

Resenha da obra “Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição”, de Alex Primo.

Por Prof^a. Ms. Cândida Almeida (candidaalmeida@yahoo.com.br)

Já não é raro encontrarmos pesquisas, trabalhos experimentais, obras e projetos que contemplem às discussões sobre tecnologia e cibercultura. Um tema extremamente atraente, recheado de dúvidas e ancorado em um território verdadeiramente nebuloso e movediço. Travar embates teóricos nessa área é como andar com luz escassa em grutas. Não pelo medo que pode provocar, mas pela dificuldade que temos em saber exatamente o que acontece nesses ambientes. Muitos de nós, pesquisadores da área de tecnologia, tentamos com eficiência mapear esse território, questionando seus aspectos técnicos, suas diversificadas formas de troca de informação, suas possibilidades de composição poética e artística, sua capacidade dinâmica na educação, entre tantos outros pontos de vista para abordar a gigantesca mudança que vivemos desde o uso em massa dos computadores.

Olhamos criticamente para esse cenário, donde dúvidas, problemas, hipóteses e idéias vão estourando feito Rebento, na concepção mais Gilberto Gil-liana possível. “Tudo que nasce é Rebento, tudo que brota, que vinga, que medra”. A impressão que dá é a de que estamos diante de um contexto que nunca se resolverá em tempo, pois estaremos sempre reedificando as dúvidas em função do próximo detalhe tecnológico. Em um bate-bola infundável, pesquisadores, artistas, programadores e toda a indústria da tecnologia (dos fabricantes de *hardware* aos desenvolvedores de software e redes) se lançam contra o tempo para tentar explicar, questionar e projetar os avanços tecnológicos, suas circunstâncias e seus efeitos diretos e indiretos.

É reconhecendo esse cenário, que Alex Primo vem grifar com veemência a importância de termos claro o que é a interatividade, um dos conceitos mais importantes para o estudo na área de tecnologias digitais. Como o próprio autor alerta – citando Arlindo Machado - , é difícil acessarmos com clareza o que de fato é a interatividade, pois atrelado a ele, existe uma utilização larga com sentidos variados, o que inclui a sua exploração como efeito de marketing positivo. Quando uma empresa, por exemplo, quer dar a impressão de produto novo e que estabelece intimidade com o consumidor, o uso publicitário da palavra “interativo” atrai o interesse do consumidor, pois é um termo que pressupõe avanço, relacionamento e aproximação pessoal, no consenso comum.



Em outra esfera, vemos o alargamento da utilização da idéia de interatividade como conceito, mas como se esse conceito já estivesse esgotado e que seu significado fosse dado como geral e simbólico por toda a comunidade acadêmica. Isso implica dizer que muitos pesquisadores, se esquecem de travar o embate com o motor da tecnologia, a interatividade. E, muitas vezes, resolvem esse “problema” direcionando o entendimento conceitual para um esclarecimento meramente tecnicista do conceito. Ou seja, tratando a interatividade como uma possibilidade do meio ou suporte.

O livro *“Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição”* foi escolhido para o primeiro número da revista TECCOGS por trazer à tona, a importância de tratarmos de forma crítica e profunda um conceito essencial a todo e qualquer embate teórico que envolva a discussão (em qualquer grau) sobre tecnologia. Primo realiza um verdadeiro inventário crítico do conceito, mapeando uma larga gama de teóricos que encararam e encaram o uso da “interação” como guia para as pesquisas que abordam as relações sociais mediadas por computador e outros suportes que mediam as trocas de informações interpessoais.

Ao longo do livro, Primo cita e discute criticamente categorias propostas por alguns teóricos que se aprofundaram mais no tema e assim vai construindo de forma lúcida, o terreno para a sua própria proposta dos tipos de interação que existe. Nesse contexto são apresentadas e questionadas as três situações interativas pensadas por John Thompson, os tipos de sistemas (ainda pensando sobre a TV) de Raymond Williams, as características determinantes para os sistemas interativos de Andrew Lippman, o “cubo da interatividade” de Jens Jensen, entre outras várias propostas realizadas para explicar e diferenciar os tipos e níveis de interação.

Apesar do rigor científico nesse mapeamento, o diferencial de Primo não está na sua própria criação de diferenciação dos tipos de interatividade, mas na forma como ele fundamenta a sua proposição. Descartando o uso exclusivo das Teorias da Comunicação como ferramenta para se pensar a interatividade mediada por computador, ele aponta claramente que esse é um problema que deve ser tratado do ponto de vista de sua complexidade.

Em um exercício diferencial, chama para formar seu alicerce a abordagem sistêmico-relacional que oferece, por sua vez, suporte teórico para identificar qualitativamente os tipos de interação e entender os processos de organização que ocorrem no fluxo e disponibilização de informação pelos meios de comunicação interpessoal. Assim, Primo



trata a interatividade como uma propulsora qualitativa imbuída em um organismo que pode diferenciar-se, dependendo do tipo de abertura entrópica ao qual está sujeito. Enquanto sistema mais aberto, mais entrópico, o organismo tem um nível de interatividade mais profundo, cujas estruturas tendem a ser mais imprevisíveis. De outro lado, aponta também sistemas mais fechados, de entropia mais baixa, não permitindo grande variação em sua estrutura.

Outro ponto diferencial e forte na discussão de Primo é pontuar a importância da, já citada aqui, interpessoalidade que ocorre nos processos interativos mediados por computador. Um processo de comunicação extremamente complexo do ponto de vista relacional e cognitivo, que envolve a interação, ou seja, a ação entre pessoas no ciberespaço. Questionar a interatividade, segundo Primo, significa se aproximar do todo complexo que envolve a produção, disponibilização, troca e ação no ambiente em rede, através dos processos dialógicos, respeitando uma dinâmica que é antes de tudo um acontecimento relacional e não um fim em si mesmo.

Nossa proposta não é revelar o conteúdo e defender sua proposta, mas indicar o estudo de um livro que traz sérios e contundentes questionamentos conceituais, que se ampliam mais quando o autor critica o uso equivocado de termos como “usuário”, “receptor” e “utilizador”, ao se fazer referência aos agentes dos processos interativos. Longe da passividade inerente aos meios de comunicação de massa, o papel das pessoas que participam da comunicação interpessoal é o de serem acionadores de trocas, propulsores de relações cognitivas que se revelam exatamente no ENTRE, no inter.

PRIMO, Alex (2007). **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina.