

## Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias

*Luciana Mielniczuk*

*Doutoranda FACOM/UFBA*

### **Resumo**

O texto aborda inicialmente a questão da interatividade a partir da discussão interatividade/reatividade. Posteriormente é feito um breve mapeamento sobre como o assunto vem sendo abordado por estudiosos da área: Castells, Dizard, Lemos, Lévy, Machado, Primo, Silva e Vittadini.

### **1. Introdução**

Interatividade é um termo que ganhou expressão na atualidade com a disseminação das novas tecnologias de comunicação e tem sido utilizado com sentidos muito diversos. É uma palavra da moda, circulando tanto no meio acadêmico quanto nas situações da vida cotidiana.

Da forma como é utilizada nos meios de comunicação, interatividade pode remeter a vários significados, entre tantos outros, pode referir-se a: **a)** característica de um programa de televisão, no qual o espectador pode escolher, através de ligações telefônicas, num menu de três possibilidades, o final do enredo; **b)** um canal de televisão *pay-per-view* em que o assinante “encomenda” a programação dentre as opções oferecidas por uma grade de

programas; **c)** um programa de rádio onde é feita uma sondagem de opinião, através da exposição das opiniões de leitores via telefone; **d)** a possibilidade de trocar *e-mails* com o editor de uma revista *online* ou com outros leitores da publicação; e **e)** pode ser também um jogo de video game em que o jogador executa comandos de forma a agir como se fosse um dos personagens do jogo.

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. O estudo deste assunto é de extrema importância principalmente por dois motivos: haver muita confusão e imprecisão na utilização deste conceito e tratar-se de um fenômeno muito importante em um cenário em construção.

O objetivo deste texto não é contemplar a questão em toda a sua complexidade, a proposta restringe-se a mapear algumas discussões acerca do assunto interatividade no contexto das novas mídias.

## 2. Em busca de definições

Partindo da etimologia da palavra ‘interação’<sup>1</sup>, como propõem Primo (1999) e Moraes (1999), conclui-se que se trata de uma ‘ação entre entes’ (inter + ação = ação entre). Conforme Moraes, quando falamos em interação, “(...) *há de se pressupor que está presente uma relação entre, no mínimo dois agentes; uma ação mútua*” (1999).

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 un campo de acción común en el que los sujetos involucrados deben poder entrar en contacto entre si. Es asimismo fundamental la capacidad de acción de*

---

<sup>1</sup> ‘Interatividade’ é um verbete composto pelo prefixo ‘inter’ e pela palavra ‘atividade’. A palavra interatividade não foi encontrada no Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.

*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. En fin, 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<sup>2</sup>, 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.

Até aqui falou-se apenas em interação. Interatividade e interação teriam o mesmo sentido? 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 *“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.

---

<sup>2</sup> Winkin, retomando aspectos históricos, lembra do surgimento da palavra ‘comunicação’ na língua francesa e na inglesa. No francês, ‘comunicar’ e ‘comunicação’ surgem na segunda metade do século XIV, “El sentido básico, ‘participar en’, está aún muy próximo al latín ‘communicare’ (participar en común, poner en relación)” (1994, p. 12). No século XVI, a partir do sentido de ‘participação de dois ou vários’ surge “el sentido de ‘practicar’ una noticia” (Winkin, 1994, p.12). ‘Comunicar’ passou a significar também ‘transmitir’.

A evolução da palavra na língua inglesa não foi muito diferente. Quando a palavra apareceu, no século XV, estava carregada da origem latina e possuía o significado de comunhão, ato de compartilhar. Segundo Winkin, no final do mesmo século, ‘communication’ transformou-se também em “el objeto del que se participa en común, y dos siglos más tarde, em el medio para proceder esa participación” (1994, p. 13). No decorrer do século XVIII, o termo adquiriu um caráter genérico e abstrato passando a designar também meios de transporte e, na segunda metade deste século começa a designar a indústria da imprensa, cinema, rádio e televisão, enfim, os meios de comunicação.

O estudo ‘The Mathematical Theory of Communication’, desenvolvido pelos engenheiros Shannon e Weaver, baseado no modelo do telégrafo, tornou-se conhecido na década de quarenta e exerceu influência sobre os estudos de Comunicação. Para Winkin, esta teoria limita-se à transmissão e não a comunicação. Em sua crítica, o autor diz que a comunicação segue um modelo de orquestra e não de telégrafo: “El modelo orquestal, de hecho, vuelve a ver en la comunicación el fenómeno social que tan bien expresaba el primer sentido de la palabra, tanto en francés como en inglés: la puesta en común, la participación, la *comunió*n” (1994, p. 25).

### 3. Interatividade, uma preocupação antiga

O interesse pela 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 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.

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).

A categorização acerca de interatividade e reatividade poderia talvez ser considerada como uma possibilidade para fundamentar discussões ou, simplesmente, classificar situações.

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 das ações.

Desta forma, situações que não contemplassem os requisitos impostos acima, não seriam interativas e sim reativas. Pois a reatividade constitui-se de uma situação em que o poder comunicativo não está dividido de forma igualitária tornando a ação de determinado(s) agente(s) limitada em relação ao(s) outro(s) agente(s).

Definidas estas categorias, seria possível então, classificar situações como as descritas no segundo parágrafo da introdução:

Situação	Classificação
a) programa de televisão, no qual o espectador pode escolher, através de ligações telefônicas, num menu de três possibilidades, o final do enredo;	Reativo
b) canal de televisão <i>pay-per-view</i> em que o assinante “encomenda” a programação dentro das opções oferecidas por uma grade de programas;	Reativo
c) programa de rádio onde é feita uma sondagem de opinião, através da exposição das opiniões de leitores via telefone;	Reativo? Interativo?
d) possibilidade de trocar <i>e-mails</i> com o editor de uma revista <i>online</i> ou com outros leitores da publicação;	Interativo
e) jogo de video game em que o jogador executa comandos de forma a agir como se fosse um dos personagens do jogo;	Reativo

Nos casos **a**, **b** e **e** parece não haver muitas dificuldades para enquadrar tais situações como reativas. Mesmo assim surgem duas perguntas: 1) seria a mesma reatividade a do programa que oferece opções de três finais diferentes daquela reatividade em que o usuário pode ‘montar’ sua programação de TV em um cardápio infinitamente maior de opções? e 2) um *video game* seria reativo por ser um programa de computador que apresenta um leque de situações possíveis e limitadas, mas esta reatividade seria a

mesma caso o jogo fosse jogado *online* com outra pessoa e apresentasse um número de situações possíveis bem maior?

O caso **c**, de forma quase imediata, já desperta dúvidas. Seria interativo ou reativo? A sondagem no programa de rádio faz pensar sobre as condições em que se estabelece a ação comum entre dois agentes - locutor e ouvinte - pois o poder de ação não está atribuído de forma equitativa (o que poderia descaracterizar uma situação interativa). É explícito que o locutor de rádio, em um diálogo via telefone transmitido ao público, está em posição de vantagem: além de selecionar qual ouvinte ele colocará no ar, pode interromper o diálogo em qualquer momento<sup>3</sup>. Mas seria adequado classificar a participação de um ouvinte no rádio, via telefone, apenas como reatividade?

Trocar *e-mails* com o editor de uma revista *online*, disponível na Internet, ou com outros leitores da publicação via *chat* ou fóruns de discussões, o exemplo **e**, aparentemente não desperta dúvidas com relação ao fato de tratar-se de interatividade. Mesmo assim, cabe indagar sobre a participação de leitores no caso de *chat* e dos fóruns de discussão. A participação no *chat* ocorre em tempo real enquanto os fóruns, normalmente, são elaborados pelo intermédio do jornal, que recebe as mensagens para depois disponibilizá-las (podendo censurá-las, modificá-las ou até mesmo esquecer-las?). Então, *chat* e fórum seriam interativos da mesma forma?

#### **4. Sobre interatividade**

O exercício anterior permite concluir que a simples dicotomia interativo/reactivo mostra-se insuficiente para explicar situações que nos são apresentadas no cenário contemporâneo das mídias. Tal 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,

---

<sup>3</sup> O ouvinte também pode interromper o diálogo com o locutor de rádio a qualquer momento, mas as implicações são completamente diferentes. O poder que o locutor tem numa situação destas assemelha-se ao

surgem situações que, aparentemente, não se enquadram nem em uma categoria nem em outra. Seriam casos de uma ‘interatividade de baixo nível’ ou ‘reatividade complexa’?

O surgimento de novos formatos de produtos torna mister estudar o assunto a fundo para melhor compreender a realidade que se apresenta e responder a indagações iminentes. É neste sentido que se procura verificar, através de um sobrevôo panorâmico, como o assunto vem sendo abordado por estudiosos da área: Castells, Dizard, Lemos, Lévy, Machado, Primo, Silva e Vittadini. Além de definições, alguns dos autores propõem classificações ou modelos de análise, porém, como já foi explicitado, neste momento não se pretende discutir ou confrontar de forma exaustiva as diferentes posições apresentadas.

### Sociedade Interativa

Pensando a interatividade com relação ao contexto social (Castells, 1999) e ao mercado (Dizard, 1998), tais autores não estão preocupados com definições precisas e classificações, ambos utilizam o termo de uma forma genérica para referir-se à estrutura de rede – de fluxo bidirecional – que serve como infra-estrutura para as mídias na atualidade.

Enquanto Castells utiliza o termo ao referir-se à Comunicação Mediada por Computador (CMC) de uma forma genérica como uma tecnologia interativa, Dizard denomina de mídia interativa (MI) os novos serviços que devem surgir em decorrência da fusão de recursos de comunicação e informação em redes eletrônicas integradas. *“A MI oferece aos consumidores acesso a um amplo leque de serviços que lhe permite controlar tanto o modo como o horário de recebimento da informação”* (Dizard, 1998, p.29).

### Classificando interatividade

Ao contrário dos autores anteriores, Lemos parece preocupado em delimitar o conceito de interatividade e para isso vai propor uma classificação para as formas de interação que fazem parte do nosso cotidiano. Ele diz que *“experimentamos, todos os dias, formas de interação ao mesmo tempo técnica e social”* (Lemos, 1997). O autor apresenta a seguinte classificação:

---

poder de um censor.

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

- **interação técnica**: refere-se à relação homem-técnica<sup>4</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>5</sup>.

Também é sugerido<sup>6</sup> 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.

É interessante esclarecer que os diferentes níveis apresentados não possuem caráter de exclusão e sim de complementação.

#### Modelos da análise

Trabalhando com um espectro bastante amplo, pensando em várias mídias ou dispositivos de comunicação (TV, computador, hiperdocumentos, video game, telefone), Lévy vai pensar a interatividade como uma situação bastante complexa partindo da premissa que “*o termo ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação*” (1999, p. 79). O autor pressupõe graus diferenciados de interatividade e, para realizar esta análise, elaborou cinco eixos a partir dos quais o exame pode ser efetuado:

- possibilidades de apropriação e de personalização da mensagem;

<sup>4</sup> Por técnica o autor entende ferramenta, objeto ou máquina, que é, e sempre foi, inerente ao social.

<sup>5</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>6</sup> Sugestão realizada pelo autor durante o seminário Cybercultura, promovido pelo PPGCOM/UFRGS juntamente com o Curso de Mestrado em Comunicação Social /PUC-RS, em Porto Alegre, no mês de novembro de 1997.

- a reciprocidade na comunicação;
- a virtualidade<sup>7</sup>;
- a implicação da imagem dos participantes nas mensagens;
- a telepresença.

A título de ilustração, o autor estabelece algumas comparações para mostrar que a diferentes mídias podem ser atribuídos graus diversos de interatividade, dependendo do eixo de análise priorizado. Ou seja, dependendo do viés de análise escolhido, uma mídia pode ter um alto grau de interatividade, não garantindo que de acordo com outra análise (outro item escolhido) esta posição será mantida. Na nova análise, a mesma mídia poderá receber uma avaliação que indique um baixo grau de interatividade.

Também propondo um modelo da análise, Vittadini considera a interatividade um processo que tanto pode viabilizar a interação (como seria o caso da comunicação entre duas pessoas através de um computador) como também pode simular esta situação (seria o caso de utilização de sistemas como CD-ROM, banco de dados, programados para simular o diálogo entre duas pessoas).

No segundo caso, a interface dos sistemas exerce uma função muito importante, pois ela vai determinar a interatividade através de ações que vão “(...) *de la simple selección entre diversas opciones visualizadas en forma de menú, hasta la posibilidad de actuar sobre las imágenes visualizadas en la pantalla manipulándolas o contribuyendo activamente a su creación*” (Vittadini, 1995, p.156).

Como pode-se observar, a ênfase desta autora é dada à CMC, incluindo uma gama bastante extensa de situações possíveis. Então, ela propõe a classificação da interatividade em níveis, através da análise de três critérios: tempos de resposta; qualidade dos resultados e complexidade do diálogo.

Quanto ao *tempo*, quanto menor for a demora maior será o grau de interatividade. O ideal seria atingir a simultaneidade dos diálogos interpessoais. A *qualidade dos resultados da interação* estaria relacionado à complexidade do sistema.

Quanto à *complexidade do diálogo*, a classificação do nível de interatividade se dá a partir da comparação com um processo de conversação interpessoal e a capacidade que o sistema possui de simular o comportamento de um interlocutor real. Neste contexto há três níveis de complexidade:

- a) baixa complexidade: são os sistemas baseados na seleção de respostas por parte do usuário

---

<sup>7</sup> O autor desenvolve um capítulo específico sobre o assunto, intitulado “A infra-estrutura técnica do virtual”.

mediante um menu de opções;

b) alta complexidade: estes sistemas, mais complexos, levam em consideração as informações fornecidas pelos usuários em momentos anteriores, ao propor-lhes novas situações. É o exemplo da realidade virtual, *“los desplazamientos de objetos realizados en un entorno virtual son memorizados por el sistema y, aunque el usuario haya ‘salido’ de la habitación en la que ha realizado el desplazamiento, el resultado de su acción le es repropuesto en el momento en que vuelve a entrar”* (Vittadini, 1995, p.169);

c) complexidade intermediária: consiste nos sistemas interativos que permitem a comunicação entre os usuários através da troca de mensagens. Um exemplo é o Videotel, na Itália, um sistema de videotexto semelhante ao Minitel francês.

### Sistemas informáticos

A preocupação com os ambientes informáticos baliza os estudos que Primo (1998) vem realizando sobre interatividade. Como já foi citado em Vittadini, esse autor também acredita que

*“(...) para o estudo da relação homem-máquina, da comunicação mediada por computador e do conceito de interatividade deve-se partir de estudos que investigam a interação no contexto interpessoal. Sendo assim, defende-se desde já que a relação no contexto informático, que se pretende plenamente interativa, deve ser trabalhada como uma aproximação àquela interpessoal”* (Primo, 1998).

Então, para fazer sua proposta de estudo<sup>8</sup> na qual são estabelecidos dois tipos de interatividade: a interação mútua e a interação reativa, Primo baseia-se em teóricos como Watzlawick, Beavin, Jackson e Fisher, da pragmática de comunicação. E é desta perspectiva que 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”*. Por este motivo, as relações que se estabelecem entre homem-máquina, são do tipo interação reativa, pois os sistemas apresentados são programas com um universo bastante limitado ainda.

Ressaltando o papel do espectador em suas reflexões, o viés utilizado por Machado

---

(Lévy, 1999)

<sup>8</sup> Primo esclarece que seu texto tem pretensão de ser uma proposta de estudo, não se tratando de um postulado fechado.

para abordar a interatividade é o da arte. Ele salienta que a interpretação de uma obra são processos diferenciados de pessoa para pessoa. Referindo-se a situações mais complexas cita exemplos que solicitam da audiência uma resposta autônoma e imprevista, tornando os espectadores quase co-autores da obra.

Segundo Machado, o computador por permitir um armazenamento não linear de informações, 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).

A estrutura hipermídia é considerada interativa por constituir-se em um conjunto de informações (texto, som, 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 a interatividade homem-máquina observa-se que Primo e Machado focalizam suas atenções em agentes diferentes para buscarem suas definições. O primeiro está muito preocupado com o sistema informático e estrutura sua tese 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.

#### Jornalismo online

O universo de preocupação de Silva está relacionado ao discurso e ao jornalismo e suas implicações numa sociedade democrática. Mesmo considerando a interatividade como uma possibilidade técnica ainda não totalmente explorada e utilizada pelos jornais, o autor refere-se a ela como o “*grande paradigma das sociedades da informação*” (1997, p. 253).

Sua preocupação essencial parece ser a mudança nas condições de produção do discurso com a disseminação do jornalismo digital: uma interlocução que antes era unidirecional, agora pode passar a ser reticular. Tal configuração poderia embasar um novo paradigma comunicacional (Silva, 1997). Para este autor, o aspecto mais importante é a possibilidade do leitor registrar a sua participação no jornal.

## 5. Algumas conclusões

O caráter multifacetado e, aparentemente, dissonante da forma como o assunto interatividade vem sendo abordado nos estudos do meio acadêmico é compreensível por tratarem-se de aproximações a um objeto em constituição. Pois mesmo sendo presente há bastante tempo, neste momento o assunto reveste-se de características inéditas devido à utilização das novas mídias.

Dentre muitas observações e comparações que podem ser realizadas a partir do panorama apresentado, salienta-se três questões que podem ter alguma relevância no desenvolvimento de estudos futuros:

1) São escassos os estudos desenvolvidos exclusivamente para contemplar o assunto interatividade. O tema acaba sendo um tópico secundário em outros estudos e por este motivo é feita uma abordagem parcial, de acordo com o foco de interesse do autor em questão. Por exemplo, estuda-se TV e fala-se sobre interatividade na televisão. O mesmo acontece com jornalismo *online*, jogos eletrônicos, arte, etc. Faltam estudos específicos sobre interatividade que, ao mesmo tempo em que sejam abrangentes (no sentido de contemplar várias mídias) sejam também mais profundos no que diz respeito à especificidade do assunto.

2) Para compreender o fenômeno da interatividade, desenvolvem-se estudos e modelos de análise em comparação ou a partir do processo de interação humana. Pensando que os processos de interatividade, no contexto das novas mídias, estão ficando cada vez mais diversificados e também mais complexos, pergunta-se se a interatividade tal como a experienciamos na atualidade não seria um fenômeno próprio do universo informatizado. E neste caso, questiona-se a validade de estudá-lo tendo como ponto de referência a interação humana.

3) O tópico anterior é reforçado pela concepção do agente no processo de interatividade, que pode ser uma máquina (através de sistemas digitais de processamento de informações). Exceto pela utilização de inteligência artificial, parece pouco provável alcançar entre homem-máquina o mesmo tipo de interação possível entre homem-homem. Neste caso, seria interessante estabelecer discussões sobre parâmetros e critérios a respeito de quais aspectos são importantes para que se configure a interatividade homem-máquina. Importante também é que tal abordagem contemple um espectro bastante grande no sentido de abarcar o número mais diverso possível de situações relacionadas à mídia. Seria uma discussão conceitual referente a 'qualidade' da interatividade em função da complexidade ou limitação do sistema.

Conforme 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). A citação do autor confirma a

complexidade do assunto e a necessidade urgente de compreender os processos de comunicação propostos através das novas mídias - dentre os quais destaca-se a (tão falada) interatividade - e suas implicações para a sociedade.

## 6. Bibliografia

BAIRON, Sérgio. **Multimídia**. São Paulo: Global, 1995.

BRECHT, B. **El Compromisso en Literatura y Arte**. 2. ed. Barcelona: Ediciones Península, 1984.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1). São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DIZARD, Wilson Jr. **A Nova Mídia: a comunicação de massa na era da informação**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

ENZENSBERGER, H. M. **Elementos para uma Teoria dos Meios de Comunicação**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1979.

LEMO, 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.

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.

MORAES, Maira. **Produtos Interativos para Consumidores Multimídia: discutindo a interatividade na era dos bits.** [*online*] Disponível na Internet via WWW. URL: <http://www.facom.ufba.br/pretextos/> Arquivo capturado em 10.07.1999.

NEGROPONTE, Nicholas. **Vida Digital.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PRIMO, Alex. **Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo.** Trabalho apresentado no GT de Teoria da Comunicação, Intercom, Recife, 1998.

SILVA, Luís Martins da. Imprensa, Discurso e Interatividade. In: MOUILLAUD, Maurice; PORTO, Sérgio Dayrell (org.). **O Jornal: da forma ao sentido.** Brasília: Paralelo 15, 1997.

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.

WINKIN, Y. **La Nueva Comunicación.** Barcelona: Kairós, 1994.