

A questão da convergência: discussões acerca das tecnologias de comunicação e as negociações de sentido na TV Digital

The convergence question: discussions about communication technologies and the impact of meaning on Digital TV

Anderson Romério Rosas FRANÇA¹

Resumo

Este artigo busca analisar as formas de comunicação da contemporaneidade, buscando, a partir da televisão digital, refletir novos agenciamentos que possam existir e que evidenciam que há, na cultura do digital, uma captura do sujeito (ou de sua atenção), do gerenciamento e das maneiras de experiência inseridas nos processos digitais de comunicação convergente, alterando percepções e sentidos típicos desse período de dispositivos. Assim, discutiremos questões relativas à técnica, à memória e ao papel do humano frente aos dispositivos digitais que participam da cibercultura (LEVY, 1993), que caracteriza o momento atual da sociedade.

Palavras-chave: TV Digital. Televisão. Comunicação. Convergência. Usabilidade.

Abstract

This article analyzes the search for contemporary forms of communication, seeking, from digital television, to reflect new assemblages that may exist and that show that there is, in the digital culture, a capture of the subject (or of his attention), of the management and of the ways of experience adopted in the processes of convergent digital communication, changing the signaling and the typical meanings of this period of devices. Thus, we will discuss issues related to technique, memory and the role of the human in front of the digital devices that participate in cyberculture (LEVY, 1993), which characterize the current moment of society.

Keywords: Digital TV. Television. Communication. Convergence. Usability.

Introdução

O presente trabalho tem como objetivo aprofundar a investigação acerca da convergência (JENKINS, 2008) implicada pelos processos de desenvolvimento da comunicação. Analisaremos a essência, sob aspecto do campo das materialidades

¹ Mestre pelo PPGP da Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: andersonrr.franca@gmail.com

(GUMBRECHT, 1993) e da fenomenologia (HEIDEGGER, 1990), as alterações nas experiências do homem com a máquina, consigo e com o meio. Nesse sentido, visa realizar uma abordagem sobre as formas de produção de sentido envolvidas na convergência, que requisita dos agentes o envolvimento e competências sensoriais múltiplas (tato, visão e audição, primordialmente), bem como da cognição para a fruição com os conteúdos midiáticos. Um exemplo prático da necessidade de envolvimento entre agente e tecnologia, para nós, é a TV Digital. Com premissas como “interatividade” e “participação”, esta tecnologia em vertiginoso crescimento requer a operação do humano, por meio do controle remoto, interfaces gráficas e aplicações, para a fruição com os conteúdos vistos na tela. Dessa maneira, entendemos esta ação como a “captura do sujeito”, ou *Ge-stell*, sugerida pelo filósofo Martin Heidegger em sua obra *The Question Concerning Technology and Other Essays*², publicada originalmente em 1977, ou forma de “captura da realidade”, como afirmou o filósofo italiano Giorgio Agamben³, no sentido de administração e gerenciamento dos comportamentos, gestos e pensamentos do homem.

É a respeito da captura do sujeito (ou de sua atenção), do gerenciamento e das maneiras de experiência inseridas nos processos digitais de comunicação que buscaremos desenvolver a pesquisa acerca da convergência de mídias, percepções e sentidos típicos desse período de dispositivos. Assim, discutiremos questões relativas à técnica, à memória e ao papel do humano frente aos dispositivos digitais que participam da cibercultura (LEVY, 1993), que caracteriza o momento atual da sociedade.

Para chegarmos ao tempo da convergência e da interação, ou mesmo da cibercultura, os processos de comunicação caminharam por etapas do desenvolvimento humano, de pensamento e cultural. Sem abandonar radicalmente as características dos estágios anteriores, podemos delimitar cinco Eras (ou etapas) da história das mídias: Era dos Símbolos e Sinais; Era da Fala; Era da Escrita; Era da Imprensa e a Era da Comunicação de Massa (DE FLEUR e BALL-ROKEACH, 1993). Os autores apontam, ainda, a Era dos Computadores que configuram o momento atual da sociedade. Este período vivenciado acentuadamente nos últimos anos mostra que as evoluções dos processos técnicos e comunicacionais tornaram-se complexos, refletindo, também, nas

² As reflexões do filósofo sobre a técnica moderna podem ser consultadas na obra traduzida para o português “Ensaio e Conferências”, de 2012. Ver referência bibliográfica deste projeto.

³ A definição do pensador do termo “dispositivo” está presente no ensaio “O que é dispositivo?”, resultante de uma conferência realizada no Brasil em setembro de 2005.

dinâmicas de comunicação humana. Portanto, o caráter de atualidade e a relevância do contexto sociocultural em que está inserido o tema dão à observação suporte necessário para se configurar um objeto a ser estudado, no caso, a televisão digital convergente.

A prevalência do audiovisual durante o período da Comunicação de Massa será abordada analiticamente neste projeto, ao passo que o momento atual necessita avaliar as práticas sociais anteriores para conhecer as alterações ou reconfigurações implicadas na relação do homem com a tecnologia. Dessa forma, problematizaremos a influência do meio material estudado – a TV Digital – na experiência e percepção dos sujeitos e o que está em mudança nesta nova forma de “jogar” com os conteúdos midiáticos veiculados, uma vez que esta mídia demanda operação do ator no consumo dos produtos audiovisuais.

O aprofundamento conceitual em relação ao tema discutido será garantido e explorado pela análise dos processos de fruição com o objeto, considerando os testes realizados pelas empresas de comunicação até o momento⁴. É justamente no esforço de entender as lógicas do meio, discutindo a relação entre tecnologia e processos cognitivos envolvidos nesta dinâmica que buscamos compreender como esses elementos podem alterar os modos de experiência e produção de sentido. Assim, é sensato avaliar a participação das tecnologias como mediadoras da experiência social e cultural, ponderando a função que elas desenvolvem no contexto atual da cultura e os reordenamentos nos modos de percepção e sociabilidade.

A TV Digital no Brasil e a materialidade da comunicação

No Brasil, os anos 2000 foram marcados pela mudança na radiodifusão aberta. O Decreto Presidencial nº 4.901/2003⁵, que instituiu o Sistema Brasileiro de Televisão Digital Terrestre (SBTVD-T) colocou em curso mudanças consideráveis no mercado da comunicação, na indústria, na política e na sociedade, sendo que esta última acompanha as modificações nos outros campos, pois a interatividade proposta pela digitalização do sinal ainda não está inteiramente acessível. No entanto, os investimentos do Estado e de emissoras têm sido no intuito de popularizar a transmissão digital. A mudança do sistema

⁴ A Rede Globo, atualmente, disponibiliza conteúdos interativos durante programas de entretenimento e noticiários. O conteúdos estão acessíveis somente para as *smart tvs*, capazes de ler a linguagem de programação Nested Context Language (NCL), usada na Televisão Digital.

⁵ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2003/D4901.htm>

de difusão analógico para o digital envolve, também, centros de pesquisa e universidades para compreender os impactos dessa tecnologia de comunicação, assim, pesquisadores de todo o país buscam estudar e repensar o processo de comunicação da contemporaneidade.

A história de mais de 50 anos de sucesso da TV brasileira, atualmente, vê-se desafiada pelas transformações decorrentes do processo. Se antes, os telespectadores eram considerados “passivos” em relação ao conteúdo deste veículo de massa, agora, o período de convergência tecnológica convida cada vez mais o sujeito à ação e participação com o conteúdo interativo. Esta mudança no padrão de consumo midiático traz questionamentos em aberto para o campo das discussões.

As possíveis apropriações deste suporte digital de comunicação, as formas de fruição com o meio e o uso decorrente do ato de ver televisão interativa aproximam o objeto de estudo dessa pesquisa ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, em especial às pesquisas desenvolvidas pelo professor Vinícius Andrade Pereira, pois partimos deste objeto para analisar a estreita relação entre humanos e dispositivos e como as trocas efetuadas resultam em acoplamentos entre a sensibilidade do corpo com objetos técnicos, produzindo interações sociais mediadas pela tecnologia.

Ora, se por um lado Pierre Lévy (p. 119, 1993) indicou o receio de excessiva circulação e distribuição de informação nos dispositivos, por outro desenvolveremos as capacidades do humano de gerenciar e administrar tais conteúdos acessados por meio da consciência (PEREIRA 2011; AGAMBEN, 2005) e das memórias (PEREIRA, 2011), indicando como as trocas existentes neste processo reforçam a ideia de atuação do “corpo como mais um dos agentes que compõe o conjunto de práticas culturais subjetivas”, ou seja, o *embodiment* – ou corporificação (PEREIRA, 2006). Pretendemos, assim, investigar a ação mútua entre sujeitos e dispositivos de comunicação - TV digital – e as formas de experimentar o conteúdo acessado por meio desta tecnologia.

As preocupações acerca das tecnologias de comunicação, do sentido e da experiência do homem com o mundo nos encaminham ao encontro do filósofo Martin Heidegger (1977) que, em seu ensaio *A Questão da Técnica*, faz interessante reflexão sobre a noção moderna de técnica e de como ela está encarnada tanto no homem quanto na máquina, articulando nossa relação com o mundo. O filósofo acredita na dependência mútua do humano e da técnica, propondo uma abordagem fenomenológica da essência da técnica, não cabendo a nós a preocupação em dominá-la, mas sim compreendermos que tal

essência remente ao nosso próprio modo de ser. Assim, a mediação de sentido, entendido como fruição do homem com a tecnologia, almeja trocas e põe em curso “jogos”, demandando constantemente negociações, ou gerenciamentos do humano, para extrair o sentido do conteúdo. Aqui, o jogo pode ser entendido como uma linguagem equivalente ao cálculo, aos sistemas aritméticos da matemática, portanto, para tratarmos das questões das tecnologias e dos humanos, faz-se necessário a compreensão das linguagens utilizadas pelas partes. De início, a ideia de “jogo” presente nas interações é constituída por regras, ou gramáticas, que operam na elaboração do sentido da linguagem.

Tal contribuição conceitual aprofunda a ideia de que a TV digital convergente, enquanto dispositivo tecnológico, também é objeto passível de investigações por requisitar dos telespectadores (ou usuários) constante ação para tomada de decisões e deliberações, ou seja, esta tecnologia demanda de competências cognitivas e sensoriais do agente para que a comunicação seja estabelecida.

As considerações teóricas desenvolvidas anteriormente caminham para o cerne metodológico da questão, pois buscaremos relacionar a convergência tecnológica da TV digital como um objeto do campo da fenomenologia, visto que, na concepção de Heidegger, a essência das tecnologias e dos homens pode ser compreendida como um “estar-sendo” e como um “ser-no-mundo”, assim, ao investigarmos os efeitos desta tecnologia nos sujeitos, é necessário entender os modos de ser e de estar no mundo e as experiências nos processos de comunicação contemporâneos que proporcionam a vinculação num mundo técnico. Ao comentar o sobre o “ser-no-mundo” heideggeriano, o professor *Ciro Marcondes Filho* diz que

[Para Heidegger] Há um tipo de ser que difere dos outros, aquele que faz a pergunta ‘*O que é Ser?*’. É esse ser que interessa, que justifica a filosofia e o pensar, o ser que não se vê solto, à toa, desligado, mas que se vê como alguém que está no mundo, um ser que é puramente preocupação. Esse é o ser neste exato lugar, um ser-aqui, um ser nesta circunstância em que se encontra agora. (MARCONDES FILHO, 2013, p. 159).

O entendimento de que a ação do humano com a tecnologia é essencialmente de ordem fenomenológica, no faz acreditar que a compreensão e interpretação do fenômeno da percepção e do sentido produzidos pelos dispositivos materiais se dá, justamente, sob

a ótica da teoria das “materialidades da comunicação”⁶, que tem como principal nome o pensador Hans Ulrich Gumbrecht. Neste fundamento teórico, tem-se que o fenômeno deve ser compreendido de acordo com o contexto “que envolve as relações da obra com seus receptores, as condições históricas e matérias desses receptores e a própria ‘materialidade’ do objeto” (FELINTO, 2001, p. 6). Portanto, os fatores extra-comunicacionais (ou materiais) devem ser considerados como participantes do processo de fruição com a tecnologia.

A participação do “eu” no gerenciamento do mundo

Na atualidade, vivenciamos um momento de vertiginoso progressismo tecnológico, com a produção em larga escala de dispositivos interativos e, também, imagens que não cessam de circular. A presença de tais dispositivos na vida cotidiana é incentivada pelo discurso publicitário, que torna a máquina individual uma necessidade e diz-nos que a cultura da conexão (JENKINS, 2014) coloca-nos em interação com o outro. Não há como negar que esta prática se constitui como sintoma cultural vivenciado, principalmente, a partir da transição entre a comunicação analógica e a comunicação digital, que é um período onde novas práticas de sociabilidade tem se realizado, atraindo atenção de diversas áreas do conhecimento na tentativa de entender a posição que humanos e máquinas assumem neste mundo de subjetivações humanas e objetivações maquínicas. Aqui, a comunicação digital revela o papel individuador.

Pensar as mediações por meio de dispositivos digitais e as práticas sociais da contemporaneidade faz-nos estar diante de uma racionalização neoliberal, onde a produção e circulação de bens simbólicos tornam-se itens que perpetuam o funcionamento da máquina da economia, que regula a vida dos sujeitos. Dessa forma, o que denominaremos “gerenciamento de si” - supomos - tem a ver com a capacidade do humano de continuar modelando o cotidiano de maneira prática e intuitiva, ou com “mais facilidade”, como promete o discurso publicitário, para dedicar mais tempo à produção

⁶ Em seu artigo “*Materialidades da Comunicação: por um novo lugar da matéria na teoria da comunicação*”, o pesquisador Erick Felinto credita o desenvolvimento desta teoria aos professores do departamento de Literatura Comparada da *Stanford University*, no fim da década de 80. Ele menciona que, ao lado de Hans Ulrich Gumbrecht, pensadores europeus e norte-americanos foram os principais articuladores desta teoria, são eles: Friedrich Kittler, Jacques Derrida e Niklas Luhmann.

de bens materiais e simbólicos. O gerenciamento de si proveniente do uso de aplicações e *gadgets* tem a ver com a economia do tempo, do pensamento e da ação.

O gerenciamento de si, nesta perspectiva de uma vida econômica, ajusta-se na palma da mão, na inteligência dos *smartphones*, que ajudam os indivíduos a posicionarem-se diante do mundo por meio das ações programadas dos aplicativos. Estas tecnologias revelam um projeto de valorização do *self*, de ações individuais reguladas por máquinas, no entanto, a vida social continua sendo formada coletivamente e, apesar da ideia de liberdade de escolha, do imediatismo da comunicação e conexão sem fronteiras, o que parece é que, além destas possibilidades, há também a docilização dos corpos (FOUCAULT, 1987), onde nós mesmos passamos a vigiar nossas ações, sem que precise de uma câmera ou instituição para realizar a vigília sobre nossos corpos.

A eficiência do poder, sua força coercitiva passou, em certo sentido, para o outro lado – para o lado de sua superfície de aplicação. Aquele que é sujeito a um campo de visibilidade, e que sabe disso, assume a responsabilidade pelas coerções do poder; ele as faz jogar espontaneamente sobre si; ele inscreve nele mesmo a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente ambos os papéis; ele se torna o princípio de sua própria subjetivação. (FOUCAULT, 1979, p. 202-3)

No entanto, esta face oculta dos dispositivos, da vigilância de si e da disciplina não está nos anúncios publicitários, mas, como propõe este projeto, está diluída em *gadgets* e aplicativos que proporcionam uma “vida fácil”, interativa, administrável e de constante investimento sobre indivíduo de ações autônomas, porém limitadas entre os códigos de programação; uma vida disciplinada.

O filósofo italiano Giorgio Agamben, ao questionar-se sobre “*O que é um dispositivo?*” traz a definição como “antes de tudo, uma máquina que produz subjetivações, e só enquanto tal é uma máquina de governo” (AGAMBEN, 2005, p.15). Agamben, nesta conferência, deixa claro que o objetivo de visitar este conceito parte, inicialmente, da ideia de dispositivo desenvolvida por Michel Foucault (1977) como “uma técnica de segurança e disciplina governamental”. Agamben, almejando ampliar a discussão acerca dos dispositivos na sociedade, afirma que o termo em questão pode ter três significados: um jurídico, um tecnológico e um militar (AGAMBEN, 2006, p. 11). É a partir destas três definições que o pensador italiano revisita a proposta de Foucault e entende dispositivo como uma “rede” que captura do sujeito. Para Agamben, “na raiz de cada dispositivo está, deste modo, um desejo demasiadamente humano de felicidade, e a

captura e a subjetivação deste desejo em uma esfera separada constitui a potência específica do dispositivo”. (p. 14).

Considerações finais

Discorrer acerca das questões de ordem da materialidade da comunicação que envolvem a produção de sentido é um tema que envolve concepções que interligam a convergência midiática aos dispositivos que agenciam sujeitos cada vez mais envolvidos e ativos na recepção e consumo de produtos midiáticos. Por isso, a materialidade, que diz respeito ao aspecto físico, tangível e material dos processos de comunicação, busca ir além dos significados e símbolos transmitidos na comunicação, mas focamos, ainda, nas formas concretas em que a comunicação ocorre, incluindo os meios, suportes e tecnologias envolvidos.

Neste aspecto, a história da televisão digital Brasil, que vem se desenvolvendo desde o início dos anos 2000 até a atualidade, se demonstra como um objeto interessante para pensarmos as formas de *embodiment* – ou corporificação (PEREIRA, 2006), visto que neste processo de migração, há uma nova forma de envolvimento para que as trocas comunicacionais sejam efetivadas.

Neste artigo, ao explorar a materialidade da televisão digital, consideramos importante seguir os aspectos físicos, tecnológicos e sensoriais afetam a experiência de comunicação, tais como a) Formato e Qualidade de Imagem, pois televisão digital oferece uma melhoria significativa na qualidade de imagem em comparação com a transmissão analógica. A alta definição (HD) e a ultra alta definição (UHD) proporcionam imagens mais nítidas, cores mais vibrantes e maior detalhe visual, o que influencia a forma como os telespectadores percebem e interpretam o conteúdo; b) Formato de Tela e Aspectos Visuais, uma vez que a materialidade da televisão digital inclui a escolha de formatos de tela, como widescreen (16:9) e resoluções específicas. O formato da tela pode afetar a composição visual do conteúdo, influenciando a maneira como os elementos são organizados e a percepção do público; c) Interatividade e Recursos Adicionais, já que a televisão digital permite recursos interativos, como menus, informações contextuais, votações ao vivo e links para conteúdo online. Essa interatividade oferece aos telespectadores a oportunidade de se envolverem mais ativamente com o conteúdo; e d) Convergência com Dispositivos Móveis, uma vez que a possibilidade de assistir a

conteúdo em *smartphones, tablets e laptops* transformou a maneira como consumimos programas e informações, configurando um novo ecossistema midiático (SODRÉ, 2002).

Ainda, consideramos que o modelo de participação e interação propostos pela televisão digital coloca o humano no centro da discussão devido a necessidade de julgamentos entre “sim” e o “não”, ou conteúdos interativos, dispostos na tela. Assim, embora o suporte material participe da ação, compete ao humano o gerenciamento sobre os dispositivos.

A linguagem declarativa da TV digital se aproxima à memória de curto prazo dos indivíduos no que diz respeito ao “imediatismo” da ação, mas, ao contrário da tecnologia de comunicação, os efeitos da fruição com o conteúdo possuem desdobramentos cognitivos de consciência, ou seja, os indivíduos “extraem” conhecimento mediado pela máquina. As operações sensoriais e motoras articuladas no hábito de ver televisão digital destacam-se, agora, como um modo de experimentar o conteúdo interativo, sendo esta experimentação um simulacro da sensação que não deve ser desconsiderada nos modos de interpretação da realidade.

Os arranjos midiáticos e as tecnologias de comunicação utilizadas na contemporaneidade reforçam a ideia de que o homem, por meio da técnica, busca conhecer a essência dos objetos, criando novas possibilidades de cognição e conhecimento.

Por fim, este trabalho buscou demonstrar, por meio da escolha do objeto, que as trocas simbólicas, ou jogos, do processo de comunicação mediado pelas tecnologias em curso estão reconfigurando as linguagens, incidindo diretamente nos fluxos comunicacionais e na relação do homem com o meio, exigindo esforços do campo da comunicação para compreender os novos modelos de socialidades (MAFESOLI, 2002) emergem na atualidade.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo?** Revista Outra Travessia. Florianópolis, v. 5, p. 9 – 16, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/viewFile/12576/11743>>, acesso em: 06 de ago. 2023.

DE FLEUR, Melvin. BALL-ROKEACH, Sandra. **Teorias da comunicação de massa.** Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar Editor, 1993.

FELINTO, Erick. **Materialidades da comunicação:** por um novo lugar da matéria na teoria da comunicação. Ciberlegenda (UFF), Niterói, n.5, 2001.

FELINTO, Erick; PEREIRA, Vinicius Andrade. **A vida dos objetos:** comunicação e materialidade. In: X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste. Rio de Janeiro, 2004.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **O campo não-hermenêutico:** adeus à interpretação. Cadernos da Pós/Letras. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 1995.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, Editora PUC/Rio, 2010.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. Trad. Carneiro Leão. **Ensaio e conferências.** Petrópolis, Vozes, pp. 11-38, 2001.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo.** Parte II. Tradução: Márcia de Sá Cavalcante. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

LEVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 4. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.

PEREIRA, Vinicius Andrade. **Reflexões sobre as materialidades dos meios:** *embodiment*, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas das novas mídias. Revista Fronteiras. 2006.

PEREIRA, Vinicius Andrade. **Estendendo McLuhan:** da aldeia à teia global. Comunicação, Memória e Tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PEREIRA, Vinicius Andrade. Linguagens midiáticas, entretenimento e multissensorialidade na cultura digital. In: REGIS, Fátima; ORTIZ, Anderson; AFFONSO, Luíz Carlos; TIMPONI, Raquel (Org.). **Tecnologias de comunicação e cognição.** Porto Alegre: Sulina, 2012.

PEREIRA DE SÁ, Simone. **Exploração da noção de materialidade da comunicação.** In: Contracampo. Revista do Programa de pós-graduação em Comunicação. Instituto de Artes e Comunicação. Niterói, 2004.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho:** uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.

VILCHES, Lorenzo. Televisión digital: entre la esperanza y el exceptismo. In: SQUIRRA, Sebastião; FECHINE, Yvana (Orgs.). **Televisão digital:** desafios para a comunicação. Livro da COMPÓS. Porto Alegre: Sulina, 2009.