

**UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP**

**Os informívoros do webjornalismo esportivo**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação  
em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP  
para obtenção do título de mestre em comunicação

**MARCO ANTONIO BONITO**

**São Paulo**

**2007**

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

*“Eu jamais iria para a fogueira por uma opinião minha, afinal, não tenho certeza alguma. Porém, eu iria pelo direito de ter e mudar de opinião, quantas vezes eu quisesse”*

**Friedrich Nietzsche**

*"Estamos de fato na sociedade da informação, nós, seres humanos, somos autênticos informívoros, necessitamos de informação para sobreviver, como necessitamos de alimento, calor ou contato social"*

**Juan Ignacio Pozo**

*“Bons dentes, bom estômago...  
Eis o que te desejo!  
Depois de digerires o meu livro,  
Hás de entender-te comigo!”*

**Friedrich Nietzsche**

**Dedicado especialmente para:**

Minha irmã, minha mãe, minha madrinha, meu orientador, minha namorada, meus melhores amigos, meus alunos e todos os grandes mestres do conhecimento que me antecederam.

## **Agradecimentos**

Em primeiro lugar agradeço a Jesus Cristo, figura humana de espiritualidade divina, com quem me identifico filosoficamente, por suas ensinanças tão sábias e por ter me inspirado e dado tanto entusiasmo – ter Deus dentro de si - durante todo este ritual de passagem moderno. A Deus, por me dar saúde – física e psicológica - e permitir que eu conquistasse em dobro tudo aquilo que almejava, além de me preservar vivo durante os cerca de 3000 Km de estrada - Dutra - que percorro por mês para estudar e ser professor. Aos anjos que me protegem e me acompanham desde sempre.

Em seguida, agradeço e dedico todo este trabalho à minha família, que desde a primeira geração de imigrantes, aqui no Brasil, tem se empenhado em formar novos seres informívoros, baseando sua doutrina na educação, como agente potencializador da ascensão social. Homenageio meus avós maternos e paternos que, mesmo ante as tantas dificuldades da vida, primaram por investir na educação dos seus filhos e deixaram um legado aos seus netos.

À minha mãe, que tanto esforço fez para me dar as melhores condições de estudo e foi sem dúvida meu maior exemplo para apreciar a leitura, sou muito grato por tudo. Também agradeço imensamente à minha Irmã, querida, amável, que certa vez brotou do coração e sempre serviu como ponto de equilíbrio a todos da família. Além disso, é sem dúvida, a

pessoa em quem mais confio e pela qual tenho mais estima, obrigado a Deus por você existir e SER como é .

Sou muito grato também à minha madrinha Dirley e ao meu padrinho Marcelo, ambos foram meus maiores incentivadores durante minha graduação em jornalismo, espero ter deixado vocês orgulhosos e satisfeitos por tudo o que tenho alcançado e conquistado, assim como quero compartilhar cada qual com vocês, pois não há um único dia em que eu me esqueça o quanto vocês foram e são importantes na minha formação.

Agradeço à minha namorada, companheira, mulher, ex-aluna, molequinha, por me dar tanto apoio moral, psicológico, físico, emocional e por me suportar sob o stress desta produção. Amo-te demais e sou muito grato por tudo aquilo que não cabe nestas frases, você é e sempre será muito especial na minha vida, isto tudo é muito por você e por nós. Agradeço também especialmente aos pais da Cris, Roberto e Maria Carmem, pelo apoio e pela confiança, jamais esquecerei o que fizeram por mim e o quanto foram importantes neste processo todo do mestrado.

Também sou muito grato à UNIP, à FATEA e ao Laboratório Oswaldo Cruz de São José dos Campos, instituições em que trabalho e que, cada qual à sua condição, soube patrocinar meus estudos neste curso de mestrado, sinceros agradecimentos espero poder retribuir com meu desempenho profissional. Obrigado Dr. Enrique, pelos livros, principalmente

o "Mundo de Sofia", que me despertou o gosto pela filosofia e também por ter tanta compreensão para com as dispensas em função do curso.

Sem dúvida, a quem mais preciso dedicar agradecimentos especialíssimos é ao meu orientador, Juan, pela sua dedicação fora do comum, por todo o seu comprometimento para com o nosso trabalho, por me atender fora dos horários convencionais, muitas vezes em sua casa, em feriados – em Ubatuba -, fins-de-semana, ou até mesmo – quem diria hein Juan? – pelo MSN. Sempre com imensa boa vontade, seriedade e com uma gana de ensinar, repassar seus múltiplos conhecimentos a este discípulo informívoro. Eu reconheço a sorte que tive em ter um Mestre como você a me orientar e pretendo ser digno de levar a diante todos os seus ensinamentos, não apenas acadêmicos como também de vida.

Não posso deixar de agradecer à professora Anna Maria Balogh, que foi responsável por indicar meu trabalho ao professor Juan, durante o processo de seleção da UNIP. Sua percepção contribuiu muito para que este meu desejo se concretizasse e ela tem parte nisto, obrigado de coração. Neste sentido, também agradeço aos demais professores do curso, bem como ao coordenador do programa, que permitiram que este SER informívoro estivesse cada vez mais nutrido de informações que contribuíram demais para este trabalho. Em destaque os professores com os quais mais me identifiquei: Professora Malena, Professor Gatti e Professora

Janete, vocês serão inesquecíveis e sinto-me honrado em ter tido aulas com vocês, obrigado mestres.

Meu farol, professora Lucia Santaella, minha inspiração acadêmica durante minhas pesquisas, seus livros me guiaram por mares ciberespaciais antes nunca navegados e quem diria que eu fui traumatizado na graduação com a disciplina “semiótica” e mal podia ouvir falar em seu nome. Se eu soubesse o quanto todos os seus estudos são importantes para a comunicação eu teria me dedicado mais como aluno de jornalismo, mas tudo ao seu tempo... Agradeço a sua participação na minha pré-banca, cujas críticas foram bem digeridas e determinantes para uma melhor metodologia aplicada. Também sei dos seus inúmeros compromissos e sinto-me privilegiado por ter meu trabalho avaliado por uma mestra desta grandeza, tão atenciosa, carinhosa e dedicada, realmente obrigado por ter pesquisado tudo isso antes e disponibilizado o seu conhecimento, sou muito grato e esta dissertação é fruto também do seu trabalho.

Professora Solange Wajnman, da mesma forma, agradeço os ensinamentos durante a sua disciplina, que foram determinantes para que eu contextualizasse meu objeto de estudo. Aquela tabela sobre os períodos teocêntrico, antropocêntrico e tecnocêntrico foi um desvendar de mistérios que muito me fez raciocinar e criar novas hipóteses, bem como repensar paradoxos e paradigmas. Obrigado por participar das minhas bancas avaliadoras, sinto-me honrado, obrigado por tudo.

Mesmo ciente de que corro o risco de esquecer de alguém muito importante, quero agradecer aos meus poucos e seletos amigos e amigas, meus irmãos de fé, de cultura, de sentimentos. Vocês sempre foram muito importantes na minha vida, seres humanos fantásticos com os quais sempre pude contar, nos momentos bons e ruins, obrigado por aturar este informívoro “Casmurriano”. Caso o seu nome tenha sido ocultado desta seleta lista imagine-o aqui \_\_\_\_\_ e me perdoe, saiba que não foi por mal (risos).

Em primeiro lugar queria dizer ao Wagner, ao Charles e ao Júlio - que foram os meus companheiros de TCC na faculdade – que esta minha etapa no mestrado foi muito motivada por aquele nosso sonho e sei que vocês foram muito importantes, desde que aceitaram realizar aquela nossa maluquice há dez anos atrás. Este trabalho é especialmente para e por nós quatro, afinal “quem mais sonha é quem mais realiza”, não? O sonho não acabou amigos...

Ao Gustavo e à Regina, estes sim meus irmãos de fé, sem dúvida, o “Guto” é o meu melhor amigo, um ser humano da maior qualidade, alguém em quem me espelho, me identifico e tanto presto atenção. Eu gostaria de encontrar palavras mais significantes para traduzir o que sinto por vocês dois, mas elas não existem em nenhuma língua escrita, apenas o sentimento mais humano é capaz de decodificá-las. Obrigado demais este trabalho também foi por vocês.



Ao Fábio Corniani, um irmão que ganhei, um cara que tenho como padrinho acadêmico, um incentivador que me motivou a buscar o curso de mestrado e também foi o responsável direto pela minha primeira publicação em livro, um artigo que escrevemos juntos. Véio, valeu mesmo e oito letras para você: OBRIGADO! Ao Paulo – Zezo -, um amigo do peito, pessoa da maior boa vontade, sempre pronto a ajudar os outros e que tanto me ajudou ao esticar sua mão e me indicar ao Laboratório, num momento crucial da minha vida, jamais esquecerei o quanto você ajudou a mudar a minha vida para melhor. Ao Ademir, meu outro padrinho acadêmico, quem primeiro percebeu um potencial de professor em mim, aquele que sempre confiou em mim e deu liberdade para que eu desenvolvesse meus projetos junto aos nossos alunos, obrigado pela oportunidade. À Cris Valéria, amiga de profissão, que tanto me ouviu falar sobre minhas pesquisas, durante nossas viagens à Lorena. À Lucimara Rett, amiga, que me indicou para trabalhar na UNIP, confiou no meu trabalho, ao Rodolfo e ao Cássio, amigos empreendedores de talentos impressionantes. Também ao Maurício que vem me ajudando desde os tempos da faculdade, um companheiro muito bacana nos tempos que dividimos o apartamento e é um exemplo de gente vencedora pra mim.

Aos meus alunos, ex-alunos, orientandos e orientados e mais todos aqueles que acreditaram em mim como professor, educador ou como alguém que, de alguma forma, pudesse contribuir para a formação

informívora de outrem. Aos tantos alunos que se tornaram verdadeiros amigos e àqueles que demonstram tanto respeito, admiração e estima, vocês são incríveis continuem a contar comigo sempre. Vocês são a razão prática deste trabalho todo, espero ter condições pedagógicas suficientes para beneficiar as informações colhidas no mestrado e oferecê-las a vocês em um grande banquete recheado de informações nutritivas. Sinto-me honrado em participar deste processo ritualístico da vida acadêmica de vocês, agradeço a confiança que sinto da parte de vocês, isto tudo tem muito a ver com vocês. "Vamos nos tornar bolinhas vermelhas"... Obrigado por tudo, especialmente, Tati, Agnes, Rogério, Bruno, Thiago, Olacir, Petillo, Felipe, Demetrius, Diego, Fábio Santos, Vitório, Rodrigo, Maruko, João Paulo, Evandro, Douglas, Gustavo, Ivan, Nivaldo, Dani, Sérgio, Leandro, Zé, Lara, Ton, Hugo, Polyanna, Vanessa, Jéssica e Ederson. Ao Luis, Vitório e à Débora, uma menção honrosa pela imensa boa vontade de vocês em me auxiliar com a tradução do resumo, desejo que recebam em dobro, "paz na Terra aos homens de boa vontade".

Por fim, gostaria de convidá-los ao banquete de informações que ofereço a seguir, nesta dissertação que foi extremamente trabalhosa, mas feita com muito esmero, cuidado, dedicação e comprometimento, sejam bem vindos informívoros, sirvam-se à vontade:

## RESUMO

**Os informívoros do webjornalismo esportivo** é o título desta dissertação que tem como objetivo compreender a evolução orgânica humana, do biológico ao biocibernético, com o intuito de caracterizar um novo grupo social emergente a partir da influência das mídias digitais ante a Era da Informação: os informívoros.

Este grupo social é formado pelos seres informívoros, ávidos consumidores de informação que transcendem dos onívoros e agora num novo contexto, o da Era da Informação, sofrem adaptações em seus corpos que vão desde o biológico, o psicológico até o biocibernético. Os informívoros encontram seus nutrientes no ciberespaço, o habitat mais propício para seu desenvolvimento e estas substâncias informativas são inerentes aos novos tempos de iconofagia.

A problematização de nossa dissertação consiste em demonstrar de que forma a estética dos websites jornalísticos esportivos nutrem estes seres informívoros que dependem da informação para a sua sobrevivência orgânica. Não só a maneira pela qual estas informações são consumidas, mas inclusive, nos interessa descobrir como estas podem ser beneficiadas aos informívoros no contexto da pós-modernidade.

A cultura das mídias influencia o surgimento destes seres e a evolução das tecnologias da informação, principalmente ao longo do século

XX, mudou completamente as relações sociais. Dentre as culturas de massa do século XX, temos os grandes eventos esportivos mundiais como fomentadores do avanço científico no campo comunicacional e por isso elegemos a trajetória das Copas do Mundo de Futebol para demonstrar como se deu esta transmutação das mídias até a convergência hipermediática da Internet.

A hipótese deste trabalho é a de que a estética do webjornalismo esportivo possa ser representante de um universo cibercultural de produção de efeitos e sentidos, que perpassa pelo âmbito comunicativo, para que assim possamos definir os informívoros e seus modos de consumo a partir da produção jornalística digital.

Para isto, oferecemos um cardápio ao gosto do consumidor onde as principais características do jornalismo digital foram analisadas ante a publicação de alguns dos principais sites durante a Copa do Mundo de Futebol da Alemanha, em 2006. Perante a variedade de informações e técnicas aplicadas a estes, observamos que este torneio foi o prato principal de um banquete servido aos seres informívoros.

A metodologia utilizada nesta dissertação foi fundamentada em pesquisas bibliográficas e em análises, sob juízo de senso crítico, da estética do webjornalismo considerando as principais características dos modelos de produção do Jornalismo Digital, tais como: Multimedialidade; Interatividade; Hipertextualidade; Personalização; Memória; Instantaneidade

e Mobilidade. Além disso, classificamos os sites analisados em função do seu estágio evolutivo na web, podendo ser de: 1ª Geração ou transpositivo, 2ª Geração ou perceptivo ou de 3ª Geração ou hipermediático.

Para isto utilizamos como principais referenciais teóricos os conceitos propostos, quanto à contextualização do ser humano na sociedade da informação, os textos de **Os meios de comunicação como extensões do homem** (MCLUHAN, 2002) para referirmos ao caráter extensivo da capacidade corporal perceptiva e também os de **A sociedade em rede** (CASTELLS, 1999) para entendermos como o corpo social é movido por um conjunto de tecnologias que agem sobre a informação. Além destes, nos valemos do livro **A vida digital** (NEGROPONTE, 1995), que serviu para conferirmos o registro do início da sociedade globalizada e podermos definir uma “radiografia” do mundo multimidiático digital.

A cibercultura será um conceito tratado conforme os pressupostos de Pierre Levy e Lucia Santaella, nas aproximações conceituais que estes fizeram do ciberespaço. Além disso, no relacionado ao parâmetro do corpo na comunicação utilizaremos as obras de Lucia Santaella: **Culturas e artes do pós-humano** (2003), **Navegar no ciberespaço** (2004) e **Corpo e comunicação** (2004). Por fim, procuramos referenciar a nossa proposta apoiados nos conceitos de **Modelos de Produção do Jornalismo Digital** de Elias Machado e Marcos Palácios para debruçarmos nas técnicas da

construção em jornalismo mais usados pelos meios de comunicação digitais na atualidade.

Contudo, esta dissertação visa compreender a cultura dos pós-humanos biocibernéticos no contexto da revolução digital que transformou, não apenas os seres organicamente, mas inclusive padrões de comportamento social, com influências notórias das mídias.

**Palavras-chave:** Informívoros; Cibercultura; Evolução Tecnológica; Cultura midiática; Webjornalismo esportivo; Copa do mundo de Futebol

## **ABSTRACT**

**The informivorous of sport webjournalism** it is the heading of this dissertation that has the objective to understand the organic evolution human being of the biological one to the biocybernetic, with intention to characterize a new emergent social group from the influence of the digital medias before the Age of the Information: the Informivorous.

This social group is formed by the informivorous beings, eager consumers of information whom they now exceed of the omnivorous and in a new context, from the Age of the Information, suffers adaptations in its bodies that they go since the biological one, the psychological one until the biocybernetic. The informivorous find its nutrients in cyberspace, the habitat most propitious for its development and these informative substances are inherent to the new times of iconophagy.

The question of our dissertation consists of demonstrating of that it forms the aesthetic one of the sport journalistic websites nourish these informivorous beings that depend on the information for its organic survival. Not only the way for which these information are consumed, but also, in interests them to discover as these can be benefited to the informivorous in the context of postmodern.

The culture of the medias influence the sprouting of these beings and the evolution of the technologies of the information, mainly throughout

century XX, changed the social relations completely. Amongst the cultures of mass of century XX, we have the great world-wide sport events as promote of the scientific advance in the communication field and therefore we choose the trajectory of the Soccer World Cup to demonstrate as if it gave this transmutation of the medias until the hypermedia convergence of the Internet.

The hypothesis of this work is of that the aesthetic one of the sport webjournalism can be representative of a cyber culture universe of production of effect and directions, that pass over for the communication scope, so that thus let us can define the informivorous and its ways of consumption from the digital journalistic production.

For this, we offer a menu to the taste of the consumer where the main characteristics of the digital journalism had been analyzed before the publication of some of the main sites during the Germany World Cup, in 2006. Before the variety of information and techniques applied to these, we observe that this match was the main plate of a slap-up meal served to the informivorous beings.

The methodology used in this dissertation was based on bibliographical research and analyses, under judgment of critical sense, of aesthetic of the webjournalism considering the main characteristics of the models of production of the Digital Journalism, such as: Multimediality; Interactivity; Hypertextuality; Personalization; Memory; Instantaneity and



Mobility. Moreover, we classify the sites analyzed in function of its evolution period of training in web, being able to be of: 1ª Generation or transposed, 2ª Generation or percipient or 3ª Generation or hypermediatic.

For this we use as main theoretical references the considered concepts, how much to the contextually of the human being in the society of the information, the texts **Os meios de comunicação como extensões do homem** (MCLUHAN, 2002) to relate to the extensive character of the percipient corporal capacity and also of **A sociedade em rede** (CASTELLS, 1999) to understand as the social body is moved by a set of technologies that act on the information. Beyond these, in them we are valid the book **A vida digital** (NEGROPONTE, 1995), that it served to confer the register of the beginning of the globalized society and to be able to define a “x-ray” of the digital multimediatic world.

The cyberculture will be a concept treat as estimated to Pierre Levy and Lucia Santaella, in the conceptual approaches that these had made of cyberspace. Moreover, in the related one to the parameter of the body in the communication we will use the workmanships of Lucia Santaella: **Culturas e artes do pós-humano** (2003), **Navegar no ciberespaço** (2004) and **Corpo e comunicação** (2004). Finally, we look for to reference our proposal supported in the concepts of **Modelos de Produção do Jornalismo Digital** of Elias Machado and Marcos Palaces to know the more used techniques of the construction in journalism for the digital medias in the present time.

However, this dissertation aims at to not only understand the culture of the biocybernetics post human beings in the context of the digital revolution that it transformed, the beings organically, but also standards of social behavior, with well-known influences of the medias.

Keywords: Informivorous; Cyberculture; Technological evolution; Mediatic culture; Sport Webjournalism; Soccer World Cup

## SUMÁRIO

### INTRODUÇÃO

- **Capítulo I: Informívoros consumidores de informação**
  1. A origem do conceito informívoro – do biológico ao biocibernético
    - a. O corpo biológico
    - b. O corpo psicológico
    - c. O corpo biocibernético
  2. A era da informação
  3. Informívoros em tempos de iconofagia
  
- **Capítulo II: A evolução tecnológica da cultura midiática durante as Copas do Mundo de futebol**
  1. A Primeira fase: do rádio à TV
  2. Segunda fase: da TV à Internet
  3. Terceira fase: da Internet ao celular
  
- **Capítulo III: Por uma estética do webjornalismo esportivo**
  1. Contexto e conceitos sobre o webjornalismo
  2. O cardápio ao gosto do consumidor
    - a. Multimídia / convergência
    - b. Interatividade
    - c. Hipertextualidade
    - d. Personalização
    - e. Memória
    - f. Instantaneidade
    - g. Mobilidade
  3. Copa do Mundo de 2006: um banquete aos informívoros
  
- **Considerações finais**
  
- **Bibliografia**

## INTRODUÇÃO

**Informívoros consumidores de informação**, é o título do primeiro capítulo que pretende esclarecer a origem do conceito do termo “informívoro”, baseado no proposto pelo cientista cognitivo canadense Zenon W. Pylyshyn, em seus estudos no campo da psicologia cognitiva. A aprendizagem humana é uma experiência vital aos seres ao produzir efeitos e sentidos na sociedade, sendo assim, tem nos capacitado a sobreviver ao longo dos tempos graças, também, à nossa falibilidade<sup>1</sup>.

Ao longo da história, o ser humano demonstrou ser capaz de se adaptar ao meio em que vive, absorvendo novas culturas e potencializando suas deficiências em prol da sua sobrevivência e do instinto natural da preservação da espécie. Houve uma notável evolução biológica nos seres humanos, tendo como ponto de partida essencial e vital a geração de energia para o corpo. O neodarwinismo, a partir da teoria sintética da evolução, apontou para a idéia de que as mutações orgânicas ocorrem em grande escala, mas apenas algumas se tornam viáveis e benéficas a ponto de serem conservadas e afetarem o material genético hereditário. Desta forma, os efeitos das mutações causam em seus portadores uma vantagem em prol da sobrevivência e isto ficou conhecido como “seleção natural”.

---

<sup>1</sup> Segundo Habermas, a falibilidade possibilita desenvolver capacidades mais complexas de conhecer a realidade. Evolui-se assim através dos erros. Habermas defende também uma ética universalista, deontológica, formalista e cognitivista.

Na era da informação, o consumo e a digestão de informações se tornou não só vital como também mudou a relação de poder na sociedade pós-moderna, que vive conectada em redes em uma grande aldeia global, como previu Marshall McLuhan. Nestes tempos de iconofagia, a produção de efeitos e sentidos, a partir das redes telemáticas, tem condicionado os seres humanos a se transmutar do orgânico ao maquínico, modificando principalmente o consumo de “alimento” como fonte de energia para seu corpo biocibernético, deixando para trás sua característica onívora – que se alimenta de ervas e carne – para agregar, não apenas uma nova característica, como um novo conceito: o “informívoro”, consumidor de informação.

No primeiro item, “A origem do conceito informívoro: do biológico ao biocibernético”, explicaremos a origem do conceito “informívoro” e demonstraremos como se deu a evolução humana desde o corpo biológico, passando por um corpo psicológico e por fim chegando ao ser pós-humano biocibernético.

Em seguida, no segundo item, “A era da informação”, trataremos de contextualizá-la como determinante para o surgimento dos seres informívoros, traremos à tona os conflitos sociais e políticos que mais influenciaram o seu surgimento. Assim como também contaremos a história do surgimento do ciberespaço e as conseqüentes revoluções tecnológicas advindas desde então que propiciaram a popularização da cibercultura.

Por fim, no último item deste primeiro capítulo, “Informívoros em tempos de iconofagia”, discutiremos a era da iconofagia como a responsável pelo surgimento das substâncias primordiais da alimentação dos seres informívoros. Além disso, mostraremos como os diversos tipos de corpos biocibernéticos atuam e consomem as informações no ciberespaço.

## Capítulo I

### **A origem do conceito informívoro – do biológico ao biocibernético**

A origem do conceito “informívoros” advém das pesquisas realizadas pelo psicólogo canadense Zenon W. Pylyshyn, especialista em ciência cognitiva, que em 1984 já observava o comportamento humano pela busca de informações como sendo semelhante à busca pelo alimento. Seu trabalho revelou o surgimento de uma nova categoria humano-relacional: a dos informívoros, resultado de uma revolução orgânica que transcende dos herbívoros, dos carnívoros e conseqüentemente dos onívoros<sup>2</sup>.

Baseados nisso, os pesquisadores ingleses Peter Priolli e Stuart Card, do Centro de Pesquisa da Xerox, em Palo Alto, na Califórnia, realizaram estudos sobre as estratégias de busca de informação por parte dos internautas e fizeram uma analogia à teoria desenvolvida por biólogos ingleses sobre a estratégia dos animais caçadores. Segundo os pesquisadores ingleses, estes animais predadores utilizam como critério para escolher entre duas presas, àquela que lhe trará maior valor custo-benefício. Pirolli e Card compararam o comportamento dos informívoros - caçadores e consumidores de informação - com o dos animais carnívoros, concluindo que:

---

<sup>2</sup> Nos primórdios, os seres humanos passaram por uma fase herbívora – se alimentando apenas de plantas e ervas – o metabolismo orgânico e principalmente a escassez de alimentos influenciaram o surgimento de seres que comiam carne de outros animais e estes ficaram conhecidos como carnívoros. Entretanto, como também comiam plantas e vegetais - e não exclusivamente carne - foram categorizados como onívoros.

*“como raposas esfomeadas, os caçadores de informação procuram maximizar seu benefício por unidade de custos. Nesse caso, benefício significa a relevância da informação, e custo, o tempo gasto para encontrá-la. Além disso, eles geralmente abandonam uma fonte de informação assim que ela deixa de proporcionar um retorno melhor do que a média” (LIMA, 2001: 40)*

Desta forma, os informívoros usam das mesmas táticas e técnicas, de busca pelo alimento, dos animais carnívoros para buscar informações e no contexto da era da informação isto se torna essencial para a sobrevivência. É interessante observarmos que a tática, neste caso, funciona como uma estratégia de aplicação prática, enquanto que a técnica teria a função de aplicação dos conceitos. Sendo assim, podemos entender que para se manter vivo, em seu novo habitat, o ciberespaço, o ser humano precisou desenvolver novas habilidades em prol de sua sobrevivência e que, neste sentido, hoje em dia, também precisa de informação para gerar energia para o corpo. Ou seja, os seres humanos consumidores de informação propiciam ao organismo – corpo - estímulos cerebrais capazes de gerar condições para se sustentar e prosseguir vivo no contexto da era da informação. <sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Pierre Lévy coloca o ciberespaço como uma grande rede interconectada mundialmente, com um processo de comunicação "universal" sem "totalidade". A "universalidade" sem "totalidade" segue uma linha interativa de comunicação, possibilitando a "todos" navegantes da grande "rede" participarem democraticamente num modelo interativo de "todos para todos", consolidando a idéia de uma "aldeia global" profetizada por McLuhan na década de 60. O ciberespaço dissemina uma nova cultura pelo globo a cibercultura.



O corpo humano é um referencial de realidade, na medida das determinantes do tempo e do espaço, uma realidade biológica da natureza da espécie humana. Um ente natural que tem como princípio o movimento e o repouso, uma substância capaz de transformar-se internamente a partir de suas relações sociais. Neste sentido, a percepção do mundo externo, através dos sentidos, permite com que este ser, graças às informações armazenadas pela via da “experiência” se constitua culturalmente.

Para o filósofo Maurice Merleau-Ponty, o corpo deve ser entendido como o veículo do ser no mundo, e ter um corpo é, para os seres vivos, juntar-se a um meio definido, misturar-se com certos projetos e empenhar-se continuamente neles.

*“...pois, se é verdade que tenho consciência de meu corpo através do mundo, que ele é, no centro do mundo, o termo não-percebido para o qual todos os objetos voltam a sua face, é verdade pela mesma razão que meu corpo é pivô do mundo: sei que os objetos têm várias faces porque eu poderia fazer a volta em torno deles, e neste sentido tenho consciência do mundo por meio de meu corpo” (MERLEAU-PONTY, 1999:122)*

A apropriação de Merleau-Ponty sobre o corpo humano, como mediador cognitivo com o mundo, se dá através de uma fenomenologia - metodologia aplicada e não apenas teórica -, que transcende da realidade objetiva para o âmbito subjetivo dessas possibilidades que esse corpo

oferece em termos de informação. Neste sentido, o comunicador alemão Hary Pross também presta inestimável contribuição à área da comunicação ao propor os conceitos de mídia primária - o corpo e o seu entorno -, mídia secundária - a representação do corpo - e mídia terciária - que envolve a eletricidade e a tecnologia conseqüente -, três sistemas de mediação na qual o homem atual transita.

Mariano Artigas, filósofo espanhol, diz que a atividade humana corresponde a um dinamismo que, embora seja relacionado com estruturas espaço-temporais as transcende. O conhecimento intelectual humano contempla o sentido da evidência e da verdade, além disso, temos a capacidade de refletir a respeito de nossos conhecimentos e a possibilidade de formular argumentos e examinar a sua validade. Essa racionalidade nos permite propor fins e definir os meios a nós mesmos, ou seja, podemos exercer a vontade, a liberdade, a capacidade de amar e ter comportamento ético. Todas estas capacidades encontram-se relacionadas com os seres naturais, cujas propriedades são: o corpóreo, o sensível, o material, espaço-temporal, quantitativo e necessário, em contraposição à liberdade instintiva do corpo orgânico ou biológico.

A partir disto veremos como se deu a evolução humana desde o seu corpo naturalmente constituído – biológico –, analisaremos as questões relacionadas ao íntimo do corpo – psicológico – e, por fim, chegaremos à

representação corporal de uma nova era, a da revolução digital, que encontra corpos humano-maquínicos - biocibernéticos.

### **a) O corpo biológico**

Hoje, sabemos que a biologia designa o aspecto orgânico do corpo como o organismo material ou físico do ser humano. Sendo este um mecanismo eletroquímico vivo, de natureza e origem animal. A fisiologia, para uma melhor compreensão do funcionamento do corpo humano, divide o organismo em diversos sistemas ou aparelhos, constituídos por órgãos que funcionam em conjunto para realizar determinadas funções, como por exemplo: o sistema digestivo, respiratório, circulatório, reprodutor, excretor, nervoso, ósseo e o háptico. Para a anatomia, o corpo é o conjunto das várias partes que compõem a espécie e, neste sentido, o corpo humano é estruturado basicamente em: cabeça, tronco e membros. Ele é uma máquina biológica complexa, cujo funcionamento e constituição é quase inteiramente idêntico ao dos corpos de outras espécies de animais, particularmente aquelas que estão, pelo princípio da evolução, mais próximas do homem: os mamíferos, entre estes os primatas, e entre estes os macacos antropóides. (MERCADANTE, 2003:24)

Entendemos o conceito de evolução como sinônimo de transformação, na doutrina de Darwin, segundo a qual as espécies derivam,

umas das outras por transformação e seleção natural. A evolução por si só não implica nas idéias de progresso ou regresso, mas sim designa todas as transformações por que passam um organismo ou uma sociedade. A teoria de H. Spencer explica que a terminologia de Aristóteles aplica-se à ciência, em relação à palavra evolução, adquirindo um novo sentido: a transformação de uma espécie viva numa outra (LALANDE, 1996:356).

Portanto, o corpo biológico é o organismo material físico do ser humano constituído, que opera de acordo com os princípios da seleção natural, que lhe garante a sobrevivência e a preservação da espécie. O desenvolvimento destas características adaptativas da percepção humana nos faz pensar e concluir que o biológico constitui a base do corpo biocibernético, fruto das transformações tecnológicas que encontramos representadas no mundo virtual, tanto no âmbito social quanto no individual – psicológico.

### **b) O corpo psicológico**

A psicologia é considerada como a teoria da alma e baseia-se nos conceitos de alma – *psykhé* - e intelecto - *noûs*. A alma é a forma primordial de um corpo que possui vida em potência, sendo a essência do corpo. Foi a partir dos conceitos sobre a psicologia que Aristóteles melhor definiu a composição do corpo do ser humano e é esta a que mais nos interessa

neste trabalho. Em seu tratado “Da alma” sua concepção sobre o aparelho cognitivo humano explica que os cinco principais sentidos: visão, olfato, paladar, audição e tato, são responsáveis pela captação das sensações e seu transporte para a faculdade de imaginação que, por sua vez, fornece as imagens que constituem a matéria bruta da nossa faculdade intelectual. A parte da alma que cria imagens é considerada, em Aristóteles, como um *a priori* para o processo intelectual mais "elevado", para ele a alma nunca pensa sem uma imagem mental (JUNIOR, 2005:3).

No entanto, para Aristóteles a forma – alma - de um ser vivo qualquer, seja planta, animal ou humano, não é acidental, mas é “essencial” para o ser vivo. Sendo assim, sem a forma, o corpo deixa de existir, como o autor citado explica:

*“Um corpo não é como um monte de bronze à espera de uma nova forma, um corpo é sempre entendido como um corpo animado, um corpo vivo. Por analogia, um olho que não vê não seria um olho, a não ser homonimamente (nominalmente), pois a essência do olho é a visão” (JUNIOR, Op.Cit:4).*

Segundo Aristóteles, a Alma não é separável do Corpo, entretanto este sugere que é possível separar algumas partes que não fazem parte de corpo algum, como por exemplo as faculdades de intelecção (*nous*, inteligência), pois estas não seriam o Ato de nenhuma parte do corpo.

A curiosidade humana e a observação científica da mente, ao curso da história, suscitaram o aparecimento de uma variedade de explicações sobre a relação entre ela e o corpo. Esta, dentre tantos outros atributos, é a responsável pela complexidade do comportamento humano, especialmente pela linguagem. A psicologia tenta estudar estas relações sobre o ponto de vista científico, a religião justifica a existência da alma como sendo a essência do Ser e a metafísica sonda cada uma destas de modo mais profundo. A arte, a música e a literatura são comumente usadas como forma de expressão destes conceitos, dos sentimentos e da percepção humana.

*“A intelecção é a parte da alma pela qual esta conhece e pensa. Da mesma maneira que a percepção é essencial para o animal, assim também a intelecção é essencial para o ser humano. Analogamente à percepção, a intelecção envolve a recepção da forma, que não é o próprio objeto” (JUNIOR, Op.Cit:5).*

Então, podemos entender que um ser vivo tem matéria e forma, sendo a matéria um corpo natural que em potência possui vida, pois sem a forma – alma - ele não poderia possuir vida em Ato. A alma seria, neste caso, a forma deste corpo natural, que em potência possui vida, o ato primeiro de um corpo biológico, naturalmente orgânico, que graças à linguagem e às novas tecnologias de comunicação se configura, então, também, em um corpo biocibernético.

### c) O corpo biocibernético

Segundo a análise de Lucia Santaella, em seu livro **Cultura e artes do pós-humano** (2004), as descobertas científicas e as invenções tecnológicas, destas últimas décadas, num contexto que é conhecido como a revolução digital, têm levado muitos analistas sociais, cientistas, filósofos e, inclusive, artistas a considerar que as sociedades humanas entraram numa nova era. Neste caso, esta mudança trará conseqüências para a constituição, tanto da vida social, quanto da identidade cultural, assim como ocorreu na emergência da cultura urbana mercantil no fim do feudalismo.

Dentre tantos assuntos a respeito do objeto tratado, o corpo surge como problemático no que tange as questões relacionadas à sua antropomorfia e aos questionamentos sobre o que é, afinal, o ser humano neste início de século. A autora denomina este novo corpo como “biocibernético”, fruto da ramificação em variados sistemas de extensão tecnológica, formando um híbrido entre o orgânico e o maquínico, sendo isto uma caracterização do pós-biológico e pós-humano<sup>4</sup>. A cibernética, desde que foi concebida em meados dos anos 40, para o estudo dos autômatos, era um ramo da engenharia de comunicações, assim sendo, propunha que o corpo e a mente fossem concebidos como uma rede comunicacional cujas

---

<sup>4</sup> Estas nomeações de Lúcia Santaella de um passado orgânico-biológico para um presente inorgânico e social, ilustram uma nova era na qual o corpo se constitui a partir dos pressupostos tecnológicos da informação.

operações se baseavam na reprodução de sinais – signos (SANTAELLA, 2003:182).

Entretanto, as analogias entre o biológico e o cibernético passaram a ser questionadas, principalmente nas permanentes relações com o modelo de *ciborg* que surgiu espelhado no organismo humano. Este neologismo é formado por dois conceitos: **cib**-ernético e **org**-anismo, desde 1960, por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, para designar os sistemas homem-máquina auto-regulativos. Este conceito foi aplicado à teoria de controle cibernético, usada nos estudos sobre a neurofisiologia e os efeitos das viagens espaciais. É através dos filmes e seriados de ficção científica, nos anos 70, 80 e 90 – como por exemplo: “O Homem de 6 milhões de dólares”; “Blade Runner” e “O exterminador do futuro” -, que a imagem do *ciborg* passa a fazer parte do imaginário cultural e este o concebia como composto por partes orgânicas e adicionado de próteses, que representavam a parte *ciber*. O *ciber* era sempre visto como um suplemento a alguma deficiência ou fragilidade do corpo humano, possibilitando assim um aumento de capacidades e do potencial do corpo. Vale ressaltar que esta era uma visão positivista da hibridização humana, uma antevisão do ser humano do futuro, o pós-humano.

Mas esta visão passa a ser substituída por outra mais *dark*, a do *ciberpunk*. O termo foi citado pela primeira vez em um conto do livro **Amazing**



**Stories**, de Bruce Bethke, e desde então, passou a ser usado para designar aquilo que trata da alienação do corpo orgânico em ambientes informáticos. A novela escrita por William Gibson, **Neuromancer** (1984), é visionária e profética ao conseguir vislumbrar as possibilidades do ciberespaço e seus desenvolvimentos.

*“A importância dessa obra reside no fato de que ela marca a passagem do modelo de ciborg híbrido, ainda dividido entre o orgânico e o maquínico, para o ciborg como simulação digital, numa gradação que vai do simples usuário plugado no ciberespaço, tendo em vista a entrada e saída dos fluxos de informação, até o limite dos avatares, cibercorpos inteiramente digitais que emprestam suas vidas simuladas para o transporte identificatório de usuários para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço” (IBDEM:190).*

Esta expressão pós-humana é a que guarda o modelo mais recente do imaginário do corpo, como sendo a representação da construção deste como parte de um circuito integrado de informações e matéria, que inclui componentes humanos e não-humanos, neste sentido, o termo pode ser substituído por transhumano ou pós-humano.

Após o levantamento destas informações, por meio de pesquisas bibliográficas, sentimos a necessidade de propor um exercício de categorização que pretende ilustrar melhor nosso raciocínio a respeito do tema abordado e indicar em que contexto encontra-se nosso objeto de

estudo, bem como preparar e introduzir o próximo item. Para isto, desenvolvemos esta tabela:

Idade:	<b>Média</b>	<b>Moderna</b>	<b>Contemporânea</b>
Período:	<b>Teocêntrico</b>	<b>Antropocêntrico</b>	<b>Tecnocêntrico</b>
Criador:	<b>Deus</b>	<b>Homem</b>	<b>Máquina</b>
Analogia do ser:	<b>Herbívoro</b>	<b>Carnívoro</b>	<b>Informívoro</b>
Fase:	<b>Teofágica</b>	<b>Antropofágica</b>	<b>Iconofágica</b>
Habitat:	<b>Biosfera</b>	<b>Atmosfera</b>	<b>Noosfera</b>
Ênfase:	<b>Natureza</b>	<b>Ciência</b>	<b>Tecnologia</b>
Poder:	<b>Igreja</b>	<b>Estado</b>	<b>Mídia</b>
Produção:	<b>Artesanal</b>	<b>Industrial</b>	<b>Informacional</b>
Bem de valor:	<b>Terras</b>	<b>Capital</b>	<b>Informação</b>
Energia:	<b>Natural</b>	<b>Artificial</b>	<b>Nuclear</b>
Comunicação:	<b>Oral / Escrita</b>	<b>Massas / Mídia</b>	<b>Cibercultura</b>

Nos tempo de hoje, de tecnocentrismo e na era da informação, a adaptação humana aos aparatos tecnoinformacionais revela a importância do corpo como evidência de transição de poder. Afinal, aquele que se adapta, de certa forma, cede poder, torna-se adaptado a outrem. Desde que o homem se sentiu adaptado ao universo - meio ambiente -, na transição do teocentrismo para o antropocentrismo e o compreendeu a partir da ciência, colocou-se como centro das atenções e como criador gerou a sua própria criatura: a máquina. Após tantas adaptações ergonômicas, o ser humano se vê, no contexto atual, dependente destas, a ponto de que qualquer ruptura mínima pode causar estresse social e caos urbano. Ora, senão vejamos,

que as principais dinâmicas sociais e econômicas funcionam graças aos sistemas mecânico-informacionais. Desde o trator que faz a colheita no campo até o caixa de pagamentos num supermercado há influências tecnológicas nos processos básicos sociais e fica cada vez mais evidente que o ser independente dessa dinâmica está em extinção.

É notório que, principalmente desde a idade média, a cultura humana se transformou aceleradamente e que hoje em dia vivemos um período em que a tecnologia foi elevada à posição de redentora. Fica muito claro observar que o centro do universo deixou de ser o homem, como se revelou mais obviamente na idade moderna e passou a ser, na contemporaneidade, a tecnologia. Deus, o criador universal e primário, cria o homem à sua imagem e semelhança, no período teocêntrico. O homem, a partir do desenvolvimento social e acesso à ciência, se desloca para o posto de criador e desenvolve, nos mesmos moldes - à sua imagem e semelhança -, a máquina como sua cria. Desde então, o homem se vê cada vez menos autônomo, perde seu poder de decisão e se torna dependente das máquinas e seus sistemas informacionais, a ponto de não conseguir mais viver sem eles.

Analogamente a esta mudança circunstancial, podemos comparar a evolução biológica humana com os tipos de seres existentes. No teocentrismo os seres seriam herbívoros em comparação ao estado “natural” de consumo de alimentos como forma de gerar energias para o corpo. Já,

durante o antropocentrismo, o homem se torna mais preocupado com a matéria, individualista e por isso tem comportamentos mais semelhantes aos carnívoros, devorando uns aos outros em prol da sua sobrevivência. Por fim, hoje em dia, dependentes dos sistemas informacionais das máquinas, são sustentados através daquilo que elas são capazes de gerar e gerenciar, ou seja, a informação. Por sua vez, as novas tecnologias de comunicação encontram nas mídias eletrônicas e digitais o solo mais fértil para o cultivo dos alimentos que mais interessam aos seres informívoros: a informação - em suas mais diversas formas.

Também mudou o habitat humano, antes povoávamos a biosfera, conquistamos o planeta e projetamos a conquista da atmosfera e conseqüentemente do espaço, com as viagens espaciais. Hoje, a colonização do ciberespaço – ambiente virtual - se dá também a partir da chamada noosfera<sup>5</sup>. Assim como mudou o ambiente, também mudaram as relações de poder, no teocentrismo o poder indiscutível era da igreja, embora este poder não tenha sucumbido, com a chegada da modernidade, o Estado passou a ocupar o lugar mais alto das decisões sociais e hoje em dia, mesmo que sob as influências da igreja e do próprio Estado, as mídias ocupam o posto de maior poder sobre as sociedades.

---

<sup>5</sup> A Noosfera pode ser vista como a "esfera do pensamento humano", sendo uma definição derivada da palavra grega *vouç* (nous, "mente") em um sentido semelhante à atmosfera e biosfera. Na teoria original de Vernadsky, a noosfera seria a terceira etapa no desenvolvimento da Terra, depois da geosfera (matéria inanimada) e da biosfera (vida biológica). Assim como o surgimento da vida transformou significativamente a geosfera, o surgimento do conhecimento humano, e os conseqüentes efeitos das ciências aplicadas sobre a natureza, alterou igualmente a biosfera.

Da mesma forma, a produção e os bens de valor se modificaram ao longo desse tempo todo, a produção deixou de ser artesanal - manufaturada - e passou a ser industrializada, em linhas de montagem. Hoje em dia, a produção de conhecimento tecnológico - técnica e ciência associadas – se mostra necessária e determinante para demonstrar poder. Inclusive, em alguns casos, o uso das mídias é feito para dar maior credibilidade e aumentar o grau de confiabilidade às descobertas tecnológicas, demonstrando como essa relação entre mídia e poder é intrínseca. Seguindo ainda o raciocínio, os bens de maior valor deixaram de ser a terra e o capital financeiro, dando espaço à informação. A lógica é simples, quem detém informação acumula melhores condições de angariar mais capital financeiro e assim mais chances de negociar - adquirir - a compra de terras. O acesso à informação passar a ser o determinante primário neste processo.

A energia, por sua vez, deixou de ser apenas fruto dos fenômenos da natureza e com o acesso dos homens à ciência e às técnicas estes aprenderam a doutriná-la, armazená-la e potencializá-la, como ocorre hoje em dia, com a energia nuclear.<sup>6</sup> Este tipo de energia demonstra ser uma síntese interessante das ações resultantes do período em que vivemos, bem como, do poder exercido pelas máquinas, do tipo de seres que nos tornamos, daquilo que mais consumimos, do habitat que estamos colonizando, da ênfase que damos à tecnologia em detrimento ao ser

---

<sup>6</sup> A reação nuclear é a modificação da composição do núcleo atômico de um elemento podendo transformar-se em outro ou outros elementos. Esse processo ocorre espontaneamente em alguns elementos; em outros se deve provocar a reação mediante técnicas de bombardeamento de nêutrons.

humano, do poder exercido pelas mídias, do sistema de produção vigente e das demais associações sociais e políticas contemporâneas. Isto nos fica claro ao indicar claramente como que um fruto do conhecimento humano, pode ser mal usado a ponto de transformar algo que poderia ser benéfico à sociedade em um armamento bélico tão poderoso que é capaz de destruir o próprio planeta inteiro mais de 200 vezes.

Não distante a tudo isto, a comunicação também encontrou várias formas, ao longo do tempo, para efetuar seus diversos papéis. Seja pela forma oral e escrita, na antiguidade; ora pelas mídias eletrônicas, nas culturas de massas que se instituíram no século XX; e mais recentemente nas mídias digitais que propiciaram o surgimento da cibercultura. A partir deste pressuposto procuraremos traçar uma trajetória evolutiva – social e política - capaz de representar o corpo constituído na base da informação. Por isso, o ser informívoro é representativo socialmente, hoje em dia, em seu corpo biocibernético, no que tange a sua capacidade evolutiva e adaptativa, numa era em que o consumo e a produção de informação torna-se vital à espécie humana.

### **1) A Era da Informação**

É, a partir de vários acontecimentos históricos ligados ao contexto social da vida humana, no período pós-revolução industrial, ao final do

segundo milênio da Era Cristã, que a Era da Informação se consolida. As tecnologias da informação, desenvolvidas desde meados do século XX, deram suporte a uma revolução tecnológica que mudou profundamente as relações sociais, principalmente no que tange à economia, à geopolítica, ao Estado e à sociedade. Com o fim do período da revolução industrial, surge o informacionalismo, como a nova base do poder - material e tecnológico - nas relações econômicas e nas atividades sociais.

Para o filósofo contemporâneo Marshall McLuhan o meio é a mensagem. Isto significa que as conseqüências das atividades de produção e do desenvolvimento social e individual, numa cultura de massas como a que se instituiu a partir do século XX, em comunhão com o informacionalismo, propicia a qualquer “meio” – ou seja, qualquer extensão de nós mesmos – constituir-se num “novo estalão” introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia.

Com relação às mudanças que ocorreram, a partir da introdução das máquinas em nosso cotidiano, ele diz que pouco importa se estas produziam carros ou flocos de milho, o que interessa é que a reestruturação da associação do trabalho humano passa a ser moldada pela técnica da fragmentação – processo de divisão das coisas como uma forma de exercer controle sobre estas -, que constitui a essência da tecnologia da máquina. Para melhor ilustrar este pensamento segue o exemplo clássico da luz elétrica:

*“A luz elétrica é informação pura. É algo assim como um meio sem mensagem, a menos que seja usada para explicitar algum anúncio verbal ou algum nome. Este fato, característico de todos os veículos, significa que o conteúdo de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo. O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e a palavra impressa é o conteúdo do telégrafo.” (MC LUHAN, 1964:21)*

Isto serve para destacar o conceito do “meio ser a mensagem”, pois é ele quem configura e controla a proporção e a forma das produções e das atividades humanas.

O enfraquecimento dos movimentos comunistas internacionais, no final do século XX, ante ao colapso do estatismo soviético, decretou o fim da Guerra Fria. No entanto, o próprio capitalismo foi obrigado a se reestruturar e, até hoje, passa por um processo de maior flexibilidade de gerenciamento e de descentralização de poder, tanto do Estado quanto por parte das empresas. Além disso, desde então, houve uma enorme diversificação das relações de trabalho e um declínio aparente das influências dos movimentos trabalhistas em prol da empregabilidade.

Como consequência desta revisão mundial, houve a integração global dos mercados financeiros e surgiram sistemas interdependentes em todas as regiões do globo terrestre, como uma forma de buscar um fortalecimento econômico e uma maior visibilidade aos mercados-alvo. Como exemplo



disto, temos a criação do Mercosul, uma união aduaneira – livre comércio intrazonal e política comercial comum – entre alguns países da América do Sul: Argentina, Brasil, Paraguai, Uruguai e Venezuela.

Não obstante a isto, neste período, um sistema de informação baseado nas redes telemáticas, se transformou num marco histórico da humanidade, ao conseguir integrar mercados de continentes distantes, bem como possibilitar a rapidez no fluxo e refluxo das informações, assim como observou Manoel Castells<sup>7</sup>:

*“Além disso, um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital tanto está promovendo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura como personalizando-os ao gostos das identidades e humores do indivíduos. As redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela.” (CASTELLS, 2006:40)*

Este sistema, a Internet, foi concebido, a princípio, para fins militares e, hoje em dia, se constitui em um conglomerado de redes de computadores em escala mundial, onde milhares destes estão interligados, o que permite o

---

<sup>7</sup> As redes telemáticas formam o conjunto de tecnologias da informação e da comunicação resultantes da junção entre os recursos das telecomunicações - telefonia, satélite, cabo, fibras ópticas etc. - e da informática - computadores, periféricos, softwares e sistemas de redes -, que possibilitou o processamento, a compressão, o armazenamento e a comunicação de grandes quantidades de dados (nos formatos texto, imagem e som), em curto prazo de tempo, entre usuários localizados em qualquer ponto do Planeta.

acesso aos mais diversos tipos de informação, através de servidores independentes, bem como a transação de todos os tipos de dados digitais <sup>8</sup>.

Castells também nos explica que, em função da Guerra Fria, quando do lançamento do primeiro satélite artificial a orbitar a Terra, o *Sputnik*, por parte da antiga URSS – União Soviética – o departamento de defesa do EUA foi intimado a desenvolver um sistema de comunicação invulnerável a ataques nucleares. Apoiado pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançada – ARPA – empreenderam inúmeras iniciativas que ajudaram a mudar o curso da história da tecnologia e anunciaram a chegada da Era da Informação em grande escala. Dentre estas, estava um conceito criado por Paul Baran, na *Rand Corporation*, que com base nas tecnologias de comunicação, projetou o fluxo de informações por meio de “pacotes” – fragmentação – e descentralizava o poder dos centros de comando e de controle, tornando a rede independente, para que a mensagem procurasse as suas próprias rotas, sendo remontada quando chegasse ao destino para que pudesse fazer sentido.

Desta forma, as mensagens chegariam sempre ao destinatário, independente de um único entroncamento de rotas, por isso, analogicamente a *world wide web* – www – é comparada e traduzida literalmente como uma “grande teia mundial”, em alusão às teias de aranha

---

<sup>8</sup> Em informática, um servidor é um sistema de computação que fornece serviços a uma rede de computadores. Esses serviços podem ser de diversa natureza, por exemplo, arquivos e correio eletrônico, web, impressão, bancos de dados, imagens, proxys e DNSs.

que formam diversos entroncamentos possibilitando inúmeras rotas. A primeira rede de computadores se chamava ARPANET e entrou em funcionamento em 1º de setembro de 1969, com apenas quatro pontos de conexão, entre universidades dos EUA. Com o tempo, a rede passou a ser usada também para fins não militares e num segundo momento a comunidade acadêmica criou o primeiro fórum de discussões no ciberespaço, cujo tema proposto era a ficção científica.

Já em 1983, ainda segundo Castells, estava difícil separar os fins militares, das questões acadêmicas e agora também das pessoais. Por isso, criaram-se novas divisões na rede, embora todas ainda usassem a ARPANET como a espinha dorsal da estrutura, que vigorou até 28 de fevereiro de 1990, quando se tornou obsoleta e foi substituída pela NSFNET – *National Science Foundation Network*.

Criada e mantida pela Fundação Nacional de Ciência dos EUA, até abril de 1995 - quando a Internet foi privatizada - vislumbrou os interesses comerciais das corporações que viam, nas possibilidades de comunicação instantânea, uma nova forma de estreitar relações e encurtar distâncias, ou seja, transformar realmente o planeta todo numa pequena aldeia.

Esta característica da Internet, como meio, deu sentido à expressão cunhada por McLuhan: “aldeia global”. Desde então, ela passou a ter efeito conceitual realmente, uma vez que foi ela a “mídia” que possibilitou uma comunicação bidirecional em ampla escala, diferentemente do exemplo

primário do autor, que julgou ser a televisão a responsável por reduzir o planeta Terra a uma simples “aldeia”. O conceito de aldeia global significa que o progresso tecnológico e comunicativo, bem como, seus meios e produções, proporcionam as mesmas situações que ocorrem numa aldeia ou pequena vila, onde todos os moradores são interlocutores, emissores e receptores de informações, com amplo acesso a tudo que foi beneficiado, desenvolvido e produzido.

Na seqüência da pesquisa, Castells nos mostra como a Internet tomou proporções mundiais. Apesar da criação de um novo órgão regulador com sede nos EUA, o ICANN, em 1998, novos pontos multilaterais foram sendo agregados ao sistema inicial da Internet em todo o mundo. Já em 1999, não havia nenhuma autoridade sobre o monitoramento da Internet, um sinal claro das características anarquistas que compõem esta mídia até hoje. Entretanto, a “universalização” do acesso à rede precisou e necessitou de uma série de definições de padrões e dentre os mais importantes está o protocolo de transferência de dados TCP/IP, usado até hoje em razão da sua versatilidade em servir como decodificador em sistemas operacionais de redes já existentes desde aquela época.<sup>9</sup>

Para acessar a rede, naquele tempo, os usuários necessitavam, além de aparatos tecnológicos como o *modem*, também de conhecimentos técnicos

---

<sup>9</sup> TCP: trata-se de um acrônimo para a palavra inglesa *Transmission Control Protocol*. É um dos protocolos sob os quais assenta o núcleo da Internet nos dias de hoje. Sua versatilidade o tornou adequado para redes globais, já que este verifica se os dados são enviados de forma correta, na seqüência apropriada e sem erros, pela rede. IP: acrônimo de *Protocol Inter* e modelo de endereçamento eletrônico de computadores na rede.

e de códigos de linguagens de programação.<sup>10</sup> Isso fez com que o acesso à Internet fosse muito restrito e nada popular, mesmo assim, a vocação da rede como mídia já despontava desde o início com a criação dos Sistemas de Quadro de Avisos – os BBSs - e principalmente do correio eletrônico, o e-mail.<sup>11</sup> No primeiro caso, várias listas de discussão foram criadas e seus interlocutores se agrupavam nas primeiras comunidades virtuais sob temas diversos. Já para com o e-mail, a facilidade do uso impulsionou a curiosidade de outras pessoas, que passaram a querer usar a rede para este fim: o da correspondência comunicativa.

Contudo, a grande revolução tecnológica e também no âmbito da comunicação, com relação à Internet, ocorreu no início de 1990, em Genebra na Suíça, por conta do CERN - *Centre Européen Pour Recherche Nucleaire* – o principal centro de pesquisas físicas do mundo. Um grupo de pesquisadores, chefiados por Tim Berners Lee e Robert Cailliau, desenvolveu um sistema de organização de informações baseado no sistema cognitivo humano e o chamou de hipertextualização. Este sistema categorizava as informações e possibilitava agregar valor paratextual ao associá-la com adições informativas relacionadas ao contexto primário. A este formato deram o nome de Linguagem de Marcação de Hipertexto – o

---

<sup>10</sup> Modem: modulador, é um dispositivo eletrônico que modula um sinal digital em uma onda analógica, pronta a ser transmitida pela linha telefônica, e que demodula o sinal analógico e o reconverte para o formato digital original.

<sup>11</sup> BBS: trata-se de um acrônimo inglês de *bulletin board system* e é software que permite a ligação – conexão - via telefone a um sistema informático, através do seu computador e interagir com ele por meio de mensagens eletrônicas, numa simulação de quadros de avisos.

HTML – e a formataram ao padrão do protocolo TCP/IP para que se adaptasse ao modelo vigente de fluxos de informação da Internet. A partir de então, a Internet passou a ter um ambiente diferenciado dentro da própria rede a *World Wide Web* - WEB.<sup>12</sup>

Porém, o melhor ainda estava por vir, para ter acesso ao conteúdo, agora organizado por tópicos e temas, o CERN distribuiu gratuitamente um *software*<sup>13</sup> - o browser -, que ele também havia desenvolvido e que não só resolvia o problema de localização de endereços espalhados pela Internet, como também passou a dar expressão multimidiática ao conteúdo da WEB. Este foi o passo mais importante no tocante às ações comunicativas da rede e que consagrou a Internet como mídia. Com isto, passou a ser possível não apenas ter acesso ao conteúdo em forma de texto, mas inclusive com áudio, animações e mais recentemente aos vídeos.

Aqui no Brasil, apenas após a abertura das reservas de mercado, em meados da década de 1990, é que os preços de computadores pessoais e demais tecnologias associadas ao mercado das telecomunicações, possibilitaram que eles passassem a fazer parte do cotidiano e conseqüentemente da cultura popular. Mesmo com certo atraso tecnológico e de infra-estrutura, bem como tendo uma clara desvantagem de poder aquisitivo em relação aos países mais desenvolvidos, o brasileiro, desde o

---

<sup>12</sup> A World Wide Web ou "a Web" ou "WWW" pode ser traduzida literalmente como grande teia mundial e parte da rede de computadores da Internet que fornece informação em forma de hipertexto.

<sup>13</sup> Software é o nome dado ao comportamento exibido por uma seqüência de instruções quando executada em um computador ou máquina semelhante.

início da chamada “Era Comercial” da Internet – que se deu a partir da criação do *browser* – se mostrou demasiadamente interessado pelas culturas multimidiáticas da grande rede mundial de computadores.

Essa aptidão natural para com a cibercultura é objeto de muitos estudos recentes no campo da comunicação, bem como da antropologia e da psicologia, uma vez que é tratada como um fenômeno, visto que, mesmo com tantas dificuldades evidentes, o internauta brasileiro é hoje aquele que mais tempo fica conectado à Internet. Assim, temos alguns casos que são inerentes apenas à cibercultura brasileira, como por exemplo: a rede social digital “Orkut” que se transformou em uma febre por aqui, com quase 75% de participação de brasileiros e que no resto do mundo, não causou tanto impacto cibercultural.<sup>14</sup>

Para o professor Nicholas Negroponte, do MIT - *Massachusetts Institute of Technology* – a sociedade em que vivemos é a da “pós-informação”, ele explica que na era da informação os meios de comunicação de massa tornaram-se simultaneamente maiores e menores, atingindo públicos maiores e ampliando a sua difusão. Contudo, algumas mídias passaram a atender grupos demográficos pequenos e mais específicos, formatando as informações de acordo com as particularidades dos indivíduos.

Por isso, para Negroponte, a era da “pós-informação” é aquela em que a audiência é freqüentemente composta por uma única pessoa e as

---

<sup>14</sup> Cibercultura é o nome que se dá às culturas que se dão no âmbito do ciberespaço.

informações são fornecidas sob encomenda, conforme o comentário do autor:

*“Uma teoria amplamente difundida afirma que a individualização é a extrapolação do narrowcasting – parte-se de um grupo grande para um grupo pequeno; depois, para um grupo menor ainda; por fim, chega-se ao indivíduo. Quando você tiver o meu endereço, meu estado civil, minha idade, minha renda, a marca do meu carro, a lista de compras que faço, o que eu costumo beber e quanto eu pago de imposto, você terá a mim: uma unidade demográfica composta de uma só pessoa.”*  
(NEGROPONTE: 1995:158)

Isto demonstra o quanto que as novas tecnologias da informação são capazes de abastecer os indivíduos – os informívoros - nas suas especificidades e oferecer a estes um verdadeiro banquete ao gosto do consumidor.

Claramente a mídia que melhor desempenha esta função, no momento, é a Internet. Percebe-se nela uma vocação natural para a personalização das informações, seus sistemas, cada vez mais capazes de interferir no conteúdo, ativam vorazmente a forma e a maneira pela qual os seres informívoros consomem a informação digital, que, neste caso, é absorvida pelo organismo biocibernético a partir dos sistemas perceptivos humanos e potencializados pelas capacidades extensivas das máquinas.



Desta forma, o meio e a mensagem passam a ser responsáveis pelo sustento desta nova espécie que devora ícones, índices e símbolos, procurando satisfazer uma necessidade básica e vital do corpo biocibernético: a alimentação. Nesta era da informação e da “pós-informação” os seres informívoros se encontram em tempos de iconofagia, onde desempenham papéis distintos ora devoradores de informação, ora devorados por elas.

## **2) Informívoros em tempos de iconofagia**

Para Norval Baitello Junior, professor doutor em ciências da comunicação e literatura comparada, toda imagem é precedida por outras imagens referentes que suportam a memória humana. Ou seja: “toda imagem se apropria das imagens precedentes e bebe nelas ao menos parte de sua força”, como ele mesmo cita. Com isso, Norval Baitello nos mostra que a força de uma imagem provém daquilo que ele chamou de “lastro de referências” a outras tantas imagens pré-existentes. Esta é considerada uma iconofagia “pura”, pois se trata de imagens devorando imagens. O autor usa uma metáfora para a melhor compreensão do fenômeno que tomou vulto maior nesta era da informação:

*“Se pudéssemos recorrer a uma metáfora para compreender o fenômeno da herança no universo das imagens, esta metáfora*

*será a da devoração, uma vez que não se pode falar em genomas imagéticos. O mecanismo da citação entre imagens nos oferece um pálido quadro dos intensos fluxos entre imagens.” (BAITELLO, 2005:95)*

Essa devoração fugaz de imagens, que devoram imagens e mais imagens, não é apenas um fenômeno contemporâneo, mas sim, ainda segundo ele, faz parte de um processo fundamental e autônomo da cultura humana, que inundado pelo dilúvio de imagens do século XX ganhou proporções inimagináveis. Entretanto, as facilidades de reprodutividade técnica propiciaram o surgimento de imagens que “se insinuam para serem vistas enquanto decresce em igual proporção à capacidade humana de enxergá-las.” (IBDEM: 96)

Todas as mídias e seus espaços midiáticos, compulsivamente, através de suas linguagens, contribuíram para que os receptores passassem a ser consumidores ávidos de imagens, que, neste caso, para Baitello, são “não-coisas” – como algo que só pode ser consumido abstratamente, conforme segue a explicação:

*“Trata-se portanto de um vínculo de apropriação heterodoxa, uma alimentação que não possui a substância que requerem os corpos para estarem alimentados. E que gera ainda mais déficits porque requer reposição” (IBDEM:96)*

Sendo assim, este paradigma acaba por creditar à mídia uma capacidade de gerar sintomas de déficit de emoções aos seres, que só podem ser resolvidos pela própria mídia, numa relação de interdependência. Esta é a característica da chamada iconofagia “impura”, uma vez que são os corpos que devoram as imagens.

A etimologia da palavra “consumo” significa: morrer, acabar ou sucumbir. Já “consumir” significa: devorar, esgotar ou destruir. Estes conceitos nos servem para definir o modo de consumo dos seres informívoros no ciberespaço, conforme ainda o autor:

*“A presença de um sentido ativo e um passivo para o verbo acusam a consciência de um processo de dois vetores opostos. Isto equivaleria a dizer que devorar imagens pressupõe também ser devorado por elas.” (IBDEM, 2005:96)*

Neste sentido, o consumo de índices, ícones e símbolos, nas imagens – como as das marcas de grifes famosas –, podem ser consideradas como vitaminas, produzidas em campanhas de marketing. Isto demonstra existir uma iconofagia patológica em nossa sociedade, aquela mesma que é capaz de dar audiência aos programas de TV, que também representam uma apropriação indébita de imagens abstratas e uma inter-relação alimentadora, ora nos alimentamos de imagens e ora somos consumidos por elas.

Esse consumo pode ser entendido como a realização de uma necessidade básica orgânica, assim como as fisiológicas. Contudo, no caso

da mídia Internet, para consumir é preciso ter um mínimo de alfabetização semiótica – conforme proposto por Lucia Santaella em suas pesquisas no âmbito da cognição -, ou seja, conhecer os significados e significantes que compõe iconicamente as páginas. Diferentemente do que se supunha, a Internet não é inibidora de sentidos, pelo contrário, é capaz de estimular múltiplos deles ao mesmo tempo, graças à sua capacidade multimidiática.

Qual é o papel que desempenham a percepção e os sentidos nos processos de navegação do corpo no ciberespaço? Infelizmente, segundo Lucia Santaella, costuma-se ignorar e menosprezar estes aspectos devido à evidente imobilidade do corpo biológico quando o internauta interage com a máquina. De fato, há uma crença generalizada de que a tal “imersão” leva simplesmente à inatividade do corpo carnal, assim como a metáfora do filme **Matrix** (1999) nos mostrou seres humanos imobilizados, semimortos, encubados pela medula em tubos sugadores de energia. Para Santaella, esta crença é fruto de um conhecimento precário a respeito do sistema háptico humano, justificada, talvez, pelo recalque do toque e da palpabilidade que é próprio das culturas ocidentais, especialmente as anglo-saxônicas.<sup>15</sup>

Entretanto, por trás dessa aparente imobilidade do corpo plugado, há uma incrível porção de estímulos sensoriais e instantâneas reações

---

<sup>15</sup> O Sistema Háptico – do grego *haptikós* – é também conhecido como “tátil ativo” e é um sistema perceptivo complexo encarregado de apreender e codificar as informações do mundo externo que chegam aos receptores cutâneos e cinestésicos do corpo humano. Por percepção háptica entendemos a combinação de informação adquirida através da pele em conjunto com aquelas informações obtidas a partir dos movimentos cinestésicos.

perceptivas em perfeita sintonia com as operações mentais. Nestes casos, entram em ação mecanismos cognitivos que são dinâmicos, absorventes, extremamente velozes, frutos de uma conexão indissolúvel do corpo sensório-perceptivo à mente, sem os quais o processo perceptivo-cognitivo não seria possível.

*“O grande lema do pragmatismo peirceano (ver Frankenthal, 2003), hoje corroborado pela neurociência cognitiva (ver Blakemore e Movson, 1995:235), está na convicção de que processos perceptivos estão na porta de entrada da cognição. Por isso mesmo, compreender a cognição depende da compreensão dos processos sensórios que levam a ela. As primeiras e mais fundamentais tarefas do sistema cognitivo consistem em registrar, transformar e agir sobre os inputs sensórios. Além disso, muitas funções cognitivas são continuamente reguladas pelas conseqüências sensórias das ações. Esse é muito justamente o caso da navegação interativa” (SANTAELLA, 2003: 132).*

A autora defende a idéia de que as habilidades são adquiridas com a prática da navegação e são fundamentadas no desenvolvimento simultâneo das complexas operações mentais com suas reações sensório-perceptivas. Para entendermos o caráter integrativo dos sentidos, na sua ligação indissolúvel com os sistemas perceptivos, acataremos, assim como a autora, a teoria ecológica da percepção de James J. Gibson, publicada em 1966 e que continua incomparável pela sua visão integrativa e interatuante, assim

sendo a mais adequada para compreendermos a polissensorialidade e o corpo perceptivo do leitor imersivo.

Ao senso comum a percepção humana é a resultante da ação dos diferentes órgãos dos sentidos e suas produções visuais, auditivas, táteis, olfativas e gustativas. Contrariamente a isso Gibson entende que a percepção não é algo computado pelo cérebro a partir de um somatório de sensações, mas constituem-se também em sistemas perceptivos complexos que, além de ativos, são inter-relacionados. Esta característica fornece ao organismo informação contínua estável que favorece e torna possível a vida adaptativa, portanto, esta dinâmica vai além de uma mera experiência sensorial ativada por receptores passivos.

Os olhos, ouvidos, nariz, boca e pele são modos de exploração, investigação e orientação, longe de serem mutuamente exclusivos, podem se sobrepor e constantemente estão focados na mesma informação, ou seja, esta pode ser captada por diferentes sistemas perceptivos combinados. A propósito, a lista dos cinco sentidos formulados por Aristóteles é considerada, hoje em dia, desatualizada e incompleta, visto que outras sensações perceptivas foram encontradas e comprovadas pela experiência científica.

*“Junto com os órgãos sensores exteroceptores (olho, ouvido, pele, nariz e boca), há os proprioceptores (nos músculos, juntas e ouvido interno) e interoceptores (terminações nervosas nos*

*órgãos viscerais) com três tipos de sensações por eles provocadas, respectivamente: sensações de origem externa ou percepções, sensações de movimento ou cinestesia e vagas sensações de origem interna, localizando-se aqui talvez os sentimentos e emoções” (IBDEM:134).*

Diferentemente da separação cartesiana entre corpo e alma os órgãos sensores não são meros iniciadores de sinais, mas sim são responsáveis pela busca e extração da informação que vem do meio a partir de uma estrutura flutuante de energia ambiente. Para isso, eles dependem do sistema de orientação geral que vem do corpo inteiro.

Os animais superiores desenvolveram extremidades móveis e órgãos sensórios ajustáveis. Assim, os estímulos externos podem ser modificados por meio dos órgãos motores do corpo – performativos ou executivos - ou pelo movimento dos órgãos sensórios – exploratórios ou investigativos. Assim sendo, para compreendermos as operações no sistema perceptivo temos que atentar para o fato da inter-relação de estímulos produzidos externamente e da estimulação resultante de atividades executadas pelo organismo. Gibson propôs uma classificação de todos os sistemas que envolvem os músculos, ela nos ajudará a desmitificar a crença infundada sobre a imobilidade do corpo na navegação no ciberespaço, desta forma, Santaella sistematiza o processo proposto por Gibson da seguinte maneira:

*“a) O sistema postural que não exige o movimento do corpo, mas*

*apenas movimentos compensatórios para preservar o equilíbrio na sua orientação com a terra. Esse sistema é fundamental para todos os outros.*

*b) O sistema investigativo de orientação, quando ocorrem movimentos ou apenas posturas para apontar ou fixar. Eles se referem a ajustamentos da cabeça, olhos, boca, mãos e outros órgãos para se obter informação do estímulo externo.*

*c) O sistema de locomoção, quando os movimentos visam colocar o indivíduo em uma posição mais favorável no ambiente, tais como aproximação, perseguição, desvio e escape.*

*d) O sistema de apetite, movimentos de troca com o ambiente: respiração, alimentação, eliminação e interação sexual.*

*e) O sistema performativo, movimentos para alterar o ambiente de modos que sejam benéficos ao organismo, tais como deslocar coisas, armazenar comida, construir abrigos, lutar, usar ferramentas e etc...*

*f) O sistema semântico (ou semiótico), que assinala movimentos de todos os tipos, especialmente da fala codificada.*

*(GIBSON, 1966, Apud SANTAELLA, 2003:136)”*

Dentre todos os sistemas perceptivos, o tátil é o que tem prioridade para as ações, seguido pelo visual e em seguida o auditivo e assim compõem o que a autora chama de prontidão perceptiva e polissensorialidade na constituição do perfil do leitor imersivo. Quando



falamos dos sistemas exteroceptivos, para Gibson, estamos falando de cinco modalidades de atenção sensorial que atuam em busca de informações: ver, ouvir, tocar, cheirar e degustar.

O **corpo plugado** retém características interessantes ao nosso projeto e elas se subdividem, conforme a autora, em cinco graus de intensidade: imersão por conexão, imersão através de avatares, imersão híbrida, telepresença e ambientes virtuais. É aqui que se encontram os *ciborgs* interfaceados àqueles usuários que se movem no ciberespaço, enquanto seus corpos ficam plugados no computador para a entrada e saída de fluxos de informação. Sempre que estão plugados, estes corpos apresentam algum tipo de imersão, entendemos este termo sob a diferença qualitativa induzida quando o *sensorium* de um indivíduo é rodeado por uma cena, diferentemente da experiência de apreciar uma tela à distância como na TV e no cinema por exemplo<sup>16</sup>. A imersão deve ser entendida como uma experiência interior, íntima e subjetiva, evidentemente o sistema perceptivo do usuário fica submergido até certo ponto, uma vez que quanto mais o sistema técnico for capaz de cativar os sentidos do usuário e bloquear os estímulos que vêm do mundo exterior, mais o sistema é considerado imersivo, o melhor exemplo disso é o filme Matrix (1999)<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Sensorium: está relacionado à percepção interna humana, sentimento próprio e íntimo. É onde acontece a imaginação representativa, os sonhos.

<sup>17</sup> MATRIX: é o nome do filme que pretende “re-velar” e trazer à tona um simulacro do mundo suposto “real” em que vivemos. Onde a vida humana seria mediada por tecnologias e sistemas de informação.

Há diversos níveis de interfaces deste corpo plugado e estas variam desde o nível mais superficial, como o uso de um computador para escrever um texto, ou o mais imersivo que ocorre nas “cavernas de realidade virtual”. Sendo assim, o corpo plugado se subdivide, conforme Santaella, em uma gama de cinco graus de intensidade crescente, como analisaremos a seguir<sup>18</sup>:

Na **imersão por conexão** o corpo fica plugado no computador, os sentidos são acionados, principalmente o tato, a visão e a audição, enquanto que a mente navega por conexões hipertextuais e hipermidiáticas, sejam em sistemas *on-line* – aqueles cuja propriedade consiste em ter atualização dinâmica instantânea como através da Internet, celulares, computadores de mão ou TVs digitais - ou *off-line* – aqueles que são considerados herméticos onde não há a capacidade de atualização de conteúdo, como nos *cd-roms*, *dvd-roms* e demais mídias impressas.

Na **imersão através de avatares** o cibernauta pode escolher e incorporar um avatar para representá-lo nos ambientes digitais, bem como pode encontrar outros avatares e interagir com estes. Um avatar é uma espécie de máscara digital ou mesmo uma roupa, pela e com a qual “alguém” passa a ser identificado no ciberespaço. O mais recente exemplo disso é o “*Second Life*”, uma espécie de game online que propicia ao jogador

---

<sup>18</sup> Ao referir-se às cavernas de realidade virtual, a autora acima citada faz alusão ao mito da caverna de Platão.

criar um personagem e gerenciar e viver uma segunda vida virtualmente. Outro exemplo, mais comum, são os avatares usados nos comunicadores instantâneos – MSN Messenger Live, Yahoo Messenger e ICQ – ou em redes sociais como o Orkut, que servem para representar o corpo digital através de fotos, imagens ou desenhos, dando a estes um contexto cultural e identificatório.

Este processo é o mesmo que ocorre com o corpo biossocial, onde os avatares são “adornados” com o intuito de representar uma idéia ao outro, nem sempre este corpo é representado por uma imagem – avatar - fiel do seu corpo orgânico, como por exemplo uma foto de seu rosto, podendo se “fantasiar” com desenhos ou montagens digitais. Neste sentido, há uma apropriação do corpo esquadrihado e temos a representação pixelada – formada por pixels – adornada por símbolos que constituem um composto da sua identidade individual e também da sua identificação social.

Neste nível, a imersão do internauta avança, já que incorporado ao avatar há uma duplicação de sua identidade, bem como uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento, aqui e lá, dentre outras tantas.

O que a autora chama de **imersão híbrida** é aquilo que vem sendo explorado nas performances das danças ligadas à interface gráfica de um sistema de informação interativo, isto pode ocorrer em ambientes 3D, imersivos ou em mundos virtuais, como no caso de paisagens geográficas

misturadas às ciberpaisagens com campos presenciais e virtuais. Nestes casos, os estudos e avanços científicos relacionados à chamada “inteligência artificial”, que vislumbra a capacidade de um *software* aprender a partir dos seus próprios erros e evitá-los em seguida, tem sido fundamental, já que tem se mostrado eficaz. O progresso destas experiências é interessante, pois podem permitir que os corpos biológicos dos seres humanos sejam menos expostos a situações de perigo, sendo substituídos por simulações interativas que antecipariam problemas e capacitariam os humanos para realizar determinadas tarefas.

Já na **telepresença** a sensação corpórea é a de estar presente em um local físico distante, possibilitadas por aplicações de tecnologia de realidade virtual e conectadas a sistemas robóticos que estão fisicamente naquele local. O corpo do participante vê, toca e se movimenta pelo lugar graças às conexões com o robô e seus artefatos tecnológicos, como por exemplo: câmeras, microfones, sensores e efetores – como os braços de um robô -, estas experiências exploram a onipresença, como capacidade de estar em diversas partes e a simultaneidade em contraposição ao “tempo real” que é um conceito impossível de ser provado, uma vez que Einstein, através da Teoria da Relatividade Geral, nos comprova que o referencial é fundamental para designarmos o tempo relativo, assim, a telepresença pode ser instantânea, simultânea, mas não em tempo real, já que é mediada por tecnologias que ainda não tem capacidade de transmitir e receber

informações naquele mesmo exato momento para todos envolvidos no processo comunicativo.

O **ambiente virtual** é o nível mais profundo de imersão, pode ser um sinônimo de realidade virtual, onde há instrumentos sofisticados para a entrada – *input* – e saída – *output* - de informação. Cada instrumento de saída, que conecta a ordem sensorial ao mundo exterior, é planejado com o intuito de iludir os olhos, orelhas, as mãos e o corpo do usuário. Os de entrada monitoram os movimentos do corpo do usuário e suas respostas, tudo isso para que simule o corpo em ação numa realidade virtual.

A partir destas observações dos níveis de interface do corpo, segundo Lucia Santaella, podemos compreender o estado da realidade do corpo plugado em seus diferentes graus de intensidade. Desta forma, podemos vislumbrar as ações dos corpos biocibernéticos, agora plugados a ambientes virtuais, que se comportam adaptados ao seu novo habitat – o ciberespaço. É notável que, assim como ocorreu com os seres humanos carnívoros, o corpo destes pós-humanos – biocibernéticos - mostram-se capazes de se transmutar em prol da sobrevivência. Como se sabe, o organismo biológico humano não foi projetado para se alimentar de carne, mas a necessidade e a escassez de alimentos projetou seres que se tornaram onívoros – herbívoros e carnívoros ao mesmo tempo -, da mesma maneira, o corpo dos onívoros não foi inicialmente projetado para consumir informações, mas nestes tempos de iconofagia e na era da informação esta adaptação

inorgânica – a partir das capacidades técnicas e extensivas das máquinas - mostram-se mais do que necessárias, tornaram-se vitais.

Para demonstrarmos como se dá esse consumo das informações, por parte dos seres informívoros biocibernéticos na Internet, analisaremos no capítulo a seguir, a trajetória evolutiva da cultura midiática a partir do surgimento das tecnologias. Para isto, utilizaremos como recurso a história das Copas do Mundo de futebol, que têm relação direta com um fenômeno de massa que sempre foi fator motivador de mobilização e desenvolvimento dos meios de comunicação.

## **Capítulo II**

### **A evolução tecnológica da cultura midiática durante as Copas do Mundo de futebol**

Justifica-se a escolha do enfoque esportivo, para a análise de casos referentes às práticas do webjornalismo, uma vez que os grandes eventos esportivos – como as Olimpíadas e as Copas do Mundo de futebol – se tornaram fenômenos da cultura de massa. As mídias, suportadas pelas tecnologias da informação, neste contexto, desenvolveram um papel fundamental ao difundirem culturas distintas e propiciarem a ampliação do consumo de informações de todos os tipos, instigando também, ao longo do tempo, o surgimento de novas tecnologias de comunicação.

*“Com o agigantamento crescente dos meios de comunicação de massa do século XX, foram também crescendo as dificuldades para se estabelecer distinções claras entre o popular, o erudito e o massivo. Essas dificuldades atingiram seu clímax a partir dos anos oitenta, com o surgimento de novas formas de consumo cultural propiciadas pelas tecnologias do disponível e do descartável: as fotocopiadoras, videocassetes, videoclipes, videogames, o controle remoto, seguido pela indústria dos CDs e a TV a cabo, ou seja, tecnologias para demandas simbólicas heterogêneas e fugazes.” (SANTAELLA, 2002:48)*

Estas características fenomenológicas, dos eventos esportivos, garantiram o status de laboratório de testes ideal para a implantação de novas tecnologias de comunicação e a Copa do Mundo de futebol foi historicamente palco de diversas destas “experiências”.

Por isso, neste primeiro item, analisaremos a evolução tecnológica do rádio à TV em função da cultura midiática esportiva, partindo da primeira Copa do Mundo de Futebol – 1930 - até a Copa do Mundo realizada no Brasil – 1950. Já no segundo, apresentaremos a passagem evolutiva da TV à Internet, contemplando as Copas realizadas no período de 1954 à 1994, por fim, no último item deste capítulo, abordaremos o surgimento da chamada “era comercial da Internet”, onde a última Copa do Mundo do século XX – 1998 – tem papel determinante no desenvolvimento da rede mundial de computadores, até a Copa da Alemanha de 2006 onde as tecnologias de comunicação móveis foram testadas.

### **1) Primeira fase: do rádio à TV**

Desde 1930, ano da primeira Copa, até hoje, já foram realizados 18 campeonatos mundiais e os avanços tecnológicos ajudaram a transformar tanto a cultura esportiva quanto a midiática. Entre as décadas de 1930 a 1950, o rádio viveu, aqui no Brasil, sua chamada "Era de Ouro", como a principal mídia para divulgação de informações, juntamente com o cinema.



O rádio já era popular na primeira edição do torneio, mas apenas a Europa pôde ouvir as transmissões ao vivo dos jogos, os brasileiros tiveram que se contentar com boletins informativos, geralmente atrasados, pois dependiam de informações que chegavam por telégrafo ou mesmo por navio, pois as tecnologias da época não permitiam a transmissão de ondas sonoras de rádio entre continentes muito distantes. Com isso, a grande fonte de informações para os torcedores eram os jornais impressos que repercutiam as notícias de agências internacionais que chegavam por telégrafo.

Apenas quatro anos depois, em 1934, na Copa da Itália, as transmissões em ondas curtas já permitiam a chegada das informações, diretamente aos aparelhos receptores de rádio, vindas da Europa. O Brasil contentou-se com as narrações em italiano e inglês para que pudesse acompanhar o desempenho da seleção brasileira e ter informações atualizadas. Foi durante a Copa da França, em 1938, que Gagliano Netto, locutor da Rádio Clube do Brasil, se consagrou ao gritar pela primeira vez um gol brasileiro – de Leônidas da Silva - em transmissão ao vivo para o Brasil. Neste tempo, os cinemas passavam cenas dos jogos com uma semana de atraso, graças ao tempo que os rolos de filme demoravam para chegar ao Brasil por meio dos navios.

Após a Copa da França houve a II Guerra Mundial e um novo torneio só veio a acontecer novamente em 1950, no Brasil. O pós-guerra associado

ao grandioso evento e toda a sua possível repercussão motivou o Brasil a construir o maior estádio esportivo do mundo o Maracanã. Eram tempos da auto-afirmação política e econômica brasileira e em função da consciência de que os “olhos do mundo” – através das mídias – estariam voltados para o país, principalmente pelos televisores que acabavam de chegar ao continente sul-americano, os governantes não mediram esforços para que fosse construída uma imagem condizente com os seus interesses.

Curiosamente, mesmo com o cenário todo armado para o triunfo do “escrete canarinho”, a seleção perdeu a final para o Uruguai, num lance de gol do atacante uruguaio Ghiggia que estigmatizou eternamente o goleiro Barbosa, como vemos na foto que ajudou a definir o imaginário popular:



Este é o lance que define a partida e a Copa do Mundo de futebol em favor do time Uruguaio, o atacante Ghiggia conseguiu realizar “o maior

silêncio do mundo”, como foi estampado em manchetes pelos principais jornais nos dias seguintes. As mais de 200 mil pessoas que prestigiavam a final daquela Copa do Mundo fizeram um “silêncio ensurdecedor”, fúnebre, num episódio que foi alcunhado pela imprensa esportiva da época como “Maracanaço”.

Embora a televisão já houvesse chegado ao Brasil, poucos privilegiados tinham acesso aos aparelhos receptores e foram mesmo o rádio e a imprensa escrita que colaboraram para a condenação do goleiro brasileiro. O costume de caçar culpados para os infortúnios esportivo-patrióticos já advém de algum tempo neste país e, neste caso, a culpa foi creditada a um único jogador, que carregou o peso desta derrota até o último dia de sua vida. Moacir Barbosa Nascimento, ou simplesmente Barbosa, então com 29 anos, ficou estigmatizado por sua falha ao final do jogo contra o Uruguai, de titular inquestionável da seleção, passou a amaldiçoado, a ponto de que apenas em 2006 houve novamente um goleiro afro-descendente titular da seleção.

Os antecessores de Barbosa também falharam grotescamente, mas o fato de ser uma final de Copa do Mundo no Maracanã, com cobertura da mídia internacional, potencializou a repercussão do fato em si. Além disso, conta a história, que até mesmo as traves da meta que ele defendia foram queimadas em uma fogueira como num ritual de exorcismo. Este fato, marcante na cultura popular, serve bem para ilustrar como se formou a

cultura midiática de massa – a partir do rádio e do impresso -, nos âmbitos esportivos, sociais e políticos naquela época.

Embora ainda não pudessem ser classificados como seres informívoros, já que nesta época tínhamos apenas uma gênese dos fenômenos midiáticos de massa, aqui no Brasil, é interessante observar como surgiu a cultura do consumo de informações e principalmente o papel preponderante da Copa do Mundo de futebol como motivadora deste processo. Fica-nos evidente que os seres humanos, onívoros, já se mostravam pré-dispostos a uma evolução orgânica a partir do consumo de informação e que o oferecimento desta por intermédio da mídia funcionou como um despertar rumo a uma nova fase na escala evolutiva do conhecimento humano.

## **2) Segunda fase: da TV à Internet**

Passaram-se mais quatro anos e já na Copa da Suíça, em 1954, os poucos europeus que possuíam aparelhos de TV puderam assistir aos jogos ao vivo, ainda em preto e branco. No Brasil, apenas emissoras de rádio tinham a capacidade de comunicar aos torcedores instantaneamente os fatos relacionados à Copa do Mundo. Os jornais e até mesmo a TV que já se consolidava pelo país, dependiam das informações pautadas pelo radiojornalismo. As mídias impressas publicavam suas informações apenas

no dia seguinte e as emissoras televisivas apenas informavam boletins sem imagens da partida em questão.

Quando em 1958, na Copa da Suécia, a seleção conquistou seu primeiro título mundial, o torcedor brasileiro não teve a oportunidade de assistir ao vivo o gol mais importante da carreira do, então, garoto Pelé, contra a seleção do País de Gales. Por aqui, as transmissões públicas de rádio - nas principais praças das cidades através de alto-falantes -, associadas ao bom desempenho da seleção, ajudaram a criar um rito popular: o de cultuar, em grupo, os feitos do time nacional. A TV brasileira, por sua vez, já recebia os sinais intercontinentais das emissoras européias e os editava para serem retransmitidos no dia seguinte com os principais trechos da partida. As multidões continuavam a se conglomerar nas praças para escutar a narração dos jogos pelo rádio, que era retransmitido por alto-falantes instalados nos postes, este veículo influenciou tanto o imaginário cultural da época, que os efeitos de suas produções e os sentidos de suas mensagens ainda sobrevivem até os dias de hoje. Jogadores como Pelé, Vavá, Zito, Mazola, Garrincha, Didi, Gilmar e Zagallo foram e são considerados semi-deuses, as narrações ufanistas levaram a crer que as glórias alcançadas nos gramados da Suécia teriam sido algo em torno do espetacular. Como as pessoas não tinham acesso ao jogo todo, apenas aos principais lances e às narrações dos locutores de rádio, muitos jogadores tidos como craques foram beneficiados pela precariedade do acesso à

informação. É sabido que, em prol da audiência, as emissoras solicitavam aos narradores que carregassem de emoção suas locuções esportivas. Fato que determinou uma característica marcante e própria à narração esportiva brasileira presente até hoje.

Na Copa do Chile, em 1962, os *video-tapes* chegavam ao Brasil com um dia de atraso e os jogos eram retransmitidos completamente pela primeira vez no dia seguinte. Entretanto, na maioria esmagadora das cidades as multidões continuaram a se reunir em praça pública para acompanhar as narrações pelo rádio. Na Europa, o avanço tecnológico, já permitia o uso da chamada “câmera lenta” – *slow motion* – e os editores de TV repetiam à exaustão e num tempo mais lento os lances magníficos de Pelé e Garrincha, fato que ajudou a consumá-los como mitos em todo o mundo.

Foi durante o campeonato mundial da Inglaterra, em 1966, que o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação tiveram seu grande embate com as capacidades humanas. O recurso dos *replays*, novidade tecnológica lançada e testada à época, durante a transmissão da Copa, garantiram uma inovação na linguagem televisiva. Entretanto, desafiava e conflitava a capacidade humana dos árbitros com os “olhos eletrônicos” das câmeras filmadoras. Inventores do esporte, os ingleses, jamais haviam conseguido conquistar um campeonato mundial e apostavam tudo neste ano em que sediavam o torneio. No jogo final, durante a prorrogação, entre a seleção britânica e a germânica, houve um lance duvidoso em que a bola

bateu na trave de cima, pingou próximo à linha e saiu. O juiz, pressionado pela torcida e especialmente pela rainha britânica, presente no estádio, consultou seu auxiliar e confirmou o gol a favor dos ingleses. O *replay* foi exaustivamente usado para o lance fortuito e fez o papel de denunciar a fragilidade humana em contraposição aos aparatos tecnológicos. Outros tantos lances, em outros campeonatos, já haviam sido conturbados, entretanto, o *replay* potencializou não só as capacidades de percepção humana como também ajudou a elevar a TV ao patamar de detentora de um poder praticamente inquestionável por parte da sociedade. A idéia da mensagem veiculada é simples e direta: se o *replay* mostrou que a bola não havia entrado foi graças à TV e seus recursos tecnológicos. Daí pra frente tudo o que fosse mostrado através da TV passava a exercer poder influente na opinião pública, uma forte formadora do senso comum.

Esta nova realidade é tratada pelo comunicador e psicanalista teórico Juan Droguett, em seu artigo “Vertigem pendular – cultura dos meios de comunicação”:

*“Então, ao se multiplicar as imagens no mundo, perde-se o sentido da realidade, mas não se trata ao final de contas de uma grande perda. Por uma espécie de perversão da lógica, o mundo dos objetos manipuláveis pela ciência técnica – mundo real, segundo a metafísica -, veio a ser o mundo das mercadorias, das imagens e do mundo ‘fantasmagórico’ dos meios de comunicação”. (DROGUETT, 2002:27)*

O mundo fantasmagórico dos meios de comunicação tenta reduzir o ser humano a coadjuvante do processo histórico-social e comunicativo. Observa-se que durante os 24 anos seguintes ao lance polêmico da Copa de 66, ainda assim, muitos não haviam se convencido de que o tal lance mostrado na TV realmente comprovava o erro do árbitro. Foi apenas em 1990, que estações gráficas ultra-avançadas de computadores “poderosíssimos” analisaram digitalmente a imagem, calculando tempo, espaço, massa, distâncias e comprovaram, de uma vez por todas, que a bola “realmente” havia caído 2,5 centímetros antes da linha, ou seja, o gol realmente não havia sido válido.

Com relação a isto, podemos entender que os *replays* propiciaram a disseminação desta “situação fantasmagórica” citada pelo autor, uma vez que ao multiplicar o fato em si inúmeras vezes, através das imagens do lance comentado, sem chegar a uma solução para o problema, evidenciou-se a fragilidade humana por sua incapacidade perceptiva e supervalorizou-se a capacidade extensiva da máquina como um meio potencializado. O que causa, nesta forma, uma interdependência comunicativa paradigmática, já que o meio, a mensagem e o receptor atuam ao mesmo tempo em conjunto – a favor de si mesmos - e em contra-ataques mútuos em função de não conseguirem determinar alguma conclusão para o problema inicial. Ou seja, nem a máquina, com todo o seu poderio, conseguiu exorcizar o fantasma



mais primário, aquele recalcado nas limitações da estrutura orgânica e psíquica humana.

Na prática, foram os seres humanos que desenvolveram as máquinas e seus algoritmos lógicos capazes de calcular com tal precisão a fatídica imagem, mas a questão que nos chama a atenção é a que relaciona a mídia eletrônica televisiva como detentora de um poder mítico que beira o inquestionável. Esta batalha as máquinas haviam vencido, mas a polêmica não deixou de existir, há quem defenda, até hoje, que tanto a rapidez do lance, quanto as percepções humanas, não seriam e não são capazes de definir com exatidão se aquela bola havia ou não passado a linha da meta. Estudiosos do esporte defendem a idéia de que os recursos tecnológicos devem ser usados a favor das questões humanas e não para escancarar as suas fragilidades. O futebol, neste sentido, tem sido antagônico o suficiente para ser: o esporte mais praticado em todo o mundo, sua federação internacional ter mais países afiliados que a própria ONU e em compensação continua a ser um esporte cujas regras são conservadoras no que diz respeito às adaptações aos recursos tecnológicos. A missão deste esporte, chega a ser nobre, é o de ser simples o suficiente para ser jogado em qualquer lugar do planeta sob as mesmas regras, sejam em nações ricas ou nas menos favorecidas. O interesse global para com o futebol parece ser um reflexo subjetivo da vontade de voltar a triunfar do ser humano, ante ao poder das máquinas e de suas tecnologias.

Esta capacidade da TV de criar mitos no imaginário popular ganhou ingredientes interessantes na Copa do México em 1970, uma vez que foi o primeiro torneio a se adaptar às vontades, interesses e necessidades da televisão. Para se ter uma idéia de a que ponto isto chegou, a bola da competição, da marca ADIDAS, foi projetada para que fosse melhor vista nos aparelhos de TV, fossem estes do padrão colorido ou do preto e branco. Para tal, foi criada a bola TELSTAR – “Estrela da TV” – que ficou reconhecidamente servindo como um ícone representativo das bolas de futebol até hoje, conforme a imagem abaixo:



Em 1970, finalmente, o Brasil assistiu transmissões dos jogos ao vivo pela TV e embora já existisse o padrão em cores, por aqui, os aparelhos não estavam adaptados e o que se viu foi uma “seleção canarinho” em preto e

branco. Um pouco mais madura a linguagem dos *replays*, bem como a transmissão em cores ao vivo, ajudaram a construir a imagem de Pelé e daquela seleção brasileira como sendo a melhor de todos os tempos. As edições dos melhores lances de cada partida contribuíram para criar seres míticos. Pelé, principalmente, foi elevado à condição de Deus, não que não fosse um jogador realmente espetacular, mas a imagem que se sucedeu foi a de um jogador tão perfeito que não errava nunca. Não se via jogadas de Pelé errando cobranças de falta, passes e fazendo faltas, em contrapartida via-se à exaustão suas jogadas geniais.

Em 1974, na Alemanha, já sem Pelé, que havia se aposentado da seleção brasileira, enfim os uniformes foram mostrados pelas imagens da TV em cores. Mas, desta vez, o uniforme não foi apenas o amarelo consagrado em 1970, mas também o azul. Isto ocorreu pois como a maioria dos televisores ainda eram receptores em preto e branco as cores dos uniformes eram confundidas e para isto um time sempre tinha que jogar com uniforme mais escuro do que o outro, para dar contraste e não confundir o telespectador.

Há quem defenda que aquilo que sustenta a paixão pelo futebol são as discussões a cerca dos fatos duvidosos no dia seguinte. Estes defendem a idéia de que se houvesse recursos tecnológicos à disposição dos árbitros o jogo perderia a graça. Para fomentar esta discussão, em 1978, na Copa da Argentina, foram colocadas câmeras na linha de impedimento e atrás dos

gols, já nesta época eram usadas mais de 10 câmeras em cada jogo, os lances de impedimento, bem como aqueles que estropeiam a capacidade da percepção humana e que eram captados pelas câmeras extras, passaram a ser parte da linguagem televisiva e indispensáveis em todo tipo de confronto esportivo. Outra inovação tecnológica da época foi a possibilidade de se trabalhar com caracteres sob a imagem, mostrando o placar e o tempo de jogo, bem como uma letra “R” piscante, no canto superior esquerdo da tela, que indicava que aquele lance era a repetição de um lance anterior o *replay*. Hoje em dia, a repetição do lance é tão óbvia na linguagem televisiva que nem se usa mais nenhum tipo de indicação gráfica para alertar o telespectador de que aquele lance é uma repetição.

As Copas do Mundo de futebol passaram a ser também palco de demonstração de poder midiático e foi assim que em 1982, na Copa do Mundo da Espanha, a Rede Globo de Televisão, incomodada pela construção narrativa televisiva estrangeira durante os jogos, resolveu colocar câmeras exclusivas, cujas transmissões eram editadas conforme o interesse do público brasileiro. Com isto, a emissora demonstrou suas capacidades e autonomias, bem como contribuiu para a inovação da linguagem futebolística na TV. Até hoje, a Rede Globo é uma referência mundial no tocante às transmissões e à estética narrativa de jogos de futebol.

Foi, para a Copa do Mundo de 1986, que a emissora resolveu investir mais em tecnologia, desta vez, a compra dos direitos de um *software*,

conhecido popularmente por “tira-teima”, que congelava os lances e os analisava em três dimensões a partir de recursos gráficos, trouxe ao telespectador um confronto direto entre os humanos e as máquinas<sup>19</sup>. Com isto, tornou-se possível medir a velocidade do chute de um jogador, ter uma noção exata da visão que o árbitro tinha do lance e principalmente analisar se a jogada estava em impedimento ou se a bola havia passado da linha da meta ou não. Reconhecidamente a regra do impedimento é a mais marcante do jogo e pelo grau de dificuldade humana, em analisar tais lances nas frações de segundo em que eles ocorrem, sempre há polêmicas envolvidas em torno do uso ou não de tecnologias para auxiliar o árbitro.

O auxiliar de arbitragem – vulgo “bandeirinha” – corre pela lateral do campo e precisa se posicionar sempre na mesma direção do último jogador da defesa. Desta forma, ele teria como precisar se no momento em que o passe do time adversário ocorre o atacante está ou não à frente, ou seja em vantagem, em relação ao último defensor do time contrário, que é o que caracteriza a infração do impedimento. Estudos relacionados a este tipo de lance já comprovaram ser humanamente impossível, que o auxiliar acerte lances que exijam uma captação de informações distantes no tempo e no espaço, ou seja, num campo visual acima de 45° em uma fração de tempo muito reduzido. É neste cenário que as tecnologias encontram espaço para

---

<sup>19</sup> Software logicial ou programa de computador é uma seqüência de instruções a serem seguidas e/ou executadas, na manipulação, redirecionamento ou modificação de um dado/informação ou acontecimento. Software também é o nome dado ao comportamento exibido por essa seqüência de instruções quando executada em um computador ou máquina semelhante.

atuar e ganhar reconhecimento junto ao chamado senso comum da opinião pública.

É interessante observarmos que em determinado tempo as tecnologias de comunicação advinham exclusivamente daquilo que houvera sido criado em função das guerras. Contudo, desde que as mídias se valeram das culturas de massa e passaram a ser um meio mais efetivo de disseminação de filosofias e de aculturação de povos, os investimentos, para elas, passaram a ser maiores sempre que um mega evento esportivo estava prestes a acontecer. Isto ocorre tanto para a Copa do Mundo de Futebol como para com as Olimpíadas, onde a audiência mundial televisiva bate recordes impressionantes. Para termos uma idéia disso, vimos que o interesse pelos jogos da Copa do Mundo da Itália em 1990, levou 167 países a comprarem os direitos de transmissão dos jogos. Foi nesta época também, que foram testadas as primeiras transmissões de alta definição – HDTV – para os EUA, Europa e Japão. No Brasil, apenas em 2006 é que foram testados os padrões digitais de transmissão/recepção de alta definição que visava a implantação do padrão a ser utilizado por aqui<sup>20</sup>.

A sede da Copa seguinte foi determinada por interesses diversos e em comum da FIFA – Federação Internacional de Futebol – e dos EUA o país escolhido. A entidade máxima do futebol tinha a intenção de ganhar a

---

<sup>20</sup> HDTV (do inglês High Definition Television) é um sistema de transmissão televisiva com uma resolução de tela significativamente superior ao dos formatos tradicionais (NTSC, SECAM, PAL). Com exceção de formatos analógicos adotados na Europa e Japão, o HDTV é transmitido digitalmente e por isso sua implementação geralmente coincide com a introdução da televisão digital (DTV)

atenção dos norte-americanos, com o intuito de conquistar um mercado potencial, uma vez que o futebol é pouco difundido e consumido por lá. Já os EUA tinham a intenção de trazer os “olhos do mundo” para si - suas filosofias – e, neste sentido, conseguiram a maior audiência acumulada, até então, para um evento transmitido pela TV em toda a história. Foram mais de 32 bilhões de telespectadores em todo o mundo que acompanharam o evento ao vivo só pela televisão, sem contar a audiência do rádio e dos jornais e revistas. Nos estádios, a FIFA aceitou que os jogos fossem transmitidos “ao vivo” para os telões de alta definição, como é costume da cultura esportiva daquele país, entretanto, não foram permitidos os *replays* de jogadas duvidosas, apenas de gols e lances que enaltescessem o esporte. Isto foi decidido para evitar que um erro fatal dos árbitros pudesse ser revelado no telão e causasse conflitos na torcida. Neste caso, a escolha da FIFA foi a de não confrontar o homem e as máquinas, decisão simples mas que surte efeitos em prol da humanidade, mesmo que não seja este o objetivo principal.

Neste contexto, já temos o surgimento dos seres informívoros, graças ao grande desempenho dos avanços tecnológicos, principalmente após o fim da Segunda Guerra Mundial, que propiciaram aos meios de comunicação de massa um poder técnico influente. A partir da “revolução digital” – digitalização das informações – o consumo da informação passa a ser mais “saboroso” e abundante, com o advento da Internet comercial, em meados

dos anos 90, a “aldeia global” prevista por Marshall McLuhan faz mais sentido e transfigura-se para “indivíduos globais”, seres reconhecidos não apenas como figurantes nas massas, sem opinião, sem identidade, sem forma, mas sim como parte influente, influenciadora e determinante nos processos comunicativos digitais.

### **3) Terceira fase: da Internet ao celular**

A primeira Copa da era comercial da Internet aconteceu em 1998, na França, momento em que a rede de computadores começava a tomar a forma que conhecemos hoje, graças ao surgimento das linguagens de marcação e de programação, mas principalmente pela difusão do *Web Browser*, como já vimos anteriormente no primeiro capítulo desta dissertação. Neste contexto, o site oficial da FIFA recebeu cerca de um bilhão de acessos durante o período do campeonato mundial de seleções, número extraordinário para a época.

Outro fato marcante desta Copa, que nos auxilia a demonstrar como que as produções midiáticas jornalísticas esportivas influenciam o consumo de informações, foi o mal-súbito sofrido pelo, então, melhor jogador do mundo “Ronaldo Fenômeno”, às vésperas do jogo final contra a França. O caso só veio à tona ao final da partida que sagrou a França como campeã



mundial, com uma atuação impecável de todo o elenco e principalmente por um, até então, desconhecido jogador chamado Zidane.

Inconformados com a derrota acachapante do escrete brasileiro, jornalistas da imprensa nacional foram à caça de culpados e descobriram fragmentos de informações sobre o incidente do mal-súbito de Ronaldo logo após o término da partida. Dentre todas as teorias da conspiração associadas até hoje, a que mais ganhou força na época foi a de que a CBF – Confederação Brasileira de Futebol – havia “vendido” o título mundial para os europeus em troca de favores escusos, bem como a garantia de sediar uma copa do mundo e o título na Copa seguinte. A teoria pode até fazer sentido, uma vez que realmente o Brasil ganhou a Copa seguinte e também o direito de sediar o mundial de 2014, graças às bênçãos do presidente da FIFA que, curiosamente, é originário da França. Contudo, há também de ser registrado que o Brasil foi campeão em 1962, no Chile, sob a acusação de ter “sumido” com um árbitro que havia expulsado Garrincha de campo no jogo anterior à final. Com essa manobra indecente, a confederação brasileira conseguiu com que o jogador, embora estivesse suspenso, pudesse jogar a final e ajudar o Brasil a conquistar o título. Esta história, escusa e vergonhosa, é comumente “esquecida” pela memória da imprensa esportiva brasileira e ilustra bem qual é o aproveitamento que esta faz das mídias sob os seus interesses de produções comunicativas de efeitos e sentidos nas massas.

Nada disso foi comprovado, mas a cibercultura brasileira já mostrava sua força, dias depois da final fatídica, da Copa da França, *crackers* invadiram o site da CBF e modificaram a página principal com uma versão própria destas teorias conspiratórias, como numa espécie de “pichação” virtual modificaram o conteúdo dando a entender que a CBF havia tramado um pacto escuso com a FIFA.<sup>21</sup>

Por outro lado, os grandes portais brasileiros da época – UOL, Terra e IG – estavam, assim como a maioria dos sites mundiais, passando por uma fase de aprendizagem e adaptação ao novo meio de comunicação. Naquela época, era notório que a falta de conhecimentos e estudos a respeito da nova mídia levaram os produtores a desenvolverem trabalhos que se assemelhavam aos já realizados em mídias tradicionais, num processo que ficou conhecido como “*cross media*”, ou mídia cruzada, numa referência estética direta entre as mídias já consagradas e a Internet. Entretanto, este processo não se mostrou eficaz, visto que a Internet, como mídia, requeria mais em função de ser uma convergência das mídias existentes até então. Essa convergência de mídias é o que mais propiciou e instigou o surgimento dos estudos sobre cibercultura que tanto tem ajudado o desenvolvimento da Internet. Ora, senão vejamos, que a Internet foi, dentre todas as mídias que a antecederam, a que em menos tempo alcançou o número de um milhão de

---

<sup>21</sup> Em geral, crackers são menos focados em programação e no lado acadêmico de violar sistemas. Eles comumente confiam em programas de cracking e exploram vulnerabilidades conhecidas em sistemas para descobrir informações importantes para ganho pessoal ou para danificar a rede ou sistema alvo.

pessoas como audiência, só perdeu este posto recentemente para o celular e isto demonstra o grau de interesse dos seres informívoros pela grande rede mundial de computadores.

A primeira Copa do milênio foi realizada em 2002, organizada em conjunto entre dois países: o Japão e a Coréia do Sul. A seleção brasileira foi campeã invicta e sem questionamentos, sendo assim, desta vez, não houve “caça às bruxas”, principalmente porque Ronaldo foi eleito novamente o melhor jogador da Copa, sendo assim, por ora, o caso de 1998 foi relegado a segundo plano pela imprensa esportiva nacional. No entanto, as sedes asiáticas vieram bem a calhar com as intenções de promover novas tecnologias de comunicação. Naquele ano, a emissora oficial do torneio, a japonesa HBS, disponibilizou uma câmera digital que sobrevoava o campo de jogo, acoplada a um cabo de aço que se estendia longitudinalmente por cima do estádio. Aqui no Brasil, pela primeira vez, os telespectadores tiveram acesso a imagens de alta definição – HDTV -, num teste que foi realizado na cidade de Sorocaba, onde 300 domicílios receberam aparelhos de TV digital de alta definição para testarem as novas tecnologias. A TV por assinatura SKY abriu mais de cinco canais exclusivos para a transmissão dos jogos, sendo que nos jogos da seleção brasileira todos os canais transmitiam em conjunto, cada qual com um posicionamento de câmera, uma pelo alto, outra no banco de reservas, outra com uma seleção dos melhores lances da partida, outra apenas com *replays* – no qual a

transmissão era publicada com 30 segundos de atraso para que fosse possível rever qualquer lance apenas mudando o canal. Esta autonomia dada ao telespectador já foi um reflexo das percepções dos produtores midiáticos em relação aos anseios de seus consumidores. A chamada interatividade começa a ganhar ingredientes mais interessantes e passam a exigir mais pró-atividade do telespectador.

A Internet, já mais madura, passa a tirar proveitos do crescimento da rede, principalmente no Brasil, onde o acesso passa a ser também por banda larga<sup>22</sup>. O número de pessoas conectadas crescia exponencialmente, assim como o tempo de acesso, que se tornaria um fenômeno da cibercultura brasileira, uma vez que com menos recursos tecnológicos e pagando um preço muito mais caro pelo tempo de uso, o internauta brasileiro, era o que mais tempo proporcional ficava conectado à rede. Esta característica, refletida nas pesquisas acadêmicas e de mercado, contribuíram muito para que novos investimentos procurassem o Brasil como um “eldorado do 3º mundo”.

Pouco mais de um ano antes da Copa de 2002, surgiram por aqui, as primeiras experiências de multimídia nos sites de conteúdo jornalísticos brasileiros. A criação da primeira rede de televisão brasileira, exclusivamente pela web, a “All TV” – [www.alltv.com.br](http://www.alltv.com.br) -, incita o surgimento

---

<sup>22</sup> Banda larga é o nome usado para definir qualquer conexão com a Internet acima da velocidade padrão dos modems analógicos (56 Kbps).

de outras experiências semelhantes nos grandes portais<sup>23</sup>. Em outubro de 2000 o portal de notícias Terra - [www.terra.com.br](http://www.terra.com.br) - cria um jornal multimidiático pela web e contrata como âncora a jornalista Lilian Wite Fibe, consagrada pelo telejornalismo da Rede Globo. A mudança de ambiente revelou à experiente jornalista, a importância de se aprender uma nova linguagem e de uma adaptação de formatos diferentes aos praticados nas mídias tradicionais, como revelou a própria apresentadora em entrevista ao site da “Revista Isto É” em 20 de dezembro daquele mesmo ano.

*“A Internet ainda tem muitos problemas tecnológicos que eu desconhecia. Simplesmente a ferramenta não obedece. Temos o estúdio mais moderno do Brasil e, mesmo assim, posso ficar sem o texto do boletim porque o computador trava. Subo as paredes, fico histérica. As soluções só começaram a aparecer depois de um mês no ar. Apanhamos muito porque é uma cultura nova para todo mundo” (ISTO É, 20/12/2000).*

Entretanto, já durante a Copa em 2002, outras tantas experiências já apresentavam aos internautas a pluralidade de capacidades desta nova mídia. Sites de notícia, principalmente os esportivos, se apressavam para disponibilizar imagens dos jogos em fotografias digitais quase que instantaneamente, inclusive estas, se tornariam outro fenômeno cibercultural de massas a partir da popularização das câmeras e dos celulares. Os vídeos

---

<sup>23</sup> Um portal é um site na Internet que funciona como centro aglomerador e distribuidor de tráfego para uma série de outros sites ou subsites dentro, e também fora, do domínio ou subdomínio da empresa gestora do portal.

dos gols de cada jogo eram disponibilizados para que os internautas pudessem revê-los ao seu bel prazer e assim uma nova cultura de busca de informações passa a fazer parte do cotidiano dos seres informívoros.

A partir de 2002 a Internet deixou de ser um território de aventuras e o mercado foi cruel para com as muitas empresas apelidadas de “.com”, só sobreviveram no ciberespaço aquelas que suportaram a queda brusca dos investimentos financeiros, bem como aquelas que tinham estruturado seus planos de negócio em longo prazo. Este foi um período em que as grandes empresas “.com” investiram na compra de empresas menores, fortalecendo-se para se consolidar e suportar os efeitos da grande aldeia global e de seus mercados sem fronteiras. De lá pra cá, o mercado das notícias na web passou a ficar mais evidente e o internauta passa a reconhecer e saber diferenciar onde encontra as melhores e mais qualificadas informações, esta característica é nitidamente um reflexo da evolução e do amadurecimento da cibercultura.

Muitos estudos e pesquisas acadêmicas foram estimulados por causa dos fenômenos culturais do ciberespaço, tanto no âmbito sócio-antropológico quanto no comunicacional. Destacam-se, neste sentido, como pesquisadores acadêmicos e com trabalhos significantes para o desenvolvimento do jornalismo digital os professores doutores Marcos Palácios, Elias Machado e André Lemos, que com seus trabalhos acadêmicos - Modelos de jornalismo digital, 2003 -, vem orientando, desde o

início deste século, a produção jornalística para os meios digitais, principalmente para a web. O ápice destes reflexos, até então, pode ser constatado no período em que ocorreu a Copa do Mundo de 2006, na Alemanha. A cultura midiática, em todos os âmbitos, deu mostras de que as novas tecnologias de comunicação ocupariam mais uma vez lugar de destaque e seriam apresentadas ao público, novamente, como a solução para a maioria dos problemas relacionados à “caça” das informações.

Como previsto, a Internet passa a ser mais popular e com o aumento da concorrência, os preços ficaram mais acessíveis e impulsionaram a venda de novos e melhores serviços, conforme podemos observar na matéria publicada no site [www.idgnow.uol.com.br](http://www.idgnow.uol.com.br) quatro meses antes da copa:

*“A Copa do Mundo deve mobilizar o acesso residencial à Internet em banda larga no Brasil. Desde a última competição, em 2002, a base de brasileiros que acessam a web rápida em casa aumentou 400% - de 1,5 milhão em junho de 2002 para 7,5 milhões em dezembro de 2005, informa o Ibope//NetRatings.*

*Em relação a dezembro de 2004, o Brasil contava com uma base de 5,3 milhões de usuários residenciais de banda larga, o que revela uma alta de 41,5% em um ano. Neste período, a pesquisa mostra que o acesso a sites esportivos cresceu 43%, somando uma audiência única de 3,2 milhões de internautas residenciais em dezembro de 2005.*

*Durante a Copa de 2002, a audiência domiciliar dos sites esportivos cresceu 40% mesmo com a diferença desfavorável de*

*horários dos jogos e a base mais modesta de usuários de banda larga. Em janeiro, os brasileiros continuaram na liderança em tempo navegado em casa com uma média de 18 horas na Internet, número praticamente igual ao de dezembro (17hs 58min). Já a base de usuários residenciais ativos apresentou uma pequena redução de 1,4%, como normalmente acontece durante as férias de verão, passando de 12,2 milhões em dezembro de 2005 para 12,03 milhões em janeiro.” (IDGNOW, em 20/02/06)*

O que se viu durante a Copa de 2006 foi uma procura ansiosa pelo serviço de banda larga, comparando-se a uma necessidade orgânica do indivíduo em obter um mecanismo mais eficaz de se sustentar através da informação. O mercado, atento a isto, não se furtou a explorar as fragilidades humanas e distribuiu novos serviços ampliando as possibilidades limitadas pela própria tecnologia antes disponível.

Foi assim que o continente europeu teve o privilégio de poder acompanhar os jogos da Copa ao vivo por intermédio do celular, a mobilidade foi a marca desta Copa, tanto para os produtores de informação quanto para os receptores – consumidores – que tiveram disponíveis tecnologias capazes de facilitar a publicação, o acesso e o consumo das mensagens, bem como propiciaram o *feedback*, ampliando com mais propriedade ainda os canais de comunicação<sup>24</sup>. A Internet demonstrou que

---

<sup>24</sup> Em um sentido restrito pode-se conceituar feedback por uma visão etimológica. Do radical feed, alimentar, e do radical back, voltar, teríamos retro-alimentar um sistema. Embora o conceito de



foi capaz de dar vazão à sua vocação de mídia de apoio, de convergência e ser aquela que melhor pode qualificar – por enquanto – as informações para seus informívoros, percebe-se que os rumos tomados pela maioria dos sites de conteúdo noticioso foram mais fundamentados e objetivos.

Neste ano, a cobertura midiática para o mega-evento bateu novos estrondosos recordes, como era de se esperar, assim como a audiência foi significativamente ampliada. Segundo o site oficial do torneio, em publicação do dia quatro de julho de 2006, os números da audiência na Alemanha são muito maiores dos que os de 2002, em até 51%. As duas primeiras partidas da seleção brasileira atraíram, respectivamente, 60,5 milhões e 54,5 milhões de telespectadores, chegando a 90% dos televisores ligados no Brasil. Para Fábio de Castro, colunista do site [www.noticias.usp.br](http://www.noticias.usp.br) a Internet seria intensamente usada nesta Copa, independente da ampliação da audiência televisiva, conforme publicado em seu artigo **“Copa do Mundo tem cobertura muito extensa e pouco profunda”**, no dia 30 de junho de 2006, às 17h:

*“Além dos números astronômicos da transmissão televisiva do evento, cuja concessão deverá render à FIFA algo em torno de 1,5 bilhões de francos suíços, a Copa 2006 deverá se destacar pela cobertura recorde na Internet. Em 2002, a primeira Copa com verdadeira cobertura virtual, o site oficial da FIFA teve pouco mais de dois bilhões de páginas visitadas.*

---

feedback, num sentido restrito, refira-se simplesmente ao retorno de informações do efeito para a causa de um fenômeno, no âmbito da comunicação e das interações humanas.

*Segundo dados divulgados pela entidade, metade deste número já foi alcançado na primeira semana da Copa da Alemanha. As estatísticas do site oficial – que recebe, a cada dia do torneio, a visita de 5 milhões de internautas – dão uma pista da intensidade com a qual a Internet deverá ser utilizada para acompanhar o evento.” (USP Notícias, em 30/06/2006)*

Isto corrobora com o que temos tentado explicar ao longo deste capítulo, a Internet se consolida com a postura de mídia de apoio, enquanto marcha rumo à liderança comunicacional dentre todas as mídias, em função de suas características convergentes, multifuncionais e do próprio manancial de possibilidades que ela tem a oferecer. A velocidade com que novos sistemas de informação surgem e modificam estruturas consolidadas à pouco, nos dá a impressão de que ainda vivenciamos um momento pré-histórico desta grande rede de comunicação.

A evolução do consumo de informação, frente ao desenvolvimento tecnológico das mídias, nos aponta um cenário fantasmagórico, pois se por um lado os seres humanos estavam ávidos por consumir informação, por outro se tornaram reféns de uma lógica paradigmática. Ao mesmo tempo em que necessitam dos meios para se nutrirem de informação, se prostram defronte às máquinas não se importando com a eminente passagem de poder gerencial deste processo. As formas de linguagem, bem como os meios de comunicação, que tanto contribuíram para o desenvolvimento humano são cada vez mais acessíveis e menos úteis à humanidade e mais

favoráveis às máquinas. A chamada crise do sujeito revela-se como um reflexo da inoperância humana, frente a todos os aparatos tecnológicos que, por vezes, tem a capacidade de iludir e deixar indeterminado, para nós humanos, quem comanda os processos comunicativos pós-modernos.

A importância deste trabalho é a de revelar o surgimento dos seres informívoros e identificar seus hábitos e modos de operação em face desta nova cultura de massa – cibercultura -, que fenomenologicamente tem indicado uma nova lógica comunicativa que nos parece irreversível a partir da Internet e demais sistemas de informação digital.

Para analisarmos com mais propriedade o uso da Internet, por parte dos sites noticiosos com cunho esportivo, vamos apresentar, no próximo capítulo, as principais características que refletem as potências oferecidas por esta mídia ao desenvolvimento e à produção jornalística. Para tanto, utilizaremos os conceitos desenvolvidos pelo professor Doutor Marcos Palácios baseados nos estudos dos pesquisadores holandeses Bardoel e Deuze.

### **Capítulo III**

#### **Por uma estética do webjornalismo esportivo brasileiro**

As questões estéticas relacionadas às criações e produções gráficas e áudios-visuais para a web têm se aprimorado e evoluído conforme o próprio andamento da revolução tecnológica digital vigente. As formas e conteúdos se moldam àquilo que há disponível neste mercado e é bastante notável que os objetos comunicativos – informações – se enquadram em determinadas características, cada vez mais comuns, aos meios de comunicação digitais. Dentre estas características podemos destacar aquelas que categorizam os modelos de produção, para o nosso caso de interesse daremos mais relevância àqueles ligados ao jornalismo digital, que contém em seu raio de ação o webjornalismo.

Para melhor entendermos como se dá este processo, da revelação da estética do webjornalismo esportivo brasileiro, neste primeiro item, usaremos os conceitos do jornalismo digital para contextualizar nossa pesquisa a partir das informações levantadas pelo GJOL - Grupo de Pesquisa de Jornalismo Online da FACOM-UFBA – criados e coordenados pelos Professores Doutores Marcos Palácios e Elias Machado. Em seguida, apresentaremos um "menu" ao gosto dos seres informívoros onde definiremos as principais características relacionadas ao modo de produção de informação jornalística e por fim, analisaremos alguns casos de websites jornalísticos esportivos

brasileiros que cobriram a Copa do Mundo da Alemanha em 2006, com o intuito de exemplificar e averiguar quais são as práticas mais relevantes e quais dentre estas se destacam a favor do beneficiamento dos seres informívoros, tendo como ponto de partida a qualificação da informação sob o ponto de vista das características do webjornalismo contemporâneo.

## 1. Contexto e conceitos sobre o webjornalismo

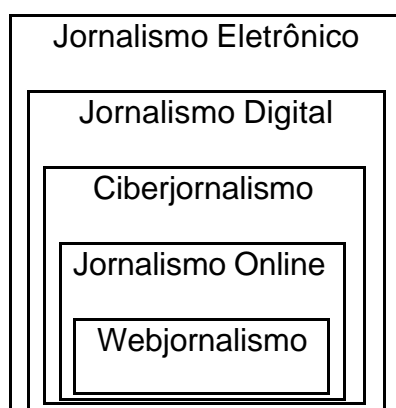
Os pesquisadores holandeses Bardeel e Deuze definiram quatro características principais para o jornalismo produzido para o ambiente web, são eles: a interatividade, a personalização do conteúdo, a hipertextualidade e a multimídia, para completar, Marcos Palácios acrescentou a memória. Mais recentemente outra característica foi adicionada como fundamental às práticas do jornalismo digital: a mobilidade.

Para podermos contextualizar o webjornalismo usaremos como referência as definições de nomenclatura propostas pela comunicóloga Luciana Mielniczuk, em seu artigo: **“Sistematizando alguns conhecimentos sobre jornalismo na web”**. Segundo a autora, as definições apresentadas assemelham-se, conforme ela explica:

*“Como já foi referido, estas definições aplicam-se tanto ao âmbito da produção quanto ao da disseminação das informações jornalísticas. Um aspecto importante é que elas não são*

*excludentes, ocorre sim é que as práticas e os produtos elaborados perpassam e enquadram-se de forma concomitante em distintas esferas.” (MACHADO, 2003: 44)*

Estas definições podem ser representadas da seguinte maneira:



Ao analisarmos a tabela acima podemos entender que o jornalismo eletrônico engloba todas as outras formas de produção de conteúdo, ou seja: o jornalismo digital, o ciberjornalismo, o jornalismo online e o webjornalismo. Da mesma maneira que o webjornalismo está contido em todas as outras formas de produção jornalística que se enquadrem a partir do contexto eletrônico. Entretanto, para melhor compreendermos estas nomenclaturas vamos defini-las de acordo com a autora:

*“Propomos uma sistematização que privilegia os meios tecnológicos, através dos quais as informações são trabalhadas, como fator determinante para elaborar a denominação do tipo de prática jornalística, tanto na instância da produção quanto na*

*instância da disseminação de informações jornalísticas” (IBDEM. 2003:44)*

O **Jornalismo Eletrônico** é o mais abrangente de todos, uma vez que os aparatos tecnológicos utilizados nas produções jornalísticas são, em sua maioria, de natureza eletrônica, seja ela analógica ou digital. Sendo assim, ao se valer de recursos eletrônicos para a produção ou disseminação de informações, exerce-se o jornalismo eletrônico.

Já o **Jornalismo Digital** está inserido no contexto eletrônico, uma vez que pode ser compreendido como sendo todo o procedimento de digitalização de informações, ou seja, a transformação dos dados em *bits*<sup>25</sup>. Isto pode ocorrer através das câmeras fotográficas e de vídeo, *softwares* processadores de textos, gravadores de som, ilhas de edição não-lineares, além dos suportes digitais para a disseminação de informações como, por exemplo, os CDs e DVDs.

Para entendermos o **Ciberjornalismo** remeteremos à etimologia do prefixo “*ciber*”, este advém do grego e significa: “a arte de pilotar ou governar”, desta forma a cibernética é definida como uma ciência que estuda os mecanismos automáticos de comunicação e de controle de fluxo de dados, bem como as conexões entre os seres vivos e as máquinas

---

<sup>25</sup> O bit pode ser traduzido como “dígito binário” (Binary digit) e é a menor unidade de informação usada na Computação e na Teoria da Informação, embora muitas pesquisas estejam sendo feitas em computação quântica com qubits. Um bit tem um único valor, 0 ou 1, ou verdadeiro ou falso, ou neste contexto quaisquer dois valores mutuamente exclusivos.

autônomas. Para Norbet Wiener, em 1948, a cibernética é a ciência que investiga o cálculo de probabilidades, a análise e a teoria da informação. (GOMES e MENDES, 2002. Apud MACHADO, 2003:42)

Os mesmos autores definem o ciberespaço como sendo um espaço hipotético ou imaginário, onde se encontram imersos aqueles que pertencem ao mundo da eletrônica e da informática. Para o professor André Lemos o ciberespaço pode ser entendido como:

*“... o lugar onde estamos quando entramos num ambiente virtual (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta. Estamos caminhando para uma interligação total dessas duas concepções do ciberespaço, pois as redes vão se interligar, ao mesmo tempo, permitir a interação por mundos virtuais em três dimensões. O ciberespaço é assim uma entidade real, parte vital da cibercultura planetária que está crescendo sob os nossos olhos” (LEMOS, 1997. Apud MACHADO, 2003:43)*

Este conceito é fundamental para entendermos o raio de ação do ciberjornalismo, que se dá com o auxílio das tecnologias da informação, oferecidas pela cibernética, no ambiente do ciberespaço. Além disso, esta definição nos garante compreender a diferença específica entre o ciberjornalismo e o jornalismo online.

Para que o **Jornalismo Online** aconteça, necessariamente deve haver a possibilidade de atualização contínua e dinâmica das informações já



disseminadas, instantaneamente. Alguns jornalistas, equivocadamente, atribuem a essa característica o conceito de “Tempo Real”, fato que nós não acataremos por entendermos que em nenhum caso de transmissão e recepção de dados é possível garantir que as informações sejam transmitidas no chamado “Tempo real”. Para as ciências da computação, a expressão “tempo real” é uma expressão que se refere à interação simultânea entre sistemas de informação – meios de comunicação - e/ou pessoas, com intervalos de tempo muito curtos, mas não exatamente ao mesmo tempo. Em outras palavras, é uma operação em que a função ação/reação, num processo comunicativo, deve demorar menos tempo que o atraso máximo permitido e determinado pelo próprio sistema.

Portanto, acataremos a idéia de que ao levarmos em conta um emissor, um meio e um receptor distantes fisicamente no tempo e no espaço, inclusive sendo este meio potencializado por aparatos eletrônico-tecnológicos, sempre haverá uma diferença de tempo – por mais insignificante que seja – entre o emissor e o receptor, não importando a mídia. Assim sendo, entendemos que o termo mais adequado para isto seja mesmo “instantaneidade”, já que reflete melhor a idéia de simultaneidade.

Há de se atentar também para o fato de que - conforme o gráfico mostrado anteriormente -, que o jornalismo digital não é necessariamente online. Ora, senão vejamos, que se pode publicar uma revista digital em um

CD-Rom que é hermético<sup>26</sup> e, assim sendo, não permite a atualização dinâmica e contínua após a sua publicação e distribuição. Por outro lado, para que haja a possibilidade de atualização contínua em demanda, necessariamente os dados precisam ter se transformado em bits, para que possam ser armazenados em banco de dados e resgatados através de sistemas de informação capazes de gerenciar este fluxo dinâmico.

A Internet tem se revelado o mais apropriado ambiente para o desenvolvimento de sistemas de informação capazes de operar as necessidades do jornalismo online, mas a Internet não se restringe a um único ambiente, temos subdivididos nela, por exemplo: a web – intranets<sup>27</sup> e extranets<sup>28</sup> -, as BBSs e o vídeo texto. Por isso, o termo **webjornalismo** é bastante específico e designa a prática jornalística através das interfaces gráficas da web, possibilitadas e potencializadas pelo *browser* – conforme visto anteriormente. A nomenclatura encontra-se relacionada ao suporte técnico, uma vez que é usado o termo “telejornalismo” para o jornalismo desenvolvido para a mídia TV, “radiojornalismo” para o desenvolvido para o rádio, logo o termo webjornalismo é o mais convencional para o jornalismo produzido para o ambiente web.

---

<sup>26</sup> Hermético: algo completamente fechado, lacrado, impossível de ser violado sem ônus ao objeto.

<sup>27</sup> Intranet: rede de comunicação privada cujos endereços eletrônicos são associados mas que não fazem parte da Internet a rede mundial de computadores.

<sup>28</sup> Extranet: é a porção de uma rede de computadores que faz uso da Internet para partilhar, com segurança, parte do seu sistema de informação. Outro uso comum do termo Extranet se dá na designação da "parte privada" de um site, onde somente "usuários registrados" podem navegar, previamente autenticados por sua senha (login).

No quadro abaixo segue um resumo das nomenclaturas e das definições sob as práticas de produção e disseminação de informação no jornalismo contemporâneo:

<b>Nomenclatura</b>	<b>Definição</b>
Jornalismo Eletrônico	Aquele que utiliza aparatos tecno-eletrônicos como recurso para a produção e disseminação de conteúdos jornalísticos.
Jornalismo Digital	Todo procedimento jornalístico que emprega tecnologia digital, ou seja, transforma os dados em bits.
Ciberjornalismo	É o jornalismo praticado nos ambientes do ciberespaço – ambientes virtuais.
Jornalismo Online	Tem como característica principal a capacidade de atualizar, por demanda, contínua e dinamicamente o conteúdo jornalístico.
Webjornalismo	É a prática jornalística no ambiente específico da web, através e potencializado pelo browser.

O webjornalismo brasileiro é um dos mais desenvolvidos do mundo, muito em função do número de internautas brasileiros crescerem exponencialmente a cada mês, da facilidade que estes têm de se adaptar às questões da cibercultura e do projeto de incentivo chamado de “inclusão digital” por parte dos governos. Em recente pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, ficou evidente que os informívoros estão cada vez mais sedentos por informações qualificadas e “saborosas”, buscando não só a sua sobrevivência, mas inclusive melhorar sua qualidade de vida. Assim, neste próximo item iremos mostrar um pouco do perfil deste consumidor de informações e sugerir uma “dieta” nutritiva baseada no cardápio proposto pelos professores Elias Machado e Marcos Palacios.

## 2. O cardápio ao gosto do consumidor

Na pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.BR -, de julho a agosto de 2006, sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil, foi possível constatar o perfil dos informívoros brasileiros em relação às suas habilidades ergonômicas e cibernéticas, bem como desvendar certos modos de consumo de informações.

A metodologia utilizada seguiu o padrão internacional da OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico) e da Eurostat (Instituto de Estatísticas da Comissão Européia), permitindo a comparabilidade internacional. A amostra probabilística da pesquisa foi desenhada de forma a apresentar uma margem de erro de no máximo 1,5% no âmbito nacional e de 5% regionalmente. As entrevistas foram realizadas presencialmente, em 10.510 domicílios e com indivíduos a partir dos 10 anos. Os resultados permitem a apresentação dos indicadores por regiões, estados e áreas metropolitanas, localização do domicílio, classe social, renda, situação de emprego, grau de instrução, idade, raça e sexo.

Segundo a pesquisa, 19,30% dos domicílios brasileiros contém computador e destes 14,49% tem acesso à Internet, sendo que, 49,06% acessam por meio da linha convencional – *dial-up* ou discada – e 40,35%

acessam por banda larga. Isto significa que cerca de 6% da população de internautas, quase metade do efetivo, trafegam dados por banda larga. Embora este montante se concentre apenas na região sudeste e ainda assim seja um número baixo em relação ao total da população brasileira, ele não deixa de ser expressivo no tocante à forma de consumo.

Ora, senão vejamos, que em uma enquete realizada pela Revista INFO, em seu site – [www.infoabril.com.br](http://www.infoabril.com.br) -, durante o mês de janeiro de 2006, foi perguntado aos leitores: “o que não dá pra viver sem?”

Dos 1111 participantes, 51,25% responderam que não dá pra viver sem Internet por banda larga, em segundo lugar veio o carro com 23,39%, em terceiro a televisão com 15,9% e o celular por último com 9,46%. Mais da metade dos votantes não dispensam a Internet por banda larga. Na pesquisa do CGI.BR isto também fica evidente, dentre aqueles que já tem acesso por banda larga 75% se dizem satisfeitos ou muito satisfeitos, já 20% dos que acessam por linha discada se dizem muito insatisfeitos ou insatisfeitos.

Levando-se em conta que o público-alvo da revista é formado principalmente pelas classes “A e B” e também em sua maioria por formadores de opinião, é interessante observarmos que aqueles que já tiveram experiências com Internet em banda larga não pretendem abrir mão dela. Esta é uma característica muito peculiar e evidente dos desejos dos seres informívoros, a informação em abundância e com fartura.

Percebe-se também que as principais barreiras de acesso à banda larga estão relacionadas a uma questão técnica, dos entrevistados na pesquisa 64,61% das pessoas disseram não ter acesso por banda larga em função do alto custo ou da indisponibilidade do serviço na região. Apenas 21,50% afirmaram não sentir necessidade de uma Internet mais rápida e farta, entretanto é de se levar em conta que se o custo fosse mais baixo e a viabilidade técnica fosse possível estes migrariam para o acesso por banda larga.

Outro dado muito interessante revelado na pesquisa é o que demonstra o percentual sobre os motivos do porquê que o domicílio não tem acesso à Internet. Curiosamente 99,24% disseram não ter acesso em função do alto custo dos equipamentos de informática e também dos custos relacionados à telefonia. Apenas 0,89% residiam em um local que não há acesso a Internet por nenhum meio, isto demonstra a importância do projeto de inclusão digital aqui no Brasil.

Com relação à proporção de indivíduos que já utilizaram computador, sobre o total da população brasileira, verificamos que 45,65% já o fizeram, sendo que estes eram subdivididos da seguinte maneira:

<b>PROPORÇÃO DE INDIVÍDUOS QUE JÁ UTILIZARAM UM COMPUTADOR*</b>			
<i>Percentual sobre o total da população**</i>			
Fonte: CGI.br			
Percentual (%)		SIM	NÃO
Total		45,65	54,35
REGIÕES DO PAÍS	SUDESTE	49,22	50,78
	NORDESTE	34,06	65,94
	SUL	48,53	51,47
	NORTE	41,79	58,21
	CENTRO-OESTE	50,72	49,28
SEXO	Masculino	48,53	51,47
	Feminino	43,06	56,94
GRAU DE INSTRUÇÃO	Analfabeto/ Educação infantil	12,05	87,95
	Fundamental	43,64	56,36
	Médio	71,37	28,63
	Superior	93,96	6,04
FAIXA ETÁRIA	De 10 a 15 anos	72,00	28,00
	De 16 a 24 anos	73,17	26,83
	De 25 a 34 anos	56,68	43,32
	De 35 a 44 anos	35,10	64,90
	De 45 a 59 anos	18,67	81,33
	De 60 anos ou mais	5,58	94,42
RENDA FAMILIAR	ATÉ R\$300	17,78	82,22
	R\$301-R\$500	26,24	73,76
	R\$501-R\$1000	43,45	56,55
	R\$1001-R\$1800	63,21	36,79
	R\$1801 OU MAIS	78,75	21,25
CLASSE SOCIAL****	A	96,57	3,43
	B	81,12	18,88
	C	54,04	45,96
	DE	23,41	76,59
SITUAÇÃO DE EMPREGO	Trabalhador	47,81	52,19
	Desempregado	52,28	47,72
	Não integra a população ativa***	41,48	58,52

Ao observarmos atentamente os dados da tabela podemos concluir que quanto maior o grau de instrução maior o número de pessoas que já utilizaram um computador. No contexto desta dissertação é interessante este dado visto que a qualificação do indivíduo sob o ponto de vista da busca pelo conhecimento – informação – é um determinante específico para que o ser informívoro tenha acesso ao computador que faz o papel de mediador – como extensão corpórea –, através de suas tecnologias, entre a informação e o informívoro. Outro dado importante é aquele que nos garante identificar que as novas gerações, em sua imensa maioria – 72% -, já fizeram uso do computador o que pode ser um reflexo ativo destas transformações evolutivas dos seres humanos partindo do ser onívoro ao informívoro e transpassando do humano ao maquínico, conforme já foi discutido anteriormente nesta dissertação.

Entendendo que a Internet é hoje o sistema de informação mais amplo a ser acessado a partir de um computador, a pesquisa nos mostra que a proporção de indivíduos que já acessaram a Internet, em relação ao total da população brasileira, demonstra que um terço da população já teve algum tipo de experiência com o ciberespaço. Para ser mais exato 33,32% das pessoas já estiveram conectadas à grande rede e se cruzarmos os dados da tabela, sobre a proporção de indivíduos que já utilizaram um computador, veremos que há uma discrepância pois, se por um lado 45,65%



da população já fez uso de um computador, 33,32% dos indivíduos acessaram à Internet.

Entretanto, se analisarmos sobre a quantidade de domicílios que tem acesso à Internet – 14,49% - podemos concluir que praticamente um terço das pessoas que têm ou tiveram acesso ao computador não acessaram a Internet e que a falta de um computador em casa não se transforma em uma barreira intransponível, visto que mais que o dobro de pessoas que não tem computador em casa já acessaram a Internet ao menos uma vez.

Dentre os informívoros que acessaram a rede pelo menos uma vez nos últimos 3 meses – durante o período da pesquisa – 40,04% acessaram de casa; 24,40% do trabalho – quando diferente de casa -; outros 15,56% de algum estabelecimento de ensino; 30,10% de algum centro público de acesso pago; 16,16% da casa de algum amigo, parente ou vizinho, 3,49% de centros públicos de acesso gratuito e 1,73% disseram ter acessado de outro lugar. Ainda sobre esta tabela de resultados, 46,01% dos informívoros admitiram acessar a Internet diariamente; 38,40% ao menos uma vez por semana e 11,77% pelo menos uma vez por mês.

É notório que quanto mais facilidade - recurso tecnológico ou capacidade econômica - o ser informívoro encontra para ter acesso à Internet, maior é o tempo que ele consome as informações da grande rede. Mesmo com todas as dificuldades, ainda assim, 8% dos internautas brasileiros disseram estar conectado à Internet por mais de 31 horas por

semana, contra a maioria das pessoas - 44,88% - que ficam entre 1 e 5 horas semanais conectadas. Para o contexto brasileiro, um país que dificulta muito o acesso à informação pela Internet, onde o custo de equipamentos e do acesso via telefonia é fabuloso e fora da realidade econômica do país, podemos concluir que o recorde mundial de acesso e uso da Internet – alcançado pelos internautas brasileiros em janeiro de 2006, segundo o IBOPE/NetRatings – com média de 18 horas mensais conectado - pode ser considerado um fenômeno cultural de massas impressionante e bem particular dos informívoros brasileiros.

Ainda segundo a pesquisa, a educação é o propósito de metade dos informívoros quando se conectam à Internet e a proporção de internautas que usam a Internet para buscar informações pode ser conferida na tabela a seguir:

**C9 - PROPORÇÃO DE INDIVÍDUOS QUE USAM A Internet PARA BUSCAR INFORMAÇÕES**

*Percentual sobre o total da base de respondentes que utilizaram a Internet nos últimos 3 meses\**

Fonte: CGI.br

Percentual (%)		SIM	NÃO
Total		75,36	24,64
REGIÕES DO PAÍS	SUDESTE	75,08	24,92
	NORDESTE	73,73	26,27
	SUL	70,38	29,62
	NORTE	81,36	18,64
	CENTRO-OESTE	80,59	19,41
SEXO	Masculino	75,16	24,84
	Feminino	75,57	24,43
GRAU DE INSTRUÇÃO	Analfabeto/ Educação infantil	57,34	42,66
	Fundamental	62,12	37,78
	Médio	77,01	22,99
	Superior	85,87	14,13
FAIXA ETÁRIA	De 10 a 15 anos	56,80	43,20
	De 16 a 24 anos	76,19	23,87
	De 25 a 34 anos	84,05	15,95
	De 35 a 44 anos	81,76	18,24
	De 45 a 59 anos	78,53	21,47
	De 60 anos ou mais	66,58	33,42
RENDA FAMILIAR	ATÉ R\$300	47,47	52,53
	R\$301-R\$500	61,08	38,92
	R\$501-R\$1000	71,32	28,68
	R\$1001-R\$1800	79,38	20,62
	R\$1801 OU MAIS	85,09	14,91
CLASSE SOCIAL***	A	85,45	14,55
	B	79,99	20,01
	C	73,52	26,48
	DE	65,72	34,28
SITUAÇÃO DE EMPREGO	Trabalhador	81,02	18,98
	Desempregado	65,36	34,64
	Não integra a população ativa**	63,82	36,18

Além do alto índice de pessoas – 75,36% - que disseram usar a Internet para buscar informações é interessante observarmos que aqueles que se encontram na faixa etária economicamente ativa são os que mais se valem da busca por informações, isso deixa bem clara a questão informívora como um meio de sobrevivência. Curioso também é o fato de que entre trabalhadores e desempregados aqueles que estão empregados costumam se interessar mais por informação, o que pode ser um óbvio reflexo da situação: quem mais se interessa por informação tem mais chances de se manter empregado e apto a se sustentar na era da informação. O melhor exemplo disso é que os informívoros que foram enquadrados na faixa de maior renda familiar – acima de R\$1801 – são aqueles que mais se dizem interessados por informação.

Há diversos estudos e pesquisas acadêmicas que visam entender este fenômeno da formação da cibercultura brasileira tendo como ponto de partida as redes sociais digitais. Entretanto, para esta dissertação o que nos interessa é entender como que este cenário tecno-sócio-econômico influencia na formação do caráter do ser informívoro e como isso o influencia a consumir informações, no contexto da era da informação e sob o recorte do webjornalismo esportivo. Ao analisarmos a pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, verificamos que a sociedade brasileira, principalmente as novas gerações, nascidas a partir dos anos 80, tem uma aptidão natural às questões inerentes aos seres informívoros.

Neste sentido, é possível afirmar que se houver uma facilitação do acesso às informações, haverá uma evolução social significativa e bastante positiva, por isso mesmo, a Internet parece ser o melhor meio para alcançar este objetivo, muito em função da sua capacidade de individualizar os sujeitos e dar a estes o controle do conteúdo, a partir do ciberespaço e do tempo, características que agradam e contribuem para o exercício dessa autonomia informívora.

A seguir ofereceremos um “cardápio ao gosto do freguês”, lançaremos as características propostas pelos estudos realizados pelos professores Elias Machado e Marcos Palácios para melhor entendermos a estética do webjornalismo. Contudo, ressaltamos que iremos compreender a estética como uma forma de propiciar uma experiência perceptiva ao ser informívoro. Para isto, utilizaremos as principais características dos modelos digitais de comunicação, aplicadas ao webjornalismo, como uma forma de categorizar os modos estéticos a fim de identificar a cultura do consumo de informações.

#### **a. Multimídia / convergência**

A multimídia é uma característica que traz consigo o conceito de convergência entre as mídias, isto quer dizer que ela reúne em uma única mídia as características principais de suas antecessoras, como por exemplo

o texto das mídias impressas, as imagens das mídias televisivas e o som das radiofônicas, conforme o autor explica:

*“No contexto do jornalismo online, multimídia, refere-se à convergência dos formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico. A convergência torna-se possível em função do processo de digitalização da informação e sua posterior circulação e/ou disponibilização em múltiplas plataformas e suportes, numa situação de agregação e complementaridade.” (IN MACHADO, 2003: 18)*

Por isso, entendemos a multimídia como a característica mais marcante dos modelos de jornalismo digital e a que mais potencializa o webjornalismo. Temos alguns poucos bons exemplos de sites de notícias brasileiros que trabalham bem com esta característica, dentre estes destacamos positivamente o portal [www.globo.com](http://www.globo.com) que tem a vantagem de usar toda a produção jornalística das organizações Globo e oferecê-las aos informívoros em diversos formatos: textos, áudios, vídeos e animações.

#### **b. Interatividade**

A interatividade é a característica mais antiga dentre estas propostas, uma vez que podemos entender a interatividade como sendo toda e qualquer interferência por parte da audiência no processo produtivo jornalístico. Isto não implica necessariamente em um processo tecnológico

digital, como se costuma confundir. Se entendermos uma caneta tinteiro como o produto de um processo tecnológico de sua época e ela for usada para que um leitor de um jornal do início do século XX pudesse escrever uma carta ao editor deste, dando sua opinião ou criticando seu conteúdo, isto seria interatividade. Ao acatarmos isto, concordamos que desde o surgimento da primeira mídia jornalística é verdade que há interatividade, a digitalização da informação e os sistemas dispostos em rede mundial ampliaram a gama de opções para que o usuário pudesse interferir no processo comunicativo. Vejamos o exemplo:

*“Baroel e Deuze (2000) consideram que a notícia online possui a capacidade de fazer com que o leitor/usuário sinta-se mais diretamente parte do processo jornalístico. Isto pode acontecer de diversas maneiras: pela troca de e-mails entre leitores e jornalistas, através da disponibilização da opinião dos leitores, como é feito em sites que abrigam fóruns de discussões, através de chats com jornalistas, etc. Machado (1997) ressalta que a interatividade ocorre também no âmbito da própria notícia, ou seja, a navegação pelo hipertexto também pode ser classificada como uma situação interativa. Adapta-se o termo multi-interativo para designar o conjunto de processos que envolvem a situação do leitor de um jornal na Web. Diante de um computador conectado à Internet e a acessar um produto jornalístico, o Usuário estabelece relações: a) com a máquina; b) com a própria publicação, através do hipertexto; e c) com outras pessoas – autor(es) ou outro(s) leitor(es) - através da máquina (IBDEM, 2003:18).*

A interatividade está presente, mesmo que de forma bastante simples, em praticamente todos os sites de notícias, evidenciando que ela é característica mais inerente dentre as demais apresentadas e que o objetivo mais primordial é mesmo propiciar ao usuário uma possibilidade de contato, seja pelo e-mail ou por comentários publicados na própria página ou em fóruns de discussão sobre o assunto. A digitalização da informação e os sistemas de informação apenas potencializaram e agilizaram este processo de interferência comunicativa, muito influenciados pela capacidade da hipertextualidade que veremos a seguir.

### **c. Hipertextualidade**

A hipertextualidade fez parte da gênese do pensamento sobre as formas de distribuição e controle de informações desde o princípio das redes de computadores que deram início ao que hoje conhecemos como Internet. A estrutura das “hiperligações” – *hyperlinks* ou apenas “*links*” – foi baseada na capacidade cognitiva humana e suas formas de associação de idéias e pensamento. Inclusive é por isso que os seres humanos se adaptam tão facilmente à esta questão semiótica enquanto navegam pelo ciberespaço, o resgate das informações paratextuais são bastante intuitivas, conforme explicado pelo autor:

*“A hipertextualidade possibilita a interconexão de textos através*



*de links (hiperligações). Canavilhas (1999) e Bardoel & Deuze (2000) chamam a atenção para a possibilidade de, a partir do texto noticioso, apontar-se (fazer links) para " várias pirâmides invertidas da notícia ", bem como para outros textos complementares (fotos, sons, vídeos, animações, etc), outros sites relacionados ao assunto, material de arquivo dos jornais, textos jornalísticos ou não que possam gerar polêmica em torno do assunto noticiado, publicidade, etc." (IBDEM, 2003: 19)*

Como característica mais primária relacionada ao conteúdo da Internet, a hipertextualidade está presente na totalidade dos sites. Uma vez que o conceito de "site" é coletivo de páginas eletrônicas, podemos entender que não há site se não houver uma hiperligação – *hyperlink* - interna que apresente algum outro documento relacionado ao conteúdo original da chamada *home pag.*<sup>29</sup>

Essa característica evidencia o paradigma da cessão de poder à máquina, conforme já foi discutido anteriormente nesta dissertação. Se por um lado o resgate da memória aumenta as possibilidades e a qualificação da informação no contexto primário, por outro lado pode haver um atrofiamiento dessa capacidade, originalmente humana, uma vez que a máquina oferece este recurso de forma mais ampla, objetiva e com menor custo benefício aos seres informívoros.

---

<sup>29</sup> Home page é a página inicial de qualquer site, também conhecida por "home". É errado considerá-la como um site, pois ela representa apenas a primeira página, se há mais de uma página relacionada, através de hiperligações, considera-se, então, que seja um site.

#### **d. Personalização**

A Internet tem como uma das suas principais características um modelo de comunicação que é de massa, mas que tem um objetivo de alcançar o indivíduo como alvo comunicativo, diferenciando-o e reconhecendo-o como parte integrante deste processo bi-direcional. Em função disto, a personalização – também conhecida por customização – tornou-se uma das principais características do webjornalismo, ao permitir que o usuário possa gerenciar as informações da melhor maneira para si. Confirmamos a definição do autor:

*“Também denominada individualização, a personalização ou customização consiste na opção oferecida ao usuário para configurar os produtos jornalísticos de acordo com os seus interesses individuais. Há sites noticiosos que permitem a pré-seleção dos assuntos, bem como a sua hierarquização e escolha de formato de apresentação visual (diagramação). Assim, quando o site é acessado, a página de abertura é carregada na máquina do usuário atendendo a padrões previamente estabelecidos, de sua preferência.” (IBDEM, 2003:19)*

Embora esta personalização seja possível tecnicamente, a maioria dos sites e portais de notícia ainda não oferecem esta característica em sua amplitude de possibilidades. Há duas hipóteses para isto, a primeira é de que as tecnologias disponíveis para o desenvolvimento de meios de personalização ainda são bastante custosas. A segunda está relacionada

com uma característica adquirida historicamente a partir das outras mídias, principalmente quando a empresa de comunicação é multimidiática. Por exemplo: as organizações Globo compreendem um conglomerado de empresas ligadas a comunicação, atuando e produzindo conteúdo para diversas mídias, sendo assim, no caso dos seus sites noticiosos a personalização é bastante restrita, resumindo-se à detalhes mínimos, como a escolha do tamanho do texto e dos vídeos, conforme o gosto e a preferência do usuário. Entretanto, não é possível, por exemplo, gerenciar o conteúdo da sua própria página, escolhendo o que prefere ser lido primeiro, o que daria mais liberdade e autonomia ao usuário.

Percebe-se que as empresas ainda tem certo receio de oferecer mecanismos de auto-controle de informações aos seus usuários, muito embora, isto pudesse representar nitidamente suas vontades. É como se o prato de comida dos seres informívoros fosse oferecido sempre da mesma forma, com os alimentos expostos semelhante àquelas bandejas de refeitório cujos espaços já estão pré-definidos para cada tipo de alimento. Neste caso, embora se mostre ser funcional, cremos que a idéia tenha prazo de validade determinado pela própria cultura do consumo de informações através da Internet, onde a liberdade de escolha e o gerenciamento das informações são fundamentais.

#### **e. Memória**

Para Marcos Palacios as questões relacionadas à memória na web são bastante especiais, já que em função da digitalização das informações estas podem ser armazenadas em bancos de dados e assim pode-se resgatá-las quando necessário a partir de sistemas de informação, conforme explicação do autor:

*“Palacios (1999) argumenta que a acumulação de informações é mais viável técnica e economicamente na Web do que em outras mídias. Desta maneira, o volume de informação anteriormente produzida e diretamente disponível ao usuário e ao Produtor da notícia é potencialmente muito maior no jornalismo online, o que produz efeitos quanto à produção e recepção da informação jornalística, como veremos adiante.” (IBDEM, 2003:20)*

Não há outro período, na história da humanidade, em que haja tamanha quantidade de informação acumulada e disponível para pesquisas, há muito tempo já se percebia a importância desta característica que é fundamental para o surgimento e manutenção dos seres informívoros. A mediação das informações por parte dos jornalistas, a partir da digitalização das informações, passa a ser de extrema importância em face da quantidade acumulada conter uma diversidade imensa e o profissional, neste caso, acaba por desempenhar o papel de filtrar e ordenar o material informativo. Sem esta figura, o usuário até pode colher por si as informações espalhadas nos "campos da Internet", mas correrá mais riscos de não otimizar o

processo de "nutrição", levando mais tempo para encontrar a informação desejada e para conseguir qualificá-la.

Por isso, a web tem se tornado uma grande aliada dos produtores e consumidores de informação, uma vez que pode ser compreendida como sendo um enorme galpão de estocagem de matéria prima ao mesmo tempo em que disponibiliza sistemas capazes de gerenciar todo o processo de otimização e qualificação da informação.

#### **f. Instantaneidade**

Por instantaneidade entendemos a disponibilidade ágil das informações a partir dos sistemas dinâmicos presentes nos *websites*, este é o termo que melhor representa a habilidade de atualização contínua e dinâmica de notícias. Diferentemente do termo "ao vivo" ou pior "tempo real" a instantaneidade sugere um fluxo de informações contínuas em praticamente "tempo real" através da Internet, conforme cita o autor:

*“A rapidez do acesso, combinada com a facilidade de produção e de disponibilização, propiciadas pela digitalização da informação e pelas tecnologias telemáticas, permitem uma extrema agilidade de atualização do material nos jornais da Web. Isso possibilita o acompanhamento contínuo em torno do desenvolvimento dos assuntos jornalísticos de maior interesse.” (IBDEM, 2003:20)*

Para os informívoros esta praticidade é algo bastante interessante, senão vejamos que esta característica funciona como a possibilidade de se nutrir de informações "frescas" e mais saudáveis, uma vez que estas podem, no contexto atual da sociedade e da era da informação, fazer a diferença para a sobrevivência do ser.

#### **g. Mobilidade**

Embora os estudos das características dos conteúdos online de Elias Machado e Marcos Palacios não contemplassem, em 2003, a mobilidade como característica, nós a incluiremos em função de ser uma das características mais marcantes desta nova fase do webjornalismo. O fenômeno de consumo de aparelhos celulares em todo o mundo e especialmente no Brasil tem propiciado aos desenvolvedores de conteúdo uma nova gama de opções, de meios de comunicação: dos celulares aos computadores de mão e *notebooks*.

Aos usuários brasileiros resta ainda esperar por uma redução do custo do acesso móvel à Internet, bem como dos equipamentos que permitem o acesso remoto às informações, que ainda é bastante restrito em função da inviabilidade econômica do país. Entretanto, é notório que em pouco tempo, com o advento das tecnologias sem fio – *wireless* – o acesso remoto móvel passe a ser mais um instrumento tecnológico em prol do consumo de informações, desde que esteja mais acessível financeiramente.

Algumas emissoras de rádio – Rádio Bandeirantes, Rádio Globo e Jovem Pan - aqui no Brasil, já estão transmitindo sua programação no sistema digital, entretanto, ainda não há aparelhos receptores à venda capazes de oferecer a diversidade de informações extras que o sistema possibilita. O rádio digital se tornará um veículo cuja característica de jornalismo digital principal será a mobilidade e diferentemente da TV pelo celular que tem características semelhantes, o rádio se distinguirá pelo baixo custo de produção e consumo de informações.

A web, neste contexto móvel, possibilitará com que os informívoros consigam se nutrir com mais qualidade, uma vez que encontrarão informações paratextuais indicadas por meio do aparelho, que poderão ser resgatadas de um banco de dados disposto na Internet, isto ocorrerá mesmo quando em trânsito.

A partir destas características do webjornalismo e do perfil do informívoro brasileiro, apresentado pela pesquisa do comitê gestor da Internet no Brasil, podemos identificar as formas e os meios de consumo de informações a partir da Internet, mais precisamente na web. Para isso, iremos analisar algumas páginas de sites, cujo conteúdo era de cunho jornalístico e que cobriu a Copa do Mundo de Futebol de 2007 na Alemanha, a fim de exemplificar as principais estéticas relacionadas à qualificação da informação, tendo como base as características apresentadas acima.

### 3. Copa do Mundo: um banquete aos informívoros

Neste item, analisaremos alguns websites que realizaram cobertura jornalística durante a Copa do Mundo de futebol, em 2006, na Alemanha. Para tanto, acataremos o modelo de produção segundo o proposto pelo pesquisador José Afonso Silva Júnior, em seu artigo: **“A relação das interfaces enquanto mediadoras de conteúdo do jornalismo contemporâneo: agências de notícias como estudo de caso”**, citado no artigo de Luciana Mielniczuk, conforme supra indicado.

Para Silva Jr. a relação das interfaces, enquanto mediadoras de conteúdo jornalístico nas redes digitais, irá estabelecer três principais estágios de produção, conforme a seguir:

*“O transpositivo, como modelo eminentemente presente nos primeiros jornais on-line, onde a formatação e organização seguiam diretamente o modelo impresso. Trata-se de um uso mais hermético e fiel da idéia da metáfora, seguindo muito de perto o referente pré-existente como forma de manancial simbólico disponível.*

*O perceptivo, num segundo nível de desenvolvimento, há uma maior agregação de recursos possibilitados pelas tecnologias da rede em relação ao jornalismo on-line. Nesse estágio, permanece o caráter transpositivo, posto que, por rotinas de automação da produção interna do conteúdo do jornal, há uma potencialização em relação aos textos produzidos para o impresso. Gerando o*



*reaproveitamento para a versão on-line. No entanto, há a percepção por parte desses veículos, de elementos pertinentes a uma organização da notícia na rede.*

*O hipermidiático, mais recentemente, podemos constatar que há demonstrações de uso hipermidiático por alguns veículos on-line, ou seja: o uso de recursos mais intensificado hipertextuais, a convergência entre suportes diferentes (multimodalidade) e a disseminação de um mesmo produto em várias plataformas e/ou serviços informativos” (SILVA Jr. 2002. Apud MACHADO, 2003:47).*

Para Luciana Mielniczuk, o webjornalismo pode ser dividido, a partir da classificação de Silva Jr., em três fases distintas que ela denominou como gerações, são elas: fase de transposição, fase da metáfora e fase da exploração, cada qual representa uma geração evolutiva do webjornalismo, com isso, podemos dizer que estamos rumo a quarta geração do webjornalismo, aqui no Brasil.

Embora ainda existam, os websites jornalísticos de primeira geração são formados em sua maioria por produção amadora, com cunho informativo, mas sem que sejam aplicadas técnicas e conceitos jornalísticos. Os principais veículos do Brasil já migraram para a web e já superaram esta fase, enquadrando-se principalmente na fase da metáfora, sendo que alguns pouco já se aventuram na fase de exploração. Há também casos como o do jornal “Gazeta Esportiva”, que definiu seu plano de negócios exclusivamente pela e para a web, abandonando a tradicional publicação impressa.

Este caso é um nítido reflexo daquilo que a nova economia dos mercados globalizados foi capaz de fazer com as empresas de comunicação. O jornal de maior tradição esportiva do país, abdica de sua estrutura física e de recursos humanos para que pudesse sobreviver às realidades deste mercado cada vez mais competitivo. Esta transfiguração da Gazeta Esportiva se dá em função da chegada ao mercado editorial brasileiro do Jornal LANCE!, que desembarca aqui no Brasil com uma gestão de negócios de vanguarda que em pouco tempo lhe garante a maior fatia do mercado alvo e desencadeia essa necessidade de ajuste a uma nova realidade, conforme citado acima.

Além dos cortes no orçamento, advindos da publicidade, a Gazeta Esportiva também perdeu boa parte dos seus jornalistas âncoras, que sustentaram o jornal como o mais importante veículo de cobertura esportiva do país por mais de meio século. Já o LANCE!, conquistava seus informívoros por apresentar-se como adequado às necessidades modernas de consumo de informação, seja por contar com um planejamento gráfico moderno ou por instaurar uma nova proposta informacional para um material impresso esportivo. Desta forma, o LANCE! abalou estruturas de muitos dos seus concorrentes que se viram obrigados a se adaptar – evoluir - para um conceito mais contemporâneo e menos clássico.

Este foi bem o caso do jornal "A Gazeta Esportiva" que acuado, assim como em outras fases da sua história, decidiu investir no jornalismo digital,

não tanto pela visão empreendedora de vanguarda, mas claramente por se tratar de uma saída menos custosa de produzir e publicar conteúdo.

*"Em 25 de agosto de 1979 é publicada a última edição do jornal A Gazeta. Em meio a uma crise financeira, seguida pelos baixos números de tiragem, o jornal torna-se um suplemento de A Gazeta Esportiva, constituindo um corpo só" (GAZETA, 2007)*

A julgar pelo fato de que o jornal impresso tem um custo muito superior para ser produzido e principalmente para ser distribuído, a Internet surgiu como uma ótima solução para o problema. Os recursos humanos foram reduzidos e/ou adaptados às novas funções, para que a produção de informação não parasse, enquanto que a distribuição passou a ter custo quase irrisório neste processo.

*"Em 19 de novembro de 2001 - Circula, pela última vez, o jornal A Gazeta Esportiva. A decisão é tomada em 24 de outubro, devido à crise financeira. Aos 54 anos, na edição número 27.162, o jornal sofre sua descontinuidade impressa e ganha espaço na mídia eletrônica.*

*Em 20 de novembro de 2001 - Todas as informações e serviços na área esportiva do jornal são transferidos para o site [www.gazetaesportiva.net](http://www.gazetaesportiva.net). A partir deste dia, todas as notícias sobre os mais diversos esportes no Brasil e no mundo são veiculadas pelo site e atualizadas 24 horas por dia." (IBDEM)*

Entretanto, essa nova realidade digital também trouxe uma nova preocupação: como fazer dinheiro produzindo informação e disponibilizando-a de forma gratuita a quem consome? A venda de espaços publicitários foi a solução mais óbvia, entretanto, não foi a definitiva. Dentre os três principais pilares técnicos que sustentam um *website* temos, por ordem de importância: o conteúdo, a tecnologia e o design, ao constatar que o conteúdo poderia ser o seu grande diferencial neste novo mercado, a Gazeta Esportiva, apostou suas fichas no prestígio de seu quase um século de publicação jornalística para tentar sobreviver.

A aposta parece ter surtido efeito, em 16 de maio de 2006 a empresa jornalística comemorou 100 anos de existência e, na prática, o que aconteceu foi que de alguma forma o jornal digital conseguiu equacionar e encontrar um denominador comum para qualificar a informação, ao gosto dos informívoros digitais. A partir disso, conseguiu também tirar proveito da verba publicitária de seus anunciantes que reconheceram, nesta publicação, um ambiente infestado de seres informívoros que poderiam se interessar não só pelo conteúdo jornalístico mas também pelo apelo publicitário. Para termos uma idéia melhor, basta observarmos que em janeiro de 2007 o site já recebia quase 2 milhões de usuários por mês gerando mais de 61 milhões de páginas impressas na tela dos computadores.

O mais curioso desta história é que o seu algoz e concorrente teve menos traquejo para se adaptar às realidades do mercado digital, se por um

lado o jornal impresso – LANCE! - vendia bem nas bancas de jornal, o medo de que as vendas caíssem em função da disponibilidade das mesmas informações na sua versão digital pela web, fez com que este cometesse uma série de equívocos como o de limitar o conteúdo online disponível e obrigar que o usuário a se cadastrar para ter acesso ao conteúdo.

Realmente faz sentido que houvesse tanto receio e precaução com relação ao seu conteúdo online, afinal, a fatia de mercado conquistada era alvo de muita cobiça por parte dos concorrentes. Mas, justamente essa preocupação exagerada com o mercado do jornalismo digital é que abriu chances para que o site Gazeta Esportiva.net ocupasse um espaço bastante considerável na web, tornando-se um dos sites mais consumidos do Brasil em seu segmento esportivo. Outro fato que chama a atenção é que ela ainda se enquadra num modelo perceptivo – de segunda geração – pois ainda guarda características dos modelos de produção do jornalismo impresso, embora já se observe alguns elementos pertinentes a organização da notícia na rede.

Para melhor compreendermos como funciona este processo das novas realidades de mercado e a própria adaptação de conteúdos com relação à produção de efeitos e sentidos nos *websites* jornalísticos esportivos, iremos analisar algumas páginas de sites, no contexto da Copa do Mundo de Futebol de 2006, realizada na Alemanha, ante a era da informação e sob os seguintes parâmetros de forma e classificação:

A primeira análise será feita em função da geração em que ele se encontra e em seguida determinando sua fase, conforme o proposto por Luciana Mielniczuk, em seu artigo "**Sistematizando alguns conhecimentos sobre jornalismo na web**", são eles: o transpositivo, o perceptivo e o hipermidiático. Posteriormente, analisaremos a presença das principais características do jornalismo digital, a título de exemplificar as funções práticas de cada uma delas.

Partimos da premissa de que em todos os sites analisados haja uma conformidade mínima aceitável para com as práticas jornalísticas de ordem técnica e focamos nosso objetivo em categorizar o conteúdo jornalístico produzido. Para isto, elegemos alguns dos principais sites noticiosos da web brasileira que fizeram a cobertura dos jogos na Copa da Alemanha em 2006, tais como: [gazetaesportiva.com.br](http://gazetaesportiva.com.br); [lance.com.br](http://lance.com.br); [espn.com.br](http://espn.com.br); [globo.com](http://globo.com); [ig.com.br](http://ig.com.br); [terra.com.br](http://terra.com.br) e [uol.com.br](http://uol.com.br).

Nossa pesquisa não pretende se transformar em uma catalogação de informações a respeito destes sites, pelo contrário, visa dar mais condições de analisar o surgimento dos seres informívoros, consumidores ávidos por informação, ao entender que os modelos de produção jornalística digital podem influenciar na nutrição destes seres e beneficiá-los. Quanto mais as características propostas forem usadas, mais qualificadas as informações podem se tornar e assim cumprirão melhor sua função comunicativa e

porque não dizer que, inclusive, dariam condições de sobrevivência ao indivíduo neste contexto da Era da Informação.

A primeira análise foi com relação à geração em que os sites se encontravam durante o período de observação e pesquisa, isto servirá para entendermos em que contexto o site se apresenta como alternativa de abastecimento de informação para os informívoros. Com isto, entendemos que nenhum destes sites analisados se encontravam na fase transpositiva – 1ª geração -, ou seja, naquela em que o modelo digital é eminentemente semelhante ao impresso. Por outro lado, encontramos a maioria deles numa fase híbrida entre a 2ª e 3ª geração, entre as fases perceptivas e hipermidiática, numa clara evidência de que, mais uma vez, a Copa do Mundo incentivou o avanço das tecnologias de comunicação. Na terceira fase, a hipermidiática, só enquadrámos o portal Globo.com, visto que apenas ele teve os direitos de transmissão dos jogos instantaneamente para o Brasil, pela Internet, e também desenvolveu um protocolo de serviços online a partir das informações que eram geradas de diversas fontes próprias – rádios, TVs, Jornais e revistas e a própria Internet -, isto deu ao site um manancial bastante interessante para gerir aquela que foi no nosso entender a melhor cobertura jornalística da Copa pela Internet.

Sendo assim, nossa pesquisa revelou a seguinte tabela sobre cada site:

Nome do site	Geração	Fase
GAZETA ESPORTIVA	Segunda	Perceptiva
IG	Segunda	Perceptiva
ESPN	Segunda > Terceira	Perceptiva / Semi-midiática
LANCE!	Segunda > Terceira	Perceptiva / Semi-midiática
UOL	Segunda > Terceira	Perceptiva / Semi-midiática
TERRA	Segunda > Terceira	Perceptiva / Semi-midiática
GLOBO	Terceira	Semi-midiática / Hipermidiática

A Gazeta Esportiva: embora não conte com recursos muito avançados de tecnologias de comunicação, demonstra ter levado para a web sua credibilidade de mais de 100 anos trabalhando com jornalismo. Entretanto, ainda tem uma visão bastante clássica quanto aos modos de produção, embora até diga, em seu site, e deixe a impressão de que é um jornal de vanguarda o fato é que o site de esportes, anda a passos lentos rumo à 3ª geração.

Um bom exemplo disso é o conteúdo de sua primeira página momentos antes da estréia da seleção brasileira na Copa, no momento em que entendemos ser fundamental para cativar o informívoro, o site não encontra bons diferenciais – sabores –, além dos triviais, para qualificar ao máximo suas informações.

Além daquilo que é primário à produção jornalística – bom texto, boas fotos, título bem construído -, não há muita diferença entre aquilo que



apresentaram seus demais concorrentes. A Copa do mundo deveria ter servido para que fossem apresentadas novas formas de distribuição de informação, novas tecnologias que facilitassem o acesso dos informívoros às informações desejadas, mas o que vimos foi apenas um bom jornalismo, aplicado tecnicamente, mas atrasado quanto à nova realidade que a web proporciona. Repare na imagem a seguir:

CATHO  
online

INCLUA SEU CURRÍCULO  
POR 7 DIAS SEM PAGAR NADA



GAZETA  
esportiva  
.Net

Tela, 13 de Junho de 2006

Home

Fale conosco

Receba o boletim

GP  
GAZETAPRESS

Mais esporte para suas notícias

ALEMANHA 2006

ULTIMAS NOTÍCIAS

BRASIL

+ SELEÇÕES

Alemanha

Angola

Arábia S.

Argentina

TABELA

BLOG DA GE

JOGO RÁPIDO

ATLETISMO

SÃO SILVESTRE

BASQUETE

FUTEBOL

MOTOR

TÊNIS

VÔLEI

MAIS ESPORTES

PLACAR

SEU TIME

Corinthians

Palmeiras

Ponte Preta

Santos

São Caetano

São Paulo

Botafogo

Flamengo

Fluminense

Vasco

Atlético - MG

Cruzeiro

Atlético - PR

Coritiba

Paraná

Grêmio

Internacional

Juventude

Figueirense

Goiás

Fortaleza

Santa Cruz

PELO BRASIL

Mais Paulistas

Sudeste

Centro-Oeste

Nordeste

Norte

Sul

VOZ DA

ARQUIBANCADA

COLONISTAS

Saiba o que rola

nos bastidores

Expediente

AO VIVO

Copa do Mundo - Hoje, 16h - Brasil x Croácia  
Copa do Mundo - Veja como foi - Coreia do Sul 2 x 1 Togo  
Copa do Mundo - Veja como foi - França 0 x 0 Suíça

Copa do Mundo Alemanha 2006

Que futebolzinho!



Como saiu em 2002, a França entrou na Copa de 2006: sem fazer gols. Time de Henry e Zidane só empatou com Suíça. Coreia bateu Togo de virada.

Brasil entra em campo para mostrar quem são os melhores do mundo

Apontados como favorito, Brasil tem sua primeira chance de provar que merece todos os rótulos. Em Berlim, cambistas vendem ingressos com chancela da CBF. Kaká exalta discurso de "todos contra o Brasil" e lembra dever de sair com três pontos. Seleção venceu últimas seis estréias. Tribunal livra Cafu da cadeia.

RÉPLICA DA CAMISA DE 70

Bom começo

Pirlo festeja gol na vitória italiana e Kuffour lamenta falha



Que mistério!

Antes de pegar Sérvia, Pekerman fecha portas de treino da Argentina



Fora

Sérvia perde Vidic e tchecos ficam sem Koller até as quartas



Mercado

Corinthians contrata André Leone e está perto de Paulo Almeida



Alemanha 2006

13/06/2006

Grupo G - Frankfurt



x

Veja

Grupo G - Stuttgart



x

Veja

Grupo F - Berlim



x

16h00

14/06/2006

Grupo H - Leipzig



x

10h00

Grupo H - Munique



x

13h00

Grupo A - Dortmund



x

16h00

Tabela

Regulamento

Classificação

Artilheiros

Sedes

História

Craques

Minha Copa

Blogs

Chico Lang

GE.net

Não Perca

Enquete



Quiz da Copa 2006

Qual o seu palpite para a estréia brasileira na Copa?



Bolão da Copa 2006

Vitória da seleção  
 Empate  
 Vitória da Croácia



Momentos da Seleção



Sorteio da camiseta

Shopping GE.Net

SHOPTIME

Camisa Torcedor Brasil

Nike só 4x R\$ 23,75

MERCADOLIVRE.COM

Mini TVs LCD a partir

de 6X de R\$65!

@POINT

INFORMÁTICA

Notebook ACER 2423

Tela 14.1 só R\$ 2.459

ou 7 x sem juros

NETSHOES

Tenis Nike com 50%

off em 6X s/ juros!!!

CATHO ONLINE

Inclua seu currículo

por 7 dias grátis!

BONDFARO

Camisas de Futebol

Oficiais a partir de

R\$ 79

PONTO VERDE

Camisa réplica Seleção

de 1970 Exclusiva!!

SHOPTIME

TV 25" Tela Plana

Philips só R\$ 799,00

em 12x

BONDFARO

Celulares com câmera

a partir de R\$ 149

com cobertura da

GAZETAPRESS

A chamada para acompanhar o jogo "ao vivo" é meramente um truque lingüístico, pois induz o informívoro a pensar que a linguagem será áudio-visual, mas no entanto, trata-se de uma narração textual, interessante apenas para aqueles que realmente não podiam acompanhar o jogo pela TV ou pelo Rádio, conforme observamos na imagem abaixo:

http://aovivo.gazetaesportiva.net - Gazeta Esportiva.Net - Ao Vivo - Fut...

**AO ESPORTE VIVO** NOVA SCHIN NOVA SCHIN GAZETA esportiva.net

**FORCIDA DESORGANIZADA PELOS ELEFANTES**

**Copa do Mundo 2006 - 18/06/2006**

**Brasil** X **Austrália**

**0** X **0**

**Ficha Técnica**

**Local:** Stadion Munchen, em Munique (Alemanha)

**Árbitro:** Markus Merk (Alemanha)

**Brasil**

- . Dida
- . Cafu
- . Lúcio
- . Juan
- . Roberto Carlos
- . Emerson
- . Zé Roberto
- . Kaká
- . Ronaldinho Gaúcho
- . Ronaldo
- . Adriano

**Técnico:** Carlos Alberto Parreira

**Austrália**

- . Schwarzer
- . Popovic (Bresciano)
- . Neill
- . Moore
- . Chipperfield
- . Sterjovski
- . Cahill
- . Culina
- . Grella
- . Emerton
- . Viduka

**Técnico:** Guus Hiddink

**Comentário**

**1º Tempo**

**47 min :** Fim de papo no primeiro tempo. Brasil e Austrália empatam sem gols em Munique, em um jogo que faltou criatividade para que a equipe brasileira furasse o ferrolho australiano

**46 min : Uuuhhhh!!!** Depois de boa troca de passes da Austrália, Bresciano chuta de longe e leva algum perigo ao gol de Dida. A bola saiu por cima da meta do camisa um brasileiro

**45 min :** Teremos dois minutos de acréscimo neste primeiro tempo

**45 min :** Kaká puxa o contra-ataque com velocidade, invade a área e chuta em cima da zaga australiana. A bola ainda bate no brasileiro antes de sair pela linha de fundo

**44 min :** Lúcio consegue perder a bola dentro da área brasileira para Viduka, leva um drible desconcertante do australiano mas consegue a recuperação em seguida

**43 min :** Bresciano levanta na área e a

**WWW.ELEFANTICOS.COM.BR**

Todos os direitos reservados à Gazeta Esportiva.Net

Concluído

Já o portal IG, segue uma linha editorial mais popular, em função de ser um dos maiores provedores de acesso à Internet por linha discada do Brasil<sup>30</sup>. Além de não ter o renome tradicionalista da Gazeta Esportiva, o IG não dá destaque às suas informações, uma vez que não evidencia sua própria cobertura jornalística que faz da Copa do Mundo.

Na imagem abaixo, tirada momentos antes da primeira partida da seleção brasileira na Copa, o que se via mais nitidamente eram as propagandas, deixando bastante clara a posição da linha editorial deste portal. Não é de assustar tanta inocuidade e desprezo, o foco principal do IG nunca foi a qualificação da informação, mas sim usá-la como um pretexto comercial, apenas como "algo que é necessário ter num portal" e não como algo fundamental ao negócio. Temos a impressão de que se fosse possível, criar um portal, sem ter a necessidade de ter que produzir e gerenciar informação, o IG preferiria.

Talvez por isso mesmo, que até hoje o IG não tenha se consolidado como referência jornalística na rede, sendo um mero coadjuvante, dos mais inócuos. Isto pode ser conferido na imagem de sua página inicial, momentos antes do 1º jogo do Brasil:

---

<sup>30</sup> Portal: é um site na Internet que funciona como centro aglomerador e distribuidor de tráfego de informações para uma série de outros sites ou subsites dentro e também fora, do seu próprio domínio ou subdomínio.

▶ O QUE ROLA NA COPA, ROLA AQUI: VEJA IMAGENS, TEXTOS E DETALHES DE TUDO DO MUNDIAL

**Cartão iG UNICARD.**  
SEM ANUIDADE PARA SEMPRE.

CLIQUE AQUI  
ou ligue para  
4004-3000 ou 0800 722 3000

**CONVERSARADA**

Quem escala a seleção brasileira? Vota!

**OPINIÃO iG**

<p><b>Esportes</b></p> <p><b>Fórmula 1</b></p> <p><b>Basquete</b></p> <p><b>Beisebol</b></p> <p><b>Boxe</b></p> <p><b>Cartões</b></p> <p><b>Copa do Mundo</b></p> <p><b>Hóquei</b></p>	<p><b>Esportes</b></p> <p><b>Esportes</b></p> <p><b>Games</b></p> <p><b>Outros</b></p> <p><b>Notícias</b></p> <p><b>Lig</b></p> <p><b>Músicas</b></p>	<p><b>Música</b></p> <p><b>Músicas</b></p> <p><b>Revistas</b></p> <p><b>Revistas Abril</b></p> <p><b>Seleção</b></p> <p><b>Utilidades</b></p> <p><b>Vídeos</b></p>
--	---	--

O IG tem muito mais conteúdo. [Veja a lista completa.](#)

**CELEBRIDADES**

**Ciccarelli**

Desvendado o mistério do anúncio de Ciccarelli com a torça preta

**Gisele Bündchen**

Público não reage com Gisele Bündchen em O Dado Veste Prada

**Tom Cavalcante**

Justiça proibe Tom Cavalcante de tirar Silvio Santos

**REVISTAS ABRIL**

O jogo da vida  
Por que o futebol exerce um fascínio sobre o mundo?

Mas o que é isso?  
Os acessórios estranhos que podem ser usados na Copa

Meia hora para mudar seu corpo  
Preparação para os 30 minutos mais intensos da sua vida

**DOWNLOADS**

**Copa do Mundo 2006**

acompanhe a Copa do Mundo 2006 gerenciando os resultados

**Jogo de futebol**

Exiba um animado jogo de futebol para proteger o seu monitor

**Tela de futebol**

Exiba o teclado de futebol neste game de gerenciamento de times

**ÚLTIMO SEGUNDO**

Brasil testa o seu favoritismo nesta tarde; dê o seu palpite!

**Não deixe de votar**  
Quem será o clique do Brasil na edição da Copa?

**Capitão livre**  
Caro é suscitado em caso de passaporte italiano

**De virada!**  
Espionista Coria de Sal resolve o problema do Togo

**Observatório**  
COPA 2006: Seta de gols, fotos, relatos e transmissões

**Perdeu algum jogo?**  
Confira os resultados e o vídeo dos gols da Copa da Alemanha

**França e Suíça ficam no empate em Stuttgart**

**Técnico do iG na Copa**  
Vanderlei Luxemburgo fala sobre a estreia do Brasil

**Confiança na F-1**  
Renault será favorita no momento, diz Brasileiro

**Informação Completa**

**Bradescompleto**

**COPA 2006**

**Observatório**  
Por que os árbitros não devem falar

**Porque aquele golacã?**  
Confira todos os melhores e veja os melhores vídeos

**PARA RIR DA COPA!**

**Confira um guia prático para entender o lingo nacional!**

**Três países na final da Copa? Saiba com o iG o possível!**

**COISAS DE MENINA**

**Simpões para arrumar um namorado no dia de Santo Antônio**

**Ele só pensa em futebol! Vale a pena investir na relação?**

**RUMO AO BEXA**

**Você vai morrer de Bê com as nossas Charges da Copa!**

**Copa sem bolão não dá, né? Cadastre-se já e participe do nosso!**

[www.brasil.gov.br](http://www.brasil.gov.br)  
 O site oficial do governo

**EMPREGOS**

**COMPRA**

**Manager Online**  
Procurando emprego? + de 100.000 vagas!

**Americanas**  
TV 1 Plano Tênis R\$ 99 ou 12x R\$ 9,99

**Submarino**  
TV 211T Plano R\$ 400 ou 12x R\$ 40

**MercadoLivre**  
Mini TV LCD 2 parti de R\$ 499,90

**Pontofrio.com**  
Compra em 12x ou 15% off

**Polishop**  
Abdima 4 unidades sem suor e cansaço!

**Shoptime**  
Café 100g Qualidade Fin 100g R\$ 8,22,38

**Fast Shop**  
Microondas 22L Paredão 10x de 248

**Maria.com.br**  
Creme de leite em pó 500g em 500g

**WebMotor**  
Revista para quem não quer se casar!

**MercadoLivre**  
Camisa da Seleção Brasileira a partir 100

**Dell**  
Note D510 - 6400 (D) - R\$

**Ponto Frio**  
Plasma LCD 15" 15" off 546,00

**Anil.com.br**  
Compre Anil online em apenas 4 passos

**Americanas**  
Monitor 17" Plano 12" R\$ 247,00

**Submarino**  
Magia em CD - Trilha R\$ 9,90 cada

**MilMar**  
Edição Plena de Garça 10x R\$ 70,00

**Aquecedor Solar**  
Solex (111)

**TSL Viagens**  
Faturado 10x em 10x

**Classificação**

CAMISA DO BRASIL  
A PARTIR DE R\$27,00

Por um outro lado, o site da emissora de TV ESPN Brasil – consagrada como referência jornalística na televisão – vêm, já há algum tempo, buscando se adaptar às novas culturas do jornalismo digital. Entretanto, percebe-se que ainda falta conhecimento conceitual para que, de fato, ela consiga transpor à Internet todo o prestígio conquistado através do seu canal especializado em esportes. É nítido que o modelo transpositivo do jornalismo clássico ainda vigora e que os modelos de produção digitais são comumente esquecidos.

À época da Copa, o site tinha muito mais um perfil institucional do canal de TV, do que propriamente um conteúdo produzido para a web. Seus telespectadores, que a todo instante eram convidados a acessar o site, encontravam uma forma interativa de participar do programa de TV através de uma enquete, bem como podiam rever algumas reportagens exibidas na emissora.

Isto era interessante para aqueles que não tinham acesso ao canal de TV por assinatura ou para quem havia perdido a programação ao vivo. Além disso, o site oferecia um sistema de "bolão" – apostas nos resultados dos jogos da Copa – aos seus usuários que valiam prêmios aos vencedores, um entretenimento que pareceu ser uma boa idéia, que na prática pode ser comparado a oferecer uma "guloseima" ao informívoro.

De qualquer forma o site, ainda deixou muito a desejar, dando a impressão de que funcionava apenas como um depósito de informações, um

tanto quanto desordenadas, que deveria funcionar como uma extensão institucional da emissora. Este é um bom exemplo de desperdício de produção de informações, visto que seu potencial deveria ser melhor explorado.

Repare na imagem abaixo como que até mesmo algumas técnicas de composição gráfica foram abolidas, como no caso dos títulos, que estão praticamente sem destaque, sonsos, difíceis de serem encontrados. Por incrível que pareça, a manchete principal da primeira página da ESPN é essa que quase não enxergamos, acima da foto: "Brasil estréia na Copa". Convenhamos, esse é o título mais óbvio possível, parece ter sido produzido por um aspirante a jornalista e demonstra um certo despreparo para com a importância da web no processo comunicativo.

Não há títulos em destaque, a diagramação era bastante simples, quase prosaica e suas fotos e sua produção de efeitos e sentido eram simplórias em demasia, conforme podemos observar na imagem abaixo:

**PERGUNTA DO DIA**

Como termina a partida entre Brasil e Croácia?

Vitória do Brasil

Vitória da Croácia

Empate

**VOTAR** +ENQUETES 239 votos

**DEMOCRATA**

**FALE COM A ESPN**

Escolha

assunto

seu nome

seu e-mail

cidade

estado

**ENVIAR**



copyright ESPN Brasil - Todos os direitos reservados

**Brasil estreia na Copa**

Às 16 horas, seleção brasileira encara a Croácia no primeiro jogo na Copa da Alemanha. Pelo Grupo G, Coréia venceu Togo por 2 a 1 e a França ficou no 0 a 0 com a Suíça. Veja, ao vivo, ESPN Brasil e no Site, em **TEMPO REAL**. Mais no **ESPECIAL**

**PAINEL**

15:08 - Ficha técnica: França 0 x 0 Suíça...

15:08 - Ficha técnica: França 0 x 0 Suíça...

15:05 - Brasil encara peso do favoritismo em 'broteto hexa'...

**+NOTÍCIAS**

**COLUNISTAS**

**Mauro Cezar Pereira**  
A melhor defesa é .. a defesa. Brasil foi penta forte atrás e na frente

**Tirando de Letra**  
Se depender da arbitragem na Copa - beijinho, beijinho, tchau, tchau Brasil

**Chute hoje: DE BICO**

Você tem até esta terça-feira para chutar no **DE BICO** da primeira fase. São muitos pontos em jogo. **Junta a turma**

**Linha de Passe, 21 horas**

Hoje, o programa começa às 21 horas. Confira o comentário de nossos especialistas. Veja mais: **vídeos | fotos**

**Promoção Blockbuster**

Fora de campo a emoção é com a Blockbuster. Participe da promoção e ganhe muitos prêmios

**Mais de 170 vídeos**

Veja as reportagens e comentários da nossa equipe que esta na **Alemanha** e aqui no **Brasil**

**Mural da Copa do Mundo**

Qual seleção é destaque até agora? Quem será a "zebra"? O Brasil será campeão? **Opine agora!**

**SIGA VOTANDO POR TUA JOGADA ESTRELA**

CLIQUE AQUI PARA VOTAR >

**Só na ESPN BRASIL**



Já o LANCE!, embora tenha demorado a se adaptar ao mercado digital, já demonstra todo o seu arrependimento ao disponibilizar boa parte do seu conteúdo online e mais surpreendentemente ainda é o fato de produzir conteúdos multimidiáticos especificamente para a web, como é o caso do programa de TV "LANCE! No ar" que mostrava imagens das comemorações das torcidas e as expectativas antes dos jogos.

Ainda que bastante singelas, as produções são interessantes sob o ponto de vista da produção específica para o site e não é uma transposição de um material produzido para a TV, como no caso da ESPN. Contudo, a linguagem ainda não estava muito adequada às características do jornalismo digital, mas caminha-se num bom caminho neste sentido, visto que já a intenção clara de produzir conteúdos específicos à mídia.

A julgarmos pela produção digital do seu concorrente histórico o jornal "A Gazeta Esportiva", podemos concluir que a visão de mercado do LANCE! continua mais apurada e não será surpresa se a Gazeta Esportiva viesse a sucumbir, mais uma vez, em função da sua visão prosaica do mercado que ela ocupa. Observemos na imagem abaixo como o LANCE! resolve tratar com suas informações de uma maneira mais harmônica e com muito mais "sabor" aos seus informívoros:

Terça, 27/06/06 10:54 CHARGE GALERIA DE CHUTE DIVISTA 4+ L'ESTORE ESPORTE B22

**LANCE.net**  
O CAMPEÃO DA REDE

A REDE DE VANTAGENS DO CARTÃO PETROBRAS NAO PARA DE CRESCER

CUBES FUT BRASIL TABELA FUT INTER BASQUETE MOTOR TÊNIS ESPORTES

TV LANCE!  
Assista agora ao programa 'LANCE! NO AR'  
Veja a festa dos Italianos na Brasil e a expectativa para a partida da Seleção

**TV L!**

Para Goddi, Copa não cresce com ...  
Goddi não temo que o Brasil seja ...  
Alfian lembra de jogo contra Ita...

**RADIO LANCE!**

TV LANCE RADIO LANCE

**LANCEactive SMS**  
Envie agora um SMS com o texto LANCE para mensagens, www.e-estado para 52624, R\$ 0,314 por texto por mensagem. Disponível para OI e CTS C.

Manchetes do dia

**TEMPO REAL**  
Atentado mata 22 durante jogo da Copa  
Vários assistem ao jogo entre Itália e Austrália

**BRASILEIRO**  
Futebol vive e bate recorde de Borg  
Sujo deim: 40 clubes seguiu na grama

**FLAMENGO**  
Jornais diz que Zidane é mais sábio  
Volante francês a apresentadora de francês

**OBRIGADO**  
Ele o aposta em vitória da Suécia  
Alarante do que Espanha é o melhor da Copa

**PERFORMANCE DO FUTURO**

**100 CLUBES**

**Lance Clic!**  
LANCE! NA TELA

CONSEJO DE CARTÃO  
Vantagem para quem não quer pagar nada por nada

**VITÓRIA COM JEITO BRASILEIRO**

ASSINE JÁ  
A versão eletrônica de seu Diário todos os dias na sua tela!

Confira aqui a charge do dia!

**ALBUM DA COPA LANCE.net!**

**BOLA DA COPA 2006**

**F1 2006**

**PROGRAMA TEMPO DO FUTURO**

**BOLA LANCE!**

**QUARTAS**

Almanha	2	24.06 12h
Suécia	0	Aggo 1
Argentina	2	24.06 16h
México	1	Aggo 2
Inglaterra	1	25.06 12h
Equador	0	Aggo 3
Portugal	1	25.06 16h
Holanda	0	Aggo 4
Itália	1	26.06 12h
Austrália	0	Aggo 5
Suécia	0	26.06 16h
Ucrânia	0	Aggo 6
BRASIL	2	27.06 12h
Gana	0	Aggo 7
Espanha	2	27.06 16h
Francia	0	Aggo 8

**SEMITINAIS**

Vencedor q1	04.07 16h
Vencedor q2	Aggo 01
Vencedor q3	05.07 16h
Vencedor q4	Aggo 02

**TERCEIRO LUGAR**

Perdedor q1	06.07 16h
Perdedor q2	07.07 16h

**FINAL**

Vencedor q1	08.07 15h
Vencedor q2	Final

**Minuto Lance**

11h54	Fedele vence em Interlândia e bate rec...	11h26	Sã Paulo assusta grejo dos ingleses...
11h47	Derrota de Lú Silva será decisiva na ...	11h22	Além de pôde defender a Suabe, sa gral...
11h41	Ronald comemora 100 anos de sua pfnã...	11h18	Legião defende Holanda e critica portu...
11h38	Miraflores diz que Cristiano Ronaldo é ...	11h06	Inter saga pastoral ida de Adriano par...
11h34	Jeou, do Flamengo, quer aproveitar a ...	10h56	Fedele passa à segunda rodada do Tor...

**Blogs e colunistas**

**MATIS BLOGS**

Paulo Vinícius Coelho  
Blog de FVU

Directo da Redação  
Blog de Lance!

**COLUNISTAS**

Editor do Toroni  
Cláudio e Galo 02/04

Jefferson Rodrigues  
Torcedor por Recife

Valdomiro Neto  
Um dia de cada semana na  
Copa de Merle

Pitico Rocha  
O caminho de cada um  
Todo ex jogador...

ASSINE O DIÁRIO LANCE! ALTERE SEUS DADOS ALTERE SUA SENHA NOSSA EQUIPE FALE CONOSCO ANUNCIE CONOSCO

Copyright © LANCE! Multimídia. Direitos reservados

Neste sentido, o sabor dado revela-se nas formas estéticas usadas, cores mais vibrantes e design mais arrojado, a preocupação com a harmonia também demonstra ser parte do perfil editorial do site. As informações estão

dispostas de tal maneira que facilita o consumo, algo bem próximo do que acreditamos ser mais eficiente – gostoso – para os informívoros.

O maior portal de informações da América Latina é o UOL – Universo Online – que é fruto do casamento administrativo do Grupo Folha e da Editora Abril, duas empresas do mercado de comunicações. Embora já tenha somado experiências no âmbito impresso a Editora Abril também se aventurou no mercado televisivo ao gerenciar a DIRECTV – TV por assinatura - durante muito tempo, até vendê-la recentemente à sua maior concorrente a SKY.

No entanto, toda esta experiência, e a enorme fatia que já detém do mercado digital, ainda deixam a desejar quando imaginamos o poderio do UOL e o comparamos com sua produção. Entendemos que já passou da hora deste portal investir mais e melhor em produtos áudios-visuais criados sob as características do jornalismo digital já comentadas nesta dissertação.

Durante a Copa, o que se viu foi uma produção modesta, sob o ponto de vista daquilo que seria esperado de uma empresa deste porte. Entretanto, manteve a qualidade jornalística de sempre e demonstra ainda ressentir-se de um modelo transpositivo da mídia impressa. Por exemplo: o *link* para a "TV UOL" é tão discreto que mal se percebe, ele está logo abaixo da foto principal e precisaria receber mais destaque, já que estamos numa mídia que contempla melhor a linguagem áudio-visual

Vejamos como, na imagem a seguir:

Goll! A primeira palavra que os croatas vão aprender em português.

UOL 10 ANOS
ASSINE
BATE-PAPO
BUSCA
CENTRAL DO ASSINANTE
E-MAIL
SHOPPING UOL
ÍNDICE PRINCIPAL

UOL

Copa do Mundo 2006

Arbitragem

Bate-papo

Blogs

Bônus da Copa

Cartões

Classificação

Copa Virtual

Estatísticas

Fotos

Gola da Alemanha

História

Humor

Placar Interativo

Reportagens Especiais

Sedes

Seleção Brasileira

Todos os jogos

TV UOL na Copa

Últimas Notícias

---

SELECÇÕES

Alemanha

Angola

Arábia

Argentina

Austrália

Brasil

Croácia do Sul

C. da Marfim

---

SITES RELACIONADOS

CBF News

ESPN Brasil

Fóts On-line

Fóts Real

Futebol Placar

UOL Sports

---

RECEBA O BOLETIM UOL COPA DO MUNDO

Digite seu e-mail:

---

FALE COM UOL NA COPA

RSS

UOL Clipping

---

CADASTRO

ASSINE

UOL BANDA LARGA



Favorito, Brasil estréia e vê primeiro teste real de seu "quadrado mágico"

Brasil 2  
Justiça italiana libera Cafu da acusação de falsificação

Brasil 3  
Seleção repete na estréia base da Copa-2002 e quebra novo recorde

Ronaldo diz que não deve atuar por 90 minutos nesta terça-feira

PARTICIPACIONES

Bradesco completo

FIAT

Calendário

JOGOS DE TERÇA

- 10h - COR 2x1 TOG
- 12h - FRA 0x0 SUI
- 16h - BRA 0x0 CRO

Agenda completa

---

JUNHO

D	S	T	Q	S	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

1ª Fase    Quartos  
Oitavas

TV UOL

Grupo G

Sem inspiração, França empata em D e D com a Suíça e é a 1ª campeã sem vitória na estréia

---

Veja o gol que deu a vitória à Croácia

TV UOL

Helanda

Técnico tenta brincar 'brá' entre atacantes

---

Copa mata em ano de 2002 e bate Togo

ESPN Brasil

Para Roberto Carlos, Ronaldo será o melhor

---

TV CBF News

Juan fala da ansiedade da estréia em Copas

---

TV UOL

Veja gols de Austrália, Rep. Tcheca e Itália

Blog da Redação

Dicionário geral de "pamento" traduz os palmas que o técnico brasileiro usa nas entrevistas

---

Maradona pede mudanças na Argentina

Médico tcheco vê Holler jogando na 2ª fase

Sérvia enfrenta revolta e caos de zagueiro

Espanha

Equipe terá Marcos Senna no elenco titular e Raúl, calmo, na reserva contra a Ucrânia na quarta

Equador

Técnico confessa que gosta mais de tênis do que de futebol

ÚLTIMAS NOTÍCIAS

13/06/2006

- 19h44 - Australianos prometem encarar o Brasil de frente
- 19h42 - Escalção oficial de Brasil e Croácia não traz surpresas
- 19h26 - Ronaldo vai fazer um bom jogo? Comentário
- 19h21 - Makelole é eleito o melhor do empate francês com a Suíça
- 19h17 - Makelole é eleito o melhor em campo
- 19h17 - Faça seus palpites para o jogo Brasil e Croácia
- 19h15 - Ucrânia espera por Shevchenko contra Espanha
- 19h14 - Cora de sapos atrapalha sono dos jogadores da Ucrânia
- 19h09 - Técnico do Equador se inspira em Colin Powell
- 19h07 - Veja como foi o último treino de Espanha e Ucrânia

ÍNDICE DE NOTÍCIAS

---

UOL Links Patrocinadas

Anuncie aqui

Faça seu telão doméstico

R\$50,00 pelo telão. Veja a Copa na sua TV em 150 polegadas

[www.projectvision.com.br](http://www.projectvision.com.br)

Vasso de Educação Física

Inclui seu currículo na Cofre por 7 dias grátis. 150 mil empregos!

[www.cofre.com.br](http://www.cofre.com.br)

Telão para a festa

R\$50,00. Monte em minutos seu próprio telão e divirta-se

[www.projectvision.com.br](http://www.projectvision.com.br)

Sua TV com 150 polegadas

Veja seus os jogos por R\$50,00. Monte seu kit e divirta-se

[www.projectvision.com.br](http://www.projectvision.com.br)

BLOGS

Sem preliminar  
Um zepiro australiano em Colômbia

Blog do Juca  
Não há conexão no caso Cafu

Blog dos Enviados  
O heico é uma quantidade de fé

Blog do Téo  
Você vai trabalhar durante a Copa?

Veja outros blogs

---

ENQUETES

Qual será o resultado de Brasil x Ucrânia?

- Vitória do Brasil
- Vitória da Croácia
- Empate

VOTAR

---

Yaracastado

Índice de enquetes

---

GRUPO DE DISCUSSÃO

UOL 10 ANOS
ASSINE
BATE-PAPO
BUSCA
CENTRAL DO ASSINANTE
E-MAIL
SHOPPING UOL
ÍNDICE PRINCIPAL

139

É o caso contrário, por exemplo, do site Terra, um portal de notícias que é de propriedade da empresa de telefonia de São Paulo – Telefonica – que é espanhola e trouxe a experiência jornalística de lá. A julgar pelo volume de investimento do Terra para com a produção jornalística, podemos compreender o quanto a informação tem de poder.

Além de ser um dos maiores provedores de acesso à Internet o Terra também investe com propriedade na comunicação digital. O site, durante a Copa, fez frente à Globo com relação à transmissão de produtos áudio-visuais pela rede. A globo era detentora dos direitos de transmissão ao vivo dos jogos, mas o Terra comprou o direito de disponibilizar os melhores lances e gols em vídeo, logo após o término da partida.

Isto conferiu ao site um destaque interessante dentre seus concorrentes, inclusive roubando audiência de outros sites com mais tradição jornalística. Este é um bom exemplo de como a qualificação da informação, através de suportes diferenciados pode realmente fazer a diferença e desempenhar o papel do "sabor" às informações.

A imagem a seguir mostra uma das páginas internas do site e contempla o "cardápio multimidiático" oferecido. Conforme observamos a seguir.



A principal chamada da tela é para a possibilidade de assistir os gols ou ouvir notícias em áudios instantaneamente. A manchete com o "ao vivo" leva a concluir que o site transmite o jogo na íntegra por vídeo, mas é apenas mais um truque lingüístico, pois o site não detinha o direito de transmissão ao vivo, podendo repassá-los apenas após a partida.

Por fim, o site de esportes da Globo.com, aquele que foi o que mais nos impressionou, por sua produção de conteúdo de capacidade hipermediática, numa fase em que a maioria dos demais sites ainda buscam uma identidade comunicativa em fase perceptiva.

O fato da Globo.com transmitir todos os jogos da Copa pela Internet já é interessante o suficiente, afinal, foi a primeira vez que isto aconteceu na Internet brasileira. Mas não era só assim que o site conquistava seus informívoros, havia muita variedade de informação – o que configurava sabores distintos – que era sempre muito bem trabalhada, dando importância e qualificação para aquilo que realmente era relevante.

Um bom exemplo disso foi investir na transmissão pela rede, sabendo que os jogos aconteceriam durante o período do expediente comercial aqui no Brasil. Assim, muito brasileiros acompanharam os jogos a partir da tela do computador, com a possibilidade de ver os gols instantaneamente.

É claro, as condições técnicas da rede aqui no Brasil dificultaram muito o acesso à informação, mas como teste podemos concluir que foi muito positivo. Há nessa história uma analogia direta com as transmissões que eram feitas pelo rádio em alto-falantes em praça pública, com certeza muita gente nem conseguia ouvir a narração por estar distante e aquela cultura de massas evolui para uma cultura de massas individualizada que a Internet promove. Vejamos na imagem abaixo como a Globo.com organizou melhor suas informações e linguagem, além de estimular uma interatividade em alto nível, inclusive com os jogos ao vivo:

**CLIQUE E CONEÇA AGORA!**

globo.com | HOME | ESPORTES | ENTERTENIMENTO | NOTÍCIAS | VÍDEOS | ASSINTELE | TODOS OS SITES

globoesporte.com

TRANSMISSÃO DE TODOS OS JOGOS DA COPA AO VIVO ASSINE AGORA JOGOS AO VIVO INTEGRAS COMPACTOS EXCLUSIVOS

Buscar

Texto Vídeos

COPA 2006

Ranking

Colunistas

Entrevistas

Especiais

Seleção Brasileira

Seleções

Grupos da Copa

Tabela de Jogos

Jogadores

Estadísticas

Bola Quê? Certo

Casseta na Copa

Caminho da Copa

História

Fóruns

Vídeos

globoesporte.com

FUTEBOL

ESPORTE A MOTOR

TÊNIS

VÔLEI

BASQUETE

RÁGICAIS

LUTAS

Mais

NOTÍCIAS

ENTREVISTAS

ESPECIAIS

COPA 2006

PAN 2007

NBA

CASSETA

CAMELADAS

PORRADA

CENTRAL DE RSS

VÍDEOS

Na TV

Globo Esporte

Esporte Espectacular

SportV

Sub Esporte

**Tempo Real com vídeos**

Acompanhe lance a lance de Brasil x Croácia

**Dê sua nota para a seleção**

Avalie os craques e participe do debate de Galvão

**Brasil encara a Croácia**

TRANSMISSÃO AO VIVO

Pelo Grupo F, direto de Berlim, a seleção pentacampeã do mundo estreia contra as croatas na campanha rumo ao título. **Assista!**

**Tudo sobre as seleções**

**Tudo sobre o seu time**

Escolha o time

**Arquibancada**

A Alemanha convenceu em sua estreia na Copa?

Sim, quando Balack voltou tudo vai ficar ainda mais fácil

Não, pois a Costa Rica mostrou que não é um adversário a desprezar

Votar Ver resultados

**Recado do Intermauta**

Mande o seu recado para os jogadores desta terça na bola do Globo

**Vídeos**

**Cafu fica livre de processo na Itália**

**Pekerman mantém titulares no treino**

**Zinha sonha jogar final contra os brasileiros**

**Raúl diz que reserva não é incomoda**

**Timão contrata André Leone e Paulo Almeida**

**Assista às matérias exclusivas**

**Salva tudo sobre Copa do Mundo**

**Estadísticas**

**Todos os números da Copa do Mundo**

Faça a comparação dos dados dos 138 craques

**Opinião de craques da bola e do texto**

Fred, Kaká, Rogério Ceni e a equipe da Globo na Copa

**Grupos da Copa**

	A	B	C	D	E	F	G	H
Austrália	3							
Brasil	0							
Croácia	0							
Japão	0							

Vaia todas as grupos

ASSINE JÁ | ASSINE AGORA | MAPA DO PORTAL | MEUS DADOS | POLÍTICA DE PRIVACIDADE | powered by Sun

© 2006-2008, Globo.com. Todos os direitos reservados.




É fato que quem se interessava pela informação sobre o jogo dava um jeito de consegui-la através de algum dos sites que faziam a cobertura jornalística. Se ficasse sabendo que a Globo.com transmitia os jogos ao vivo, invariavelmente procurava dar uma olhada no site. Quando, por questões técnicas, o vídeo não funcionava o informívoro consumia as demais formas comunicativas propostas justamente pensando nestes casos.

Quem teve acesso ao jogo tinha condições de assistir em tamanhos diferentes de vídeo, claro que os maiores e com mais qualidade eram reservados aos assinantes do portal. Segue abaixo duas imagens que nos dão uma boa noção da qualidade de imagem de transmissão:

http://popcopa.gmc.globo.com - Globo MediaCenter - Mozilla Fi...

**globoesporte.com** **COPA AO VIVO**

GOBOMEDIACENTER Banda Estreita | Banda Larga | Super



Experiência de fluxo contínuo otimizada. Clique para obter mais informações. 02:37

**COPA 2006**

[Tabela dos jogos](#) | [Vídeos de copa](#) | [Participe do Chat](#) | [Ajuda](#)

Concluído



A transmissão era a mesma da TV aberta, havia uma diferença de tempo entre a imagem da TV e a da Internet – *delay* – este é um problema técnico que as emissoras precisarão resolver. Com certeza, os próximos eventos esportivos auxiliarão ainda mais o desenvolvimento da mídia,

poderemos observar isto durante os Jogos Panamericanos do Rio de Janeiro em 2007. O mesmo se aplica aos produtores de informação que precisarão, cada vez mais, estar atentos às novas realidades tecnológicas bem como para com os conceitos estudados e pesquisados, para que possam beneficiar muito mais os seres informívoros.

## Considerações Finais

**Os informívoros do webjornalismo esportivo** foi o título definido para esta dissertação de mestrado que compreendeu estudos relacionados às questões da cultura midiática com ênfase a um grupo social. Neste sentido, o escolhido foi o dos seres informívoros, consumidores ávidos por informação, e o ciberespaço foi o ambiente para o surgimento do webjornalismo como um tipo de cultura relacionada aos meios de comunicação e seus processos comunicativos. Por isso, o recorte de nosso trabalho também definiu o webjornalismo esportivo como representante desta nova cultura, influenciada pelos meios de comunicação, principalmente aqueles que digitalizaram suas informações.

Entendemos informação como um tipo de estímulo a um organismo ou determinado dispositivo sistêmico, ela também pode ser entendida como sendo qualquer tipo de padrão que influencia a formação ou a transformação destes padrões. A informação reduz a incerteza de qualquer sistema e o capacita à transformação – orgânica ou inorgânica – e também a dar seqüência à sua lógica. Para Marshall McLuhan todo meio é a própria mensagem, ou seja, o composto da informação.

O conceito de informívoros pode ser compreendido como o resultado das transformações biológicas – evolução – que levaram o ser humano a necessitar consumir informação como nutriente básico para gerar energia

para o seu corpo e assim sobreviver ante à chamada “Era da Informação”. O conceito foi cunhado pelo cientista cognitivo Zenon W. Pylyshyn, em seus estudos no campo da psicologia cognitiva. A aprendizagem humana é uma experiência vital aos seres ao produzir efeitos e sentido na sociedade e tem nos capacitado a sobreviver ao longo dos tempos graças, também, à nossa "falibilidade". Pylyshyn, em 1984, já observava o comportamento humano pela busca de informações como sendo semelhante à busca pelo alimento. Seu trabalho revelou o surgimento de uma nova categoria humano-relacional: a dos informívoros, resultado de uma revolução orgânica que transcende dos herbívoros, dos carnívoros e conseqüentemente dos onívoros

Sendo assim, entendemos que houve uma evolução do corpo humano biológico a um estado pós-humano, fruto destas adaptações evolucionárias, que compreendem desde o corpo biológico, passando pelo psicológico e chegando ao biocibernético. O corpo biológico pode ser entendido como o organismo material ou físico do ser humano Sendo este um mecanismo eletroquímico vivo, de natureza e origem animal. A fisiologia, para uma melhor compreensão do funcionamento do corpo humano, divide o organismo em diversos sistemas ou aparelhos, constituídos por órgãos que funcionam em conjunto para realizar determinadas funções. O desenvolvimento destas características adaptativas da percepção humana nos fez pensar e concluir que o biológico constitui a base do corpo

biocibernético, fruto das transformações tecnológicas que encontramos representadas no mundo virtual, tanto no âmbito social quanto no individual, ou seja, o psicológico.

Aristóteles foi quem melhor definiu a composição do corpo do ser humano e é esta a que mais nos interessou neste trabalho de pesquisa. Em seu tratado “Da alma” sua concepção sobre o aparelho cognitivo humano explica que os cinco principais sentidos: visão, olfato, paladar, audição e tato, são responsáveis pela captação das sensações e seu transporte para a faculdade de imaginação que, por sua vez, fornece as imagens que constituem a matéria bruta da nossa faculdade intelectual. A parte da alma que cria imagens é considerada, em Aristóteles, como um a priori para o processo intelectual mais "elevado", para ele a alma nunca pensa sem uma imagem mental. Para ele, a Alma não é separável do Corpo, entretanto, este sugere que é possível separar algumas partes que não fazem parte de corpo algum, como por exemplo as faculdades de intelecto - nous, inteligência - pois estas não seriam o Ato de nenhuma parte do corpo.

Segundo a análise de Lucia Santaella, em seu livro **Cultura e artes do pós-humano (2004)**, as descobertas científicas e as invenções tecnológicas, destas últimas décadas, num contexto que é conhecido como a revolução digital, têm levado muitos analistas sociais, cientistas, filósofos e, inclusive, artistas a considerar que as sociedades humanas entraram numa nova era. Neste caso, esta mudança trará conseqüências para a

constituição, tanto da vida social, quanto da identidade cultural, assim como ocorreu na emergência da cultura urbana mercantil no fim do feudalismo. A autora denomina este novo corpo como “biocibernético”, fruto da ramificação em variados sistemas de extensão tecnológica, formando um híbrido entre o orgânico e o maquínico, sendo isto uma caracterização do pós-biológico - pós-humano.

Para nós, as tecnologias da informação, desenvolvidas desde meados do século XX, deram suporte a uma revolução tecnológica que mudou profundamente as relações sociais, principalmente no que tange à economia, à geopolítica, ao Estado e a sociedade. Com o fim do período da revolução industrial, surge o informacionalismo, como a nova base do poder - material e tecnológico - nas relações econômicas e nas atividades sociais, num contexto contemporâneo que está conhecido como a “Era da Informação”. Em função disto, entendíamos que as revoluções advindas da globalização e principalmente da digitalização da informação realmente estavam a influenciar os fluxos culturais e as mídias desempenhavam um papel fundamental neste contexto.

Ora, senão vejamos, que na Era da Informação, ante ao consumo indiscriminado de substâncias informacionais a alfabetização semiótica é quem primordialmente dá condições de sobrevivência ao ser agora informívoro. As adaptações às linguagens áudios-visuais nos fez pensar que estamos propriamente em tempos de iconofagia, onde, por ora, somos



consumidores de signos - símbolos com sabor de significados e significantes - ora somos consumidos por estes numa clara referência à retroalimentação proporcionada pela desventura das mídias.

Ante a estes paradigmas contemporâneos víamos claramente o embate entre homens e máquinas e suas tecnologias como um reflexo daquilo que a própria cultura ofereceu ao longo destes tempos. O estudo das técnicas levou os homens a perder o controle de suas descobertas e invenções, desumanizou os processos sistematizando-os demais, em detrimento às condições frágeis humanas. Percebíamos, então, que o avanço tecnológico destes últimos cem anos foi tão impressionante à cultura humana, quanto fugaz. Visto que a inspiração para tanto desenvolvimento é bastante dúbia, por se basear na proteção da vida humana em função das guerras, não por reconhecer a importância do ser, mas por querer conquistar o poder. A tecnologia tornou-se apenas uma ferramenta representativa deste, que nem sequer considera, mais profundamente, em que condições ela beneficia ou deteriora a humanidade.

Um bom exemplo disso, menos apocalíptico e mais integrado, mas não menos impressionante, é a evolução tecnológica que se deu a partir dos grandes eventos esportivos. Por essa razão, decidimos contar a trajetória evolutiva da cultura midiática a partir da história das Copas do Mundo de Futebol, que sempre serviram como impulso para o desenvolvimento de tecnologias da informação. Passamos do Rádio à TV, depois à Internet e por

fim chegamos ao celular, numa trajetória historicamente linear e com detalhes que nos ajudariam a entender o complexo processo comunicativo ao longo desta história para que, assim, pudéssemos definir em que contexto os seres informívoros foram gerados e agora atuam.

Foi então que, o recorte dado ao nosso objeto de estudo, com a escolha do webjornalismo esportivo – na web - como foco de interesse de pesquisa e análise, revelou um ambiente propício ao surgimento desta nova espécie humana. Um habitat considerado como a noosfera, proferida pelo filósofo Teilhard de Chardin, apresentou-se como ideal para o desenvolvimento da cultura das informações. Sugerimos, portanto, seguir os conceitos propostos para os modelos de produção de jornalismo digital, no que tange as suas principais características, para que pudéssemos classificar os modos de produção e de consumo de informação.

Neste sentido, montamos um cardápio ao gosto do informívoro, reunindo características que seriam as responsáveis por dar mais “sabor” aos alimentos informativos – nutrientes -, tais como: a multimidialidade, a interatividade, a hipertextualidade, a personalização, a memória, a Instantaneidade e a mobilidade. Revelaram-se desta forma particularidades que identificamos como inerentes aos processos comunicativos, principalmente os cognitivos, em função da conformidade com elementos signícos capazes de estruturar linguagens que nos indicaram um caminho

sem volta. A comunicação digital é, cada vez mais, parte da cultura pós-moderna e inerente ao nosso cotidiano.

Ao final, analisamos algumas páginas de sites que realizaram cobertura jornalística durante a Copa do Mundo de Futebol em 2006, determinamos alguns dos principais portais noticiosos, bem como alguns veículos tradicionais da imprensa esportiva, a fim de expormos a própria trajetória evolutiva destes sites, no que diz respeito à produção de conteúdo informativo. Verificamos aqui, uma clara evidência de que o surgimento dos seres informívoros estimula adaptações, por parte das mídias e suas tecnologias, com o intuito de agregar novos valores – substâncias nutritivas – à produção da informação.

Podemos observar isto quando analisamos os sites, suas culturas empresariais e percebemos uma notável evolução estética que vislumbra a hipermidilidade como objetivo a ser alcançado. Não que este seja o fim da linha, mas evidentemente que as convergências midiáticas em conjunto com as tecnologias da informação tem permitido aos seres informívoros criar condições de sobrevivência na era do informacionalismo e isto é o que pretendíamos constatar neste trabalho de pesquisa acadêmico.

Para nós fica uma experiência incrível de busca e comprometimento para com o conhecimento, um exercício aprendido e apreendido com muito esmero e dedicação sob a orientação do Professor Doutor Juan Droguett, cuja perseverança e dedicação nos inspiraram a chegar nesta primeira etapa

com este trabalho. Sem dúvida, o que absorvemos de conhecimento nestes anos de convívio e também com os demais professores do curso, nos garantirá sobrevivência através de um lastro de informações adquiridas e bem digeridas. Além disso, os livros da Professora Lucia Santaella não só nos inspiraram como serviram como base para este trabalho, serviram mesmo como uma espécie de farol a um navegador perdido em alto mar.

Muito antes de Aristóteles pensar a respeito do conhecimento, já não podíamos dispensar a informação como nutriente diário, não só aquela do âmbito acadêmico, mas inclusive aquelas que permeiam o nosso cotidiano e que muitas vezes são elementares ao nosso organismo, o corpo através de nossas percepções é o veículo do ser no mundo, já disse o filósofo Merleau-Ponty. O quanto que a Internet, como mídia, influencia os processos comunicativos foi o que tentamos evidenciar, também quisemos alertar aos produtores de informação o quanto é importante beneficiar a matéria prima e acrescentar sabor à alimentação informívora.

Por fim, este trabalho resulta num retrato instantâneo da cultura do pós-humano, na Era da Informação, num contexto pós-moderno, onde as mídias desempenham papel preponderante na formação de um novo grupo social: os informívoros, seres adaptados numa escala evolucionária, que transcenderam a uma condição biocibernética onde a informação é nutriente elementar e fundamental para gerar energia para seu corpo.

## 2) Bibliografia

ARISTÓTELES. **ON THE SOUL** Parva Naturalia. On breath. Cambridge: Harvard Univ. Press, 1986 (Ed. W.S.Hett)

ARTIGAS, Mariano. **Filosofia da natureza**. Instituto Brasileiro de Filosofia e Ciência “Raimundo Lulio”, 2005.

BAITELLO Jr, Norval. **A era da iconofagia**. Hacker. São Paulo, 2005.

BALOGH, Anna Maria; ADAMI, Antonio; DROGUETT, Juan; CARDOSO & Haydée Dourado de Faria. **Mídia, cultura, comunicação**. Arte e Ciência. São Paulo, 2002.

BRASIL, Antonio Cláudio. **Telejornalismo, Internet e guerrilha tecnológica**. Ciência Moderna. Rio de Janeiro, 2002.

BRIGGS, Asa & BURKE, Peter; **Uma história social da mídia**. JZE. Rio de Janeiro, 2004.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6ª edição. Paz e Terra. São Paulo, 2006.

DARWIN, Charles. **A origem das espécies**. Martin Claret. São Paulo, 2004.

GAARDER, Jostein. **O mundo de Sofia**. Cia. Das Letras. São Paulo, 1995.

GUIMARÃES, Luciano. **As cores na mídia**. Annablume. São Paulo, 2003.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. JZE. Rio de Janeiro, 2001.

JUNIOR, Oswaldo Pessoa. **Filosofia Geral: Notas sobre Filosofia da mente.** EDUSP, 2005.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo.** Globo. São Paulo, 2003.

KEMP, Kênia. **Corpo modificado: corpo livre?** Paulus. São Paulo, 2005.

LALANDE, ANDRÉ. **Vocabulário técnico e crítico da filosofia.** Martins Fontes. São Paulo, 1996.

LAUDON, Kenneth & LAUNDON, Jane Price. **Sistemas de Informação.** LTC. Rio de Janeiro, 1999.

LIMA, Maria Esther Russo. **Análise e especificação de requisitos ergonômicos para sistema de recuperação da informação (SRI) na web.** Universidade Federal de Santa Catarina, 2001.

MACHADO, Elias & PALACIOS, Marcos. **Modelos de jornalismo digital.** Calandra. Salvador, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão dos homens.** Cultrix. São Paulo, 1964.

MERCADANTE, Clarinda e FAVARETO, José Arnaldo. **Biologia: Volume único.** Moderna. São Paulo, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** Companhia das Letras. São Paulo, 1995.

POZO, Juan Ignacio. **Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem.** Artmed. Porto Alegre, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. **Corpo e Comunicação. Sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHURÉ, Édouard. **Os grandes iniciados**. Martin Claret. São Paulo, 2003.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. **Terceira Margem**: Revista da Pós-Graduação em Letras. Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes, Faculdade de Letras, Pós-Graduação, Ano VI, nº 7, 2002.

WAIZBORT, Ricardo. **Teoria social e biologia: perspectivas e problemas da introdução histórica do conceito nas ciências biológicas**. Manguinhos. Rio de Janeiro, 2001.

#### **SITES:**

**CETIC.BR**: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2006/index.htm> em 25/02/2007 às 5h.

**ESPN**: [www.espn.com.br](http://www.espn.com.br) em junho de 2006

#### **GAZETA ESPORTIVA:**

<http://herzog.gazetaesportiva.net/agazeta/cronologia/index.php> em 18/03/2007 às 7h.

**GLOBO ESPORTE**: [www.globoesporte.com.br](http://www.globoesporte.com.br) em junho de 2006

**IDGNow**: [http://idgnow.uol.com.br/internet/2006/02/20/idgnoticia.2006-02-17.1686463700/IDGNoticia\\_view](http://idgnow.uol.com.br/internet/2006/02/20/idgnoticia.2006-02-17.1686463700/IDGNoticia_view) em 20/02/2006 às 12h46.

**IG**: [www.ig.com.br](http://www.ig.com.br) em junho de 2006

**ISTO É**: <http://www.terra.com.br/istoe/1630/1630vermelhas.htm> em 20/12/2006 às 2h.

**LANCENET**: [www.lancenet.com.br](http://www.lancenet.com.br) em junho de 2006

**TERRA:** [www.terra.com.br](http://www.terra.com.br) em junho de 2006

**UOL:** [www.uol.com.br](http://www.uol.com.br) em junho de 2006

**USP Notícias:** <http://noticias.usp.br/acontece/obterNoticia?codntc=13189>  
em 30/06/2006 às 17h.



# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)