

Narrativas Digitais

Roteiro e storyboard para jogos

rodrico medeiros

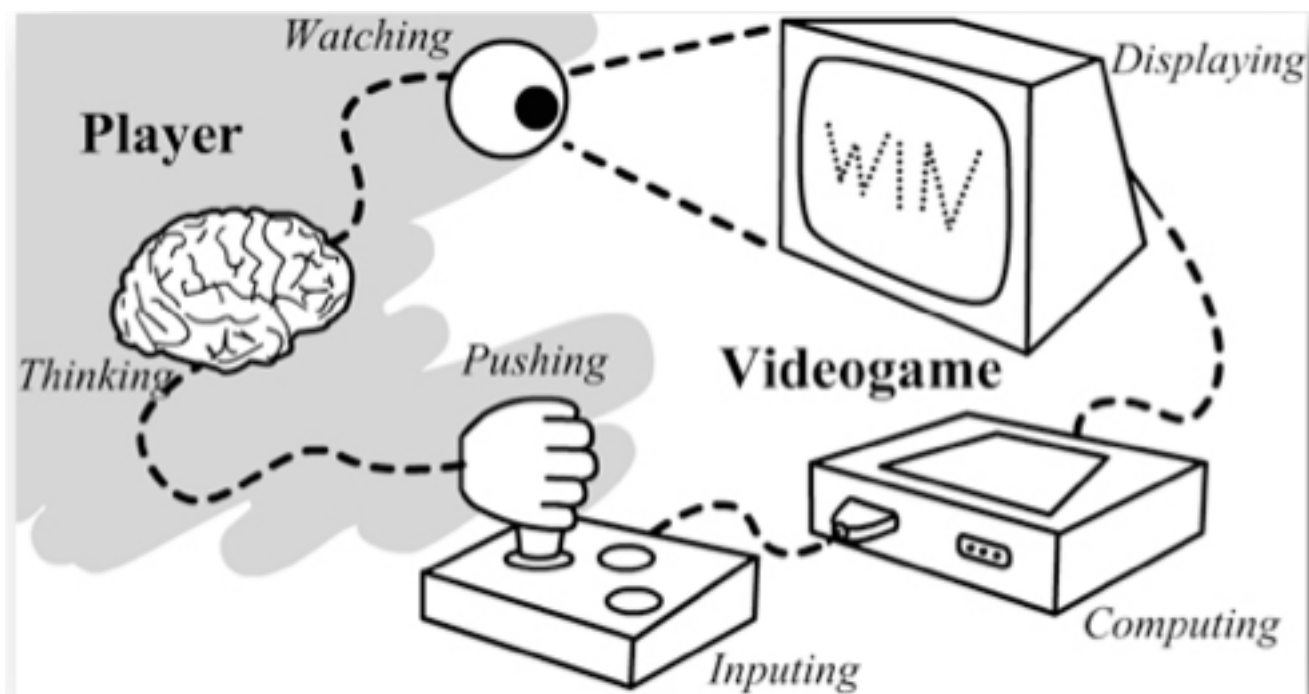
Interatividade

Aula 5

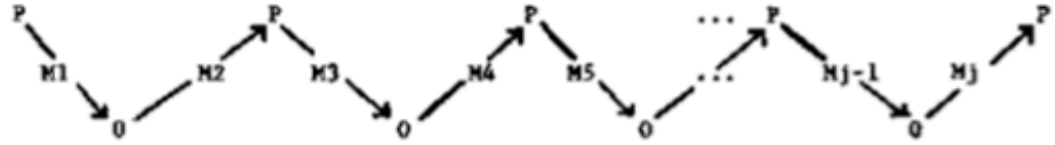
14.09.2012

Interatividade

- o que é? o que se procura? para que serve?
- Discussão dos textos de Crawford, Salen e Zimmerman
- Rules of Play: Game Design Fundamentals by Katie Salen and Eric Zimmerman MIT Press, 2004
- Chris Crawford on Game Design, New Riders, 2003
- Sheizaf Rafaeli, Interactivity From New Media to Communication
- What is interactivity and is it always such a good thing?, Yuping Liu; L J Shrum

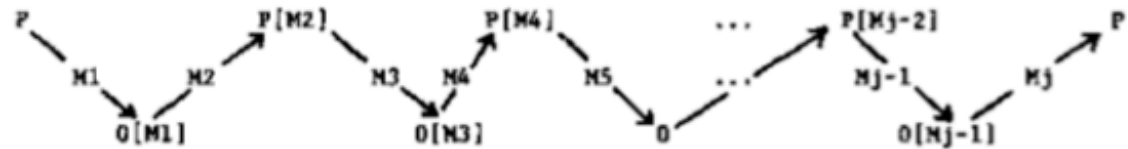


Não-interativo, quando a mensagem não está relacionado com mensagens prévias;



Reactive Communication:

Reativo, quando a mensagem é relacionada somente com uma das mensagem prévias imediatas.



Interactive Communication:

Interativo, quando a mensagem é relacionada com um número de mensagens prévias e existe relacionamento entre elas.

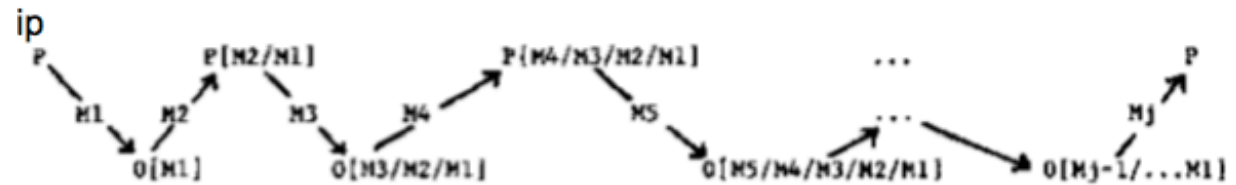
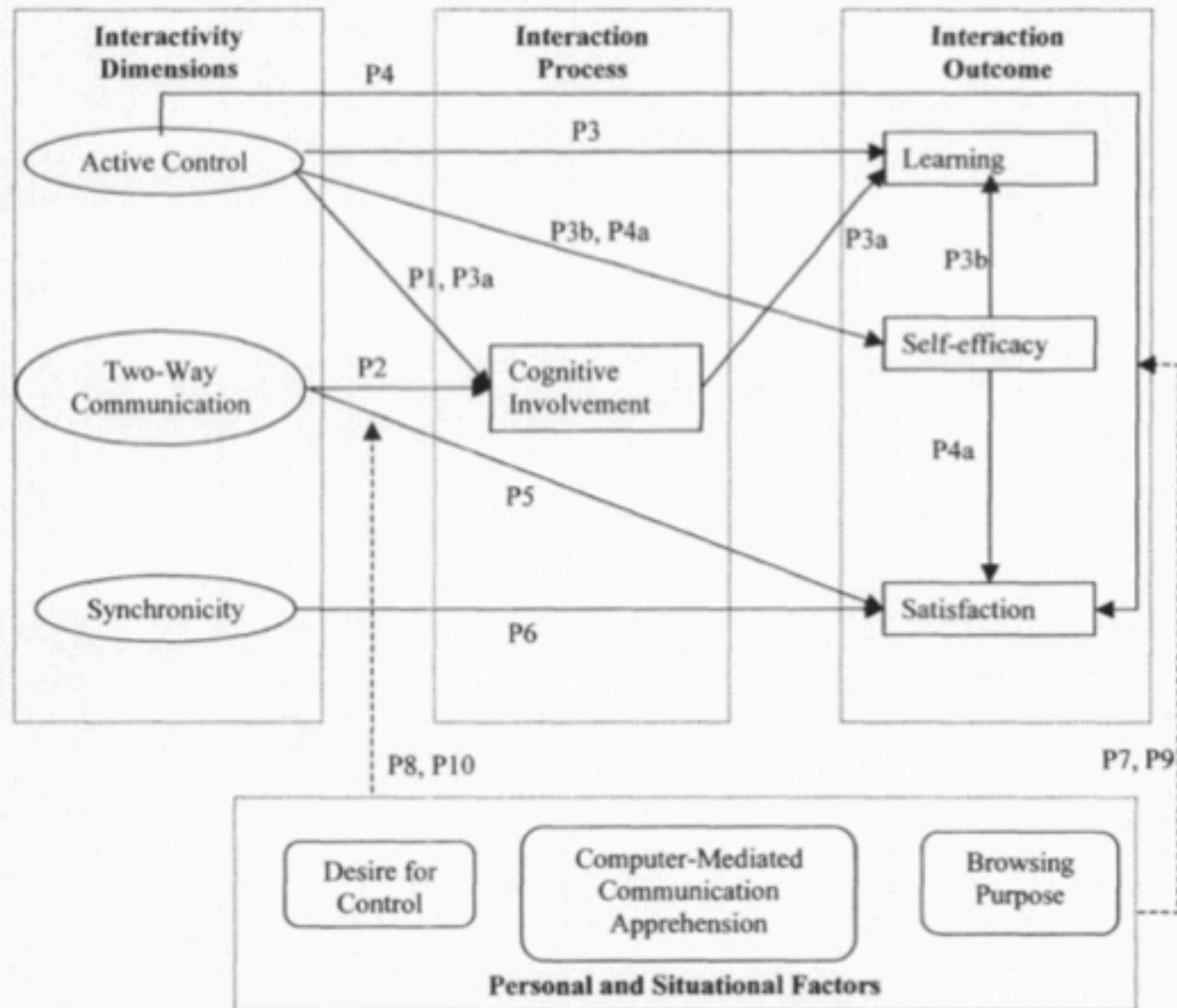


Figure 4.1 Interactive, Reactive, and Two-Way Communication

Figure 2
A Theoretical Framework of Interactivity Effects



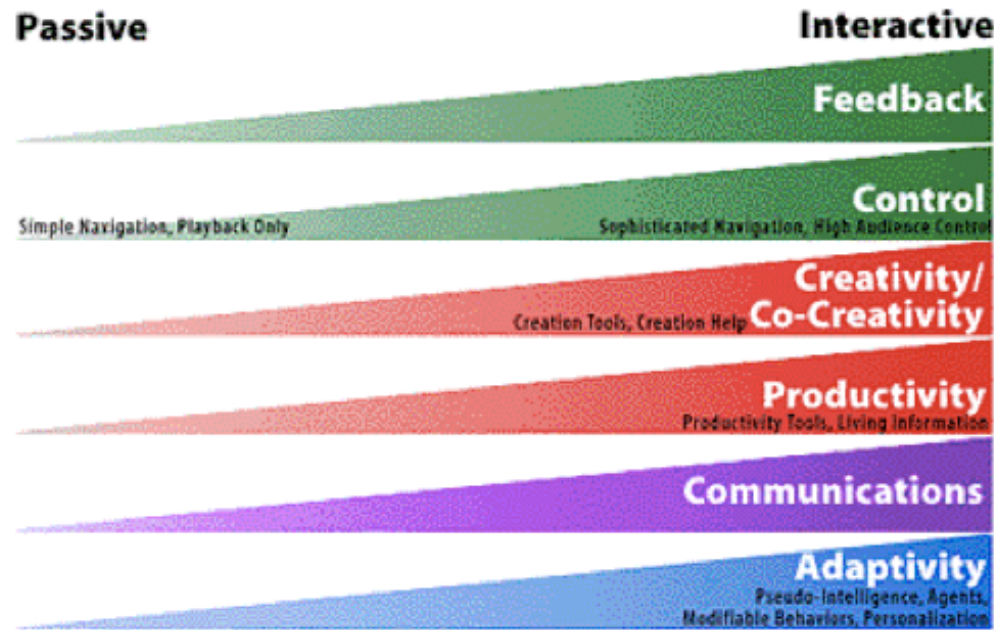
Continuums of interactivity

Brenda Laurel em *Computers as Theatre* (1991) construiu uma lista de variáveis para medir os níveis de interatividade:

- **Frequency** – **significa como** quantas vezes o usuário interage;
- **Significance** – referindo-se ao grau de resposta e como isso afeta o resultado;
- **Range** – significa o número de escolhas apresentadas ao usuário.

Três princípios que nos podem ajudar a avaliar o nível de qualidade interativa de um ambiente virtual.

Continuums of interactivity

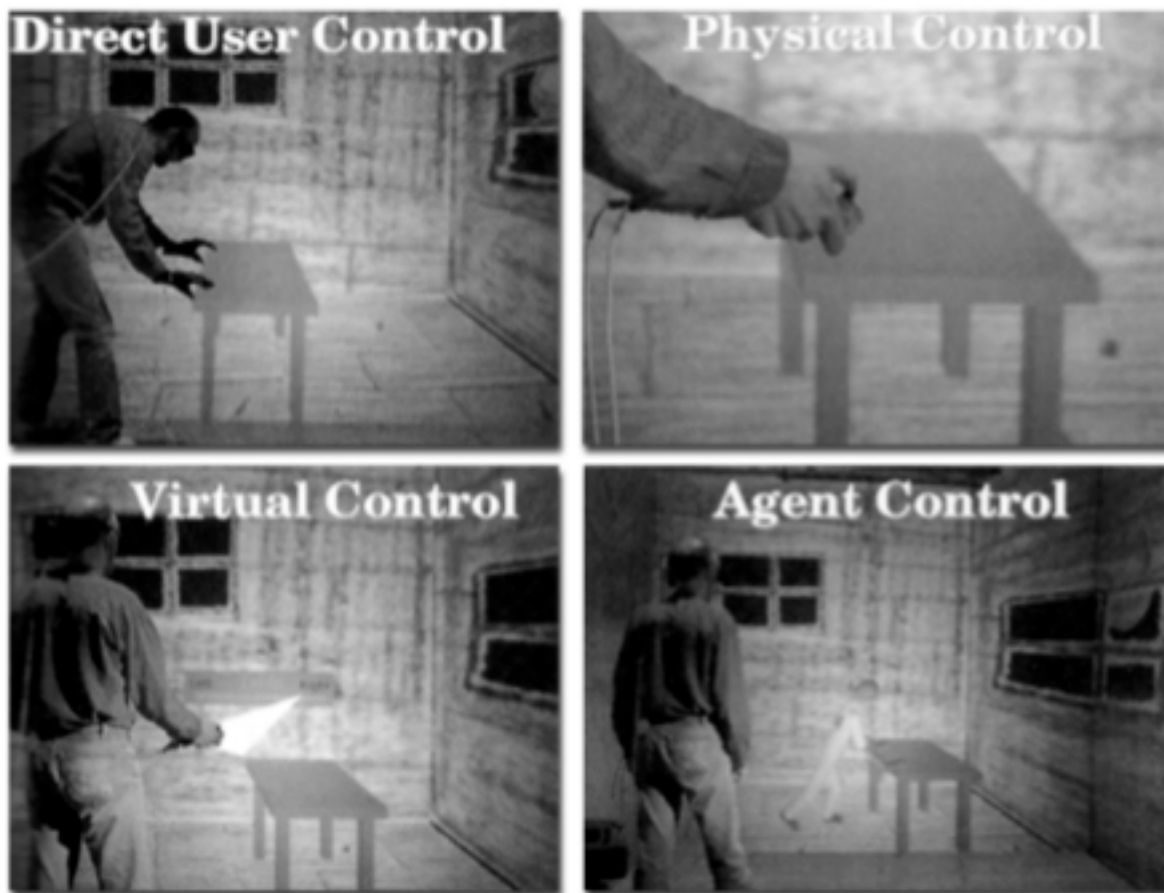


De um lado estão as experiências passivas como a leitura de um livro típico ou assistindo televisão ... essas atividades não apresentam os tipos de escolha, controle, produtividade, ou a criatividade de experiências como a pintura, conversando, ou a produção de um programa de televisão.

A diferença que define interatividade pode incluir a quantidade de controle o público tem sobre as **ferramentas**, o **ritmo**, ou **conteúdo**, a quantidade de escolha este controle oferece, e a capacidade de usar a ferramenta ou conteúdo para ser **produtivo** ou para **criar**.

Enquanto manipulação

O nível mais simples de análise do conceito de interação humano-máquina passa pelo estudo das formas de acesso à representação, ou seja, as formas através das quais o sujeito pode exercer ação e, assim, manipular o que lhe é apresentado. Sendo a forma mais simples, é de todo fundamental para que qualquer outro nível de interatividade possa acontecer. O meio pelo qual manipulo o ambiente é o meio através do qual vou poder participar e, desse modo, criar novos significados a partir de cada ciclo de interação.



Vejamos, então, os quatro modos de manipulação definidos por Sherman e Craig: “direct user control”; “physical control”; “virtual control” e “agent control” (2003: 286-292).

Enquanto participação

"Medida de interatividade: você quer sentir-se participar na ação em curso da representação ou não fazer" (Laurel, 1993:20-21)

“o que é importante não é o conteúdo da comunicação por si mas, exatamente, o aspecto relacional da comunicação humana (...) os sistemas interacionais serão dois ou mais comunicantes no processo de (ou no nível de) definição da natureza de suas relações” (Watzlawick, 1967:110)

"Um processo cíclico entre dois ou mais agentes ativos em que cada agente alternadamente ouve, pensa e fala" (Crawford, 2005:29)

"Interatividade significa a capacidade de intervir de maneira significativa dentro da própria representação, não para lê-lo de forma diferente." Cameron (1995)

Enquanto participação

Modelo Multivalente da Interatividade que assume “quatro modos de interatividade possíveis, ou quatro níveis de envolvimento” (Salen & Zimmerman, 2004:59)

- Modo 1: Interatividade Cognitiva ou participação interpretativa;
- Modo 2: Interatividade Funcional ou participação utilitária;
- Modo 3: Interatividade Explícita ou participação com escolhas e processos desenhados;
- Modo 4: Interatividade Para-além-do-objeto ou participação no seio da cultura do objeto.

Para próxima aula...

Leitura dos textos

- **Foundations of Interactive Storytelling** da IGDA
<http://www.igda.org/writing/InteractiveStorytelling.htm>
- **Interactive Narratives 10 Years of Research** de Ernest Adams http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/body_interactive_narratives_revisit.htm

Narrativas Digitais

Roteiro e storyboard para jogos

prof@rodrigomedeiros.com.br