

Interatividade ou interação? Reflexões acerca do sentido terminológico para a compreensão de um objeto de estudo emergente<sup>1</sup>.

Cláudia Presser Sepé<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

## Resumo

Quando falamos em novas tecnologias, como o caso dos videogames, matéria-prima de que se ocupa minha investigação de doutorado, imediatamente se evoca o termo interatividade. E essa evocação é tão automática, que chega a parecer óbvia sua associação com o dispositivo<sup>3</sup> computador. No entanto, uma revisão mais aprofundada da literatura sobre o assunto mostra que há sentidos interditos, ainda por serem desvelados, no tensionamento entre os termos interatividade e interação.

E é justamente em torno do refino, e de uma reflexão, em torno dessas acepções que esse paper se articula.

Palavras-chave: interatividade-interação-RPG on-line

### 1. Uma breve contextualização de um RPG on-line: Erínia.

Segundo consta do próprio site do jogo:

O Erínia é um jogo RPG (*Role Playing Game*- Jogo de representação de papéis) para computador, de uso massivo pela Internet (...)permite que milhares de pessoas joguem simultaneamente, interagindo em um mundo virtual que evolui e se altera constantemente, mesmo quando não estão conectados ao jogo. O enredo é inspirado em elementos do folclore brasileiro, adaptando monstros imaginários de nossa cultura, lendas, mitos ao contexto dos jogos clássicos de RPG (normalmente em estilo medieval). (...) Algumas das criaturas que podem ser citadas são o Saci, o Caipora, o Gogó de Sola, entre outros.

Sem desconsiderar as características elencadas acima, o que, de fato, chamou minha atenção para esse jogo, foram as possibilidades de interação<sup>4</sup> que ele é capaz de

---

<sup>1</sup> Este texto é parte da Tese de Doutorado da autora, ainda em construção.

<sup>2</sup> Especialista em Língua Portuguesa; Mestre em Sociolinguística pela UFRGS; doutoranda na área de Mídia e Processos Socioculturais, na Unisinos.

<sup>3</sup> Aqui entendo dispositivo como o meio técnico, tal como seria a tevê, o rádio, o telefone.

<sup>4</sup> Adiante explicarei porque uso o termo interação e não interatividade.

promover, a saber: entre jogadores (via canais de chat disponíveis no ambiente do jogo); entre avatares (personagens que representam os jogadores); entre jogadores e NPCs (*No Playing Character*), isto é, personagens que são programas e só interagem com os jogadores quando ativados por estes. Um exemplo desses NPCs são os contadores de lendas do mundo de Erínia (mundo do jogo). Quando acionados pelo jogador, eles apresentam, numa caixa de diálogo, algumas lendas de nosso folclore, e o jogador seleciona a que quer conhecer. Em seguida o texto aparece na caixa. As falas do NPC são programadas e correspondem a um número finito de opções, como por exemplo: “Em que posso ajudar?” Há, ainda, a possibilidade de interação entre os jogadores e os produtores do jogo, via GMs (*Game Masters*), que são pessoas contratadas para ficar on-line com os jogadores e responderem suas dúvidas em tempo real. Todas essas instâncias de interação podem funcionar simultaneamente, sem falar no entrecruzamento de linguagens verbais e não verbais (como as imagens e os sons empregados no jogo).

O mapeamento dessas instâncias ainda está em andamento em minha pesquisa, mas foi justamente ele que me instigou a aprofundar o refino das noções de interatividade/interação, que apresentarei, em parte<sup>5</sup>, no próximo item.

## **2. Interatividade/interação: refletindo sobre os sentidos construídos em busca de definições<sup>6</sup>**

Considerando a interatividade um conceito de fundo de minha pesquisa, percebi, após inúmeras revisões de literatura, associadas a uma análise mais aprofundada de meu objeto de estudo, que era preciso limpar o terreno conceptual em torno daquele termo e ser propositiva; isto é, tentar chegar a uma definição que desse conta do universo por mim focalizado.

Tarefa nada fácil, diga-se de passagem, visto que um passeio inicial pelo estado da arte sobre essas concepções já revela o quão controversas, difusas e, por vezes, tratadas como sinônimas elas são. Não é meu objetivo exaurir todas, até porque isso não seria possível num único trabalho, mas apontar algumas que mapeei

---

<sup>5</sup> A limitação de espaço para este artigo condicionou a forma resumida como apresento, tanto o jogo, como as acepções nucleares aqui desenvolvidas.

<sup>6</sup> À guisa de esclarecimento, como a maior parte de bibliografia utilizada neste paper está em inglês, optei por traduzir livremente os trechos citados, indicando a referência à fonte.

e aprofundar aquelas que me pareceram mais fecundas à minha investigação, tal como veremos agora.

De acordo com Manovich (2001:55), o conceito de interatividade é tautológico, visto que as modernas HCI (*Human Computer Interface*) são, por definição, interativas, ao contrário das interfaces mais antigas como as de processamento de dados. Já as modernas interfaces humano/computador permitem ao usuário controlar o computador em tempo real pela manipulação da informação mostrada na tela. Assim, uma vez que **o objeto está representado em um computador**<sup>7</sup>, Manovich sustenta que esse objeto se torna interativo.

Por outro lado, o autor diz que é muito mais difícil lidar teoricamente com experiências dos usuários dessas estruturas e que permanece uma das questões teóricas mais difíceis trazidas pelos novos mídia. Complementarmente, explica que existe o perigo de podermos interpretar “interação” literalmente equiparando-a à interação física entre um usuário e um objeto de media, como apertar um botão, escolher um link, desconsiderando que tais procedimentos implicam um processamento de informações que envolvem mecanismos psicológicos, tais como formar hipóteses, que são requeridos de nós para compreendermos qualquer texto ou imagem; processos que são equivocadamente, segundo o autor, identificados como uma estrutura objetivamente existente de links interativos. (p.57)

Já por essas considerações podemos perceber que, ainda que o autor se esforce em explicitar o que entende por interatividade, o que estaria muito próximo do senso comum de que há pouco eu falava, ele mesmo sinaliza para um interdito em seu discurso, ao afirmar que é mais difícil tratar do conceito em pauta quando entra em jogo a análise do **comportamento** dos usuários diante dos novos mídia, ao mesmo tempo em que aponta o risco do que talvez ele entenda ser uma maneira simplificada de descrever interação (note-se que, aí, o autor não fala em interatividade, e usa aspas, como visto acima): **interação física entre um usuário e um objeto de mídia.**

E por que entendo ser esse movimento um interdito discursivo? Porque, ao que tudo indica, Manovich reconhece que há muito mais por trás de uma definição

---

<sup>7</sup> Os termos ou expressões em negrito nesta seção correspondem a grifos nossos. Quando não o forem, será identificada a autoria.

que se quer tecnicista; ou seja: falar em interatividade compreenderia instâncias palpáveis, desde a simples representação de um objeto no computador, até sua manipulação, mas igualmente outras menos tangíveis, como aquilo que estaria a ocorrer com os sujeitos, num nível mais cognitivo, interpretativo, pessoal e, por isso mesmo, menos afeto ao controle ou descrição. Talvez, neste caso, o uso do termo interação, ao invés de interativo, não tenha sido tão desprezioso como pode parecer numa primeira leitura.

De qualquer forma, parece que esta aparente confusão terminológica remonta às origens mesmas do vocábulo interatividade, como podemos observar no relato de Klaus Jensen (s.d, p.3).

Segundo este autor, ‘interatividade’<sup>8</sup> permanece um dos conceitos mais centrais- e um dos mais notoriamente difíceis de definir- em pesquisa sobre mídias computacionais em geral, e em estudos de comunicação na web em particular. Além disso, prossegue o mesmo autor, antes de ser interatividade o termo foi interação, pelo menos, como ele explica, da perspectiva da história das idéias e conceitos científicos. E como indicado por uma revisão dos usos terminológicos de “interatividade”, a palavra deriva de “interação”, “um conceito que geralmente significa: troca, influência mútua”.<sup>9</sup>

Jensen ainda explica que um importante aspecto do conceito de interação, tal como desenvolvido na Sociologia e outras ciências sociais, tem sido **significado** ou **interpretação**. Ou seja: a fim de ser qualificada como interação, uma atividade deve ser **interpretada** em termos de alguma forma de significado contextual, relevância ou consequência pelos participantes e/ou observadores (p.4). Dentro deste escopo, Jensen afirma que , com respeito à mídia, “**interatividade**” **desenvolveu-se como um derivado de “interação” sugerindo uma analogia entre trocas tipo humano-humano e humano-máquina.** (p.5)

Muito embora o autor aponte para noções como as de troca, influência mútua, ao se referir aos computadores em rede, mais uma vez fica em evidência o sentido de manipulação daquilo que é veiculado no ambiente digital e, de novo,

---

<sup>8</sup> As aspas simples em torno dos termos interatividade/interação são do autor, para indicar, assim entendo, que está se referindo ao termo.

<sup>9</sup> E, aí, o autor toma como referência outros pesquisadores como J.F. Jensen,1999; Kiouisis,2002; McMillan,2002.

parecemos voltar ao nosso já conhecido senso comum! Quero ressaltar que não vejo problema algum com o que parece ser consensual; no entanto, dada a natureza do já observado no RPG alvo de minha análise e das relações que parecem se estabelecer no ambiente do jogo, creio ser insuficientes definições do termo que andem apenas na direção desse sentido usual de interatividade. Por isso, então, prossigo no mapeamento dos sentidos já construídos em torno do termo em questão.

Kiousis (2002:356), fazendo uma revisão a respeito do emprego do termo **interatividade**, explica que, em geral, acha-se associado **às novas tecnologias de comunicação**, especialmente a internet e a *world wide web*. Em alguns contextos, o nível de interatividade varia através dos media, normalmente **ancorado em sua habilidade para facilitar interações similares à comunicação interpessoal**. No entanto, destaca o autor, o padrão para determinar o que torna um meio mais interativo que outro é muito ambíguo. Complementarmente, discute que o problema das definições existentes é que, via de regra, priorizam um ou outro aspecto implicado no conceito: **ora a mensagem; ora o contexto de comunicação; ou ainda os sujeitos ou o canal**. Sendo assim, Kiousis (p.370) propõe que elementos deveriam existir para uma operacionalização do conceito:

1° pelo menos, dois participantes (humanos ou não humanos<sup>10</sup>) para a comunicação interativa transpirar ;

2° alguma tecnologia permitindo trocas de informação mediada entre usuários, bem como um canal (ex: telefone ou salas de chat de um computador);

3° a possibilidade de os usuários modificarem o ambiente mediado.

Feito isso, o autor faz uma espécie de resumo daquilo que ele considera central sobre o conceito e propõe que uma definição de interatividade deve contemplar as seguintes dimensões: **a estrutura de um meio; o contexto dos ambientes (cenários) de comunicação e as percepções dos usuários**.

---

<sup>10</sup> Ao que parece, para o autor, a interatividade pode ocorrer sem a presença de humanos; tanto que distingue usuários humanos de não humanos.

Explicitado essa definição de interatividade, Kiouisis destaca que o maior problema dos pesquisadores é que eles não conseguem construir um conceito que relacione os três domínios indicados no esquema acima e, feita esta observação, apresenta o seu conceito:

Interatividade pode ser definida como o **grau com que uma tecnologia de comunicação pode criar** um ambiente mediado no qual os participantes podem comunicar-se (um com um, um com muitos, muitos com muitos), tanto sincronicamente quanto assincronicamente, e participar em trocas recíprocas de mensagens (dependência de terceira ordem). Com respeito aos usuários humanos, adicionalmente a interatividade se refere a sua habilidade para *perceber* (itálico do autor) sua experiência como uma simulação de comunicação interpessoal e aumentar sua consciência de telepresença.

Embora Kiouisis apresente uma análise complexa a respeito do conceito em pauta, vale ressaltar que a **comunicação mediada** é um atributo central para Kiouisis, visto que ele entende que a **interatividade** é mais fortemente ancorada na noção **de interação via media**. Portanto, se a interação (para repetir o termo usado pelo autor) não ocorrer via media, não se poderá falar em interatividade. E, sendo assim, mais uma vez parece que é o dispositivo tecnológico, ou reproduzindo palavras do próprio autor, a “tecnologia de comunicação”, o que possibilita a ocorrência da interatividade; some-se a isso, o fato de que, ao tratar de usuários humanos, para que se possa falar em interatividade, a **simulação** da matriz baseada na **comunicação interpessoal** deve ser ativada.

Jensen, Jens F. (1998), um dos autores que Kiouisis toma como referência, destaca, inicialmente, que interatividade é um tipo de *buzzword*, termo usado com frequência pelos americanos ao se referirem a palavras que, dentro de um certo tópico, aparecem para designar alguma coisa importante e que- por um dado tempo- são ouvidas constantemente, mas usualmente difíceis de serem entendidas, uma vez que ninguém parece saber o que elas significam.

Isto posto, Jensen (idem, p. 186) explica que a interatividade passou a ser associada ao crescimento explosivo de tecnologias interativas como videotexto, serviços on-line, sistemas de telefone baseados em resposta de voz e, mais

importantes, computadores e multimídias, Internet, computadores em rede, entre outros que ele cita.

Então, Jensen (p.200) propõe ser mais apropriado pensar numa definição de interatividade que compreenderia diferentes dimensões do conceito, mutuamente independentes. Essas dimensões, prossegue o autor, seriam quatro: 1)transmissão; 2) consulta; 3) conversação e 4) registro.E, nelas baseando-se, Jensen apresenta um conceito para interatividade: “ **uma medida de uma habilidade potencial de um media para permitir ao usuário exercer uma influência sobre o conteúdo e/ou forma da comunicação mediada.**”

É possível notar, já pela definição, que o que determinaria o funcionamento da interatividade seria, fundamentalmente, o tipo de media. E, sendo assim, o papel do usuário seria sobredeterminado pelo media por ele acessado. Com base nessas quatro dimensões, o autor defende, então, que quanto mais elas se distanciam do modelo transmissionista, mais próximas elas estariam dos novos media e, por extensão, e isso é uma leitura minha, maior seria o grau de interatividade.

Outro autor, Rafaeli (1988:115-120), desenvolvendo um modelo que ele denomina Responsivo<sup>11</sup>, de certa forma se opondo a Jansen, F, diz que os modelos multidimensionais continuam não dando conta da essência da interatividade e apresenta algumas conclusões sobre o tema. São elas:

1) Nem toda comunicação é interativa, e mesmo comunicação não interativa pode conter respostas coerentes.

2) **Interatividade não é uma característica do meio.** Media e canais podem demarcar fronteiras, remover barreiras ou prover condições necessárias para níveis de interatividade. Mas ter potencial para não implica ser de fato.

---

<sup>11</sup> Este modelo leva em conta o reaproveitamento de todas as mensagens já proferidas, incorporadas à mais atual, durante o processo de comunicação. Quanto mais o discurso se ancora na retomada de mensagens, mais interativa será a comunicação. No caso, como o autor mesmo ilustra, a relação de uma pessoa com uma máquina de refrigerantes é reativa; por isso mesmo, menos interativa. Agora, várias pessoas conversando num canal de chat corresponderia a uma situação extremamente interativa, pois demanda *feedback* dos discursos produzidos.

3) Como decorrência do item anterior, tem-se que muitos usos das novas tecnologias de comunicação são **não interativos**. Interatividade potencial é uma qualidade da situação ou contexto(*setting*).

4) Esse modelo distingue interatividade de *feedback*, da qual é um sub-elemento. Interatividade é *feedback* no sentido de que há uma relação tanto com mensagens prévias quanto com a forma como essas mensagens relacionam-se àquelas que as precederam.

Como Rafaeli parece centralizar sua discussão na forma como se dá o reaproveitamento de todas as mensagens já proferidas em seu modelo responsivo de comunicação, vejo sua discussão sobre interatividade avançar, ao contrário dos demais autores até aqui apresentados, que, em maior ou menor grau, tendem a pôr em evidência o aparato técnico. Não estou com este posicionamento querendo atribuir um julgamento de menos-valia ao dispositivo técnico; pelo contrário. Como Rafaeli mesmo sustenta, mídias são potenciais para que níveis de interatividade ganhem forma; no entanto não são condições suficientes para.

Nesta direção é que parecem ir as reflexões de Braga (2000:6), quando diz que, em se tratando de interatividade, a preocupação do pesquisador não deveria ser o de verificar se determinado produto ou meio é interativo ou não, mas

o de verificar (em determinadas situações e/ou com referência a determinados produtos e meios) como a interatividade parece estar sendo operada- seja em casos pontuais específicos, seja como tendências em relação a determinados tipos de produtos ou situações.

Por isso mesmo, o autor rejeita a tendência a se associar o modelo conversacional, do tipo que ocorre face a face, ao que ocorre nas interações mediáticas, que, segundo ele, têm por característica o afastamento dos sujeitos (“interlocutores”<sup>12</sup>), uma vez que, entre eles, haveria canais e produtos que responderiam por uma dinâmica diferente daquela ocorrida num modelo como

---

<sup>12</sup> Braga, em seu texto, coloca a palavra interlocutores entre aspas, talvez por não querer associá-la à idéia tradicional de interlocução, que seria abarcada pelo modelo de conversacional de comunicação ao que ele quer se contrapor.

aquele. Essa dinâmica corresponderia a interações diferidas e difusas. Segundo Braga(p.8):

O que caracteriza fundamentalmente a interação mediatizada é dispormos (à diferença do modelo conversacional) de uma produção objetivada e durável, que viabiliza uma comunicação diferida no tempo e no espaço, e permite a ampliação numérica e a diversificação dos interlocutores<sup>13</sup>.

Complementarmente, o autor explica que essas relações diferidas e difusas que se estabelecem entre os interlocutores são permeadas pelas mediações culturais. Devido a estas mediações, explica o mesmo autor, mais do que depender de uma competência de interagir com determinados produtos, os sujeitos estão interagindo com a sociedade.

Assim, para Braga, **o produto**, e não o meio, **ocupa lugar central** na discussão sobre interatividade; não um produto per si, mas um produto histórica e socialmente constituído, e, por extensão, processual. Essa processualidade do produto aponta para o que parece ser fulcral nas reflexões do autor:

o que importa efetivamente é como ele (o produto) circula na sociedade, desde sua produção até seus usos, incluindo nesses usos, não só a perspectiva imediata do “receptor”, mas também de sua presença como **objeto de cultura**. (p.6)

E, nesta linha, ele prossegue:

A interatividade deve ser vista como um processo socialmente construído, utilizando variadamente determinadas características dos meios de comunicação, organizado historicamente em torno da geração de determinados produtos de

---

<sup>13</sup> Há que se considerar que, embora o autor se contraponha à costumeira assunção do modelo conversacional como parâmetro para avaliar se um meio é interativo, o termo interlocutor, invariavelmente, remete a este modelo. Neste caso, talvez melhor fosse usar o termo “interagente”, empregado por Alex Primo (2003), e ,assim, evitar correlações do tipo em discussão.

sentido. (...)se **um produto midiático é posto em circulação na sociedade e, efetivamente, circula, há, inevitavelmente, interatividade.** (p.6)

Uma outra autora que, de forma semelhante a Braga (2001), sustenta ser mais produtivo pensar a interatividade centrada no produto midiático é Fragoso (2001:93); um produto visto em sua interação com o receptor. Assim, ela sustenta que

a interatividade *corporifica* uma atividade **interpretativa** análoga àquela que se verifica em torno de todo produto midiático<sup>14</sup> e justamente porque é sempre baseada num número finito de opções (predeterminadas pelos programadores)<sup>15</sup>, a interatividade tende a chamar a atenção do receptor para a pré-seleção inerente a todo processo de produção midiática. Talvez esse potencial para evidenciar a arbitrariedade da produção e o papel **fundamentalmente ativo do receptor** em quaisquer processos midiáticos, seja a mais valiosa contribuição que a interatividade tem a oferecer.

Na esteira da discussão do papel ativo do receptor<sup>16</sup>, aparece Alex Primo (2003), que prefere o termo interação ao termo interatividade, uma vez que, segundo ele, este último apresenta um emprego bastante elástico, pouco claro, e muito tecnicista, o que, de fato, pudemos observar até aqui, em maior ou menor grau.

Para Primo (1997,1998, apud Primo 2003:2), “ a interação é uma ‘ação entre’ os participantes do encontro(...)o foco se volta para a **relação** estabelecida **entre** os interagentes<sup>17</sup>, e não nas partes que compõem o sistema global.”.

E assim entendendo interação, a proposta do autor é buscar na comunicação interpessoal sua base de análise, a partir de uma abordagem que ele denomina sistêmico-funcional. Neste caso, o que importa é, segundo o próprio autor, “ investigar o que se passa **entre**<sup>18</sup> os sujeitos, **entre** o interagente humano e o

<sup>14</sup> Vale ressaltar que a autora, ao longo do mesmo artigo, chama a atenção para a falácia de se considerar alguns produtos midiáticos, como a tevê aberta, como sendo incapazes de promover ou permitir qualquer tipo de interação, o que ela atribui, e que já foi discutido aqui, ao fato de o adjetivo interativo ser também qualificativo de interação, que significa “ação que se exerce entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas” ( e aqui a autora cita Ferreira, 1999:1123)

<sup>15</sup> O adendo é nosso.

<sup>16</sup> Como já destaquei nesta seção, o autor propõe o termo interagente em substituição a termos como receptor e usuário. Tal opção, Primo explica, se deve ao fato de que ele percebe estes dois últimos como indicativos de um papel subordinado dos sujeitos- o primeiro, por exemplo, associado ao modelo transmissionista-telegráfico, e o segundo ao que ocorre na comunicação mediada por computador, onde os dados estariam disponibilizados para uso- menos participativo do que o interagente. Dentro desta terminologia o sujeito estaria sendo visto como um participante ativo, (re) construtor de mensagens, em relação com seus pares.

<sup>17</sup> Nesta citação, os grifos são do autor.

<sup>18</sup> Mais uma vez, grifos do autor.

computador, **entre** duas ou mais máquinas.” Portanto, concepções de comunicação calcadas em modelos como o transmissionista, ou em quaisquer dos elementos individualmente compreendidos neste modelo, estariam fora da linha de abordagem do autor.

Isto destacado, Primo apresenta dois grandes tipos, “grupos”, para dar conta da interação mediada por computador, assim denominados: “interação mútua” e “interação reativa”.

No primeiro caso, tem-se uma interação caracterizada pela participação pró-ativa do interagente, nunca considerado isoladamente, mas em relação contínua e processual com outros interagentes. Este tipo de interação implica, de acordo com o autor,

uma constante negociação. Cada ação expressa tem um impacto recursivo<sup>19</sup> sobre a relação e sobre o comportamento dos interagentes; isto é, o relacionamento entre os participantes vai definindo-se ao mesmo tempo que acontecem os eventos interativos (nunca isentos dos impactos contextuais)<sup>20</sup>. (p.14)

Como se vê, a interação mútua, justamente por se definir na processualidade que lhe é constitutiva, não pode ser definida a priori; e, embora dependa das ações, e me arriscaria a dizer dos sentidos já produzidos pelos interagentes, tem na imprevisibilidade própria do acontecimento que ela é outra de suas características definidoras.

Tendo isso em mente, parece-me apropriado sugerir que a interação mútua proposta pelo autor é marcada por duas processualidades que se atravessam

---

<sup>19</sup> Vale salientar que este aspecto de recursividade a que se refere o autor parece elemento destacado, embora não exatamente da mesma forma como o desenvolve, por Rafaeli com seu modelo responsivo, tal como vimos nesta seção.

<sup>18</sup> Parece-me que poderia haver um investimento maior na explicitação do que seriam esses impactos contextuais. Neste sentido penso que poderei contribuir ao tentar problematizar como se dão as interações no ambiente do jogo Erínia; ou, por outra, os eventos interativos a que se refere o autor.

concomitantemente: uma sincrônica, que é a da interação que eu defino como **acontecimento**, do agora, sobre o qual não se tem controle absoluto, porque não completamente previsível, e outra diacrônica, que demanda a retomada do já dito, do já feito, que eu denomino de interação como **memória**, cujo gatilho de funcionamento é justamente o caráter de recursividade. Sem a memória, acredito, sem a recuperação do já produzido, não há o acontecimento, visto que a processualidade da interação depende do resgatar para fazer avançar a interação. Isto posto, passemos ao outro tipo de interação proposto pelo autor: a reativa.

Ao contrário da interação mútua, a interação reativa fundamenta-se, de acordo com Primo (idem, p.14), na “previsibilidade” e na “automatização”. E, prossegue o autor, interações deste tipo podem se repetir indefinidamente, comportando-se sempre da mesma maneira, pois respondem a uma pré-programação. É o que acontece, por exemplo, quando clicamos o botão direito do mouse e executamos uma ação do tipo “mover pasta para”; neste caso, temos, tal como o autor explica, “os mesmos *outputs* para os mesmo *inputs*.”

Finalmente, Primo (ibidem, pp.14,15) explica que há que se considerar que, em alguns casos, pode ocorrer a presença concomitante de interações mútuas e reativas, consubstanciando um processo que ele denomina “multi-interação”, como o que ocorre numa sala de bate-papo, onde, ao mesmo tempo em que se conversa, utiliza-se o dispositivo técnico: mouse, teclado, bem como o *software* implicado.

Encerrando aqui a revisão da literatura, passo agora a propor o meu entendimento sobre os conceitos em pauta- interatividade/interação- tendo em vista o meu objeto de estudo.

Se levarmos em conta o mapeamento prévio das interações que percebi no ambiente do jogo Erínia, parece acertado descrever este MMORPG<sup>21</sup> como um produto midiático sincrético<sup>22</sup>, visto que, ao mesmo tempo em que resulta da fusão de diferentes instâncias de interação, permite o desenvolvimento do caráter lúdico, próprio dos jogos em geral.

---

<sup>21</sup> *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*

<sup>22</sup> Opto pelo termo sincrético, e não híbrido, porque percebo que o que faz o jogo que analiso ser o que é não é a concepção das instâncias de interação mapeadas, vistas como elementos heterogêneos combinados, mas a possibilidade de funcionamento simultâneo dessas instâncias, como uma unidade cujas partes atuam de forma intimamente imbricada. O termo híbrido, em minha concepção, parece evidenciar mais as partes do que o todo. Assim, é meu entendimento que sincrético estaria para uma relação sintética, cujas partes se fundem num todo, enquanto híbrido, para uma relação aditiva.

Mas esse caráter sincrético não se consubstancia apenas nas interações em evidência, e no ludismo, mas igualmente no resgate- síntese que o jogo permite visualizar ao ser posto em funcionamento, a saber:

- a) de outras mídias, veículos, fontes de informação: filmes, livros, jogos já produzidos (o enredo do jogo, bem como os personagens e cenários guardam semelhança com o desenho medieval de filmes , jogos pré-existent, sem falar no que os registros do folclore brasileiro incorporaram da tradição oral e fixaram sob forma de literatura.);
- b) de várias linguagens: tanto verbal-escrita, como o que ocorre na utilização dos canais de chat dentro do jogo, quanto não-verbal: o som, a imagem (via cenários do ambiente do jogo, configuração visual dos avatares dos jogadores e NPCs);
- c) de outros ambientes digitais já experimentados pelos jogadores: sites de busca na Internet (quando acessam os NPCs a dinâmica é muito semelhante), ou mesmo a utilização de salas de bate-papo convencionais, bem como o envio de torpedos por celular.

Considerando, pois, que o RPG online que analiso resulta da inter-relação de todos os elementos elencados acima, bem como das instâncias de interação que mapeei até agora, nas quais a participação dos sujeitos jogadores é sempre fundamental, parece-me que a adoção do termo interação, nos moldes do que Alex Primo desenvolve, revela-se uma escolha adequada a meu objeto de estudo. Portanto, em minha tese, proponho abandonar o termo interatividade, tão associado às novas tecnologias, e que, por isso mesmo, parecem pôr em evidência a técnica sobre o sujeito; uma sobreposição que não me parece adequada para dar conta de como percebo aquele produto midiático E como o percebo como um construto multi/sincrético, indo pela esteira de Alex Primo, sugiro entender a interação como um processo pluri-relacional, mediado pelo computador (nível micro), via jogo (grande mediador), onde se inter cruzariam interações mútuas e reativas.

No primeiro caso, teríamos a relação entre os jogadores, viabilizada, predominantemente, pelos canais de interlocução, com a ancoragem nas duas processualidades interativas que sugeri: a sincrônica (do acontecimento) e a diacrônica (da memória-recuperação, co-construção do dito)<sup>23</sup>.

Já no segundo caso, apareceriam as relações entre os jogadores e os NPCs, bem como com o próprio ambiente do jogo (quests, acionamento de inventários, exploração dos cenários). Este tipo de interação teria suporte, fundamentalmente, na processualidade interativa mnemônica, via recuperação de inputs provenientes de outras fontes, como livros, filmes, e ambientes digitais utilizados previamente pelo sujeito, mas sem as variações próprias do acontecimento, visto que ocorrem sempre da mesma forma operacional.

### 3. Considerações Finais

Como todo produto resultante da aplicação de novas tecnologias, os games online ainda merecem muito investimento de pesquisa; especialmente se considerarmos ser um produto midiático em permanente evolução. Por isso mesmo, tudo o que desenvolvi neste artigo carece ainda de maior aprofundamento.

De qualquer forma, minha hipótese, com base nas reflexões em torno dos conceitos de interatividade/interação, é que o que deve atrair tantos usuários para um jogo como o Erínia (estruturalmente e funcionalmente bastante simples), pode ser justamente o caráter multi/sincrético que ele apresenta: a rede de interações que ele possibilita ativar, muito semelhante, inclusive, a tantos outros *gadgets*<sup>24</sup> e ambientes digitais explorados na contemporaneidade.

---

<sup>23</sup> Igualmente, neste caso, estando em relação direta a variável “interpretação”, mencionada por autores aqui discutidos, como Fragoso (2001), Rafaeli (1988) e Klaus Jensen (s.d.) e que parece merecer maior investimento neste trabalho.

<sup>24</sup> Aqui me refiro, por exemplo, aos celulares, cada vez mais multifuncionais e a aparelhos como i-pods, que permitem armazenar fotos, baixar arquivos de MP3 e vídeos.

### Referências bibliográficas

- BRAGA, José Luiz. **Interatividade & Recepção**. Artigo apresentado no GT Mídia e Recepção, no IXº Encontro Nacional da Compós, maio/junho de 2000, na PUC/RS, Porto Alegre. (Publicado no livro anual da Compós).
- FRAGOSO, Suely Dadalti. **De interações e interatividade**. Fronteiras, vol. III, nº 1, setembro, São Leopoldo, 2001.
- JENSEN, Jens F. **'Interactivity'**. *Tracking a new concept in media and communication studies*. Disponível em <[http://www.nordicom.gu.se/common/publ\\_pdf/38\\_jensen.pdf](http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf)>, 1998.
- JENSEN, Klaus Bruhn. **Interactivity in the wild**. *An empirical study of 'interactivity' as understood in organizational practices*. Disponível em: < [www.nordicom.gu.se/common/publ\\_pdf/180\\_003-030.pdf](http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/180_003-030.pdf)>
- MANOVICH, Lev. **The language of the New Media**. Massachusetts Institute of Technology, 2001.
- PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador**. In: Intercom 2003-XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2003, BH, Anais.
- RAFAELI, Sheizaf. **Intreractivity: from new media to communication**. In: Sage annual review of communication research: advancing communication science. Beverly Hills: Sage, 1988, pp 110-114.