

PROGRAMAÇÃO EDUCATIVA DESTINADA À TELEVISÃO INTERATIVA

Autora: Ana Vitória Joly, Orientador: João Carlos Massarolo

Universidade Federal de São Carlos – UFSCar - Rodovia Washington Luis Km 235.
São Carlos – SP – Brasil CEP 13565-905 – e-mail: anavitoria@maisonjoly.com.br

Resumo - O objetivo da pesquisa foi explorar o potencial de comunicação dialógica da televisão digital, buscando conhecer os recursos técnicos que estarão disponíveis nessa nova mídia com intuito de propor formatos específicos de programas televisivos interativos que entretendam educando informalmente, uma pequena amostra do que poderá ser, em um futuro próximo, Programação Educativa destinada à Televisão Interativa.

Palavras-chave: Comunicação Tecnológica, Televisão, Mídias Interativas

Área do Conhecimento: VI Ciências Sociais Aplicadas

Introdução

A televisão é a principal fonte de entretenimento, informação e cultura de grande parte da população brasileira, alcança a todas as faixas etárias, classes sociais, a qualquer horário e em qualquer lugar, é, portanto, uma realidade contemporânea que pode ser facilmente utilizada para ajudar a educar.

Esse potencial educativo da tv será amplificado, pois essa mídia está preste a sofrer uma grande e importante mudança decorrente da digitalização do sinal: a possibilidade de uma interação do telespectador com a programação. Essa interatividade na televisão digital possibilitará que os telespectadores tenham melhor escolha e controle da experiência de assistir tv através das novas tecnologias digitais.

O vídeo-on-demand, homebanking, e-mail, condições meteorológicas, jogos e informações complementares à programação como, por exemplo, estatísticas, detalhes de eventos, recurso de multicâmeras, t-commerce¹ e guia interativo de programação, são oferecidos aos telespectadores nos países em que a tv digital já está implantada. Porém, a próxima geração da programação digital para televisão a cabo, satélite e terrestre poderá utilizar os recursos tecnológicos para gerar novas formas de entretenimento, possibilitando a interação do telespectador redirecionando uma narrativa, e, principalmente, a educação através do t-learning, ensino e aprendizado baseados na tv interativa.

Entretanto, o t-learning além de ser pouco pesquisado é também pouco exibido nos países que já dispõe da tecnologia necessária, por essa razão, foi produzido um vídeo interativo com um formato de “edutainment”², já que o aprendizado interativo através da tv tende a ser informal.

A presente pesquisa visa justamente mostrar as tendências da *Programação Educativa destinada à Tv Interativa*, para que no futuro possamos usufruir desses recursos técnicos da nova televisão a fim de educar e entreter.

Programação Interativa

As narrativas interativas serão promissoras para o incentivar o sucesso dessa mídia em nosso país, principalmente, porque, no Brasil, as telenovelas, de certa forma, já são interativas, assistidas diariamente por milhares de brasileiros, são escritas à medida que transmitidas, de acordo com os índices de audiência, a fim de que haja um retorno do público que vai aos poucos direcionando a história. “A telenovela não é apenas discurso nem obra, mas produto da relação desta com o receptor” (Távola:1996:40).

A autora Janet Murray coloca que o casamento da tv com o computador fará com que o drama seriado seja a mais provável maneira de contar histórias, arquivos hiperseriais poderão estender o melodrama televisivo a um complexo mundo narrativo. Murray afirma também que as histórias certas podem abrir nossos corações e

¹ Termo referente ao comércio televisivo interativo.

² Edutainment é um termo utilizado para indicar um formato de entretenimento educativo.

mudar quem somos, e as narrativas digitais adicionam um poderoso elemento a esse potencial oferecem a oportunidade de atuar na história ao invés de meramente testemunhá-la.

A *Programação Educativa destinada à Televisão Interativa* absorverá certas características da narrativa interativa, já que o telespectador irá se identificar com a personagem, se envolver na história, e desejará interagir para modificar o percurso e seguir caminhos diversos que encaminharão a desfechos diferentes e resultarão em um aprendizado eficaz.

Telespectadores podem aprender através da televisão aberta, hoje, com programas divididos, pela autora Rosa Maira Bueno Fischer, em três categorias: programas didáticos cujo objetivo é ensinar, temático não-didáticos que realizados sem finalidades institucionais específicas fazem aprender, e programas não temáticos, que mesmo sem tratar de temas curriculares tem notável alcance educacional, são desse tipo os programas mais propícios para tv interativa que tende a veicular uma programação educativa informal.

A educação informal é, segundo Peter J. Bates, aquela que acontece durante a vida toda, e permite os indivíduos adquiram conhecimento das experiências diárias, incluem o aprendizado em casa, no trabalho, com amigos e mídias.

Narrativas ficcionais educam informalmente porque podem permitir ao telespectador observar, discutir e compreender comportamentos e atitudes, situações de conflito, questões morais e éticas, sendo também, ótimas para desenvolver a sensibilidade, o imaginário e a criatividade. A autora Gilka Girardello, apresenta os argumentos de pesquisadores que acreditam ser a linearidade o elemento que asfixia a imaginação infantil e exerce um efeito hipnótico sobre a audiência passiva. Para rebatê-los, expõe que a tv por si só não é responsável por tal efeito, outros fatores estão envolvidos como o tempo que a criança passa assistindo televisão, o tipo de mediação adulta e o conteúdo da programação. A interatividade será um fator a mais para refutar essa idéia. Através da atividade da televisão interativa que todas essas características educacionais da narrativa ficcional ganharão uma grande aliada: a interatividade. Aumentando sua capacidade de educar.

"A porta do futuro é a porta da escola, e atualmente não é mais uma porta e sim um portal que deve ser desmistificado e passar por cima do efeito on/off (aparelhos com apenas um botão, o liga/desliga) e levar a interatividade com a educação para as casas dos cidadãos".³

³ Gilberto Dimenstein declaração registrada no painel "Telecomunicações, responsabilidade social e educação:

O e-learning⁴ está começando ser uma forma alternativa de aprendizagem. Porém, para isso, é necessário ter um computador pessoal com acesso a Internet, o que apenas 8,6%⁵ dos lares brasileiros possui. No entanto, 89% das residências possuem uma televisão. Apesar de ser necessário adicionar outros artifícios à tv para torná-la digital e interativa, as perspectivas são de que em algum tempo todas as televisões analógicas serão substituídas pelos aparelhos digitais ou serão munidas de decodificadores, e assim, serviços interativos via tv serão acessíveis a todos. Isso provê uma grande oportunidade para os cidadãos, pois além de encorajar novas oportunidades econômicas e reduzir a "exclusão digital", oferecendo a todos um acesso igualitário à tecnologia digital e ao aprendizado, existem várias boas razões para considerar importante o papel da tv digital interativa como um meio propício para o t-learning.

O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativa, segundo Pierre Lévy, acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber, pois prolonga determinadas capacidades cognitivas humanas como a memória, a imaginação e a percepção. Serão construídos novos modelos do espaço dos conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo e não-lineares.

O modelo de espaço do conhecimento na tv interativa terá, certamente, um formato de "edutainment", entretenimento e educação, já que a maioria do aprendizado interativo através da tv tende a ser informal, poderá oferecer algumas opções inovadoras para auxiliar o desenvolvimento de habilidades básicas de maneira divertida.

Na Inglaterra, o canal digital *BBC CBeebies* é dirigido para crianças desenvolverem suas habilidades para o aprendizado. Quando o ícone interativo é exibido no canto superior direito da tela, durante o programa, o telespectador poderá acionar o botão vermelho do controle remoto, que abrirá uma tela de interação. Um número de diferentes atividades e histórias estão disponíveis em diferentes momentos relacionadas a programas que estão sendo transmitidos. Uma dessas atividades é baseada no programa infantil

uma aliança estratégica para o desenvolvimento do Brasil". 31 de Outubro de 2001.

⁴ O termo e-learning pode ser usado para o aprendizado através de qualquer aparelho eletrônico digital conectado, nesse caso o t-learning é um componente do e-learning.

⁵ Fonte: IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) pesquisa nacional por amostra de Domicílios, 2001.

popular “Bob the Builder”, focada no reconhecimento e comparação das cores. Mesmo sendo uma atividade simples, pode ajudar as crianças a desenvolver importantes habilidades.

O programa interativo “Bob the Builder” é destinado à crianças de três a cinco anos e as telas de interação possuem frases para que a criança faça sua escolha, mesmo que deste modo, com tal idade, ela não consiga interagir sem o auxílio de um adulto.

“Pelo que se vê, os meios digitais, ao contrário do que se pensava, não desestimulam o uso do texto escrito. Ao contrário, elevam-no a uma condição de importância que haviam perdido com o desenvolvimento das mídias audiovisuais. E mais, promovem sua integração com a imagem de forma mais decisiva do que na impressa”. (Costa:2002:98 e 99)

Portanto, a maioria das interfaces ⁶ utilizadas na televisão interativa tendem a ser textuais, em que as frases ou palavras específicas servirão como *links* que levarão o telespectador ao ponto escolhido no “pacote” do programa recebido pela emissora.

Para muitos pesquisadores a melhor interface é a transparente, aquela que desaparece durante o uso e não precisa de um manual de instruções, pois funciona intuitivamente.

O Prof. Dr. Carlos Scolari⁷ define quatro metáforas para interface: Conversação, que pode se dar entre homem-sistema, homem-objetos interativos, agentes inteligentes e textuais aplicada na interação homem-computador. Instrumento, referente à manipulação direta de objetos, conceito de extensão ou próteses aplicado a interfaces homem-computador. Superfície, que permite intercâmbio, mas seleciona informação. E, por fim, a interface como ambiente, o lugar da interação.

No filme de Woody Allen “A Rosa Púrpura do Cairo”, a personagem sai da tela do cinema seduz uma das espectadoras na platéia e a convida a participar do filme, Cecília, depois de ter sido convencida a interagir, entra na tela e muda a história. Nas narrativas interativas acontecerá certamente a mesma coisa, os espectadores poderão interferir na história, “entrar nos filmes”, mas não serão os personagens que irão convencê-los a interagir, serão as interfaces.

As interfaces, portanto, deverão desempenhar um papel fundamental na interatividade na televisão digital, atraindo o telespectador e o convidando a interagir. Para

⁶ Interfaces são aparatos que permitem a interação do usuário com informações digitais.

⁷ Prof. Dr. Carlos Scolari, declaração registrada no Workshop “Teoría y Practica del Digital Design”. 10 de dezembro de 2002. Havana, Cuba.

que, assim, possa se divertir e aprender através de sua tv.

A *Programação Educativa destinada à Televisão Interativa* não irá, milagrosamente, resolver problemas econômicos e sociais contemporâneos, mas viabilizará, contudo, novos modos de entretenimento e aprendizagem.

Uma história para contribuir com o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, além de entreter, deve estimular a imaginação, ajudar na construção do intelecto, auto-estima e autoconceito, reconhecer as ansiedades e aspirações para sugerir soluções aos problemas que as perturbam.

“Esta é exatamente a mensagem que os contos de fada transmitem à criança de forma múltipla: que uma luta contra dificuldades graves na vida é inevitável, é parte intrínseca da existência humana – mas que se a pessoa não se intimida mas se defronta de modo firme com as opressões inesperadas e muitas vezes injustas, ela dominará todos os obstáculos e, ao fim, emergirá vitoriosa.” (Bettelheim, 1980, p.14)

O grande fascínio que os contos de fadas despertam está ligado ao fato de serem atemporais, não acontecem em um lugar específico, o reino pode ser qualquer um, assim como a heroína ou o herói qualquer pessoa, esses fatores permitem uma identificação da criança com a personagem. Segundo a psicanálise, os contos de fada podem transmitir importantes mensagens à mente consciente e inconsciente da criança, auxiliando e, ao mesmo tempo, encorajando o seu desenvolvimento através da elucidação de problemas humanos universais. Assim são considerados ótimos instrumentos para o desenvolvimento integral da criança, e a televisão interativa aumentará o potencial educativo dos contos de fada.

Assim, “a televisão interativa será o novo suporte expressivo dos contos de fadas da era digital” ⁸, e possibilitará que os contos sejam uma forma de edutainment, além de divertir colaborem com a aprendizagem infantil.

Metodologia e Resultados

Na presente pesquisa foram aplicados princípios metodológicos da pesquisa-ação.

“Branca de Neve”, um dos contos de fadas mais conhecidos, foi o escolhido para ilustração da pesquisa. O vídeo “A História Interativa da Branca de Neve”, cuja experiência permitiu as análises aqui desenvolvidas, permite ao usuário assistir à história linear tradicional, mas, em certos pontos da narrativa, pode-se intervir na história alterando

⁸ Prof. Dr. João Carlos Massarolo, comunicação pessoal do autor, 20 de maio de 2001.

seu percurso. Deste modo, existem versões em que o espelho diz ser a rainha a mulher mais bonita do mundo, ela então convoca o príncipe para se casar, ele não aceita porque nem a conhece e não a ama, ela, em uma das versões, desabafa com o caçador e os dois terminam juntos, felizes para sempre, em outra versão, pede para o caçador matar o príncipe. O caçador o mata e leva seu coração para a rainha. Os anões encontram o corpo sem coração, fazem um transplante, mas, infelizmente, o príncipe não volta a viver. Já no leito chega a Branca de Neve, se apaixona, com um beijo ele acorda e os dois vivem felizes para sempre. Constatou-se com a produção do vídeo experimental que os processos de produção de uma narrativa interativa são, realmente, diferentes de uma narrativa linear convencional. Antes do roteiro foi feito o mapa de interação, já contendo as idéias principais de cada versão da história, para serem apenas desenvolvidas no roteiro. O mapa de interação precisou também ser anexado para orientar os atores que tiveram dificuldades para ler e entender o roteiro interativo com indicações como as dos livros do gênero “enrola e desenrola”. Foram utilizadas cores no mapa, que facilitaram a identificação de cenas que poderiam ser aproveitadas em versões diferentes e, às vezes com pequenas modificações precisariam ser gravadas de duas maneiras, mas decoradas apenas uma vez. É o caso da cena em que a rainha telefona para o caçador e pede que ele mate a Branca de Neve, outra cena de outra versão ela telefona e pede para que ele mate o príncipe, portanto, a atriz só precisou decorar uma vez e fazer essa pequena substituição.

Na produção propriamente dita teve-se que estar atento para não esquecer nenhum trecho de nenhuma versão e também para aproveitar algumas cenas em várias versões. Exemplo disso foi a cena em que o caçador corre para matar a Branca de Neve ou o príncipe, optou-se por fazer um plano do caçador correndo sozinho com a visão subjetiva do perseguido, e assim, pode-se aproveitar o plano gravado uma única vez nas duas situações distintas. A edição também seguiu o mapa de interação para construir blocos de vídeo, esses foram ligados, posteriormente, no programa *Macromedia Director* que possibilita a criação de links e, conseqüentemente a intervenção do usuário na história.

Concluiu-se ainda, do ponto de vista do espectador, que momentos de clímax da narrativa são mais propícios para a interação. As pessoas que assistiram ao vídeo interagiram com mais entusiasmo na cena em que o caçador está correndo atrás da Branca de Neve para matá-la ou não, do que na cena da rainha ao telefone.

A interface utilizada na “A História Interativa da Branca de Neve” é simples e intuitiva, não precisa de instruções de uso, palavras ou frases curtas nos botões deixa claro que clicando sobre eles pode-se interagir facilmente. Talvez pudessem ser melhor elaboradas a fim de atrair maior atenção do usuário e convidá-lo a interagir. Segundo Steven Johnson as “palavras continuam sendo parte importante da metainformação da interface”, mas o autor ressalta que “os elementos da interface textual parecem ter se estabilizado em torno de uma constituição genética unificada” (Johnson, 1997, 112). Lamentavelmente, não há nada de inovador na interface utilizada no vídeo experimental, nem no modo como utiliza as informações textuais, mas possui um funcionamento simples em que o usuário encontra um ambiente familiar (botões), em que pode interagir quase naturalmente, de maneira transparente.

O vídeo interativo experimental possibilita que o usuário assista à história linear da Branca de Neve tradicional, sem interromper a narrativa, mas ao longo do vídeo vão surgindo os botões que, quando clicados, redirecionam a história para o trajeto escolhido.

Assim, “A História Interativa da Branca de Neve”, com um formato de edutainment, é um modelo de narrativa interativa que ajuda na construção da auto-estima e educa informalmente, uma pequena amostra do que poderá ser, em um futuro próximo, *Programação Educativa destinada à Televisão Interativa*.

Conclusões

Nos países em que a televisão digital já está implantada, transmite uma programação semelhante à da tv analógica, apenas com uma melhor qualidade de imagens e sons, disponibilizando comércio televisivo e serviços interativos pouco atraentes, motivo pelo qual a nova mídia não é sucesso.

No Brasil, pode-se trilhar um caminho diferente que leve ao êxito, mas, para isso, precisam ser analisados os recursos tecnológicos que estarão disponíveis com intuito de criar uma programação específica, usufruindo da interatividade para prover programas que entretenham e eduquem.

O potencial da tv digital pode ser explorado em novas histórias interativas, com um formato de edutainment, que educarão informalmente, e, narrativas ficcionais, como os contos de fadas, que acompanham a humanidade há séculos poderão ser adaptadas e migrar para a tv interativa, muitas vezes com uma versão ainda mais divertida e educativa que a original.

A *Programação Educativa destinada à Televisão Interativa* poderá estimular a criatividade e facilitar a aprendizagem, educar de forma divertida e lúdica.

Referências Bibliográficas

- BATES, Peter J. A study into TV-based interactive learning to the home. Inglaterra: pjb Associates, 2002.
- COSTA, Maria Cristina Castilho. Ficção, Comunicação e Mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- DIZZARD Jr., Wilson. A Nova Mídia. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- FARIA, Gustavo Blengini. Tendências na Implementação de Televisão Interativa. Monografia apresentada ao Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo, São Carlos, 2000.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. Televisão & Educação: fruir e pensar a TV. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- GILDER, George. Life After Television: The Coming Transformation of Media and American Life. United States of America. Norton Edition, 1992.
- GIRARDELLO, Gilka. A Televisão e a Imaginação da Criança.
- HOINEFF, Nelson. A Nova Televisão. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1996.
- JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- LEVINSON, Paul. Digital McLuhan: a guide to the information millennium. New York: Routledge, 1999.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MATUCK, Artur. O potencial dialógico da televisão. São Paulo: Annablume, 1995.
- MURRAY, Janet H. Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace. New York: The Free Press, 1997.
- NEGROPONTE, Nicholas. A Vida Digital. São Paulo: Cia das Letras, 1995.
- TÁVOLA, Artur da. A telenovela brasileira: história, análise e conteúdo. São Paulo: Globo, 1996.

