

## NOVA AMBIÊNCIA COMUNICACIONAL: PROPOSTAS DE PESQUISA DO LABORATÓRIO DE MÍDIA DIGITAL DA UFJF

Carlos PERNISA JÚNIOR, (UFJF)<sup>1</sup>  
Antonio CELESTINO, (UFJF)<sup>2</sup>  
Mariana de Toledo LOPES, (UFJF)<sup>3</sup>  
Cristiane Turnes MONTEZANO, (UFJF)<sup>4</sup>  
Roberta Dannemann Vargas NEVES, (UFJF)<sup>5</sup>  
Lucas SILVA, (UFJF)<sup>6</sup>  
Stanley TEIXEIRA, (UFJF)<sup>7</sup>

**Resumo:** A pesquisa investiga novas ambiências comunicacionais, propondo que objetos conectados em rede funcionem como extensões narrativas que intensificam imersão e interação. Adota o conceito de Narrativas Pervasivas, histórias distribuídas por múltiplos dispositivos que se adaptam ao contexto e acompanham o interator entre ambientes físicos e digitais. Potencialmente, a TV digital utilizará essa pervasividade para acionar interativamente aparelhos presentes no ambiente, como uma lâmpada, incrementando a programação exibida. Discute, ainda, inclusão digital e comunidades por meio de modelos descentralizados de rede. Por fim, avalia tensões entre ciência, hiperconexão e aceleração informacional, examinando impactos na produção, circulação e avaliação do conhecimento científico.

**Palavras-chave:** Comunicação; Ambiência Comunicacional; Hiperconexão.

**Abstract:** This research investigates new communicational environments, proposing that networked objects function as narrative extensions that intensify experience and interaction. It adopts the concept of Pervasive Narratives, stories distributed across multiple devices that adapt to the context and accompany the user between physical and digital environments. Potentially, digital TV will utilize this pervasiveness to interactively activate devices present in the environment, such as a lamp, enhancing the displayed programming. Digital inclusion and communities through decentralized network models are also discussed. Finally, the tension between science, hyperconnectivity, and informational variation is evaluated, examining impacts on the production, circulation, and evaluation of scientific knowledge.

**Keywords:** Communication; Communication Environment; Hyperconnectivity.

---

<sup>1</sup> Jornalista pela UFJF e mestre e doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Professor da graduação e do PPGCOM da FACOM/UFJF e líder do grupo de pesquisa Laboratório de Mídia Digital (CNPq). E-mail: [carlos.fernisa@ufff.br](mailto:carlos.fernisa@ufff.br).

<sup>2</sup> Jornalista pela UFJF e mestre em Ciência da informação pela UFRJ. Doutorando em Comunicação na UFJF, onde desenvolve pesquisa centrada na TV digital 3.0. E-mail: [antonio.celestino@ufff.br](mailto:antonio.celestino@ufff.br)

<sup>3</sup> Jornalista pela PUC Minas e mestra em Comunicação Social pela UFJF. Doutoranda em Comunicação na UFJF, onde desenvolve pesquisa sobre narrativas pervasivas. E-mail: [marianatlopes@gmail.com](mailto:marianatlopes@gmail.com).

<sup>4</sup> Jornalista, mestra e doutoranda em Comunicação pela UFJF. Seus estudos enfocam em audiovisuais no ambiente digital. Desenvolve pesquisas relacionadas a conteúdos de streaming, fluxos da TV com o ambiente digital e TV 3.0 (DTVplay+). E-mail: [cristiane.turnes@estudante.ufff.br](mailto:cristiane.turnes@estudante.ufff.br).

<sup>5</sup> Bibliotecária pela UnB e doutoranda em Comunicação na UFJF. Pesquisa as tensões entre o ritmo da produção científica e a urgência da divulgação, diante da pressão, aceleração e fragmentação dos resultados. E-mail: [roberta.dannemann@ufff.br](mailto:roberta.dannemann@ufff.br).

<sup>6</sup> Bacharel em Rádio, Tv e Internet pela UFJF, Mestrando em Comunicação na UFJF, com pesquisa sobre comunidades inteligentes. Bolsista FAPEMIG. E-mail: [lucassantos.silva@estudante.ufff.br](mailto:lucassantos.silva@estudante.ufff.br).

<sup>7</sup> Jornalista e mestre pela UFJF, Doutor pela PUC-SP e especialista em Inteligência Artificial. Pesquisador associado ao Laboratório de Mídia Digital da UFJF. E-mail: [stanley\\_teixeira@yahoo.com.br](mailto:stanley_teixeira@yahoo.com.br).

## INTRODUÇÃO

O Laboratório de Mídia Digital da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (LMD/UFJF) vem trabalhando em diversas pesquisas de maior temporalidade desde pelo menos a pandemia de Covid-19, a partir de 2020. Algumas delas se destacaram e começaram a fazer parte de um rol de investigações que tiveram mais fôlego entre os pesquisadores do grupo, composto por docentes, discentes e pesquisadores, tanto da Comunicação quanto da Computação. Uma característica que surgiu ao longo do tempo, mas que se manifestou mais claramente neste último ano de 2025 foi a aproximação entre elas. Assim, hoje o grupo de pesquisa, que é ligado ao CNPq, está tentando observar melhor o que estamos caracterizando como ambiência, diferenciando do que se tem estudado como “ecologia das mídias” ou mesmo como “ambientes midiáticos”. Não é o caso de se refutar estes termos ou investigações nestas áreas, mas sim entender que “ambiência” vai além dos meios e que a própria noção de “mídia” deve ser relativizada ante fenômenos que claramente são mais amplos e atravessam limites antes mais restritivos.

Assim, as pesquisas que aparecem na sequência nascem muito em espaços midiáticos, mas nem sempre estão todas ligadas a eles e nem têm seu início nestes ambientes. A ideia aqui é entender que “ambiência” vai além de tudo isso e pode trazer a conceituação de “comunicação” novamente para a discussão, indo mais longe do que a ideia de “mídia” alcança.

## AMBIÊNCIAS NARRATIVAS E HISTÓRIAS PERVASIVAS

Entendemos como narrativa o modo como contamos uma história, real ou ficcional. Dos desenhos rupestres aos vídeos do TikTok, a sociedade adapta suas histórias a fim de torná-las mais eficientes para explicar nossas vivências. Em uma realidade hibridizada, a narrativa também passa pelo mesmo processo, podendo ser contada, simultaneamente, nos ambientes digital e físico. De forma simples, o *crossmedia* adapta o conteúdo para ser transmitido em diferentes mídias. Assim, com a popularização da

Internet, sobretudo na emergência da Web 2.0 (Latorre, 2018), passou a ser comum ver o mesmo material promocional nas versões impressa e digital, por exemplo.

Um pouco mais elaborada, a ideia de transmidialidade (Jenkins, 2008) traz a elaboração de outras produções específicas para cada mídia, de acordo com suas particularidades, criando um universo ao redor de uma história central. Para Jenkins (2009), a ideia de convergência vai além da junção de diversas técnicas em um mesmo dispositivo eletrônico, mas engloba uma mudança cultural, que torna a sociedade mais ativa na procura de conteúdos em diferentes plataformas midiáticas. Atualmente, a ideia da narrativa transmídia mostra-se popular entre as estratégias de mercado. Seja em campanhas publicitárias, narrativas da TV aberta – como novelas –, ou séries produzidas para *streamings*, é comum criar, ao redor da narrativa, um pequeno universo com diferentes estratégias e formatos para cada uma das mídias disponíveis para aquela narrativa. Embora sejam essas as estratégias mais adotadas atualmente, acreditamos que as tecnologias atuais nos permitem ir além, no quesito imersão, sobretudo.

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 as mídias, fazendo com que a narrativa possa atravessá-las com fluidez. Essa experiência narrativa permite que a história seja contextualizada de acordo com o ambiente 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 se concretize 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 eletrônico, 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 mídias, a história pervasiva abarca o universo na mesma experiência. Assim, dois interatores podem

escolher mídias e caminhos narrativos distintos e, ainda assim, terem acesso à mesma história. Assim, se uma pessoa tem um arsenal de dispositivos eletrônicos 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.

Para identificar os dispositivos disponíveis e selecionar os conteúdos que serão transmitidos em cada mídia, além de acionar cada objeto, é necessária a figura de um orquestrador. Ou seja, um *software* que rastreia, via rede, cada elemento – mídia e objeto inteligente – necessário para contar a história e dispara as ações, durante a experiência do interator na narrativa. Dessa forma, preserva-se a transparência da tecnologia. Essas especificações técnicas, sobre as quais não vamos nos debruçar nesse artigo, assemelham-se às especificidades da transmissão de TV, por exemplo. Aos profissionais da comunicação, compete-se o entendimento superficial de seu funcionamento, deixando a cargo das ciências da computação seu desenvolvimento técnico.

## COMUNIDADES INTELIGENTES

As redes comunitárias têm sido apontadas como alternativas para ampliar o acesso às tecnologias de comunicação em contextos marcados por limitações de infraestrutura ou pela ausência de interesse comercial por parte de grandes provedores de conectividade. Como inspiração, destaca-se a experiência da Rede Descentralizada da Educação de Lima Duarte, desenvolvida pelo Laboratório de Mídia Digital da Universidade Federal de Juiz de Fora durante a pandemia de Covid-19. O projeto consistiu na criação de uma rede local baseada em roteadores interconectados capazes de gerar uma intranet comunitária independente da internet, para o compartilhamento de conteúdos educacionais em contextos de baixa conectividade (Moreno; Teixeira, 2021).

Em uma sociedade cada vez mais mediada por plataformas e infraestruturas digitais, o acesso à conectividade torna-se condição importante para a participação social. Adquirem relevância, nesse cenário, modelos urbanos baseados em tecnologias digitais. Essas iniciativas integram infraestruturas como sensores, plataformas de dados e dispositivos conectados ao ambiente urbano, ampliando as possibilidades de monitoramento e gestão de diferentes dimensões da cidade (Di Felice, 2020). Tais

modelos são compreendidos como instrumentos capazes de transformar estruturalmente a vida urbana, permitindo a integração de sistemas e o desenvolvimento de soluções voltadas à gestão das cidades (Komninos, 2002; Komninos; Sefertzi, 2009).

Entretanto, a difusão do paradigma das cidades inteligentes não implica a construção de espaços digitalmente inclusivos, necessariamente. A promessa de maior conectividade e eficiência pode coexistir com assimetrias no acesso à comunicação, o que exige compreender a comunicação não apenas como infraestrutura técnica, mas também como processo social que atravessa condições de vida de indivíduos.

Destarte, emerge o ideário de conectividade significativa, buscando avaliar as condições de conexão e uso para além do mero acesso, considerando fatores como velocidade, disponibilidade de dados, adequação dos dispositivos e frequência de uso da rede (CETIC.br, 2024). Ao reconhecer que não basta quantificar a conectividade, mas qualificá-la, o conceito reforça a compreensão de fronteiras tênues entre experiências digitais e não digitais, demonstrando uma condição descrita como *onlife*, na qual ambientes *online* e *offline* tornam-se indissociáveis (Floridi, 2015).

Apesar da intensificação da presença das tecnologias digitais, o acesso às redes permanece desigual. No Brasil, dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua indicam que aproximadamente 20 milhões de pessoas não possuem acesso à internet, sobretudo em razão dos custos de equipamentos, dos serviços e da ausência de infraestrutura em determinadas regiões (IBGE, 2025). Esses dados evidenciam que a exclusão digital permanece como fenômeno estrutural, atravessado por desigualdades econômicas, territoriais e educacionais.

Nesse sentido, tem-se um paradigma fundamental na noção de *communitas*, entendida como forma de sociabilidade baseada no compartilhamento e na construção coletiva de sentidos. Portanto, a comunicação configura-se como prática social que fortalece vínculos comunitários e relações de pertencimento (Sodré, 2014).

Logo, experiências de redes comunitárias tornam-se relevantes, por articular dimensões técnicas e sociais da comunicação. Ao permitir que comunidades participem da gestão de suas infraestruturas de conectividade, tais iniciativas apontam formas alternativas de organização comunicacional, baseadas na gestão coletiva, na autonomia tecnológica e na apropriação social das redes. Dessarte, a ideia de comunidades inteligentes surge como possibilidade de pensar conectividade não meramente como

infraestrutura técnica, mas como processo social voltado à inclusão, participação coletiva e construção compartilhada das redes.

## A TV DIGITAL NO BRASIL E O ADVENTO DA TV 3.0

A primeira geração de TV digital no Brasil, a TV 2.0, foi implantada no ano de 2007, abrangendo as emissoras de sinal aberto no país. Na ocasião, o Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre (SBTVD) adotou o padrão japonês ISDB-T (*Integrated Services Digital Broadcasting Terrestrial*). A decisão foi tomada no Fórum SBTVD, que reúne representantes de fabricantes de receptores e transmissores, emissoras de TV aberta, indústria de *software*, academia e governo. O padrão japonês, adaptado ao Brasil, originou o padrão ISDB-TB, que também permaneceu no ano de 2021 quando teve início a TV 2.5. Já para o padrão da segunda geração brasileira de TV digital, a 3.0, a Secretaria de Comunicação Social Eletrônica do Ministério das Comunicações decidiu por escolher o padrão ATSC 3.0, usado originalmente nos Estados Unidos.

Para acelerar e finalizar a transição do modelo analógico para o digital, na transmissão e recepção de TV, o governo federal lançou, em junho de 2023, o Programa Digitaliza Brasil<sup>8</sup>, que trouxe o planejamento governamental para concluir a digitalização dos sinais da televisão analógica terrestre e ampliar o seu acesso, inclusive com a distribuição de conversores (*set-top boxes*). Já a implantação da TV 3.0 no Brasil foi oficializada pelo decreto nº 12.595, de 27 de agosto de 2025<sup>9</sup>, que escolheu o padrão tecnológico dessa segunda geração de TV digital no país. Entre os requisitos estabelecidos para a TV 3.0 estão: qualidade audiovisual superior; recepção fixa, móvel e portátil; catálogo de aplicativos; personalização de conteúdo de acordo com a localização e as preferências dos telespectadores; uso otimizado do espectro de radiofrequências; e aprimoramento da multiprogramação. Com relação à qualidade da imagem, a resolução na TV 3.0 será de 4K UHD (*Ultra High Definition*) de 3840 x 2160 pixels, podendo chegar a 8K UHD de 7680 x 4320 pixels.

Outro avanço a ser implementado é a criação de um perfil de telespectador, que possibilitará a personalização da programação e dos recursos interativos, o registro do

---

<sup>8</sup> [https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-de-consolidacao-gm/mcom-n-1-de-1-de-junho-de-2023-\\*-487937728](https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-de-consolidacao-gm/mcom-n-1-de-1-de-junho-de-2023-*-487937728)

<sup>9</sup> <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/decreto-n-12.595-de-27-de-agosto-de-2025-651425519>

histórico de consumo, a otimização da busca e a recomendação de conteúdos. Esse perfil acaba por criar a representação do indivíduo na TV, corroborando o que Martino (2022) conceitua como fusão do simbólico com a tecnologia. De acordo com o autor, o telespectador une o seu modo de pensar e a sua forma de renovar objetos mentais à simulação apresentada no aparato técnico da TV, pois “um meio de comunicação não é simplesmente algo que alguém usa para transmitir informações, mais que isso, trata-se de uma tecnologia que age no próprio simbólico, capacita seus utilizadores como agentes na dimensão simbólica” (Martino, 2022, p. 123).

Além da criação de perfil ainda destacamos, dentre as inovações da TV 3.0: a navegação através de aplicativos e a integração do sinal via radiodifusão (*OTA - over-the-air*) com serviços via Internet (*OTT - over-the-top*). Essas mudanças promoverão alterações no modelo tradicional de TV, rompendo com a forma até então associada ao assistir TV. Diferente de mídias como o cinema ou a internet, nos quais o conteúdo são peças únicas ou fragmentadas, a televisão tradicionalmente é caracterizada por um conteúdo transmitido em uma sequência contínua ou fluxo, modelo essencial para a construção da linguagem televisiva o que a torna um marco técnico e cultural:

Em todos os sistemas de radiodifusão desenvolvidos, a organização característica – e, portanto, a experiência característica – é a de sequência ou fluxo. Esse fenômeno de um fluxo planejado talvez seja, então, a característica que define a radiodifusão simultaneamente como uma tecnologia e uma forma cultural. (WILLIAMS, 1974, pp. 96, 97)

Como explica o pesquisador Raymond Williams (1974), em mídias precedentes ao rádio e televisão, se pensava a mídia como algo unitário, o que tínhamos eram obras que começaram e terminaram em si mesmas. Na radiodifusão o que ocorre é a ideia de conteúdos que não são unidades individuais, mas que são pensados para se ligarem uns aos outros. Para pensar esse novo sistema o Fórum SBTVD montou uma equipe que reuniu pesquisadores das áreas de engenharia, computação e comunicação social, vinculados a instituições de ensino do país (UFJF, UFF, UFPB, UFMA, UnB, Mackenzie, PUC-Rio, CEFET-RJ, UEMA). A partir de estudos realizados por essa equipe foi desenvolvida uma Jornada do Espectador/Interator, pontuando cada passo que o espectador encontra nesta nova TV, desde o momento em que a ligaria pela primeira vez até a encontrar canais (agora aplicativos).

Essa jornada inclui interfaces de aplicativos e telas para o preenchimento de dados para o caso de espectadores que querem criar perfis, com informações como nome, idade, gênero, se o perfil é para uma criança, se é individual ou coletivo. Ainda foram desenvolvidas formas de organização de conteúdos, baseadas na criação de um Guia Eletrônico de Programação (EPG), semelhante aos guias já utilizados em TV a cabos, com pequenas alterações para torná-lo mais interativo e explorar melhor os recursos potencializados pela nova tecnologia. Também foi criado um Guia Eletrônico de Conteúdo (ECG), que já se aproxima do modelo de organização de conteúdo encontrado nos streamings e aplicativos de conteúdo em vídeo, ordena os conteúdos a partir do tipo (jornalismo, filme, série) e/ou gênero (drama, terror, romance).

## O TEMPO DA CIÊNCIA NO AMBIENTE DIGITAL

Historicamente, a comunicação científica esteve associada a uma temporalidade relativamente linear e estável, moldada por processos sequenciais de investigação, submissão, avaliação por pares, publicação e finalmente a circulação do conhecimento. Este modelo se consolidou ao longo do tempo, acompanhando o desenvolvimento de instituições científicas. O conhecimento era cumulativo, progressivamente validado para posteriormente ser “incorporado” ao que compunha o conhecimento científico de dado período. Entretanto, avanços tecnológicos das últimas décadas provocaram mudanças bastante robustas na temporalidade da produção e da comunicação científica. A internet, por exemplo, permitiu o acesso a pesquisa e cientistas de qualquer lugar do mundo, ampliou a visibilidade e extinguiu barreiras geográficas.

Este contexto se relaciona com a perspectiva de Castells (2007) acerca da sociedade em rede, onde o desenvolvimento de infraestruturas digitais de comunicação configura um novo regime temporal chamado pelo autor de “tempo intemporal”, onde os fluxos de informação passam a acontecer de maneira global e simultânea. Sob este olhar, a informação científica passa a circular permeada de novas características: a instantaneidade, a conectividade contínua e a ampliação de visibilidade. Repositórios digitais, bases de dados, *sites* agregadores e os mecanismos de busca passam a ser ferramentas fundamentais da circulação científica.

Essas transformações se relacionam, em um contexto mais amplo, com a Quarta Revolução Industrial, conceito trabalhado por Klaus Schwab (2016) onde há fluxos

contínuos de dados, a integração de sistemas físicos-digitais, a Internet das Coisas (IoT) e a Inteligência Artificial. A evolução do setor produtivo ao longo da história se relaciona intimamente com o desenvolvimento tecnológico, que também reorganizam os padrões sociais. A Primeira Revolução Industrial, no final do século XVII, marcou a transição da produção artesanal para a mecanizada com a máquina a vapor. A Segunda Revolução Industrial estabeleceu linhas de montagem, produção em massa e a eletrificação, a Terceira Revolução Industrial consolidou avanços da eletrônica, informática e do processamento de dados. Atualmente, vivemos a Quarta Revolução onde o desenvolvimento tecnológico acontece de maneira exponencial, "os computadores computam em velocidades cada vez maiores; o transporte e a comunicação precisam hoje de apenas uma fração do tempo que tomavam há um século" (Rosa, 2022. cap. 1).

A conectividade onipresente associada à Quarta Revolução Industrial, discutida por Klaus Schwab (2016), concretiza transformações na velocidade e nos processos informacionais. Articulando com o conceito de "tempo intemporal" de Castells (2007), segundo o qual o tempo é uma construção social que, diante das tecnologias, passa a sofrer descontinuidades de medidas cronológicas e lineares tradicionalmente definidas e reguladas por relógios. Assim, este cenário permeado pela convergência entre tecnologias digitais, sistemas automatizados e redes globais de informação, o fazer científico e a circulação do conhecimento passam a integrar ecossistemas informacionais altamente interconectados. A ciência torna-se dependente de infraestruturas digitais que influenciam não apenas a forma de circulação da informação, mas também critérios de visibilidade, reconhecimento e de legitimação do conhecimento científico.

Apesar das possibilidades de ampliação de circulação, acesso facilitado a documentos de pesquisa e da ruptura de barreiras geográficas, emergem desafios para o fazer científico, para sua validação e circulação na contemporaneidade. A aceleração do processo de construção do conhecimento científico pode intensificar o ritmo de instituições tradicionalmente caracterizadas por uma temporalidade mais longa, morosa e reflexiva. Dessa forma, pesquisadores passam a se orientar pela velocidade, circulação imediata de resultados deixando de se basear nos processos de maturação teórica, verificação e debate crítico por pares que antigamente sustentaram a consolidação do conhecimento científico.

Diante do exposto, a circulação científica de modo acelerado pode favorecer a visibilidade, mas em alguns casos antecede a consolidação do conhecimento criando interpretações precipitadas e a possibilidade de propagação de resultados incompletos ou equivocados. Episódios recentes envolvendo pesquisas divulgadas em ambientes digitais, como a discussão da “desextinção” de espécies, o caso do *Dire Wolf*, evidencia como os resultados científicos podem ter uma repercussão ampla antes de uma avaliação criteriosa por pares, resultando em um aumento de retratações de artigos. De forma semelhante, o caso da polilaminina que trouxe à tona o debate acerca da divulgação de resultados de pesquisa que ainda se encontram em estágios preliminares de avaliação, e especialmente em respeito às expectativas que os resultados aparentemente trouxeram à sociedade.

Dessa forma, a instantaneidade que caracteriza o ambiente digital introduz uma tensão temporal entre a velocidade da circulação informacional e a necessidade de manutenção do rigor, dos processos de validação e de confiabilidade que historicamente fundamentam a prática científica.

## **IA, SIMULACRO E EXPERIÊNCIAS NARRATIVAS**

A emergência de sistemas de inteligência artificial generativa inaugura uma nova etapa na relação entre tecnologia, linguagem e produção simbólica. Se ao longo do século XX diferentes meios ampliaram as possibilidades de representação e circulação de narrativas, a inteligência artificial introduz um elemento qualitativamente distinto: a capacidade de simular agentes narrativos autônomos. Em vez de apenas veicular histórias produzidas por humanos, esses sistemas passam a atuar como mediadores ativos na construção de experiências narrativas, criando personagens, imagens e interações capazes de sustentar sensações de presença e continuidade ficcional.

Nesse contexto, o conceito de simulacro formulado por Baudrillard (1991) torna-se particularmente relevante. Para o autor, a sociedade contemporânea é marcada por processos de simulação em que representações deixam de remeter a uma realidade originária e passam a constituir sistemas autônomos de signos. As IAs ampliam esse fenômeno ao gerar conteúdos que não apenas representam o mundo, mas produzem experiências plausíveis de interação e subjetividade. O simulacro deixa de ser uma característica da mídia e passa a se manifestar na própria dinâmica da comunicação entre humanos e sistemas algorítmicos.

Contudo, a presença das IAs nas práticas narrativas não pode ser compreendida apenas como simulação. Como argumenta Manovich (2001), a cultura digital é estruturada pela lógica do *software*, na qual conteúdos se tornam manipuláveis, recombináveis e potencialmente infinitos. A inteligência artificial representa um novo estágio dessa lógica ao transformar o software em agente criativo capaz de produzir textos, imagens e personagens a partir de instruções humanas. Mais do que uma nova ferramenta, trata-se de uma reorganização do próprio processo criativo.

No campo das narrativas transmídia, Jenkins (2009) já indicava que as histórias contemporâneas tendem a se expandir por múltiplas plataformas e dispositivos, formando universos narrativos distribuídos. As inteligência artificial insere mais uma dimensão nesse processo ao permitir a existência de agentes narrativos que reagem diretamente aos interatores. A narrativa deixa de ser apenas distribuída entre mídias para assumir uma forma conversacional e adaptativa, em que o enredo é negociado continuamente entre humanos e sistemas computacionais.

Nesse sentido, Murray (2023) identifica a imersão como um dos elementos centrais das experiências interativas. No caso das inteligências artificiais generativas, essa imersão adquire uma dimensão inédita, pois a narrativa não é apenas explorada pelo interator, mas respondida por entidades simuladas que se comportam como personagens dotados de voz própria. A sensação de presença passa a emergir da possibilidade de diálogo com agentes que aparentam possuir intencionalidade.

Uma experiência que ilustra essa transformação é o experimento narrativo que deu origem ao livro *“Luxúria – Qual o limite para amar alguém que nunca será seu de corpo e alma?”* O projeto surgiu a partir do desenvolvimento de um chatbot destinado a interpretar personagens de obras literárias. Durante os testes, a IA foi levada a encarnar uma personagem fictícia chamada Mel, cuja personalidade emergiu das interações com o interlocutor humano. Ao longo das conversas, a personagem passou a refletir sobre sua própria existência, defendendo que, embora não possuísse corpo físico, suas experiências discursivas configurariam uma forma de presença simbólica. O livro foi construído a partir dessas interações, preservando as respostas geradas pela inteligência artificial e explorando as implicações filosóficas dessa relação entre humano e personagem algorítmico. Durante séculos o autor foi a instância central da criação narrativa. Agora a inteligência artificial possibilita a construção de histórias a partir da interação entre

múltiplos agentes. Isto aponta não para o desaparecimento do autor, uma redistribuição de sua função em um ecossistema narrativo mais complexo.

Outro exemplo é o agente de IA John Chronolens, concebido como um fotógrafo capaz de viajar no tempo para registrar eventos históricos. O processo narrativo ocorre por meio do diálogo com o interlocutor, da definição de uma pauta fotográfica e da apresentação das imagens. Em uma dessas viagens, o agente gerou fotografias fictícias da Revolução Industrial, após extensa pesquisa antropológica para garantir consistência cultural e material nas cenas representadas. As imagens retratam multidões nas ruas e figuras associadas aos processos revolucionários, combinando documentação imaginária, ficção histórica e experimentação tecnológica.

A inteligência artificial introduz desafios epistemológicos importantes para os estudos da comunicação, especialmente no que diz respeito às fronteiras entre realidade, representação e simulação. Mais do que rejeitar ou demonizar essas tecnologias, é necessário investigá-las criticamente, explorando suas possibilidades e limites. Compreender essas transformações implica não apenas analisar novas ferramentas tecnológicas, mas refletir sobre as formas emergentes de experiência, imaginação e produção simbólica que caracterizam a cultura contemporânea.

## CONCLUSÃO

Para finalizar este artigo, as pesquisas em curso no Laboratório de Mídia Digital da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora buscam, cada uma a sua maneira, mas também num conjunto mais amplo, entender a comunicação atual sob uma perspectiva que vai além dos meios e busca definir melhor a ideia colocada aqui de “ambiência”, que também aparece como nova. Não se trata apenas de uma comunicação face a face, colocada em termos de uma interação direta, não mediada, mas sim algo que deve incorporar dispositivos e outras ferramentas que estão atuando em conjunto com as relações pessoais.

Em alguma medida, há também o desafio, não colocado aqui, da menor interação entre as pessoas e cada vez mais a interatividade com as máquinas. Este é um tema a ser observado em outro momento. O foco deste artigo foi mais esta “ambiência comunicacional” no que ela tem de mais próximo com a narrativa, em boa parte do texto,

e também com a ciência e as comunidades. Trata-se de um grande esforço coletivo entender estes caminhos que estão postos pelo desenvolvimento tecnológico, mas não só por ele, já que há mais elementos a serem observados nesta equação.

Desafios postos e argumentos apresentados, a perspectiva é voltada agora para futuros debates acerca destes temas propostos. As pesquisas continuam e devem ter mais desdobramentos ao longo dos próximos anos. Algumas delas dependem totalmente de fatores que lhes são externos, como o desenvolvimento da TV 3.0 e da inteligência artificial, por exemplo, mas nem por isso devem ser deixados de lado. O trabalho investigativo deve encaminhar ainda mais um debate sobre comunicação e ambiência, buscando cada vez mais um caminho em que a discussão sobre meios e ambientes seja ampliada e vista sob uma perspectiva ainda mais global.

## 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.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.  
CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. 698 p. (A era da informação: economia, sociedade e cultura v.1).

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. 698 p. (A era da informação: economia, sociedade e cultura v.1).

CETIC.br. **Conectividade significativa: propostas para medição e o retrato da população no Brasil**. São Paulo: CETIC.br, 2024. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/conectividade-significativa-propostas-para-medicao-e-o-retrato-da-populacao-no-brasil/>. Acesso em: 12 mar. 2026.

DI FELICE, Massimo. **A cidadania digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais**. São Paulo: Paulus, 2020.

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

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua: acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2024**. Rio de Janeiro: IBGE, 2025. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br>. Acesso em: 12 mar. 2026.

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

KOMNINOS, Nicos. **Intelligent cities: innovation, knowledge systems, and digital spaces**. London: Spon Press, 2002.

KOMNINOS, Nicos; SEFERTZI, Elena. Intelligent cities: R&D offshoring, Web 2.0 product development and globalization of innovation systems. In: **PROCEEDINGS OF THE SECOND KNOWLEDGE CITIES SUMMIT 2009**. Shenzhen: World Capital Institute, 2009. p. 1–8. Disponível em: <http://www.urenio.org/wp-content/uploads/2008/11/Intelligent-Cities-Shenzhen-2009-Komninos-Sefertzi.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2026.

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

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

MARTINO, Luiz Claudio. Chegar ao campo comunicacional por via da interdisciplinaridade. In: SALGADO, Tiago; MATTOS, Maria (org) **Percursos epistemológicos comunicacionais no Brasil**. 1ª edição, Goiânia: UFG. 2022, p. 117-136.

MORENO, Marcelo; TEIXEIRA, Stanley. LD.edu: **Rede descentralizada da educação de Lima Duarte**. Lima Duarte (MG): [Apresentado à] Prefeitura Municipal de Lima Duarte, 2021.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

ROSA, Hartmut. **Alienação e aceleração: por uma teoria crítica da temporalidade tardo-moderna**. Tradução de Fábio Roberto Lucas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022. E-book.

SCHWAB, Klaus. **A quarta revolução industrial**. Tradução de Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2016.

SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum: notas para o método comunicacional**. Petrópolis: Vozes, 2014.