



A TV 3.0 na contação de Histórias Pervasivas¹

Mariana de Toledo Lopes²

Carlos Pernisa Júnior³

A evolução tecnológica permite que as pessoas fiquem constantemente conectadas à Internet, fazendo com que essa tecnologia torne-se cada vez mais transparente, processo que consiste na abstração do dispositivo a tal ponto que o usuário não enxergue mais a técnica, mas apenas o resultado dela (Clark, 2003). Quanto mais acostumados a determinada tecnologia, mais transparente ela nos parece, a ponto de se tornar extensão do próprio corpo (McLuhan, 1969). O uso intenso de *smartphones* pode ser exemplo disso, já que traz tanta informação quanto o usuário julga necessária.

Diferente de tempos analógicos, em que era possível projetar nossa voz ou nossa imagem, por meio de megafone ou mesmo transmissão de TV, atualmente podemos estar fisicamente em um ambiente, mas com um grau de imersão tal que faz com que a consciência seja projetada num ambiente digital (McLuhan, 1967), gerando um terceiro lugar, híbrido entre o físico e o digital, o qual chamamos *phygital*⁴. Essa ideia prevê o homem como inteligência central de um sistema que se projeta no espaço, comandando à distância extensões que são capazes de otimizar tarefas e preservar intacto o corpo humano.

Com a evolução da sociedade, que caminha para uma vida permanentemente

¹ Trabalho apresentado no Eixo temático 22. Plataformas de comunicação e de IA do XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Faculdade Cásper Líbero - FCL, realizado nos dias 11 a 13 de novembro de 2025.

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Integrante do Grupo de Pesquisa “Laboratório de Mídia Digital” (CNPq). E-mail: marianatlopes@gmail.com.

³ Doutor em Comunicação e Cultura (ECO/UFRJ). Professor da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Líder do Grupo de Pesquisa “Laboratório de Mídia Digital” (CNPq). E-mail: carlos.pernisa@ufjf.br.

⁴ *Phygital* é a junção das palavras *physical* e *digital* (ou “físico” e “digital”, traduzindo do inglês). O termo se refere à integração entre os mundos físico e digital em diversas áreas (Rosolen, 2022).

conectada, parece-nos que a ideia de ecologia das mídias (Scolari, 2017) torna-se insuficiente, uma vez que deixa de fora os objetos inteligentes, que são cada vez mais usados. A partir da ideia de que vivemos em uma sociedade conectada em tempo integral, da observação das mudanças nos processos de comunicação na atualidade e das possibilidades, por meio da Internet das Coisas – IoT (Santaella, 2013), de formar uma rede de objetos inteligentes conectados que funcione como ambiência para o desenvolvimento de novos formatos de narrativa, propomos, neste trabalho, um estudo sobre quais as potencialidades da TV 3.0 enquanto ferramenta narrativa em ambiência pervasiva.

Ao pensar a participação humana nos ambientes híbridos tecnológicos, Muniz Sodré (2002), propõe o conceito de *bios* midiático, que busca refletir sobre como a mídia deixou de ser um canal de transmissão para assumir um papel de maior importância na vida em sociedade. A expressão indica o crescente poder de influência da mídia, modificando o modo de viver, pensar, relacionar e compreender o mundo, além de destacar a questão do virtual.

O *bios* virtual é a prótese, não apenas uma maquinaria comunicacional que permite ao cidadão inteirar-se das coisas do mundo, e sim uma “atmosfera” magnética (um *ethos* feito de hábitos e afetos) onde, por um lado, “respira-se” o consumo programado pela socialização latente do mercado e da ordem tecnológica; por outro, “habita-se” um mundo de imponderabilidade, ubiquidade e interatividade. (Sodré, 2006, p. 189)

Assim, muitas vezes, no lugar de um canal, a mídia pode ser o próprio ambiente em que as relações são construídas. Sob a mesma perspectiva, ficou reconhecida a máxima “o meio é a mensagem”, de McLuhan (1969, p. 21).

Pensando em como a sociedade vem se adaptando nesses novos ambientes conectados, pesquisadores da universidade de Tóquio, Atsushi Deguchi *et al.* (2018) indicam como conceito de Sociedade 5.0 aquela que,

por meio do alto grau de fusão entre o ciberespaço e o espaço físico, será capaz de equilibrar o avanço econômico com a resolução de problemas sociais, fornecendo bens e serviços que abordam de maneira detalhada múltiplas necessidades latentes, independentemente da localidade, idade, sexo ou idioma. (Deguchi *et al.*, 2018, p. 18, tradução nossa)⁵

⁵ No original: “through the high degree of merging between cyberspace and physical space, will be able to balance economic advancement with the resolution of social problems by providing goods and services that granularly address manifold latent needs regardless of locale, age, sex, or language.”

Os autores acreditam que, na perspectiva da Sociedade 5.0, é necessária a reestruturação de dois tipos de relacionamento: entre a sociedade e a tecnologia e entre indivíduos, com a mediação da tecnologia. Assim, mais que a hibridização entre os meios, começa-se a perceber, mais ativamente, o elemento humano que se torna epicentro da ligação entre esses ambientes, não se tratando tanto de um ambiente híbrido, mas de uma forma de vida conectada.

Nesse sentido, Floridi (2015) relaciona os efeitos da implantação de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e em como a sociedade é afetada por eles, uma vez que modificam nossos relacionamentos tanto com nós mesmos, como com os outros e o mundo. O constante uso das TICs tem o efeito de deixar turvas as distinções entre humano, máquina e natureza, tornando o ambiente único, composto por esses três “elementos”. Esse estilo de vida hiperconectado é conceituado pelo autor como “*onlife*”. Como analogia, a definição pouco clara das bordas de cada ambiente pode ser comparada ao litoral. Mesmo que areia e mar sejam elementos muito distintos, é impossível determinar onde começa um e termina outro, devido ao movimento fluido das ondas, que avançam ou recuam.

Ainda que estejamos acostumados a essa transição fluida entre físico e digital, no ambiente *online*, diversos estímulos sensoriais são suprimidos. Ao pensar a fluidez com que o homem experiencia a vida *onlife*, parece-nos que as formas de narrativa não acompanham nem a vida *onlife*, nem o potencial tecnológico disponível na atualidade. Se, para o público, a questão da ambientação já é transparente, ou seja, já não se tem delimitação entre o que é físico e o que é digital, para as histórias contadas a esse mesmo público, a questão tecnológica ainda é uma barreira para que o espectador seja transportado para “lugar primorosamente simulado”, como proposto por Murray (2003, p. 102).

Na contramão da ideia de transportar o espectador para o ambiente digital, parece-nos fazer mais sentido, como no conceito de Floridi (2015), deixar turvas as fronteiras entre meios e ambientes, fazendo com que a narrativa possa atravessá-las com fluidez. Essa experiência

narrativa permite que a história seja contextualizada de acordo com o local em que o espectador se encontra e acessada a partir dos objetos inteligentes que ele tenha à disposição (Almeida, 2021).

A proposta das histórias pervasivas é que essa sensação de imersão transborde a imaginação e concretize-se no ambiente físico. Para isso, utiliza-se objetos conectados por meio de Internet das Coisas (IoT), que teve uma das suas definições feita por Santaella (2021), como o espaço onde os objetos ganham capacidades de se interligarem a partir da conexão à Internet. Ao ver reverberar no ambiente físico aspectos propostos pela narrativa apresentada em um dispositivo digital, busca-se criar a atmosfera imersiva, que usamos anteriormente ao exemplificar a experiência de assistir a um *show* de música presencialmente.

Ao criar uma narrativa pervasiva, é preciso pensar em seu roteiro de maneira diferente dos roteiros tradicionais. Se, em uma produção transmídia, o universo da história é criado a partir de diferentes produtos, adaptados para diferentes meios, a história pervasiva abarca o universo na mesma experiência. Assim, dois interatores podem escolher meios e caminhos narrativos distintos e, ainda assim, terem acesso à mesma história. Assim, se uma pessoa tem um arsenal de dispositivos digitais e objetos inteligentes conectados para vivenciar a narrativa pervasiva e outra pessoa tem apenas um celular ou uma TV, ambas precisam ser capazes de completar a história, ainda que em graus diferentes de imersão, mas na completude do conteúdo e entendimento.

Ao inserir essa discussão no contexto contemporâneo das plataformas de comunicação e da Inteligência Artificial, buscamos também refletir sobre as implicações das tecnologias conectadas na configuração de novos modos de existência e de narrar. Se, por um lado, as grandes corporações tecnológicas consolidam sistemas cada vez mais fechados e orientados por lógicas algorítmicas, por outro, observa-se o surgimento de experiências que propõem o uso das tecnologias a partir de outras perspectivas. Nesse sentido, pensar a TV 3.0 enquanto ferramenta narrativa em ambiência pervasiva significa questionar a centralidade das Big Techs e propor outras formas de mediação, nas quais o humano retoma o papel de agente criador e sensível, capaz de reconfigurar as relações entre técnica, cultura e território.



Este trabalho propõe uma revisão bibliográfica que abarca as potencialidades da TV 3.0 não só como veículo de comunicação clássico, mas como a possibilidade de repensar os modos de consumo dessa mídia, articulando-a às novas formas de sociabilidade, aos ambientes pervasivos e às experiências narrativas que emergem em meio às transformações tecnológicas contemporâneas.

Referências

ALMEIDA, Pedro Henrique Ventura Rodrigues. **Modelo de representação e orquestrador baseado em nuvem para a contação pervasiva de histórias**. 2021. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) - Faculdade de Ciências da Computação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2021.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. Petrópolis: Vozes, 1966.

CLARK, Andy. **Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence**. New York: Oxford University Press, 2003.

DEGUCHI, A.; HIRAI, C.; MATSUOKA, H.; NAKANO, T.; OSHIMA, K., TAI, M., and TANI, S. “What Is Society 5.0?” In: **Society 5.0: A People-Centric Super-Smart Society**, 1–24. Bunkyo-ku, Tokyo: Springer Open, 2018

FLORIDI, Luciano. **The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era**. Springer International Publishing, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LATORRE, Marino. Historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. **Universidad Marcelino Champagnat**, v. 1, 2018.



MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Cultrix, 1967

_____. **A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. São Paulo: Editora Nacional, 1972.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itá Cultural/Unesp, 2003.

NATÁRIO, Eduardo; WAJNMAN, Solange. O controle remoto e a interatividade na televisão. **E-Compós**, [S. l.], v. 5, 2006. DOI: 10.30962/ec.60. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/60>. Acesso em: 16 fev. 2024.

SANTAELLA, L.; GALA, A.; POLICARPO, C.; GAZONI, R. Desvelando a Internet das Coisas. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 19–32, 2013. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/141>. Acesso em: 14 nov. 2023.

SCOLARI, Carlos. El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. **La lectura en España: informe**, p. 175-186, 2017.

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