

# **Interatividade como dispositivo do jornalismo online.**

Luciana Mielniczuk\*

## **Resumo**

O texto aborda a interatividade no jornalismo online. Através de revisão bibliográfica, define-se um conceito de interatividade que possa servir como categoria operacional para estudos nesta área. A seguir propõe-se que este conceito seja trabalhado a partir da idéia de ‘dispositivo’. Enquanto dispositivo, a interatividade seria um elemento que, além de ser constitutivo no jornalismo online, seria também condicionante de uma séria de relações que se estabelecem em torno deste recente fenômeno.

## **1. Introdução**

Este texto pretende sistematizar algumas idéias com o intuito de buscar caminhos para estudar o jornalismo online a partir da compreensão do fenômeno da interatividade. Trata-se portanto de um trabalho em processo. Potencializada pelo desenvolvimento tecnológico, que também possibilitou o surgimento da Internet e consequentemente de outros usos e produtos de comunicação, a interatividade não pode ser vista meramente como um acontecimento técnico. Mesmo não a considerando como um aspecto revolucionário do jornalismo online - àquele que poderia cunhar um produto jornalístico com características até então totalmente desconhecidas - não se pode deixar de considerar a relevância da interatividade para este tipo de jornalismo.

Constituindo-se em um aspecto formador e formante da estrutura através da qual os produtos noticiosos são disponibilizados na web, a interatividade é mais do que uma simples característica, podendo ser lida como um dispositivo: algo que marca, condiciona e determina processos que interferem na produção, no produto e na recepção dos sites jornalísticos desenvolvidos para a web.

## **2. Interatividade: um breve mapeamento**

Pensar a questão da interatividade relacionada à mídia é uma tarefa complexa não só pela natureza do assunto em si, mas pelo contexto de velozes transformações no qual ele está inserido. Não se pretende contemplar a questão em toda a sua complexidade, a proposta restringe-se a articular uma definição de interatividade que possa dar conta da atual preocupação

---

\* Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas, FACOM / UFBA. Bolsista CNPq.

que é a de tentar compreender tal fenômeno no jornalismo online.

Vittadini defende a idéia de que para compreender e definir a interatividade proposta pelas novas mídias é necessário fazê-lo “(...) a través de la identificación de múltiples relaciones con otras formas de comunicación conocidas por nosotros” (1995, p.151). Segundo a autora, o conceito de interação, identificado com qualquer campo do saber, abrangendo as ciências exatas e humanas, refere-se a um tipo de ação que envolve vários sujeitos. Caracteriza-se por

“situar-se en un espacio-tiempo en cuyo ámbito se establece um campo de acción común en el que los sujetos involucrados deben poder entrar en contacto entre sí. Es asimismo fundamental la capacidad de acción de cada sujeto, que debe estar en condiciones de influir en el sucesivo desarrollo de la interacción determinandolo con su actuación: cada acción de un sujeto debe constituir la premisa de las acciones realizadas posteriormente por los demás. Enfin, la interacción se realiza sobre la base de una serie de reglas y puede llegar a introducir cambios en el contexto” (Vittadini, 1995, p. 151).

Na Comunicação, o diálogo interpessoal é uma forma de interação. Uma situação em que duas ou mais pessoas colocam-se em contato direto ou através de alguma mediação para participar de uma ação comum, onde todos os sujeitos envolvidos possuem o poder de agir. Para cada ação proposta corresponderá uma reação distinta, modificando o contexto do grupo.

De acordo com alguns autores, entre eles Lemos (1997) e Vittadini (1995), há uma diferenciação entre interatividade e interação. A primeira estaria relacionada ao contato interpessoal, enquanto a segunda seria mediada. A interatividade seria então “un tipo de comunicación posible gracias a las potencialidades específicas de unas particulares configuraciones tecnológicas” (Vittadini, 1995, p.154), cujo objetivo é imitar, ou simular, a interação entre as pessoas.

O interesse pelo assunto interatividade não é tão recente quanto a evidência que o termo ganhou, Machado (1997), ao remeter a textos de Brecht, Enzensberger e Williams, mostra que a preocupação destes teóricos é bem mais antiga do que a disseminação das novas mídias.

Na década de trinta, Brecht ao pensar sobre o rádio dizia:

“(…) hay que transformar la radio, convertirla de aparato de distribución en aparato de comunicación. La radio sería el más fabuloso aparato de comunicación imaginable de la vida pública, un sistema de canalización fantástico, es decir, lo sería si supiera no solamente transmitir, sino también recibir, por tanto, no solamente oír al radioescucha, sino también hacerle hablar (...)” (1984, p.89)

Nos anos setenta, Enzensberger (1979) apontava a distância existente entre emissor e receptor, dizendo que o *feedback*, do ponto de vista técnico, estava reduzido ao mínimo possível. No mesmo período, em seus estudos sobre televisão, Williams (1992) chamava a atenção para a

diferenciação entre reatividade<sup>1</sup> e interatividade. O primeiro conceito estaria ligado à idéia de registrar a reação da audiência através de um menu de opções, já a interatividade implicaria em uma resposta genuína dos membros da audiência.

Como determinantes da categoria interatividade haveria três fatores. Primeiro, trata-se de uma ação comum que ocorre entre dois ou mais agentes. Segundo, os agentes envolvidos devem ter capacidade igualitária de ação de modo a poder influir no desenvolvimento do processo. A ação de um deve servir como premissa para a ação de outro. Terceiro, refere-se a imprevisibilidade à das ações.

A simples dicotomia interativo/reactivo, apesar de ser interessante para fundamentar discussões ou classificar situações, mostra-se insuficiente para dar conta de muitas situações que nos são apresentadas na atualidade. Essa polarização poderia ser o bastante para pensar o tema em relação ao modelo tradicional dos meios de comunicação de massa (centralizador, com fonte única e audiência dispersa). Ocorre que, no modelo rizomático das mídias digitais, surgem situações que não se enquadram nem em uma categoria nem em outra.

A preocupação com os ambientes informáticos baliza os estudos que Primo (1998) vem realizando sobre interatividade. Assim como Vittadini, ele também acredita que “deve-se partir de estudos que investigam a interação no contexto interpessoal.” (Primo, 1998). Então, para fazer sua proposta de estudo<sup>2</sup>, o autor estabelece dois tipos de interatividade: a interação mútua e a interação reativa. Ele vai considerar a relação reativa como um tipo de interação - um tipo fraco de interação, com limitações.

Primo admite que o computador como um agente “ativo e criativo, com percepções e interpretações verdadeiramente contextualizadas e inteligentes, ainda é um projeto do campo de inteligência artificial” (1998). Por este motivo, as relações que se estabelecem entre homem-máquina, são do tipo interação reativa, pois os sistemas apresentados possuem um universo limitado.

Ressaltando o papel do usuário em suas reflexões, Machado - ao contrário de Primo - acredita que, por permitir um armazenamento não linear de informações, o computador possibilita “(...) uma recuperação *interativa* dos dados armazenados, ou seja, ele permite que o processo de leitura seja cumprido como um *percurso*, definido pelo leitor-operador, ao longo de um universo textual onde todos os elementos são dados de forma simultânea” (1997). Logo, a estrutura hipermídia é considerada interativa por constituir-se em um conjunto de informações (textos, sons, imagens) “(...) ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, que podem ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor obras instáveis em quantidades infinitas (...)” (Machado, 1997).

Com relação à interatividade homem-máquina observa-se que Primo e Machado valorizam agentes diferentes para buscarem suas definições. O primeiro está preocupado com o sistema informático e estrutura sua tese

<sup>1</sup> Para Vittadini reatividade é: “la capacidad de suscitar reacciones en los espectadores (...) Se trata, no obstante, de un tipo de influencia recíproca que no se refiere a un intercambio comunicativo singular y en el que el poder comunicativo no está equitativamente distribuido entre los interlocutores; también porque el canal de transmisión de las informaciones no es único y los que están a disposición de los usuarios se caracterizan por una potencia difusiva inferior” (1995, p.153).

<sup>2</sup> Primo esclarece que seu texto tem pretensão de ser uma proposta de estudo, não se tratando de um postulado fechado.

prioritariamente sobre este problema, concluindo que a interação homem-máquina é limitada pelo fato do estado da arte destes sistemas ainda apresentar situações limitadas. Ao contrário, Machado valoriza o ‘poder’ de escolha que é atribuído ao receptor, deduzindo então que os sistemas em hipermídia são interativos por permitir que os usuários naveguem pela informação.

Exceto pela utilização da inteligência artificial, parece pouco provável alcançar entre homem-máquina o mesmo tipo de interação possível entre homem-homem. Neste caso, somente as trocas homem-homem, através do computador, seriam classificadas como interatividade. As demais situações que envolvem relações de ação-reação entre homem e máquina seriam classificadas como reativas. Porém essa categorização parece limitadora para o avanço das discussões sobre o assunto. Propõe-se, então, a ‘flexibilização’ do conceito de interatividade de acordo com a seguinte classificação de interatividade proposta por Lemos (1997):

- **interação social**: diz respeito à relação homem-homem, também é denominada simplesmente interação;

- **interação técnica**: refere-se à relação homem-técnica<sup>3</sup>. Esta relação é entendida como “uma atividade tecno-social presente em todas as etapas da civilização” (Lemos, 1997). Em outras palavras, esta instância, também denominada interatividade, caracteriza-se pela ação dialógica entre o homem e a máquina.

O autor divide ainda a interatividade - interação técnica - em analógico-mecânico ou eletrônico-digital. Esta última permite ao usuário, além de interagir com a máquina (única possibilidade oferecida pela interação analógico-mecânica), também interagir com o conteúdo, ou seja, com a informação<sup>4</sup>.

É interessante esclarecer que os diferentes níveis apresentados<sup>5</sup> não possuem caráter de exclusão e sim de complementação.

No caso do jornalismo digital, não se pode falar apenas em interatividade e sim em uma série de processos interativos. Adota-se o termo multi-interativo (Mielniczuk, 1998) para designar o conjunto de processos interativos que envolvem a situação do leitor de um jornal online. Entende-se que, conforme ilustrado na Figura 1, diante do computador - conectado à Internet - o usuário estabelece relações: a) com a máquina; b) com a própria publicação, através do dispositivo do hipertexto; e c) com outras pessoas - seja autor ou outros leitores - através da máquina.

No presente texto, a preocupação é centrada na interatividade estabelecida entre leitor e publicação<sup>6</sup> - que

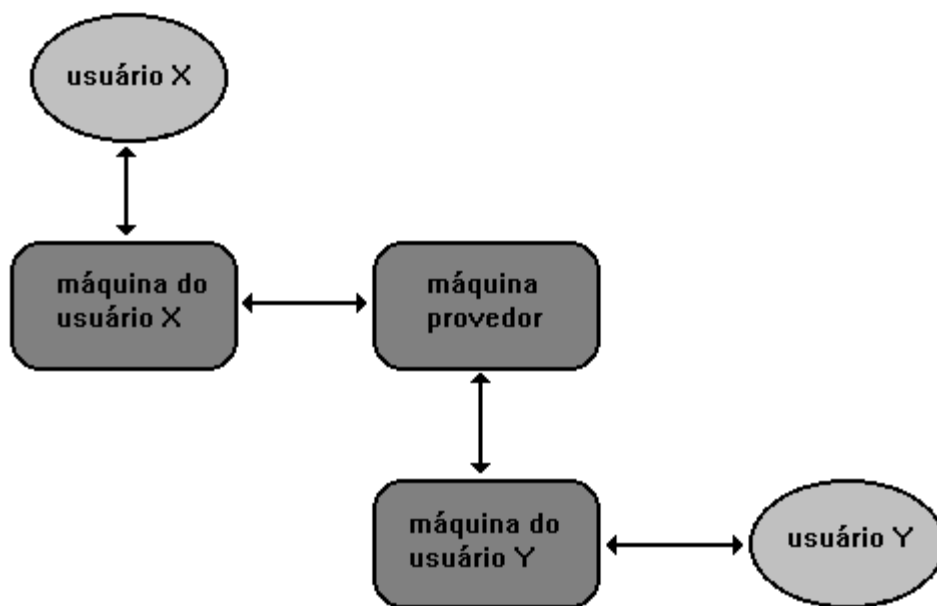
<sup>3</sup> Por técnica o autor entende ferramenta, objeto ou máquina, que é, e sempre foi, inerente ao social.

<sup>4</sup> Para estes casos específicos, torna-se imprescindível fazer referência à importância da interface, pois ela é a zona de contato entre homens e máquinas. A função da interface é a de “(...) traduzir, articular espaços, colocar em comunicação duas realidades diferentes” (Bairon, 1995, p. 18).

<sup>5</sup> Também é sugerido um tipo de interação fruto da relação máquina-máquina. Tal situação é ilustrada por Negroponte ao descrever a seguinte situação “(...) se sua geladeira nota que está faltando leite, ela pode ‘pedir’ ao carro para lembrá-lo de comprar leite a caminho de casa” (1995, p. 184). A principal questão é que os microprocessadores que integram nossos aparelhos domésticos ainda não funcionam em sistemas integrados. Sugestão realizada durante o seminário Cibercultura, promovido pelo PPGCOM/UFRGS juntamente com o Curso de Mestrado em Comunicação Social /PUC-RS, em Porto Alegre, no mês de novembro de 1997.

<sup>6</sup> Sobre interatividade entre pessoas através da máquina, no caso do jornalismo online, ver MIELNICZUK, Luciana **Jornalismo online e os espaços do leitor: um estudo e caso do NetEstado**. (Dissertação de Mestrado). UFRGS/PPGCOM, Porto Alegre, 1998.

corresponde ao que Lemos denomina de interatividade eletrônico-digital. Trata-se da interatividade que o leitor / usuário estabelece com a própria publicação, em termos práticos, à situação de navegação dos leitores no hipertexto, que em última instância é o jornal na web.



**Figura 1** - Processo multi-interativo proposto pelos jornais digitais online.

### 3. Hipertexto e interatividade no jornalismo online

Referindo-se aos estudos de mídia, especificamente às abordagens voltadas para os jornais diários, Mouillaud (1997) chama a atenção para a separação freqüentemente realizada entre suporte e conteúdo. O autor defende a idéia de que “(...) o discurso do jornal não está solto no espaço; está envolvido no que chamaria de ‘dispositivo’ que, por sua vez, não é uma simples entidade técnica, estranha ao sentido” (1997, p.29).

Para melhor entender a idéia de dispositivo é preciso recorrer a Foucault (1999), quando este discorre sobre o panóptico. Trata-se uma estrutura arquitetônica de prisão, circular, na qual as celas ficam dispostas nas bordas do círculo. A partir das celas, um preso não consegue enxergar os outros presos em celas ao seu lado, tampouco enxergam o vigia, localizado em uma guarita alta situada no centro da circunferência. Independente da presença ou não do vigia, este tipo de construção cria a sensação de permanente controle, imposta pelo restrito campo de visão permitido aos presidiários.

Concebido no século XVIII, o panóptico tem como efeito mais importante, segundo Foucault, a capacidade de

“ induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que

assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação; que a perfeição do poder tenda a tornar inútil a atualidade de seu exercício; que esse aparelho arquitetural seja uma máquina de criar e sustentar uma relação de poder independente daquele que o exerce; enfim, que os detentos se encontrem presos numa situação de poder de que eles mesmos são os portadores. Para isso, é ao mesmo tempo excessivo e muito pouco que o prisioneiro seja observado sem cessar por um vigia: muito pouco, pois o essencial é que ele se saiba vigiado; excessivo, porque ele não tem necessidade de sê-lo efetivamente.” (1999, p. 166-67).

O panóptico, muito mais do que uma estrutura física, funciona como um dispositivo que se impõe aos atores da situação, proporcionando a sujeição destes a uma certa lógica de funcionamento, neste caso específico, à lógica de controle.

Mouillaud, pensando essa questão dos dispositivos e relacionando-a com o jornalismo - ao defender que a forma, enquanto dispositivo, predispõe o sentido – delimita o que seria um dispositivo:

- “1) Os dispositivos são os lugares materiais ou imateriais nos quais se inscrevem (necessariamente) os textos (despachos de agências, jornal, livro, rádio, televisão etc...).
- 2) Chamamos de ‘texto’ qualquer forma (de linguagem, icônica, sonora, gestual etc...) de inscrição.
- 3) O dispositivo tem uma forma que é sua especificidade, em particular, um modo de estruturação do espaço e do tempo.
- 4) O dispositivo não é um ‘suporte’, mas uma ‘matriz’ que impõe suas formas aos textos (uma conversação ‘informal’ se inscreve nas formas da conversação, como variante de um paradigma).
- 5) Os dispositivos se encaixam uns nos outros. O jornal se inscreve no dispositivo geral da informação e contém, ele próprio, dispositivos que lhe são subordinados (o sistema dos títulos, por exemplo).
- 6) Os próprios dispositivos pertencem a lugares institucionais: um anfiteatro de universidade não é apenas uma cena espacial, mas um subconjunto da instituição universitária. Os dispositivos e as instituições têm uma relativa autonomia entre si (um lugar institucional pode ser o mesmo com dispositivos diferentes, e um dispositivo pode funcionar em diferentes lugares). Entretanto, o dispositivo e o lugar são indissociáveis do sentido no qual só se atualizam um pelo outro.
- 7) Considerados do ponto de vista genético, o dispositivo e o texto se precedem e determinam-se de maneira alternada (o dispositivo pode aparecer como uma sedimentação do texto, e o texto, como

uma variante do dispositivo, por exemplo, um número do jornal diário e sua coleção)” (1997, p. 35).

No percurso do escrito, entre as pedras de argila e a tela dos computadores, foram muitos os suportes que envolveram o texto. Observando a evolução destes suportes, nota-se o quanto estas ‘molduras’ foram determinantes nas relações de produção e de leitura dos mesmos. No tempo em que os escribas reproduziam as letras manualmente nos pergaminhos ou papiros, o texto não apresentava espaçamento entre palavras e parágrafos; era um fluxo contínuo que apenas mudava de linha. Somado a isto, as longas tiras de papel, armazenadas em forma de rolos, dificultavam a leitura de um texto contínuo sobre um material delicado, que exigia cuidados no manuseio. Sem contar com o desconforto que exigia a mobilização dos dois braços para segurar o pergaminho. O ato de ler, privilégio de poucos, era realizado em voz alta em cabines de bibliotecas ou em sessões coletivas de leitura.

O rolo ou *volumen*, enquanto lugar material no qual os textos se inscrevem, determinam uma forma específica de organização e apresentação do escrito, que por sua vez funciona, mais do que um simples suporte, como uma matriz condicionante da produção e acesso aos textos durante um determinado período da nossa história. O mesmo acontece quando o pergaminho, em formato de rolo, começa a ser retalhado em folhas soltas e costurado ou colado em cadernos.

Com a estruturação dos textos em cadernos, sua manipulação tornou-se mais agradável. Surgiu a possibilidade de paginar, criar índices, propor a relação entre trechos separados na obra. Junto com a fragmentação dos textos em trechos para cada página, também surge a separação das palavras, facilitando e vulgarizando a leitura – que se torna um ato silencioso e individual. Para um outro suporte / dispositivo, uma nova organização dos textos e outras relações que se estabelecem em torno do mesmo.

Nesta fase, merece destaque a prática de estabelecer relações entre diferentes trechos de uma mesma obra (seria uma forma embrionária de hipertexto?) proporcionada pela facilidade de localizar fragmentos diferentes de textos em função da criação de índices e da paginação. Prática essa muito explorada nas pregações do cristianismo, pois era utilizada para “... a confrontação dos Evangelhos e a mobilização, no fim da pregação, do culto ou da oração, de citações da palavra divina.” (Chartier, 1994, p.102). Este fato fez com que o códex fosse fortemente relacionado com o cristianismo.

Como aponta Mouillaud (1997), vários dispositivos encaixam-se uns nos outros, sendo o imbricamento de uma série de dispositivos que atua como fator formante de uma dada realidade. No surgimento do impresso, permanece o dispositivo / formato, que é o códex ou livro, a mudança ocorre no âmbito da reprodução dos textos. O impresso, funcionando como um dispositivo, vai facilitar e baixar os custos de produção dos textos, aumentando de maneira significativa o volume e a rapidez com que as informações circulam. O material empregado já é o papel que, com um custo bem mais baixo, permite um novo salto da leitura em direção a sua democratização.

E também é assim que o jornalismo impresso, da forma como o conhecemos na atualidade, constitui-se por um sistema de dispositivos que acaba por determinar a série de relações que se estabelecem em torno deste fenômeno. Trata-se da periodização; do papel como suporte; da linguagem adotada; da fragmentação dos textos em títulos, subtítulos, textos de apoio; entre outros.

O jornalismo online acrescenta ao conjunto de dispositivos que constituem o âmbito do jornalismo impresso<sup>7</sup> outros dispositivos que, mesmo não sendo inéditos por já existirem no sistema atual, são potencializados pelo meio digital e podem passar a pressupor uma lógica diferenciada de funcionamento do produto jornalístico. Por esta razão, defende-se a idéia que a interatividade é um dispositivo bastante significativo por dois motivos principais: 1) ela é inerente ao hipertexto e 2) ela pode determinar uma relação com características até então desconhecidas entre leitor (usuário) e texto.

Na web os jornais online são apresentados em forma de hipertexto. Nelson, autor desta expressão criada nos anos sessenta, quando aborda o conceito, refere-se a “*nonsequential writing* - text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways” (Nelson *apud* Landow, 1992, p.4). Chegou o momento em que é possível organizar e disponibilizar as informações de uma forma muito diferente da qual se está habituado. Texto, sons e imagens (estáticas e em movimento), coexistem em uma única tela. São ‘partes’ da informação que tanto podem estar limitadas em si mesmas como podem remeter, de forma associativa, através de links, para outras informações ou mesmo outros hipertextos.

Diante desta forma de organização da informação, num meio digital, o leitor / usuário participa de uma situação de interatividade ao poder escolher, dentre a malha hipertextual, aqueles links que ele deseja e que lhe darão a continuidade da informação. A partir disso conclui-se que a interatividade é um elemento constitutivo do hipertexto. A simples ação de navegar pelo jornal online é por si só uma atividade interativa. É claro que, dependendo do hipertexto, esta situação será mais ou menos complexa.

No momento em que o leitor possui autonomia para criar os caminhos que constituirão a sua leitura no jornal tem-se aí uma situação diferente da habitual. É certo que ao ler o jornal em papel, o leitor poderá ordenar sua leitura de acordo com seu desejo e/ou suas necessidades. Acontece que o impresso lhe impõe uma forma, uma certa organização linear, uma ordenação dos textos que está na superfície do papel, que ‘salta aos olhos’. No online, a organização da informação acontece por ‘camadas’ ou menus, e o usuário vai localizando o que lhe interessa através dos cliques nos links e sem a possibilidade de ‘esbarrar’ nas outras informações, senão as selecionadas. Essa autonomia atribuída pelo hipertexto ao leitor é denominada por alguns

---

<sup>7</sup> As empresas jornalísticas, a partir dos anos 90, quando surgem os jornais na rede, fazem seus jornais na rede com um modelo muito parecido ao do impresso. Este momento refere-se ao uso da metáfora do jornal impresso na constituição de sites na Internet. No momento atual, nota-se o aparecimento de websites noticiosos, que ao explorarem cada vez melhor as potencialidades da rede - hipertextualidade, multimidialidade, interatividade, entre outras -, afastam-se da metáfora do jornal impresso em busca de uma gramática própria adequada à Internet. Apesar desta tendência, o dispositivo do jornal impresso ainda muito influente na gramática (ainda em gestação dos websites noticiosos).

autores, entre eles Bolter<sup>8</sup>, de co-autoria. Ao construir o discurso que será lido entre uma gama de opções, o leitor estaria tornando-se co-autor da narrativa proposta.

Apenas a constatação do parágrafo anterior traz para o jornalismo uma série de indagações, entre elas: quais alterações na produção de sentido que poderia haver na passagem da leitura do texto impresso seqüencial para a leitura de um texto em hipertexto?; quais as implicações desta autonomia na construção de um sentimento coletivo de realidade que o jornalismo viabiliza, já que cada leitor terá acesso a informações diferentes? Este último questionamento pode ser feito também com relação à *agenda setting*.

#### 4. Considerações finais

Para Palacios “os elementos usualmente apontados como rupturas no jornalismo online (hipertextualidade, multimídia, interatividade, atualização contínua, personalização) são na verdade continuidades de características já existentes em outros suportes / dispositivos” (1999). No caso da interatividade possibilitada pela navegação num hipertexto, pode-se dizer que realmente não se trata de algo genuíno. A liberdade que o leitor possui para ler ou não determinados textos no jornal impresso, bem como saltar trechos ou fazer associações entre textos localizados em páginas ou até edições diferentes, não deixa de ser hipertextualidade, como pode ser visto na história do hipertexto.

É preciso cuidar, porém, para não cair no extremo oposto do que a mídia fez com o termo interatividade: ao valorizar tal possibilidade técnica de forma demasiada, acabou por banalizá-la e criar uma certa confusão acerca do seu significado, pois, de uma hora para outra, quase todos os produtos oferecidos pelos meios de comunicação passaram a ser ‘interativos’.

Por outro lado, não se pode subestimar a continuidade – e potencialização – da característica interatividade nos jornais online. Conforme aponta Lévy, “a interatividade assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação, do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico” (1999, p. 82).

Como já foi referenciado, este texto não se pretende conclusivo, trata-se um trabalho em progresso. E o que se pretende, ao propor que a interatividade no jornalismo online seja estudada a partir da idéia de dispositivos - de um conjunto de dispositivos que coexistem e se sobrepõem – é apontar caminhos, encontrar um viés para abordar a questão de forma que seja possível contemplar a complexidade das situações que nos são apresentadas pelo jornalismo desenvolvido para a web: assim como a ‘idéia’ de um panóptico ultrapassa os limites da construção arquitetônica, a interatividade não pode ser tratada como um mero recurso do meio informático que veio beneficiar o jornalismo.

#### 5. Referências Bibliográficas

---

<sup>8</sup> Sobre produção conjunta de hipertextos e co-autoria, ver BOLTER, David. **Writing Space: the computer, hypertext and the history of writing**. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 1991.

- BRECHT, B. **El Compromiso en Literatura y Arte**. 2. ed. Barcelona: Ediciones Península, 1984.
- CHARTIER, Roger. **A Ordem dos Livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.
- ENZENSBERGER, H. M. **Elementos para uma Teoria dos Meios de Comunicação**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1979.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- GOUAZÉ, Jean. Acontecimentos e Comunicação. Conferência proferida na FACOM/UFBA, 14.10.1999.
- LEMONS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais**. [online] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>. Arquivo capturado em 07.11.1997.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LANDOW, George. **Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology**. Baltimore: The Johns Hopkins, 1992.
- LONGHI, Raquel. **Metáforas e Labirintos: A Narrativa em Hipertexto na Internet**. (Dissertação de Mestrado). UFRGS/PPGCOM, Porto Alegre, 1998.
- MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana. (org.) **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- MIELNICZUK, Luciana. **Jornalismo online e os espaços do leitor: um estudo e caso do NetEstado**. (Dissertação de Mestrado). UFRGS/PPGCOM, Porto Alegre, 1998.
- MOUILLAUD, Maurice; PORTO, Sérgio Dayrell (org.). **O Jornal: da forma ao sentido**. Brasília: Paralelo 15, 1997.
- PALACIOS, Marcos. **O que há de (realmente) novo no Jornalismo Online?** Conferência proferida por ocasião do concurso público para Professor Titular na FACOM/UFBA, 21.09.1999.
- PRIMO, Alex. **Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo**. Trabalho apresentado no GT de Teoria da Comunicação, Intercom, Recife, 1998.
- VITTADINI, Nicoletta. Comunicar con los Nuevos *Media*. In: BETTETINI, Gianfranco; COLOMBO, Fausto. **Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación**. Barcelona: 1995.
- WILLIAMS, R. **Television: technology and cultural form**. Hanover: Wesleyan University Press, 1992.

