enviadas entre dois usuários. O modo “Um-para-Vários” ocorre na seção Centro de Estudos, em que um editor publica conteúdo sobre um tema e a rede pode acessá-lo. Já o modo “Vários-Para-Vários” pode ser observado na seção DW Consulta (Figura 3), em que todos os usuários da

rede podem escrever perguntas e todos os usuários da rede podem respondê-las. O “tipo” da comunicação também é variado, podendo ser estabelecido pela presença do fórum da seção DW Consulta, dos comentários nas publicações do Mural e do Centro de Estudos, bem como nas mensagens diretas. De acordo com a característica “direcionamento” de Paul (2010), considera-se que o aplicativo tem sua comunicação “ao vivo”, ao publicar imediatamente as mensagens enviadas. A comunicação também pode ser considerada “gravada”, como os vídeos presentes no Centro de Estudos e mesmo como as mensagens enviadas, pois continuam sendo exibidas no aplicativo tempos depois de publicadas. Todas as mensagens enviadas pelos usuários na rede são publicadas instantaneamente no aplicativo. Por isso, considera-se que este tipo não recebe moderação. No entanto, pela política da empresa, podem-se realizar denúncias no caso de algum membro publicar algo ofensivo. Apenas neste caso, as mensagens serão avaliadas. De modo geral, como as funcionalidades do Doctors Way fazem relação com aspectos das redes sociais, o aplicativo adquire como principal objetivo o da troca de informações entre médicos. Além disso, como o conteúdo do aplicativo possibilita a posterior busca de informações, entende-se também que outro objetivo é o de registro.

## **Análise do Doctors Way a partir das categorias essenciais de Murray (2003)**

A partir das considerações de Murray (2003) sobre as categorias essenciais dos ambientes digitais, pode-se considerar que o aplicativo Doctors Way está em concordância com quatro definições da autora: procedimental, participativo, espacial e enciclopédico. Destaca-se a seguir como o aplicativo apresenta cada categoria.

**Categoria 1 – Procedimentais:** Com as diferentes funcionalidades presentes no Doctors Way, o aplicativo possui definições específicas para a atuação dos usuários, determinando locais de interatividade, pontos de acesso, possibilidades de visualização de conteúdo, entre outros. Assim, o Doctors Way permite que o usuário possa acessar vídeos ou ler artigos ao ir para determinado link na página do Centro de Estudos (ver Figura 5), escrever textos e publicar imagens nas listas de perguntas da DW Consulta. São os diferentes procedimentos possíveis no Doctors Way que o evidenciam como uma máquina que executa processos.

**Categoria 2 – Participativos:** A interatividade da rede e a instantaneidade em que as informações são visualizadas explicita o comportamento de participação na relação usuários-aplicativo. A partir da interatividade presente, tem-se a possibilidade de troca de mensagens

entre os próprios usuários, que conversam, enviam textos e imagens uns aos outros em tempo real. Assim, são agentes “participativos” do aplicativo, que conferem a colaboração pessoal ao lado da colaboração que a “máquina” proporciona, ambos capazes de reagir e dialogar em ações com o usuário.



Figura 5: Funcionalidades na página da seção Centro de Estudos na versão Desktop.  
Fonte: Doctors Way (2015).

Categoria 3 – Espaciais: Por ser constituído por variadas seções, o aplicativo Doctors Way proporciona ao usuário a sensação de estar em um espaço próprio, podendo de conectar a diferentes locais, configurando a categoria Espacial de Murray (2003). Em sua página de perfil (Figura 2), o usuário reconhece o espaço como particular, em que irá construir com suas informações pessoais, que serão visualizadas pelos outros membros. Já na página do Centro de Estudos, o usuário tem um ambiente para a obtenção de conhecimento, a partir dos artigos divulgados pelos editores. Desse modo, há diferentes locais, cada um com características específicas, que conferem ao aplicativo a sensação de um ambiente espacial, como salas distintas para os médicos locomoverem-se.

Categoria 4 – Enciclopédicos: A característica é evidenciada pela capacidade do aplicativo em armazenar informações, em que os usuários podem acessar as páginas para consulta de conteúdo. Na seção Centro de Estudos, os temas presentes trazem artigos, vídeos e imagens, com conteúdo que pode ser acessado a qualquer momento, servindo de biblioteca digital (ver Figura 6 a seguir). Da mesma forma, na seção DW Consulta (Figura 3), a lista de perguntas possui o objetivo de servir como fonte para os usuários tirarem dúvidas sobre casos

clínicos, além de todos os textos escritos pelos usuários no Mural, os comentários e fotos publicadas.

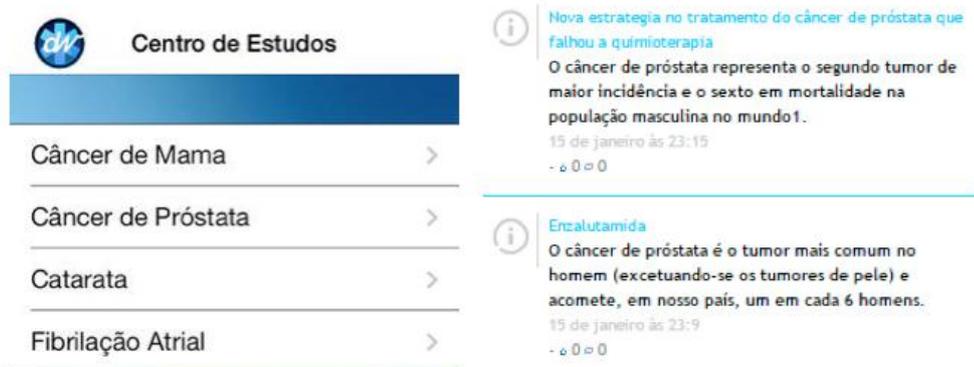


Figura 6: Consulta de conteúdo nas páginas da seção Centro de Estudos (versão smartphone).  
Fonte: Doctors Way (2015).

## Considerações finais

Este artigo possuía o objetivo de analisar o potencial de interatividade do aplicativo Doctor Way. Para tanto, foram utilizados os critérios adotados por Paul (2010) e Murray (2003), que dividem em cinco elementos de narrativas digitais e quatro categorias essenciais, respectivamente. Após a aplicação do estudo, pode-se analisar a atuação do aplicativo em relação às possibilidades que os usuários têm para a narrativa digital.

Entende-se que a análise estabelecida não pretende classificar o desempenho de aplicativos ou sistemas como melhor ou pior que outros, dependendo da presença ou possível ausência dos elementos analisados, uma vez que podem existir objetivos distintos para cada ambiente digital. Nota-se que a interatividade é um conceito que permite diferentes delimitações e é abordada pela literatura a partir de variadas perspectivas. Com isso, entende-se que é necessário estabelecer um objetivo específico para a análise de um sistema digital. No caso deste artigo, optou-se pela utilização dos conceitos de Paul (2010) e Murray (2003), a fim de analisar as características da interatividade do aplicativo Doctors Way, analisando as propriedades narrativas sob um contexto mais amplo, tendo em vista a organização do ambiente digital.

## Referências Bibliográficas

- DOCTORS WAY. Sobre o aplicativo Doctors Way. 2015. Disponível em: <<http://www.doctorsway.com.br>>. Acesso em: 10 jan, 2017.
- FRAGOSO, S. Representações espaciais em novas mídias. In: Dinora Fraga da Silva; Suely Fragoso. (Org.). Comunicação na Cibercultura. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001, v. 1, p. 105-115.
- GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- JENSEN, J. F. 1999. Apud: PRIMO, A. Interação mediada por computador. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LEMOS, A. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LEVY, P. Cibercultura. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2000.
- MACIAS, W. A Preliminary Structural Equation Model of Comprehension and Persuasion of Interactive Advertising Brand Web Sites. In: Journal of Interactive Advertising. 2003.
- MURRAY, J. Hamlet no Holodeck-O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- NASSAR, V.; PADOVANI, S. Proposta de classificação para níveis de interatividade com foco na construção e no compartilhamento de conteúdo. In: Interaction South America 2011. Anais do III Congresso Internacional de Design de Interação. Belo Horizonte: IxDA, 2011.
- PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana. Hipertexto e hipermídia. As novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2010.
- PRIMO, A. Interação mediada por computador. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- RAFAELI, S. Interactivity: From new media to communication, Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science. Sage: Beverly Hills, CA. 1988.
- YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 4. ed. São Paulo: Editora Bookman, 2010.