

TV 3.0 e a jornada do telespectador/interator¹

Carlos PERNISA JÚNIOR²
Marcelo Ferreira MORENO³
Stanley Cunha TEIXEIRA⁴
Cristiane Turnes MONTEZANO⁵
Universidade Federal de Juiz de Fora, MG

RESUMO

A pesquisa analisa um novo padrão de TV digital para o país, fruto do trabalho em equipe de diversas instituições brasileiras. O foco é a jornada do telespectador/interator no ambiente de TV 3.0, com transmissões via radiodifusão e banda larga. O artigo analisa aspectos desta jornada e implicações mais amplas para o futuro da TV. A metodologia é de P&D, com pesquisa documental e bibliográfica, *design thinking*, grupos focais e trabalho de campo. Ressalta-se que a questão da televisão no Brasil vai além de meras mudanças tecnológicas, abrangendo comportamentos sociais e identidade nacional e que os resultados alcançados ainda não são os definitivos.

PALAVRAS-CHAVE: Computação; Comunicação; TV 3.0; espectador; interator.

INTRODUÇÃO

Um estudo sobre a nova geração da televisão digital no Brasil é o que propõe esta análise sobre TV 3.0. Instituições de pesquisa de diferentes estados do país participam dele: as Universidades Federais de Juiz de Fora (UFJF), do Maranhão (UFMA), da Paraíba (UFPB), Fluminense (UFF), a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC - Rio) e o Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da

¹ Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor dos Cursos de Jornalismo e Rádio, TV e Internet e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Facom-UFJF, email: carlos.pernisa@ufjf.br.

³ Professor do Curso de Ciência da Computação e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da Facom-UFJF, email: marcelo.moreno@ufjf.br.

⁴ Pesquisador associado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Facom-UFJF, email: stanley.teixeira@ufjf.br.

⁵ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Facom-UFJF, email: cristiane.turnes@estudante.ufjf.br.

Fonseca (CEFT/RJ). O presente artigo está focado no que se nomeou de jornada do telespectador/interator (Murray, 2003), originada em estudos de *design* de informação, buscando entender como uma pessoa coloca-se diante de um novo meio. A jornada começa com a ligação do aparelho pela primeira vez, passando por toda parte de configuração, indo até a escolha feita pelo telespectador/interator para o que quer ver e terminando com o desligamento da TV.

A transmissão em TV 3.0 será feita via radiodifusão – *broadcasting* – e banda larga – *broadband* –, por IP (*Internet Protocol*) em ambas as vias, o que pode aprofundar a integração, sincronismo e alternatividade de fluxos. Isso determina uma novidade, parcialmente explorada pela geração anterior de TV digital, chamada de 2.5, mas não exatamente da mesma forma. Esta jornada do telespectador/interator está sendo avaliada em aspectos não abordados anteriormente nas análises da TV digital e apontando para implicações futuras. Há ainda estudos específicos sobre elementos relevantes para a jornada, tais como configurações atuais de *smart TVs* e serviços de *streaming*; revisão das normas de televisão mais estabelecidas, com a observação sobre questões ligadas aos telespectadores que estão se tornando interatores; e uma nova ideia de grade horária e de outras funcionalidades possíveis para guia de programação (EPG), controle remoto e também segunda tela.

METODOLOGIA

A metodologia empregada é a de pesquisa e desenvolvimento, com foco em estudos de bibliografia e de documentação, *design thinking*, grupos focais e trabalho de campo. A busca é por conhecer melhor desejos e problemas do telespectador/interator frente a algo que promete ser disruptivo, bem como estabelecer um mapeamento do que já existe em relação ao padrão de TV digital estabelecido no Brasil e também no exterior, tentando verificar o que já está sendo pesquisado sobre tecnologias de TV de próxima geração, *smart TVs* e serviços de *streaming* dentro e fora do país.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Estudos sobre TV digital costumam ser feitos principalmente pelas áreas de Engenharia de Telecomunicações e Ciência de Computação e nem sempre se voltam para as questões da Comunicação. Uma das novidades deste trabalho é exatamente colocar as questões comunicacionais também em evidência. Com isso, textos de autores desta área fazem parte da pesquisa. Murray (2003), Lemos (1997), Bolter & Grusin (2000), Erthal (2013), Meirelles (2010), Oliveira Sobrinho (2011) são alguns destes autores que trabalham mais com o comunicacional e estão listados neste artigo. Isso sem contar os trabalhos feitos em grupos de pesquisa que participam diretamente deste projeto e, certamente, também servem de base para o mesmo (Almeida.; Pernisa Júnior; Moreno, 2022; Pernisa Júnior; Moreno; Souza; Teixeira, 2018; Reis, 2014; Reis & Moreno, 2019; Teixeira, 2018).

O que se percebe é a importância dada à Comunicação neste estudo, ressaltada inclusive por profissionais de outras áreas envolvidos na pesquisa, buscando um novo olhar para a análise que está em desenvolvimento. Isso faz com que o trabalho que vem sendo realizado tenha mais aspectos a serem abordados e que também incluam discussões sobre modos de ver televisão, a oportunidade da personalização da experiência e sua implicação social e também em contextos histórico e de identidade brasileiros.

Isso não quer dizer que aspectos da tecnologia estejam de fora da discussão. No entanto, não são apenas eles que vão contar no momento da análise do modelo de TV 3.0 que está sendo proposto no Brasil por meio do Fórum do Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre (TV 3.0 Project, s.d.). Todo o estudo vem sendo construído em conjunto pelas áreas, buscando exatamente uma maior aproximação com a realidade do telespectador que está se tornando também interator (Murray, 2003). Os esforços em termos de fundamentação teórica se voltam para observar melhor esta realidade e também como os seus impactos podem ser sentidos e entendidos por meio da análise.

ANÁLISE E CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA

A principal ideia defendida pela pesquisa é que, apesar de disruptiva, a TV 3.0 não pode simplesmente acabar com a experiência de quem já assiste à televisão. O que se

busca é ampliar um público televisivo, com a introdução de novos conceitos para o uso do aparelho, mas que não afaste a audiência atual, levando a ideia de uma TV mais interativa, mais personalizada e com funções, principalmente na recepção aberta pelo ar, que antes não estavam disponíveis, numa espécie de remediação (Bolter & Grusin, 2000).

Ainda que haja preocupação com ampliação da audiência, principalmente entre os mais jovens, que não têm tanto interesse em assistir à TV aberta, cabe ressaltar que não é apenas fazendo mudanças tecnológicas que esta questão será resolvida. Há que se pensar em duas coisas, que podem parecer distintas, mas não são.

A primeira é manter a facilidade de acesso ao que está sendo transmitido na TV, não exigindo demais do telespectador já habituado ao aparelho no momento de configurar sua nova televisão ou mesmo quando ele só quer chegar em casa, ligar o televisor e imediatamente assistir a um programa.

Uma outra questão é a qualidade do conteúdo televisivo. Este é o ponto principal para que qualquer pessoa se disponha a ver TV. Não é a tecnologia que faz com que alguém se coloque em frente a um aparelho para ver sons e imagens numa tela. O que traz o telespectador/interator para a TV é seu conteúdo, a qualidade do que está sendo exibido. Claro que melhores som e imagem contam nesta avaliação, mas não são a única coisa que faz uma boa experiência de se ver TV.

A TV aberta é o carro-chefe desta pesquisa. Entende-se que ela é o foco principal do estudo por envolver uma maior parcela dos telespectadores e a que tem potencial mais elevado para ser espaço de discussões e de pesquisas. Um ambiente em que haja pluralidade, inclusão, oportunidades equânimes e para que também emissoras públicas possam ter mais condições de criação e desenvolvimento de novas ideias para a televisão.

Aspectos importantes de seu uso estão sendo levantados, mas também novas formas de se observar dispositivos já reconhecidos como auxiliares da audiência, como controle remoto (Natário & Wajnman, 2006) e segunda tela (Reis, 2014), e também recursos do aparelho que vão ser modificados pela nova geração televisiva, como o guia de programação e o guia de vídeos sob demanda, numa ligação entre *broadcasting* e *broadband*.

Esta ligação entre radiodifusão e banda larga não deve ser vista como utilização de serviço de *streaming* que migra de um espaço a outro. Não se pensa em uma TV para a Internet e nem em ambientes de transmissão pagos para serem usados num ou noutro sistema. A ideia de TV para todos, com compromisso de ser regulamentada e continuar tendo uma concessão para ser veiculada, também não está sendo retirada da pauta de discussão. É preciso que haja legislação e controle tanto do lado da radiodifusão quanto da banda larga, para que um lado não sobrepuje o outro e nem que as pessoas comecem a agir como se tudo fosse desregulamentado e sem restrições. A TV tem que ser vista em sua importância e abrangência e continuar sendo entendida como uma linguagem e uma tecnologia que é capaz, inclusive, de estar vinculada à identidade nacional.

Deve-se, assim, entender a importância da televisão para o brasileiro, sua história no país, sua relevância na sociedade, a ponto de se falar até, quando se trata de sua abrangência nacional, em uma possível instituição de uma identidade brasileira por meio dela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa não leva em conta apenas aspectos técnicos de uso de aparelhos televisivos ou de demandas apenas com base em engenharia e computação para a operação de equipamento, posto que o trabalho também conta com participação de profissionais da Comunicação para que comportamentos sociais e individuais estejam presentes no projeto, lembrando ainda que a TV é um lugar de identidade nacional. Sendo assim, o estudo aponta também nessas direções e está em fase de aprimoramento, apresentando neste artigo resultados parciais obtidos até o momento. Espera-se que o trabalho seja completado com mais detalhamento de toda esta jornada aqui coberta, especificando melhor usos de dispositivos e também de recursos outros que possam fazer da experiência de ver TV algo que leve a novas possibilidades, onde a interatividade seja maior e que efetivamente o telespectador possa se sentir um interator.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. H. V.; PERNISA JÚNIOR, C.; MORENO, M. F. Representation Model and Cloud-Based Orchestrator for Pervasive Storytelling. In: **Proceedings of the Brazilian**

Symposium on Multimedia and the Web (Curitiba, Brazil) (WebMedia '22). Association for Computing Machinery, New York, NY, 2022. p. 339–347. <https://doi.org/10.1145/3539637.3558047>

ALVES, P. Como usar o celular como controle remoto da smart TV LG Aplicativo LG TV Plus transforma seu smartphone em mouse para a televisão com o sistema webOS. In: **TechTudo** (globo.com). 08 fev. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/02/como-usar-o-celular-como-controle-remoto-da-smart-tv-lg.ghtml>. Acesso em: 07 fev. 2024.

BOLTER, J. D., & GRUSIN, R. **Remediation**: understanding new media. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

ERTHAL, C. **Um domingo qualquer** – estratégias de grade de programação de televisão aberta no Brasil (Dissertação de Mestrado). Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil, 2013.

LEMOS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais. **Tendências XXI**, Lisboa, 1997.

MEIRELLES, R. C. **A Digitalização da TV e os Contextos Culturais** (Dissertação de Mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Educação, Rio de Janeiro, 2010.

MOORES, S. *Media, Place and Mobility*. London: Macmillan Education UK, 2012.

MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NATÁRIO, E., & WAJNMAN, S. O controle remoto e a interatividade na televisão. **E-Compós**, 5, 2006. <https://doi.org/10.30962/ec.60>.

OLIVEIRA SOBRINHO, J.B. **O livro do Boni**. Casa da Palavra, 2011.

PERNISA JÚNIOR, C.; MORENO, M. F.; SOUZA, E. J. M.; TEIXEIRA, S. C. IPTV: Uma Aposta Para a Comunicação Digital. In: **Conteúdos digitais e convergências tecnológicas**: autoria, dados e outras questões contemporâneas, Alan C. B. Angeluci (Ed.). Editora Fi, 2018. p. 51-69.

REIS, T. M. B. **Sincronização de Conteúdo Multimídia de Fontes Distintas**. (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal de Juiz de Fora, Departamento de Ciência da Computação, Juiz de Fora, MG, 2014.

REIS, T. M. B. & MORENO, M. F. Middleware Architecture towards Higher-Level Descriptions of (Genuine) Internet-of-Things Applications. In: **Proceedings of the 25th Brazillian Symposium on Multimedia and the Web** (Rio de Janeiro, Brazil) (WebMedia'19). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2019. p. 265-272. <https://doi.org/10.1145/3323503.3349557>

TEIXEIRA, S. C. **Timelink**: um novo “tempo” para a TV digital aberta. Ph.D. Dissertation. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil, 2018.

TV 3.0 PROJECT. Disponível em: https://forumsbtvd.org.br/tv3_0/. Acesso em: 08 fev. 2024.