



## **Das folhas de papel para o universo digital: o jogo “Stop” agora em game on-line<sup>1</sup>**

Marcos LEIVAS<sup>2</sup>

### **RESUMO**

A partir das novas ferramentas do meio digital, interativas, diga-se de passagem, surgem, por consequência, novos espaços e aplicações em suas mais diversas áreas. Entre elas, na área de entretenimento, os games on-line se tornam *cases* repletos de novas formas e conceitos interativos. Este artigo apresenta uma breve contextualização sobre o termo interatividade, uma reflexão sobre processos interativos em games e apresenta e usa o game “*Stopots*” como objeto de análise.

**PALAVRAS-CHAVE:** games on-line; interação; interatividade; stopots.

### **INTRODUÇÃO**

Começar um artigo dizendo que a grande tomada dos processos interativos se deve somente a web 2.0 seria um grandessíssimo engano e uma tremenda falta de consideração com todas as descobertas e técnicas empregadas em diversos projetos antecessores. Na verdade, são muitas as variáveis que definem a atual realidade do mundo extremamente digital que estamos presenciando.

Onde você está lendo este texto? Em folhas de papel? Na tela de seu desktop ou na de seus portáteis? Em seu netbook ou notebook? Ou ainda em seu smartphone? O que essas parafernálias moderninhas têm a ver afinal com interatividade, interação e meio digital? Tudo e mais um pouco, lhe respondo.

Silva (2000), diz que as redes de comunicação e os CD-ROMs (sim, os próprios!) seriam possuidores de “informações de forma não seqüencial”, ou seja, você poderia e ainda pode ter o acesso a elas de modo aleatório. Isso o fez pensar em interatividade ou ainda hipertextualidade? Caso sim, certa a resposta. São essas as palavras utilizadas e aplicadas, de modo direto ou indireto, por quem cria/faz a tecnologia e usa a tecnologia: o homem.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul e realizado de 17 a 19 de maio de 2010.

<sup>2</sup> Acadêmico do 7º semestre de Publicidade e Propaganda, da Universidade Católica de Pelotas (UCPel), email: [leivas@vetorial.net](mailto:leivas@vetorial.net).



Grande quantidade de informações toma conta dos meios de comunicação. Todos eles. Em questão de instantes temos a notícia em nossa frente, seja através das folhas do jornal impresso, da nossa televisão, da boca do nosso porteiro ou, claro, de meios digitais como a Internet. Pode-se dizer que isso se dá pela potencialidade e permutabilidade que os meios possuem, bem como a necessidade de comunicação dos agentes dos processos. As duas denominações utilizadas de modo combinado, segundo Silva (2000), representam uma “produção de narrativas possíveis”, ou seja, uma interação entre as pontas envolvidas no processo comunicativo.

Entre os mais diversos usos das palavras interatividade e interação nos dias atuais, seus usos apresentam diferente enfoques. Há quem diga que o mercado comunicativo – canais de televisão, jornais, rádios, etc. – agrega valor a seus veículos e atividades por colocar essas duas denominações em seus espaços. Ou seja, estabelecendo contato com o outro lado (receptor), além das comuns atividades exercidas pelo seu veículo, que por teoria seria informar/comunicar.

A partir disso, aponta-se uma necessidade de compreender a origem desses termos e suas reais aplicações em determinadas áreas. Tem-se a possibilidade agora de distinguir, mesmo que de modo breve e sucinto, um pouco do uso (abusado?) da interatividade/interação nos meios de comunicação e até em outras áreas.

Contudo, por uma cadeia de sucessivas ações e criações humanas a partir de novos meios interativos, pode-se dizer que a era digital será constantemente renovada com artifícios os quais preencherão os espaços, diminuindo cada vez mais a distância entre o perto e o longe, o real e o imaginário. Estaremos sempre conectados, independente de tempo ou espaço. Basta agora compreender um pouco sobre como se dão os processos interativos, suas definições e, claro, a migração do jogo “Stop”, das folhas de papel e caneta para o meio digital.

### **A Interatividade: origens, aplicações e níveis**

Hoje em dia tornou-se bem corriqueiro enxergarmos o uso do termo interatividade em quase todos os meios de comunicação. Entre as áreas comunicativas, a televisão e o rádio despontam como os meios que mais utilizam o termo e o aplicam a partir de ferramentas além do que o seu meio/veículo possibilita em seu uso.

Com a agregação do computador e, por consequência, da Internet como canal complementar informativo e, claro, comunicativo, nas redações dos veículos de



imprensa, a interatividade passou a ser/ter/estabelecer um outro canal de comunicação entre o veículo e seus receptores, sejam eles telespectadores, leitores ou ouvintes.

Entretanto, é necessário compreender que a interatividade não se liga apenas a processos mediados por um computador, por mais que essa esteja ligada completamente a modos informáticos. Pelo contrário, ela é inerente a muitas outras áreas e suas aplicações podem ser vistas, por exemplo, no campo da física, através de quatro forças básicas: eletromagnetismo, força nuclear forte, força nuclear fraca e gravidade. Aqui ela atua como elemento modificador da frequência e da velocidade da onda eletromagnética.

Ainda visitando outros campos para apontar o uso da interatividade e da interação, torna-se necessário elencar o campo da sociologia como um dos mais importantes, devido à sua ação interativa para com o homem e a análise de seu comportamento e relações. Sem a interação para a compreensão de suas ações e modos culturais, não seria possível estabelecer comunicação e tampouco angariar resultados sem a interação social.

Além disso, citam-se outros campos como a filosofia, a psicologia, a biologia, a geografia e ainda outros, como possuidores de aplicações com o uso da interatividade para a execução de suas peculiaridades. As ações executadas nas áreas citadas apresentam a noção de correlação, influência, contribuição ou ainda sinergia – elementos esses também presentes no campo comunicativo.

Por sua origem, a palavra interatividade é derivada do neologismo inglês *interactivity*. Ela foi criada com a intenção de denominar uma qualidade específica da até então chamada computação interativa<sup>3</sup> (*interactive computing*). Por definição rápida, a interatividade pode ser dita como uma forma de interação entre o emissor e o receptor, a fim de que o emissor estabeleça sucesso na comunicação com a ponta pretendida.

Segundo Silva<sup>4</sup>, o termo “interação” dá origem ao termo “interatividade” ainda na década de 1970, tendo ocorrido...

“entre os informatas que buscavam uma nova palavra para exprimir a novidade do computador que substitui as herméticas linguagens

---

<sup>3</sup> Esta denominação leva a década de 1960 onde a computação interativa foi o termo dado a incorporação de teleimpressoras e máquinas de escrever que formariam unidades de entrada e saída de dados em sistemas computacionais, os chamados *input* e *output*. A partir disso, tornou-se possível o aprimoramento de outras atividades entre o usuário e a máquina, estabelecendo a primeira forma de diálogo entre o homem e uma central de processamento – uma utilização conversacional interativa.

<sup>4</sup> Artigo do autor disponível em:  
<[http://www.moodle.ufba.br/file.php/8/moddata/forum/122/496/Cibercultura\\_e\\_interatividade\\_marco\\_msm.com.br\\_.doc](http://www.moodle.ufba.br/file.php/8/moddata/forum/122/496/Cibercultura_e_interatividade_marco_msm.com.br_.doc)>. Acesso em 3 de abr. 2010.



alfanuméricas pelos ícones e janelas conversacionais que permitem interferências e modificações na tela. Entretanto, penso que a interatividade não é meramente um produto da técnica informática. Ela tem raízes na arte participacionista da década de 1960 e, na virada do século XX para o XXI, se apresenta como tendência geral, como um pão cada vez mais cotidiano, como um novo paradigma comunicacional que pode substituir o paradigma da transmissão próprio da mídia de massa.”

Por melhor compreensão de interatividade, Primo (2007) fala *sobre interação reativa e interação mútua* como dois fatores que fazem elucidar o funcionamento das ferramentas de interatividade. A primeira (*interação reativa*) se finaliza na ação e reação, ou seja, um polo age e o outro reage a seguir. Já a segunda (*interação mútua*) acontece através de ações *interdependentes* dos agentes envolvidos. Ou seja, um influencia o outro.

Compreende-se assim que a *interação reativa* se apresenta de modo simbólico e acaba não demonstrando uma quantidade significativa de liberdade criativa, enquanto a *interação mútua* acontece de modo contrário, concedendo aos agentes uma comunicação com possibilidade de trocas reais, de modo aberto e com alto grau de criatividade no decorrer da comunicação, já que os agentes agem como um todo, fazendo parte ativamente do processo.

Em relação às características de cada uma, de modo sintético, percebe-se a *interação reativa* do seguinte modo: sendo um sistema fechado de ação e reação; possui relações lineares e unilaterais; o reagente acaba por não mudar o agente; não absorve o contexto e, por consequência, não reage a ele; não apresenta evolução por não efetuar trocar dentro do ambiente.

Já a *interação mútua* apresenta-se desta maneira: possui um sistema aberto; forma um todo global; possui elementos interdependentes; se uma parte é afetada o sistema acaba sendo alterado; possui constantes trocas e apresenta-se como uma possibilidade de evolução e desenvolvimento de novos processos.

Para Silva (1998, p. 29), a interatividade está bem além da interação digital, ela está na “disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiper-interação, para bidirecionalidade - fusão emissão-recepção -, para participação e intervenção”. O autor ainda completa dizendo que a “interatividade não se torna apenas um ato, mas sim um processo em aberto” para angariar mais comunicação e mais trocas, ou seja, maior participação das pessoas envolvidas e a outra que a mensagem pretendida conseguir alcançar e trazer para o meio.



Com relação aos graus de interatividade, Kretz (1985) define cinco níveis que caracterizam grande parte da interação ocorrida em ambientes digitais. Em um primeiro momento, o autor aponta o “*grau zero*” para um videocassete ou ainda para um livro devido à ocorrência linear e sequencial que o filme e o texto acabam passando para o espectador/leitor. Logo em seguida, aponta o “*grau um*” para o videogame e aparelhos simuladores os quais concedem a movimentação das imagens no vídeo mesmo que através de roteiros já pré-determinados.

O “*grau dois*” o autor cita um banco de dados como sendo um menu arborescente, com caminhos obrigatórios para o usuário seguir, representando uma interatividade selecionável, ou seja, o usuário pode escolher caminhos, mesmo que os mesmos já se encontrem pré-prontos. O mesmo autor segue para o “*grau três*” onde define a interatividade como uma forma de imersão em ambientes criados, os denominados ambientes virtuais, 2D ou 3D, dando a chance dos usuários simularem caminhadas, passeios pelo cenário, enfim, sem alterar conteúdos existentes dentro do cenário ou no próprio cenário.

O último nível proposto por Kretz (1985), o “*grau quatro*”, diz respeito ao maior nível de interatividade presente em uma estrutura. Este seria o mais elevado nível. Ele refere-se à interatividade de “conteúdo”, onde o usuário poderá colocar em prática todos os graus anteriores e ainda ter o ganho de modificar o conteúdo das mensagens e das simulações por onde o usuário estiver andando. As opções de alteração de conteúdo das mensagens, segundo o autor, podem dar-se através de texto, imagem ou ainda som.

Por fim, percebe-se que entre as mais variadas definições e aplicações de interatividade/interação, elas convergem em sua quase totalidade para a intenção de comunicação/aproximação entre as partes envolvidas. Seja no campo da física através de suas ondas eletromagnéticas, no campo da geografia entre a interação dos oceanos e da atmosfera ou ainda do campo da comunicação digital. Por essas e outras definições e níveis de interatividade, parte-se agora para uma rápida reflexão de processos interativos em games, antes de entrar na análise do *game* “Stopots” – *case* deste artigo.

## **Processos Interativos em Games**

Torna-se até um pouco fora de linha dizer que *games* possuem a maior usabilidade em ferramentas interativas até os dias de hoje. Mas é preciso começar um parágrafo introdutório sendo mesmo redundante. Contudo, vale dizer que até chegar ao



nível atual, muitas evoluções foram feitas para que o grau de imersão do jogador fosse alcançado ao mais próximo do real.

Partindo pela definição de que um jogo é qualquer competição vigorada por regras, praticadas ao vivo, em um ambiente real, os *games* passam a ter a mesma definição, mas adaptam-se a uma realidade virtual, onde o contato ao vivo (dos jogadores) deixa de existir e os cenários e avatares substituem o ambiente e os personagens.

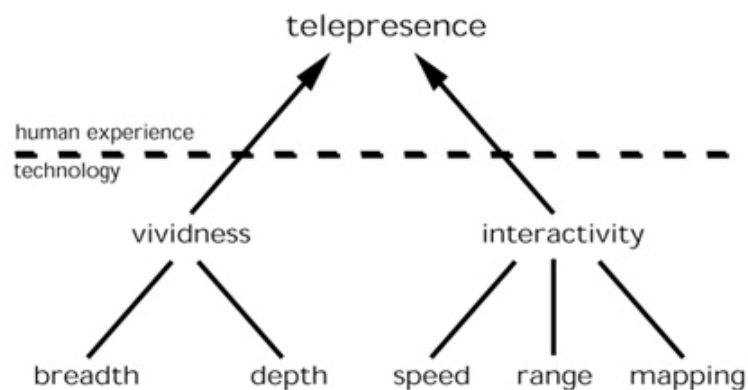
Sendo assim, os *games* podem ser jogados em plataformas das mais diferentes aplicações: videogame, computador, celular, enfim. Contudo, outra denominação é agregada quando se usa a Internet para acessar determinados *games*, são os chamados *games on-line*. Por definição são jogos eletrônicos que se utilizavam da Internet (via conexão ou via conexão + navegador) para mediar o contato entre os jogadores. São também chamados de *browser games* ou *web game*.

Os *games on-line* se diferenciam de videogames e dos jogos de computador – excluindo o modo *multiplayer on-line* que alguns oferecem –, pois não oferecem armazenamento de dados em *hard disk* e ainda não carecem de instalação a não ser alguma atualização de *plugins* (*Flash, Java*) para os navegadores.

Tomando a Internet como modelo de uma comunicação “todos-todos” (Lévy, 1999), todas as pessoas/grupos integrantes do ciberespaço podem produzir e publicar seus conteúdos na rede como formas de construção/interação/participação. A partir disso, a grande tomada dos *games on-line* no ciberespaço virou uma grande jogada de marketing para as empresas e, claro, uma febre para os usuários no mundo inteiro.

Mundos idealizados no modo virtual concedem aos usuários uma interação e uma grande imersão nas plataformas propostas. Seja um simples *game* de cartas ou um *game* em primeira pessoa. Modos representativos envolvem o jogador de modo profundo, que são os chamados MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). Esses tipos de jogos acabam reproduzindo mundos onde diversos jogadores espalhados pelo mundo inteiro colocam em prática determinados “papéis” em cima de avatares que montam no início da simulação.

Percebe-se a partir dessas representações simuladas que os agentes e reagentes acabam interagindo através das plataformas disponibilizadas na web e essa interação pode ser caracterizada pelo seguinte esquema de Steuer (1995):



Com o esquema proposto por Steuer (1995), os usuários de *games on-line* podem sentir-se representados justamente pela sensação de estar lá, dentro do *game*, imersos nos desafios propostos, executando, por consequência, a telepresença, ou seja, ir até “lá” através de um meio – no caso, o computador.

Neste caso de análise de *game*, o meio é quem conduz o usuário a ir até “lá”, de um ponto A até um ponto B – ou seja, o velho e conhecido processo tradicional de comunicação. Entretanto, vale explicar de modo sucinto o que Steuer pretendeu com os termos no diagrama colocado na página anterior:

- a) **Vividness (“Vivência”)**: é a habilidade de um meio produzir um ambiente sensorialmente “rico”, ou seja, completo a ponto de passar sensações intensas ao usuário;
- b) **Interactivity (Interatividade)**: é o grau de influência que o usuário possui de alterar a formar ou o conteúdo de um ambiente mediado.

A partir das definições acima, cabe agora compreender os outros elementos colocados logo abaixo das mesmas. Para *vividness*, *breadth* e *depth*:

- a) **Breadth (Largura, amplitude)**: refere-se ao número de possibilidades e dimensões sensoriais que o meio oferece para o usuário sentir-se imerso;
- b) **Depth (Profundidade, qualidade)**: refere-se à resolução, no caso qualidade, que cada uma das dimensões do meio oferece ao usuário.

Já para *interactivity*, *speed*, *range* e *mapping*:



- a) **Speed (Velocidade):** diz respeito ao tempo de resposta, ou seja, o tempo que o ambiente assimila e altera o pedido do usuário;
- b) **Range (Escala):** diz respeito ao número de possibilidades de ação em um determinado momento;
- c) **Mapping (Campo):** diz respeito à habilidade que um sistema tem de mudar o mapeamento de seus controles em um ambiente mediado de maneira a se tornar o mais natural possível.

Em suma, pode-se dizer que através desses elementos citados do estudo de Steuer (1995) em *“Definindo a Realidade Virtual – Uma nova definição de realidade virtual dentro do campo de pesquisa de comunicação”* pode-se agora compreender as relações de todos os autores citados anteriormente e relacioná-los com os itens da pesquisa de Jonathan Steuer, a fim de analisar o *game on-line* “Stopots”.

### **Das folhas de papel para o Stopots**

Era quase que lei: algumas folhas de papel, algumas canetas, um grupo de amigos e estava feita a brincadeira e o entretenimento para uma tarde de chuva. Era o jogo “Stop”, ou ainda Adedanha, Adedonha, Salada de Frutas ou Uestope – conforme a cultura das regiões do país.

Até então a regra era bem simples. Eram escolhidos temas, como por exemplo: nome de pessoas, animal, carro, CEP, parte do corpo, entre outros. Um dos integrantes do grupo escolheria uma letra do alfabeto e todos deveriam começar a preencher os temas com a letra inicial escolhida. Quem acabasse primeiro, gritaria “Stop”, fazendo com que os outros parassem de escrever naquele momento. Palavras iguais valeriam cinco pontos, palavras únicas 10 e espaços não completos não computavam pontos. Quem chegasse a um número pré-estipulado de pontos ou a maior pontuação após a totalidade das letras do alfabeto, ganharia a partida.

Em um ciberespaço repleto de *games* com as mais diversas temáticas, com gráficos 3D bem trabalhados e jogabilidade extremamente ativa, capaz de levar o usuário para realidades imaginárias e colocá-lo frente a monstros, carros de última geração ou ainda dentro de uma nave estrelar... por que jogar “Stop” com os amigos se





há tantos jogos na Internet para serem jogados de modo gratuito? A resposta é simples: sempre é bom recordar os velhos tempos. E, agora, mais do que nunca, via Internet: é o “Stopots” (<http://www.stopots.com.br>).

Das folhas e canetas para o modo digital, o Stopots traz aos internautas a possibilidade de reviver momentos (de infância para alguns) do ambiente real agora no virtual, de modo super simples em uma plataforma que não exige banda larga de alta velocidade – inclusive até uma conexão 33.600 bps encara o jogo de modo legal.

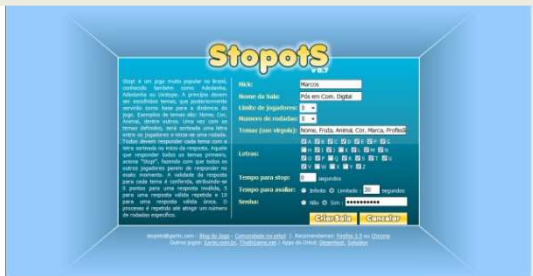
Os screenshots do jogo e uma breve explicação sobre cada um:



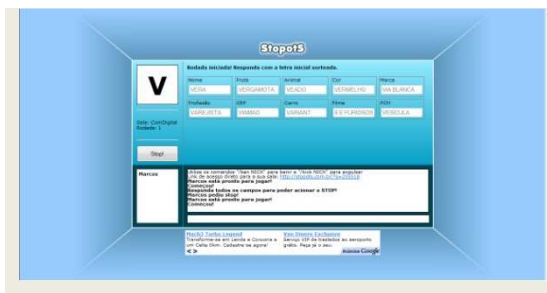
Esta é a tela inicial, onde podem ser escolhidas as salas (livres ou com senhas) para o jogador entrar e começar a jogar. Na parte superior, o espaço para apelido.



Está e a tela secundária caso o jogador queira criar uma sala no Stopots. É nesta parte que acontece a caracterização dos temas e configuração de como o jogo acontecerá na sala a ser criada.



Nesta parte também é possível colocar uma senha para restringir o acesso, colocando-a na parte inferior da tela na hora da configuração.



Aqui é o jogo acontecendo. No lado esquerdo a letra em vigor e o botão para pressionar stop e ao lado os espaços para o jogador ir preenchendo a cada rodada.



Aqui é a tela após o jogador ter pedido stop ou algum outro usuário. Nesta parte o jogador selecionará as respostas corretas com um “V”, caso não as aceite, deixa o espaço sem a seleção. É agora que os pontos da rodada são computados. Todos os jogadores fazem essa correção.



Esta é a sala de bate-papo durante as rodadas. Funciona de modo bem simples, lembrando uma plataforma de *Internet Relay Chat*. O dono da sala tem acesso a funções como */kick* e */ban*, além de ter a mediação completa na sala em relação aos outros jogadores – um **@Operator**.

De acordo com o que foi visto anteriormente sobre interatividade/interação na visão de alguns autores da área, pode-se analisar a plataforma do Stopots como uma ocorrência de *game online* que apresenta boa parte das características ditas. Diria que de acordo com a ideia de Primo (2007) sobre interação reativa e mútua, o *game* demonstra dois lados:

- a) **Em relação à interação reativa:** o *game* segue as determinadas regras existentes no sistema, ou seja, torna-se simbólica por consequência da pré-disposição de dados e acaba limitando a liberdade criativa, transformando o *game* em um sistema fechado;
- b) **Em relação à interação mútua:** arriscaria dizer que o *game* pode ser também o contrário de interação reativa, já que a comunicação pode acontecer com trocas reais entre os usuários, através do bate-papo (chat interno), do próprio jogo através das palavras e também do conteúdo aleatório gerado dentro do sistema. O sistema também torna-se aberto, pois pode ser caracterizado de acordo com as pretensões dos usuários (as temáticas iniciais podem ser alteradas, bem como o tempo para análise das palavras, do pedido de “stop”, enfim. O único elemento que continua igual é o funcionamento dos pontos e o *ranking*. Olhando de modo geral, a interação mútua acontece não por total dentro do mecanismo do jogo, mas pode ser considerada – mesmo que *game* não apresente uma evolução e desenvolva novos processos (*vide página 5 para explicação mais completa*).



Trazendo Kretz (1985) para esta análise, é possível apontar que o *game* Stopots apresenta o “grau dois”, pois possui um banco de dados que funciona próximo ao mecanismo de um menu arborescente, com determinados caminhos: representando uma interatividade de modo selecionável.

Ainda é possível dizer que o *game* apresenta o “grau três” tendo em vista uma possível imersão, não profunda, mas relativamente de modo normal já que possibilita aos usuários o “passeio” pelos cenários (telas) e volta à realidade ao fim de cada término de partida.

Logo em seguida, é possível apontar que o *game* ainda apresenta partes do “grau quatro”, pois os jogadores poderão dar traços de interatividade no “conteúdo” de suas respostas durante o jogo, criando uma possibilidade de modificação das mensagens, entretanto não das simulações, já que o *game* possui uma forma simplificada de jogabilidade.

Buscando Steuer (1995), é possível fazer a seguinte análise de acordo com as definições propostas pelo pesquisador, anteriormente citadas neste trabalho:

- a) **Vividness (“Vivência”):** é possível dizer que ela existe no sistema, mas não de modo alto ou intenso. Em uma escala de 1-10, é possível dizer que o *game* apresenta uma vivência 3, devido a simplicidade de estruturação do sistema.
- b) **Interactivity (Interatividade):** utilizando a mesma escala, 1-10, é possível dizer que o Stopots alcança um 7, já que o grau de influência que o usuário possui de alterar ou formar o conteúdo em um ambiente mediado não é totalmente liberto, já que o conteúdo a ser alterado resume-se apenas à formulação de temáticas e às respostas a serem dadas.

Com relação, ao *vividness*, *breadth* e *depth*:

- a) **Breadth (Largura, amplitude):** a imersão que o jogo oferece torna-se baixa, mas é ativa, pois a ligação que o *game* leva ao usuário é a rapidez que o mesmo tem de responder as temáticas a ponto de ser o primeiro a responder, o mesmo mecanismo usado no jogo ao vivo. Entretanto, a sensação do sistema é relativamente baixa.



**b) Depth (Profundidade, qualidade):** tendo em vista as breves dimensões que o Stopots pode ser encaixado, pode-se dizer que o sistema é de modo compacto e simplista, mas atende muito bem ao mecanismo do jogo que é proposto. Leva a qualidade de seu funcionamento como um dos pontos positivos desta análise. Não apresenta muitos recursos extras (já que esta é uma das versões iniciais), contudo garante aos usuários uma profundidade mediana em cada uma das dimensões (etapas) propostas.

Já para *interactivity, speed, range e mapping*:

- a) **Speed (Velocidade):** se utilizado uma escala de 1-10, o sistema apresenta-se quase de modo imediato ao comando do usuário através do teclado ou mouse, garantindo um 9 em velocidade em assimilar o comando a ser definido;
- b) **Range (Escala):** utilizando-se novamente uma escala de 1-10, tendo em vista as possibilidades de ação que o Stopots oferece, ele alcança um 8 já que não oferece outras formas de os usuários terem ação de resposta;
- c) **Mapping (Campo):** em relação à habilidade de modificação do sistema do *game* não é possível dizer que o mesmo possui uma diferenciada maneira de mudar o mapeamento durante o jogo, já que o mecanismo é sempre o mesmo. Entretanto, pode-se dizer que é possível ao “criador da sala” (primeiro usuário a entrar ou criar a sala), estabelecer uma mudança no *mapping* do Stopots nas temáticas a serem respondidas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

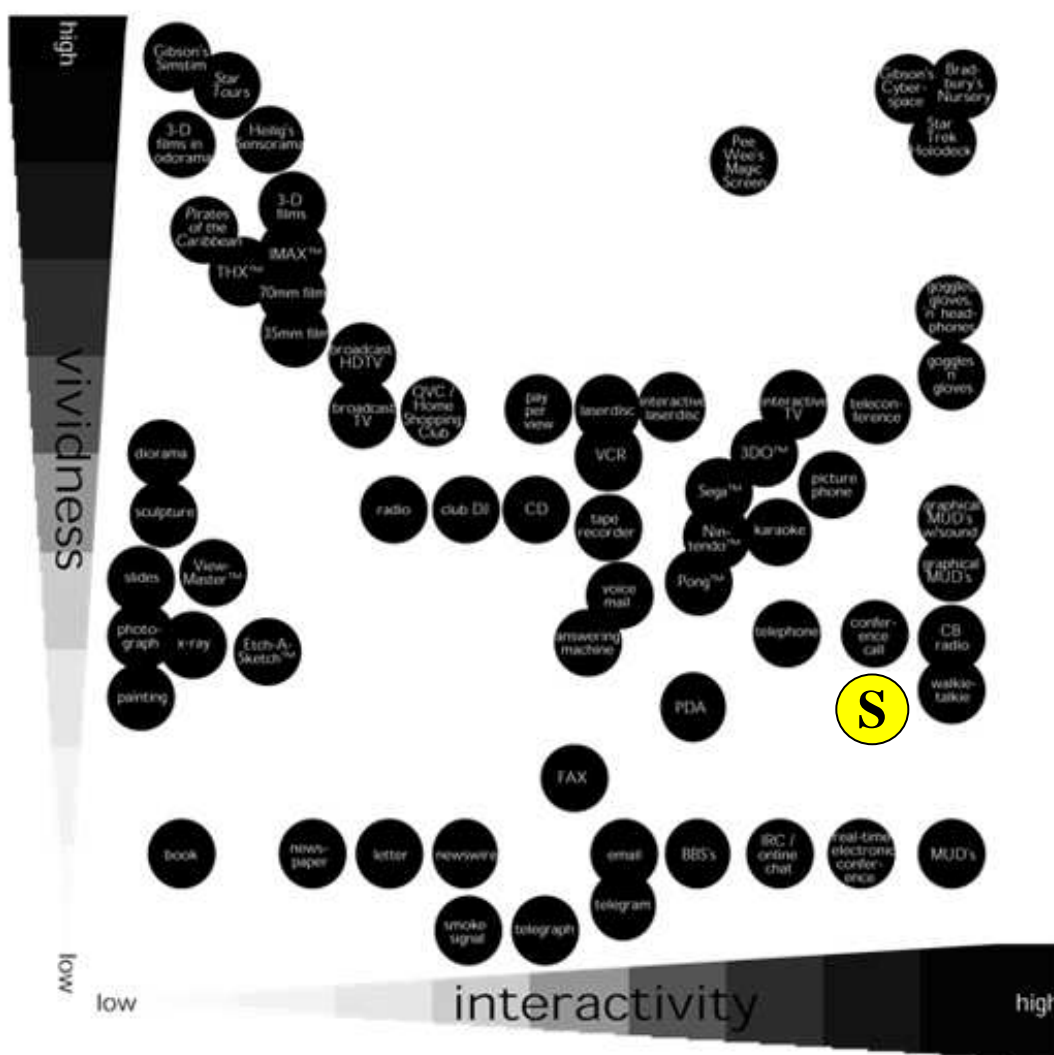
Tendo em vista todos os pontos de análise de interatividade e suas peculiaridades neste trabalho, pode-se dizer que *games on-line* apresentam diversas ferramentas de interação, independente de o *case* deste artigo ter sido uma aplicação diferente, mais simplista, com relação aos grandes e já consagrados *games* do ciberespaço.

Entre os autores aqui referenciados, Kretz (1985), Primo (2007), Silva (1998 e 2000) e Steuer (1995) sobre interatividade e suas aplicações, foi possível elucidar o

conceito sobre interatividade e perceber a sua utilização no jogo analisado, bem como perceber a sua importância para as relações humanas através do meio digital.

Tomando o modelo de comunicação de “todos-todos” de Lévy (1999), percebe-se ainda mais a necessidade de exploração desta temática de interatividade/interação, a fim de se compreender o seu real uso técnico/humano e saber separá-lo do modelo mercadológico vigente nos dias atuais.

Em relação o Stopots, utilizando, por fim, um outro diagrama de Steuer (1995), é possível situá-lo (bola amarela no canto direito inferior) na escala, desta maneira:



exemplificando o que havia sido dito anteriormente, tendo um grau relativamente alto de *interactivity* e um grau médio-baixo de *vividness*.

Uma das perguntas iniciais deste trabalho era: “O que essas parafernalias moderninhas têm a ver afinal com interatividade, interação e meio digital?”, decerto você já brincou em algum tipo de *game on-line* através de seu computador caseiro ou



ainda no computador do trabalho. Ou quem sabe na fila do banco através do seu smartphone. São essas parafernálias que nos fazem gostar ainda mais das novidades do meio digital, mas claro, sem nos esquecer da infância, do velho e saudoso “Stop” nas folhas de papel junto com nossos amigos atirados no chão de nossas casas.

Chegou a hora de você experimentar a versão on-line. Economize papel e caneta, chame os amigos e migre, ao menos temporariamente, para o Stopots e bom divertimento.

## REFERÊNCIAS

KRETZ, Francis. **Le concept pluriel d’interactivités ou l’interactivité vous laisse-t-elle chaud ou froid.** *IN:* Bulletin de l’IDATE. Paris: Centro Georges Pompidou, n.º 20, julho/1985.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

SILVA, Marco. **Que é interatividade.** *IN:* Boletim técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, p. 27-35, maio/ago. 1998.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa.** Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

STEUER, Jonathan. **Defining virtual realities: Dimensions determining telepresence.** *IN:* Cybertherapy, 1995. Disponível em: <<http://www.cybertherapy.info/pages/telepresence.pdf>>. Acesso em 6 de abr. 2010.