



## Blogs e interação mútua: uma visão contextualizada<sup>1</sup>

Juliana Lúcia Escobar<sup>2</sup>

Mestre em Comunicação e Novas Tecnologias pela  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

### Resumo

Adotando uma perspectiva que considera os aspectos de continuidade mais do que os de ruptura ao analisar o desenvolvimento das tecnologias de comunicação, entendemos que os blogs apresentam, potencialmente, uma forma de efetivação no ambiente web do conceito de interação mútua (PRIMO, 1998). As considerações apresentadas neste artigo integram a fundamentação teórica da dissertação de mestrado defendida em maio de 2007, “Deu no post: blogs como nova categoria de *webjornalismo* – um estudo de caso do Blog do Noblat”. Assim, abordamos também conceitos relacionados ao jornalismo on-line tais como interatividade e hipertextualidade.

### Palavras-chave

Internet; Blogs; Interatividade; Interação Mútua; Web 2.0

### Introdução

As considerações do presente artigo integram a fundamentação teórica da dissertação de mestrado que defendemos em maio de 2007 na qual realizamos um estudo de caso sobre o Blog do Noblat<sup>3</sup>. Apresentamos nosso entendimento a respeito do surgimento e disseminação dos blogs tendo em vista o universo dos meios de comunicação em geral e do *webjornalismo* em particular, uma vez que na pesquisa realizada nosso objeto foi um blog jornalístico. Cabe mencionar que o presente artigo dá continuidade a um trabalho cujos primeiros resultados, ainda anteriores à finalização da dissertação, foram apresentados no último Encontro dos Núcleos de Pesquisa do Congresso Anual da Intercom<sup>4</sup>.

Acreditamos que a busca dos internautas por uma participação cada vez mais efetiva na produção e divulgação de conteúdos é uma das tendências que levaram ao surgimento do blog que, em termos gerais, consideramos como um novo mecanismo de publicação de conteúdos na web que gera um modelo específico de site.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, do VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, XXX Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Santos/DF, 6 a 9 de setembro de 2006.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação e Novas Tecnologias pela UERJ. Graduada em Jornalismo pela Faculdade de Comunicação Social da UFJF, ex-bolsista de iniciação científica como integrante do Programa Especial de Treinamento (PET) da Facom/UFJF.

<sup>3</sup> ESCOBAR, Juliana. **Deu no post: blogs como nova categoria de *webjornalismo* – um estudo de caso do Blog do Noblat**. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro.: UERJ - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2007.

<sup>4</sup> ESCOBAR, Juliana. **Blog do Noblat e escândalo midiático: jornalismo sobre novas bases**. Trabalho apresentado ao NP 02 de Jornalismo, do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, XXIX Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Brasília/DF, 6 a 9 de setembro de 2006.



Com o surgimento da internet o sistema de comunicação viu surgir uma nova mídia que, entre outras transformações, não só criou um novo sentido para a palavra *feedback* como o ultrapassou, dando grande destaque para a relação entre os participantes de um processo comunicativo. Agir junto demanda mais do que obter respostas. Foi preciso, então, encontrar formas de ampliar a participação dos interagentes<sup>5</sup> humanos envolvidos num processo de comunicação. Começaram a surgir meios para que, ao menos potencialmente, todos pudessem fazer parte da produção de mensagens. Foi se buscando, cada vez mais, oferecer algo diferente do modelo implantado pelas mídias de massa. Nestas, o fluxo de produção e oferta de informação se dá no sentido um-todos, no qual uma audiência potencialmente formada por todos limita-se a receber mensagens produzidas por empresas produtoras de conteúdos. Segundo Santaella, os meios de comunicação de massa

[...] são meios de produção que estão sob o poder político de uma minoria economicamente privilegiada, sendo suas mensagens produzidas por poucos para serem recebidas por uma massa de consumidores que não participa das decisões acerca desses meios, assim como não participa da escolha das mensagens que lhes são dirigidas. [...] as novas tecnologias de computação e comunicação digital, com seus fluxos transbordantes de dados, nos fazem atualmente considerar [...] as mídias que vão do jornal à televisão como mídias tradicionais em oposição às tecnologias mais recentes de disseminação da informação, [...] que são altamente interativos e bidirecionais, implicando na escolha da informação pelo usuário. (1992, p. 29)

Promovendo o que alguns autores chamam de horizontalização (DAHL, 1997; LATTMAN-WELTMAN, 2003; RECUERO, 2003;) a internet possibilitou a criação de fluxos no sentido todos-todos, ou seja, em que qualquer um pode ser, ao mesmo tempo, produtor e consumidor de informações. Seguindo esta lógica, paulatinamente, foram surgindo possibilidades para que outras pessoas, que não apenas os profissionais de comunicação em geral e os da imprensa em particular, pudessem integrar o sistema de produção e divulgação de conteúdos.

### **Interatividade na internet como forma de participação**

O conceito de interatividade assim como aplicações que seriam de fato interativas vêm sendo objeto de discussão no meio acadêmico desde que as Novas Tecnologias de Comunicação, notadamente a internet, colocaram o termo em evidência. Não é de hoje que a indústria de entretenimento e de serviços em geral, por motivos meramente comerciais, passa a adotar palavras

---

<sup>5</sup> A exemplo do que faz Primo (1998) preferimos adotar os termos agentes ou interagente no lugar de emissor e receptor. Pretendemos com isso nos distanciar de uma visão tradicional dos estudos de comunicação que divide a produção e consumo de mensagens nestes dois pólos, a princípio, antagônicos. Tal perspectiva é inadequada quando se trata da comunicação mediada por computador (CMC). “Muitos esforços de pesquisa e muito debate foram necessários para aparar a confusão disseminada pelo modelo da teoria da informação. O modelo emissor-receptor, linear, mecanicista, hierárquico e desigual reservava a uma parte do sistema apenas a ‘passividade’, permitindo-lhe tão somente o *feedback*” menciona o autor já na introdução de seu artigo.



de efeito como meras jogadas de *marketing*. Cabe aos pesquisadores, antes de incorporar o uso indiscriminado dos termos, refletir sobre seus significados.

Entendemos que a diferença entre interação e interatividade diz respeito à presença ou não de artefatos tecnológicos nas ações conjuntas entre agentes humanos. A interatividade é tão somente a interação intermediada por ferramentas tecnológicas. Assim, não seria possível encontrar uma única definição para o que é interatividade. O conceito, e sobretudo suas aplicações, vêm sendo alterados com o passar do tempo. Acreditamos ser mais produtivo, portanto, analisar as diversas formas de manifestação da interatividade, uma vez que esta assume nova roupagem nas diferentes mídias.

Desta forma, pode-se dizer que o computador inaugura novos gêneros interativos e não a interatividade em si. Este é o mesmo raciocínio que se aplica para o conceito de hipertextualidade. Concordamos que esta é uma das características típicas da *www*, reconhecendo, no entanto que o hipertexto é anterior ao surgimento da internet. O texto tradicional já é hipertextual na medida em que nos leva a fazer relações, remissões, guardando ligações (*links*) com elementos extra e intra-textuais, como faz nos livros por meio do sistema de paginação, sumário e índice, por exemplo. O que a internet vem acrescentar são algumas possibilidades diferentes, como as que dizem respeito a leituras não lineares e à rapidez com que se pode ter acesso a diferentes conteúdos interligados, só para citar dois exemplos.

Assim como a hipertextualidade, a interatividade toma feições muito próprias quando incorporada ao ambiente web da rede mundial de computadores. Hoje, ambas são consideradas como características típicas da internet e, marcadamente, do *webjornalismo* (DEUZE, DIAZ NOCI, PALÁCIOS e outros).

A interatividade entendida como participação intermediada por artefatos tecnológicos é familiar a outros meios. Consideramos como novidades instauradas pela internet a velocidade e a possibilidade de interferência no processo comunicativo no exato momento em que ele se desenvolve. Talvez, o mais apropriado seja dizer que há a tentativa de retomada destes aspectos já presentes na comunicação face a face.

Por meio dos diferentes suportes para criação e desenvolvimento de suas linguagens (oral, escrita, visual, auditiva, sinestésica, etc.) o homem vem redefinindo constante e gradativamente as bases de suas relações espaço-temporais. Da mesma maneira que todas as tecnologias de comunicação precedentes, desde a escrita até o rádio e a TV, ao inaugurar uma linguagem diferente, o computador também redefine o modo como o homem se comunica e se relaciona com seus semelhantes: ao instaurar o ciberespaço, introduz um novo conceito de espaço (WERTHEIM, 2001). Hoje, mais do que a leitura pura e simples de jornais e revistas, e mais do que permitir o



acesso ao acontecimento no exato momento em que ele ocorre via transmissão ao vivo por rádio ou televisão, o que o computador nos coloca é a possibilidade de interferência na mensagem que recebemos - o que pode ocorrer quase que instantaneamente.

No entanto, meios predecessores também possibilitam a participação de outros interagentes, além dos produtores de conteúdos, no processo comunicativo. O rádio, por exemplo, já nasceu com vocação interativa. Desde que surgiu como meio de comunicação de massa permite a participação de ouvintes ao vivo por telefone, como lembra Gillmor (2004, p. 10 e 11). E as outras mídias também sempre mantiveram um canal aberto para dialogar, em algum nível, com seus públicos, nem que fosse apenas por meio de cartas.

A novidade instaurada pela internet é a intensificação da velocidade com que o diálogo mediado por artefatos tecnológicos ocorre: agora, a interferência se dá durante o seu desenrolar e num nível de cooperação maior entre os envolvidos. Interagentes atuam simultaneamente num processo em constante construção. Desta forma é que entendemos haver uma retomada de aspectos presentes na comunicação não mediada, face a face. Com a instauração do ciberespaço o que a internet torna possível é uma reconquista da co-presença entre os participantes de um processo comunicativo.

O homem foi perdendo esta co-habitação nas civilizações em que a cultura oral foi sendo substituída pela tradição escrita com o conseqüente afastamento temporal e espacial entre as pessoas que trocam informações. O que fazemos hoje é instaurar um novo espaço baseado nas tecnologias intelectuais disponíveis em nosso tempo (LÉVY, 1993). Assim como faziam os membros das sociedades sem escrita, utilizamos as melhores estratégias de codificação que estão à nossa disposição. No ciberespaço, nossos parâmetros são outros, não mais os de um mundo físico materialmente habitado, e sim, os de um mundo virtual, uma nova ambiência que se soma a este mundo físico. Podemos agora habitar este outro lugar em que falamos uma nova linguagem. No ciberespaço constituído pela internet alguns parâmetros são alterados ou ao menos adaptados.

No âmbito do *webjornalismo*, Deuze considera a interatividade como a possibilidade do público “responder, interagir ou mesmo customizar certas histórias” (2002). Este autor considera que “no entanto tipos de opções de interatividade que a Web oferece sugerem um diferente modo de se dirigir à audiência: como um consumidor de mídia ativo no lugar de passivo.”<sup>6</sup>

Já para Diaz Noci “uma definição de interatividade é a capacidade do sistema de responder às demandas do usuário. Outra, mais prática, seria a possibilidade de que todos os interlocutores –



meios/empresas, jornalistas/trabalhadores e o público – interajam entre si”.<sup>7</sup> (2006b, p. 39) Correio eletrônico (e-mail), fóruns de debate, chats, animações interativas e bases de dados estariam entre os recursos tecnológicos disponibilizados pelas NTC e utilizados por empresas e produtores de conteúdo para promover a interatividade.

Ao descrever a interatividade Palácios afirma que o termo multi-interativo pode ser adotado para “designar o conjunto de processos que envolvem a situação do leitor de um jornal na web” (2003, p. 19), já que diante de um produto *webjornalístico* o leitor estabelece diferentes relações (com a máquina, com a publicação por meio do hipertexto, com outras pessoas seja autores ou demais leitores dos textos).

Neste trabalho, assim como Primo “defende-se desde já que a relação no contexto informático, que se pretende plenamente interativa, deve ser trabalhada como uma aproximação àquela interpessoal”. (1998) É nesta perspectiva que o autor desenvolve o conceito de interação mútua em paralelo ao de interação reativa. Entendemos que, na CMC, as formas de participação foram sendo ampliadas e incrementadas, deixando de restringir-se a modelos de interação reativa – como as votações em enquetes – para formas de interação mútua, entre as quais, na web, um dos primeiros exemplos é o fórum de discussão, mencionado por Diaz Noci.

Baseando-se em estudos de comunicação interpessoal, Primo caracteriza a interação mútua por intermédio dos computadores como uma relação na qual agentes inteligentes envolvem-se num processo de troca, podendo ser vistos como elementos interdependentes, de modo que o sistema é modificado quando um deles é afetado. Nas palavras do autor a interação mútua pressupõe “sistemas informáticos que permitam uma interação criativa, aberta, de verdadeiras trocas, em que todos os agentes possam experimentar uma evolução de si na relação e da relação propriamente dita” (1998, on-line)<sup>8</sup> Neste tipo de interação, “o relacionamento evolui a partir de processos de negociação”, com resultados imprevistos. A operação se dá por meio de ações interdependentes, entre agentes ativos e criativos que influenciam uns os comportamentos dos outros. Assim “a cada evento comunicativo, a relação se transforma”.

O *throughput* (aquilo que, segundo o autor, se passa entre uma ação – *input* – e uma reação – *output*) é marcado por um diálogo em que as informações inseridas pelos interagentes são decodificadas e interpretadas podendo gerar novas codificações. “Cada interpretação se dá pelo confronto da mensagem recebida com a complexidade cognitiva do interagente. Mesmo que ele

---

<sup>7</sup> T.A. “Una definición de interactividad es la capacidad del sistema de responder a las demandas del usuario. Otra, más práctica, sería la posibilidad de que todos los interlocutores – medios/empresas, periodistas/trabajadores y el público – interaccionen entre sí”.

<sup>8</sup> A menos que haja referência indicando outra fonte, as citações subsequentes a respeito do conceito de interação mútua foram extraídas desta mesma obra, com grifos e destaques mantidos segundo o texto de origem.



perceba algo que não conhece, a confrontação se dá com aquilo que ele conhece”

Os sistemas de interação mútua se caracterizam por seu fluxo dinâmico e em desenvolvimento e se valem da construção negociada, “a relação é constantemente construída pelos interagentes” e “vai sendo definida *durante* o processo” que é emergente. Os efeitos de uma ação não podem ser pré-determinados. Assim, tais sistemas se calcam no relativismo.

Segundo Pierre Lévy,

*A virtualização pode ser entendida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático [...] A virtualização passa de uma solução dada a um (outro) problema. Ela transforma a atualidade inicial em caso particular de uma problemática mais geral, sobre a qual passa a ser colocada a ênfase ontológica. (1996, p. 17 e 18 – grifos do próprio autor).*

Primo entende, a partir do pensamento de Lévy (e também de Deleuze), que “o virtual é um complexo problemático, enquanto o potencial é um conjunto de possíveis que aguardam por sua realização”. Afirma que, no que diz respeito à interface, “sistemas interativos mútuos se interfaceiam *virtualmente*, enquanto os sistemas reativos apresentam uma interface *potencial*”.

Conforme explica:

Para que uma interface seja plenamente interativa, ela necessita trabalhar na virtualidade, possibilitando a ocorrência da problemática e viabilizando atualizações. Por outro lado, uma interface reativa resume-se ao possível, que espera o clique do usuário para realizar-se. A tela está ali, completamente programada e perfeita para disparar um mecanismo ou uma nova tela que espera por seu destravamento.

Podemos citar, como exemplos de mecanismos que utilizam a interação reativa, as enquetes, os sistemas de busca e os de cadastro e assinaturas de informativos on-line presentes em alguns sites. A interação mútua está presente, por sua vez, nas salas de chat, nos fóruns e nos programas de comunicação instantânea, do tipo *messengers* por exemplo, e ainda nos jogos virtuais em tempo real que se desenrolam em mundos paralelos onde personagens criados por qualquer pessoa conectada à internet interagem entre si, gerenciando tais universos virtuais conjuntamente.

Como Primo adverte em suas considerações finais, não se espera que nos deparemos com sistemas que sejam puramente de interação mútua ou de interação reativa. O mais comum é que ambos convivam em um mesmo ambiente. Cita como exemplo CD-ROMs ou sites que oferecem, além do conteúdo estático, com respostas pré-definidas, chats ou outras formas de encontro e debate



entre diferentes agentes humanos.

## Um entendimento do que seria a Web 2.0

Atualmente, é possível encontrar na internet alguns exemplos de iniciativas mais inovadoras que colocam a interação mútua em prática, abrindo caminhos para a efetivação de experiências participativas no ambiente virtual. Entre estas iniciativas podemos citar o sistema Wiki<sup>9</sup>, ferramenta através da qual

[...] um internauta pode alterar qualquer conteúdo apresentado em um *site* com tal recurso, através do próprio *browser* utilizado para navegação. Ou seja, logo após editar um texto disponível e clicar no botão de salvamento, a página é atualizada automaticamente no *site*, sem que o autor da versão anterior (ou qualquer outra pessoa) precise aprovar a modificação. Nesse sentido, ninguém possui a posse definitiva de texto nenhum. Ou melhor, os textos são de todos, são da comunidade. (PRIMO, RECUERO, 2003)

Em sites que utilizam o sistema *wiki*, os leitores são também os editores, pois tal sistema permite que alterações sejam feitas on-line pelos próprios internautas. Todo conteúdo é aberto para exclusões, correções e inclusões de qualquer pessoa interessada em contribuir.

Dan Gillmor (2004) defende a idéia de que estamos vivendo no limiar do que chama de “mídia participativa”, em que toda a sociedade toma parte na produção de notícias, não só os jornalistas. Algo interessante e revelador do que o autor diz é a própria maneira como o conteúdo do seu livro foi produzido: Gillmor publicou em seu blog suas primeiras idéias e pediu a colaboração dos leitores, que o atenderam prontamente com opiniões e críticas. O próprio nome da obra, que inicialmente seria MAKING THE NEWS, foi alterado devido às sugestões dos colaboradores<sup>10</sup>. “Neste momento, o primeiro rascunho da história estava sendo escrito, em parte, pelos que formam a audiência. Isto era possível – era inevitável – porque a Internet disponibiliza novas ferramentas de publicação”, afirma na introdução.<sup>11</sup>

Iniciativas que envolvem escritas coletivas e anônimas, como as que utilizam o sistema *wiki*, assim como as experiências de jornalismo *open source*, e ainda os blogs e outros fenômenos que envolvem a internet vêm sendo considerados como típicos da chamada Web 2.0. Segundo definição

---

<sup>9</sup> O primeiro site a utilizar o sistema *wiki* foi criado em 1995 e ainda pode ser acessado no endereço (<http://c2.com/cgi/wiki?WelcomeVisitors>). Um dos sites mais conhecidos a utilizar tal sistema é a Wikipédia, enciclopédia virtual que pretende reunir, em extensão e profundidade, todo o conhecimento produzido e acumulado até os dias de hoje, contando para isto com a contribuição de qualquer pessoa que tenha acesso à internet, e não apenas de especialistas. Possui hoje versões em diferentes línguas.

<sup>10</sup> Para mais detalhes sobre esta experiência, ver o artigo de Carlos Castilho, publicado no site OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA, disponível em <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=289ENO001>.

<sup>11</sup> T.A. “This time, the first draft of history was been written, in part, by the former audience. It was possible – it was inevitable – because of new publishing tools available on the Internet.”



da *Wikipédia* em inglês - ela mesma um exemplo de aplicação típica da Web 2.0, esta

se refere a uma percebida ou proposta segunda geração de serviços baseados na Internet – tais como sites de redes sociais, *wikis*, ferramentas de comunicação e folksonomias – que enfatizam a colaboração e o compartilhamento entre usuários online. O'Reilly Media, em colaboração com o MediaLive International, usou a expressão como título para uma série de conferências e desde 2004 alguns membros de certas comunidades técnicas e do mercado de comunicação adotaram e adaptaram livremente a expressão.<sup>12</sup>

No âmbito acadêmico, alguns autores já incorporaram o termo aos seus estudos (PRIMO, SMANIOTTO, 2006). Nós reconhecemos que sua criação e uso têm fundo eminentemente comercial, conforme atesta a afirmação de um de seus criadores:

Dale Dougherty, pioneiro da web e O'Reilly VP, notou que longe de ter “ruído”, a web era mais importante do que nunca, com novas excitantes aplicações e sites surgindo com regularidade surpreendente. E mais: companhias que tinham sobrevivido ao colapso pareciam ter algo em comum. Será que o colapso ponto.com marcou algum tipo de mudança de foco da web para a qual um denominado agir como “Web 2.0” poderia fazer sentido? Concordamos que sim. Então, nasceu a Conferência Web 2.0.<sup>13</sup>

O acréscimo de 2.0, propositadamente, dá a impressão de uma web evoluída, melhorada, assim como o são os programas cujas versões aprimoradas vão ganhando, sucessivamente, tais numerações (2.0; 3.1; etc.).

Para nós, o termo pode ser usado, inclusive conceitualmente, para denominar a atual tendência observada no ambiente web, por sua vez, inserida no processo de transformação das tecnologias de comunicação, que como sempre, continua em andamento.

Embora não partilhemos do ponto de vista extremamente cético quanto às inovações trazidas pelas novas mídias, há algumas reflexões de Dominique Wolton com as quais concordamos, como quando afirma que “atualmente, a Net e as multimídias têm as graças, mas rapidamente outras tecnologias surgirão, salientando os limites das precedentes, a maior eficácia das novas ferramentas e a urgência em dominá-las ...” (2003, p. 143)

Assim, é sob esta perspectiva de continuidade (e não de uma possível ou de possíveis rupturas

---

<sup>12</sup> T.A. “refers to a perceived or proposed second generation of Internet-based services—such as social networking sites, wikis, communication tools, and folksonomies—that emphasize online collaboration and sharing among users. O'Reilly Media, in collaboration with MediaLive International, used the phrase as a title for a series of conferences, and since 2004 some members of certain technical and marketing communities have adopted and loosely adapted the phrase”. Disponível em <[http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_2](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2)> Acesso em 6 de jan. 2007.

<sup>13</sup> T.A: “Dale Dougherty, web pioneer and O'Reilly VP, noted that far from having “crashed”, the web was more important than ever, with exciting new applications and sites popping up with surprising regularity. What's more, the companies that had survived the collapse seemed to have some things in common. Could it be that the dot-com collapse marked some kind of turning point for the web, such that a call to action such as “Web 2.0” might make sense? We agreed that it did, and so the Web 2.0 Conference was born.” Disponível em <<http://facweb.cti.depaul.edu/jnowotarski/se425/What%20Is%20Web%20%20point%20.pdf>> Acesso em 28 de jan. 2007.



com tudo o que havia antes) que entendemos e vamos adotar neste trabalho o termo.

A Web 2.0 é a segunda geração de serviços online e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo. A Web 2.0 refere-se não apenas a uma combinação de técnicas informáticas (serviços Web, linguagem Ajax, Web syndication, etc.), mas também a um determinado período tecnológico, a um conjunto de novas estratégias mercadológicas e a processos de comunicação mediados pelo computador. (PRIMO, SMANIOTTO, 2006)

Assim como os autores, nosso interesse é nesta última dimensão da Web 2.0: a que se refere aos processos de comunicação mediados pelo computador. Em nosso entendimento, o termo refere-se a algumas formas atuais de aplicação da interação mútua no ambiente www.

Listas de discussão via e-mail e fóruns on-line estão entre os primeiros mecanismos a colocar em prática tal conceito. Criados e mantidos por qualquer pessoa ou grupo, ambos são formas de comunicação coletiva totalmente independentes dos produtores oficiais de conteúdos. Constituem-se como sistemas abertos nos quais se desenrolam processos de negociação entre agentes ativos. O fluxo comunicativo, dinâmico, é marcado pelo diálogo. Relações vão sendo construídas durante o desenrolar do processo. Ao participar de listas e fóruns cada interagente interpreta uma ação antes de respondê-la, envolvendo-se de fato num processo de interação mútua.

Já no âmbito específico do *webjornalismo*, são exemplos da Web 2.0 sites que seguem os princípios *open source*. A expressão, que pode ser traduzida como código aberto, é tomada emprestada do movimento de *open source software*, ou seja *software* de código aberto ou *software* livre. (BREIER, 2004). A idéia do termo *open source* é a opção pelo compartilhamento de conhecimento para que se possa aprimorar determinado *software* ao se disponibilizar o código fonte dos programas de modo que qualquer pessoa possa contribuir para seu aprimoramento. Contrapõe-se, mercadológica e ideologicamente, aos programas de código fechado, cujos melhoramentos são realizados exclusivamente pelos fabricantes. O sistema operacional *Linux* (que compete com o *Windows*) é um dos pioneiros entre os *software open source* e está entre os mais conhecidos. Outro exemplo é o pacote *BROffice* ou *OpenOffice* que compete com o *Microsoft Office*.

O jornalismo *open source* caracteriza-se por oferecer diferentes níveis de colaboração e inclusão de pessoas comuns, não jornalistas, como produtores de conteúdo. Entre as diferentes denominações que recebe (jornalismo de raiz, cívico, cidadão) adotamos, no âmbito deste trabalho, a expressão jornalismo participativo. Deve ser considerado uma tendência ainda incipiente, cujos rumos são imprevisíveis, algo comum quando se trata de novas tecnologias de comunicação, entre as quais no momento atual, encontram-se os blogs.



## Para as considerações finais, uma definição de blog

Domínios nos quais os conteúdos são totalmente geridos por seus donos, os blogs também se constituem como integrantes da Web 2.0. Qualquer pessoa que tenha acesso à web por meio de um computador pode criar e manter um blog – ou vários blogs: uma de suas marcas é a facilidade e a agilidade que oferecem para a publicação e atualização de conteúdos on-line. Permitem a publicação de comentários dos leitores e apresentam ainda a possibilidade de escrita coletiva, podendo ter dois ou mais co-autores. Este modelo de site agregaria assim características típicas das listas de discussão e fóruns e também das experiências de escrita coletiva on-line.

Muitos blogs surgiram com a explosão da web observada em 1996/97. Tendo em vista o contexto norte-americano, Paquet (2002) relata que estes modelos de site surgiram a partir de serviços on-line criados para facilitar a publicação de páginas web. Em seus primórdios, tais serviços eram utilizados por designers e engenheiros de *software* cientes das potencialidades desta nova tecnologia. Em 1999, surgiram vários destes serviços, tais como Pitas, [LiveJournal](#), Pyra Labs' [Blogger](#) and Userland's [Editthispage.com](#). O autor considera que blogs estão na raiz do que chama de *personal knowledge publishing* (publicação de conhecimento pessoal). Em seu artigo, faz uma breve descrição do surgimento dos blogs.

Como já dito, consideramos que blog é um novo mecanismo de produção e divulgação de conteúdos na web que gera um modelo específico de site. Assim, a nosso ver, do ponto de vista tecnológico, três atributos caracterizam um site como blog:

- a) facilidade e agilidade para a publicação de conteúdos, dispensando o conhecimento de linguagens de programação como HTML, PHP ou JavaScript;
- b) disposição do conteúdo, cuja unidade mínima denomina-se post, em ordem cronológica inversa, de modo que as publicações vão se sucedendo da mais antiga para a mais recente. Esta, situada no topo da página, é a primeira a ser visualizada pelo internauta na tela de seu computador. Alguns estudiosos consideram que este atributo é o que diferencia os blogs de outros tipos de publicação on-line (PAQUET, 2002, BLOOD, 2003);
- c) Data, hora e autor de cada post registrados automaticamente.

Como nosso entendimento aqui é o de que a tecnologia condiciona, mas não determina as atualizações das práticas sociais, concordamos com a diferenciação entre “blog/texto”, “blog/programa” e “blog/lugar”, proposta por Primo e Smaniotto (2006), por permitir a distinção entre os aspectos tecnológicos e humanos deste novo mecanismo de produção e divulgação de



conteúdo on-line.

O blog/texto é o conjunto de todo o conteúdo produzido pelo blogueiro, disponibilizado em posts, geralmente, textos escritos mas que podem também ser imagens, áudios e vídeos, uma vez que tal denominação leva em consideração que texto não é apenas a mensagem divulgada por signos verbais.

Blog/programa é um *software* responsável pelas três características marcantes deste modelo de site, citadas acima. Pode ser entendido ainda como uma ferramenta informática utilizada para a produção do blog/texto. Note-se no entanto que o formato precedeu o desenvolvimento do *software*, conforme lembra Rebecca Blood (2003).

Blog/lugar seria a localização do blog/texto na *www* indicada por um endereço específico. Tal acepção nos remete ao conceito de *virtual settlement* adotado por Recuero (2002) quando discute outro conceito, o de comunidade virtual, seguindo a proposta de Quentin Jones: *virtual settlement* é entendido como um lugar simbólico situado no ciberespaço que teria a função de territorialidade necessária para a constituição de laços comunitários entre os indivíduos. É um delimitador de fronteiras simbólicas e não concretas. Funciona como o suporte para a verdadeira comunidade virtual e é imprescindível para que esta se forme. No entanto, a mera existência de um *virtual settlement* não garante o estabelecimento de uma comunidade virtual. Uma sala de bate-papo, por exemplo, é um *virtual settlement* mas somente dará origem a uma verdadeira comunidade virtual se as pessoas de fato utilizarem este lugar no ciberespaço para a criação e manutenção de laços e relações sociais. Comunidades virtuais surgem a partir dos usos que as pessoas fazem de um determinado *virtual settlement*.

Para tornar mais clara a distinção entre as três acepções para blog que adotam, os autores dão os seguintes exemplos de referência a cada uma delas:

- a) como programa: “Parei de usar o Blogger. Instalei o Movable Type”; b) como lugar: “Não encontrei teu blog no Google. Qual o endereço dele?”; c) como texto: “Li ontem teu blog”. A confusão entre os diferentes usos do mesmo termo pode levar a conclusões imprecisas. (2006, p. 2)

Sempre que usamos apenas 'blog' neste trabalho estamos nos referindo ao “blog/texto”.

Servidores tais como BLOGGER, TERRA BLOG, UOL BLOG ou BLIG são serviços que oferecem aos internautas, muitos gratuitamente, o blog/programa necessário para a criação do blog/texto assim como o espaço com uma URL específica e geralmente padronizada no qual o blog/lugar ficará hospedado na web.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup>

Adotamos o termo servidores a partir da denominação de PAQUET (2002), que os considera como “*weblogging services*”.



Depois de alguns anos, os blogs ganharam versões destinadas à publicação de fotos – fotologs ou flogs – e de vídeos – videologs ou vlogs, ainda que estes não dispensem o uso da escrita. Já não são mais considerados diários virtuais, como eram inicialmente, ou apenas escritos íntimos ou adolescentes publicados na web.

Mesmo reconhecendo os condicionamentos da materialidade do meio, é preciso enfatizar que o blog/texto não é estritamente determinado pelo blog/programa. As ferramentas de blog normalmente não determinam um limite máximo de caracteres por post. Como o blog/programa não pode compreender o que é publicado (se trata-se de uma poesia, uma foto, ou um conjunto aleatório de caracteres), já que a semântica lhe é estranha, não pode impor que os posts sejam necessariamente curtos nem que sigam um certo gênero discursivo. Logo, as definições de blogs como publicação de microconteúdo ou como diário íntimo na Internet revelam suas limitações, pois relacionam um tipo específico de blog/texto ao uso do blog/programa. (PRIMO, SMANIOTTO, 2006, p.2).

Além dos três atributos já citados, ainda do ponto de vista tecnológico, há outros que podem ser oferecidos pelo blog/programa mas cujo uso depende exclusivamente da apropriação que dele faz cada agente humano. Comentários, *permalinks* e *linkbacks* são os principais atributos tecnológicos desse tipo.

Nós não postulamos que um blog seja por si só um meio de comunicação mais interativo do que outros modelos de site e nem mesmo do que produtos de comunicação divulgados nas mídias que antecedem a internet (impressos, rádio e televisão). O uso ou não das potencialidades tecnológicas, como as que acabamos de citar, e principalmente estudos sobre a maneira como são efetivamente colocadas em prática pelos blogueiros é o que permite considerar-se um blog como mais ou menos participativo.

Consideramos portanto que blogs em que os recursos de inclusão de comentários, *permalinks* e *trackbacks* são ativados e efetivamente utilizados pelos blogueiros são, *a priori*, potencialmente mais interativos e participativos do que aqueles que não os habilitam. E, seguindo a mesma lógica, os blogueiros que utilizam tais recursos para estabelecer de fato um diálogo com seus leitores fazem de seus blogs/lugares verdadeiros espaços de trocas e conversações, podendo promover inclusive o estabelecimento e o fortalecimento de relações entre interagente humanos. Afinal, o desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação implica o surgimento de novas formas de ação e interação, diferentes daquelas já consolidadas pelos meios predecessores.

## Referências bibliográficas

ALDÉ, Alessandra. CHAGAS, Viktor. **Blog de política e identidade jornalística** (transformações na autoridade cognitiva e na relação entre jornal e leitor). Artigo apresentando na V Bienal Iberoamericana



de la Comunicación. México, set. de 2005.(Cortesia dos autores)

\_\_\_\_\_. CHAGAS, Viktor, ESCOBAR, Juliana Lúcia. **A febre dos blogs de política**. In: XV Compós - Encontro anual da associação nacional dos programas de pós-graduação em comunicação, Bauru, 2006. [Anais...]. Bauru: Compós?Unesp, 2006. CD-ROM.

ARAÚJO, Artur Vasconcellos. **Weblog e jornalismo: os casos de *No Mínimo Weblog e Obsevatório da Imprensa (Bloi)***. São Paulo. 2006. 900p. 2v. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo.

BARBOSA E SILVA, Jan Alyne. **Mãos na mídia: weblogs, apropriação social e liberação do pólo da emissão**. Dissertação apresentada ao Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Facom/UFBA, 2003. Orientador: André Lemos.

BLOOD, Rebecca. **Weblog and Journalism in the Age of Participatory Media**. 2003. Disponível em <[http://www.rebeccablood.net/essays/weblogs\\_journalism.html](http://www.rebeccablood.net/essays/weblogs_journalism.html)> Acesso em 13 de abr. 2007

BREIER, Lucilene. **Slashdot e os filtros no Open Source Journalism**. 2004. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/breier-lucilene-slashdot.pdf>> Acesso em 25 de jul. 2005

BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Ed., 2004.

CARVALHO, Rosa Meire. **Diários Íntimos na Era Digital. Diários Públicos, Mundos Privados**. 2002. Disponível em <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt\\_ros1.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_ros1.htm)> Acesso em 15 de jul. 2005

CHAGAS, Viktor. **A Blague do Blog** (interatividade, subjetividade e horizontalidade nos blogs jornalísticos de política). Monografia de conclusão do curso de Jornalismo. Faculdade de Comunicação Social. Rio de Janeiro: UERJ, 2006

DAHL, Robert A (1972). **Poliarquia: participação e oposição**. São Paulo: Edusp, 1997.

DEUZE, Mark. **The internet and its journalisms**. Amsterdã (Holanda): (Cortesia do autor), 2002. 11 pp.

GILLMOR, Dan. **We the Media: Grassroots journalism. By the people. For the people**. Sebastopol. O'Reilly Meida, Inc., 2004.

JOHNSON, Steven. **Cultura das Interface**. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

LATTMAN-WELTMAN, Fernando. **Mídia e transição democrática: a (des) institucionalização do *panopticon* no Brasil**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2003, p. 129-180.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

MENDES, Larissa de Moraes Ribeiro. **Outras práticas, outras narrativas: jornalismo em transformação nos blogs jornalísticos**. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Comunicação. 2006.



- NET RAGE *A study of Blogs and Usability*. Jul. 2005. Disponível em <[http://www.catalystgroupdesign.com/cofactors/upload/Blog\\_usability\\_report.pdf](http://www.catalystgroupdesign.com/cofactors/upload/Blog_usability_report.pdf)> Acesso em 20 de abr. 2007
- NIELSEN, Jakob. *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute*. 2006. Disponível em <[http://www.useit.com/alertbox/participation\\_inequality.html](http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html)> Acesso em 06 de jan. 2007
- DÍAZ NOCI, Javier. **La escritura ciberperiodística. 1, 2 e 3**. Curso “Escrever para jornal on-line: prática e pesquisa” ministrado em dezembro de 2005, no PPGC da UERJ – Rio de Janeiro. Disponíveis em <http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/cursos/diaznoci/generos1.pdf>  
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/cursos/diaznoci/generos2.pdf>  
<http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/cursos/diaznoci/generos3.pdf>. Acesso em 05 de dez. 2005
- PALÁCIOS, Marcos. Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo on-line: o lugar da memória. In: MACHADO, Elias e PALÁCIOS, Marcos. **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Calandra, 2005.
- PAQUET, Sébastien. **Personal knowledge publishing and its uses in research**. 2002. Disponível em <<http://radio.weblogs.com/0110772/stories/2002/10/03/personalKnowledgePublishingAndItsUsesInResearch.html>> Acesso em 14 de set. 2005.
- PRIMO, Alex F. T. **Interação Mútua e Interação Reativa**. 1998. Disponível em <<http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.ht>> Acesso em 10 de maio. 2005.
- \_\_\_\_\_. RECUERO, Raquel da Cunha. **Hipertexto Cooperativo**: Uma análise da escrita coletiva a partir dos blogs e da wikipedia. Revista da FAMECOS, Porto Alegre, v. 22, p. 54-65, 2003.
- \_\_\_\_\_. SMANIOTTO, Ana Maria. Comunidades de blogs e espaços conversacionais. In: 3º Encontro Nacional e 1º Encontro Luso-Galaico sobre Weblogs, 2006, Porto, Portugal. Anais, 2006.
- \_\_\_\_\_. TRÄSEL, Marcelo. **Webjornalismo participativo e a produção aberta de notícias**. Trabalho apresentado no GT Internet e Sociedade da Comunicação do VIII Congresso Latino-Americano de Pesquisadores da Comunicação (ALAIC), Porto Alegre, 2006.
- RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades Virtuais: Uma Abordagem Teórica**. 2002. Disponível em <<http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.htm>> Acesso em 24 de jul. 2005
- \_\_\_\_\_. **Warblogs**: os blogs, a guerra no iraque e o jornalismo online. Trabalho apresentado no Núcleo de Tecnologias da Informação e da Comunicação do XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Weblogs, Webrings e Comunidades Virtuais**. 404nOtF0und.ANO 3, VOL 1, N. 31· agosto/2003. Disponível em <[http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404\\_31.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_31.htm)> Acesso em 19 de jul. 2005
- \_\_\_\_\_. **Teoria das Redes e Redes Sociais na Internet**: Considerações sobre o Orkut, os Weblogs e os Fotologs. XXVII Intercom, Na PUC/RS - Porto Alegre. Setembro de 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Razão Social, 1992.
- SANTOS, Wanderley Guilherme dos (1998). *Poliarquia em 3D*. In: **Revista Dados**. Vol. 41, nº 2. Rio de Janeiro: Iuperj, 1998. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0011-52581998000200001&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0011-52581998000200001&script=sci_arttext)> Acesso em: 21 de abr. 2006.



SCHITTINE, Denise. **Blog: Comunicação e escrita íntima na Internet**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

SENNETT, R. **O declínio do homem público**. São Paulo: Cia das Letras, 1988.

STEVE, Outing. **The 11 Layers of Citizen Journalism**. 2005. Poynter Online. 13 jun. 2005 Disponível em [http://www.poynter.org/content/content\\_view.asp?id=83126](http://www.poynter.org/content/content_view.asp?id=83126) Acesso em 20 de jul. 2005.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Ed., 2001. 238 p. Título original *The Pearly Gates of Cyberspace, a cultural history of space from Dante to the Internet*.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.