

INTERATIVIDADE OU INTERAÇÃO? REFLEXÃO A PARTIR DE UM JOGO ONLINE PARA CRIANÇAS.

Joana Freire



Atualmente as palavras interação e interatividade estão cada vez mais em voga e circulam por muitos lugares: programas de televisão e rádio, embalagens de produtos eletrônicos, campanhas de marketing, entre outras coisas. A interatividade, de acordo com Marco Silva, é um *mais comunicacional*, permite coautoria, cocriação do usuário em relação ao produto, é a possibilidade de modificação dos conteúdos. De acordo com ele, é a “*possibilidade libertadora da autoria do usuário sobre sua ação de conhecer*” (SILVA, 2010, p. 45). Este autor destaca três características que fundamentam a interatividade, são elas: bidirecionalidade-hibridação, participação-intervenção e potencialidade-permutabilidade. A primeira é a comunicação feita a partir do consenso de que não se pode mais separar o emissor e o receptor. Baseia-se na troca entre estes pólos, onde cada um assume o papel do outro, não havendo mais distinções. A segunda é possibilidade para o usuário de participar do processo de produção. E a terceira é a liberdade de navegação sem pontos fixos de saída ou chegada. Possibilidade do usuário em decidir o que acontece no monitor.

Já Alex Primo defende que o termo interação seja classificado, principalmente, em interação reativa e mútua. A primeira é baseada no sistema de estímulo-resposta e a segunda tem como principal característica “*o complexo de relações que ocorrem entre os participantes*”

(onde os comportamentos de um afetam os do outro)” (PRIMO, 2000, p.12).

Para explorar um pouco mais esta questão, trago a observação(1) de uma menina de 4 anos que estava brincando em um jogo do *site Discovery Kids*(2) . Esta menina, ao acessar o *site* com a ajuda de seu pai, optou por um jogo chamado **Vida Natural - formas e cores**, cujo objetivo é escolher a opção correta para a cor de um elemento da natureza (ilustração a seguir).

No caso do peixe, a opção correta é a primeira que imita as escamas do animal. As diversas opções que aparecem são: morango, árvore, cobra, dentre outras. A cada erro ou acerto há a emissão de mensagens sonoras para incentivar a criança a continuar ou para parabenizá-la. No caso de erro, há mensagens como: *"Humm, as cores não parecem corretas"* ou *"Não, não. Tente com outra"* e em caso de acerto, as mensagens podem ser: *"Muito bem!"* e *"Você acertou!"*.

A menina estava “conversando” com o computador e ao mesmo tempo em que escolhia a opção errada propositalmente, ela falava: *"Ah! Assim é mais bonito! Tá bonitinho!"*.

Pensando na situação observada enquanto a menina jogava, pode-se perceber que este jogo específico não possibilita a interatividade e nem a interação mútua, apenas uma interação reativa, já que *o usuário que aparenta ser agente no processo, está apenas reagindo às perguntas e possibilidades pré-estabelecidas* (PRIMO, 2000, p. 9). Cabe ressaltar que, apesar de a menina estar “presa” ao sistema reativo do jogo, ela buscou uma forma possível de interagir, mostrando que *"um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo"* (LÉVY, 1999, p. 79). Assim, dentro de seus respectivos contextos sócio-culturais, os sujeitos são protagonistas ativos que produzem sentidos ao interagirem com os inúmeros artefatos tecnológicos de seu tempo.

Um jogo pressupõe regras e estas podem propiciar apenas interações reativas já que limitam as ações do jogador. Entretanto, um jogo deve possibilitar a ação criadora. O jogo *online* descrito acima

poderia liberar outras opções de escolha para cada imagem, sem considerá-las erradas. Ainda seriam apenas escolhas em um sistema dado, mas pelo menos a criança poderia exercer sua criatividade e suas ações não seriam classificadas como erros ou acertos.

(1)Observação feita em agosto de 2009.

(2)www.discoverykidsbrasil.com

.

✓ Joana Freire: Graduada em Pedagogia pela UERJ. Especialista em Educação Infantil pela Puc-RJ. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação da UERJ. Bolsista GM CNPq. Integrante do Grupo de Pesquisa Infância, Mídia e Educação coordenado pela Profa Doutora Rita Ribes.

Referências bibliográficas (ou textuais):

- LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 2ª Edição. São Paulo: Ed. 34, 2000. 264p.
- PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.
- SILVA, Marco. O que é interatividade. Disponível em: . Acesso em: 30 abr 2010.
- _____ Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade, cidadania. 5ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010. 269p.