

INFORMAÇÃO, INTERAÇÃO E MOBILIDADE

INFORMACIÓN, INTERACCIÓN Y MOVILIDAD

Camila Maciel Campolina Alves Mantovani - camilamm@gmail.com
Doutora em Ciência da Informação pela UFMG
Professora da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Maria Aparecida Moura - cidamoura@gmail.com
Pós-Doutora em Semiótica Cognitiva e Novas Mídias pela
Maison de Sciences de l'Homme
Professora da Universidade Federal de Minas Gerais

RESUMO

Introdução: Como uma evolução do estado de permanente conexão em que se encontram os sujeitos na contemporaneidade, as mídias móveis vêm se tornando um dos principais mediadores do estar em rede.

Objetivo: Discutir as implicações da crescente interpenetração das tecnologias móveis em rede na vida social e as mudanças provocadas nas interações entre os sujeitos e entre sujeitos e informações.

Metodologia: Reflexão sobre os conceitos de informação, interação e ubiquidade, tendo em vista as relações sociais e os processos de sociabilidade inaugurados no movimento físico e, principalmente, no movimento mediado pelas tecnologias de informação e comunicação.

Resultados: A noção de interatividade, presente nas relações mediadas pelas tecnologias móveis, apresenta diferenças em relação a outras mídias digitais. No caso, a ubiquidade torna-se uma característica distintiva das interações nesses dispositivos. Devido ao acesso constante aos dispositivos tecnológicos, surgem novos comportamentos e atitudes que transformam nossas capacidades produtiva e interativa.

Conclusões: As interações via dispositivos móveis, além de alterarem o uso do tempo e o papel do lugar (ubiquidade), podem nos levar a um melhor entendimento das relações entre sujeitos, informação e dispositivos tecnológicos. A questão não está em avaliar essas mudanças em relação a aspectos positivos ou negativos, mas sim constatar que o uso desses dispositivos acaba por configurar novas formas de se “estar junto”. Sob esse aspecto, acreditamos que o conceito de informação precise ser entendido para além da noção que o vincula à ação “comunicar algo a alguém”, assumindo uma dimensão relacional.

Palavras-chave: Informação. Interação. Mobilidade. Ubiquidade. Dispositivos móveis.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos 20 anos, as tecnologias eletrônicas e digitais revolucionaram a maneira como produzimos, disseminamos e acessamos informação. A Internet, símbolo máximo dessas transformações, recria virtualmente um mundo onde as forças econômicas, políticas, culturais e sociais se manifestam a partir de diferentes indivíduos em diferentes contextos.

No entanto, o início do século XXI viu surgir mais um elemento que comporia o cenário informacional contemporâneo: a mobilidade. Nesse sentido, se antes havia tempo e lugar para informação (busca e acesso), agora a maioria de nossas ações parece se articular em torno de palavras-chave seguidas do clique no botão “buscar”.

Como uma evolução do estado de permanente conexão em que se encontram os sujeitos na contemporaneidade, as mídias móveis vêm se tornando um dos principais mediadores do estar em rede, associando-se a elas a ideia de interatividade. Porém, a noção de interatividade presente nas relações mediadas pelas tecnologias móveis apresenta diferenças em relação a outras mídias digitais. No caso, autores como Pellegrino (2007) destacam que a ubiquidade seria uma característica distintiva das interações em dispositivos móveis. Entretanto, a noção de ubiquidade, quando associada à ideia de interação, adquire novos significados.

A própria disponibilidade tecnológica acaba provocando alterações significativas nas formas de interação social. A questão não é nem avaliar essas mudanças em relação a aspectos positivos ou negativos, mas sim perceber que o uso desses dispositivos acaba por configurar novas formas de se “estar junto”.

Sob esse aspecto, acreditamos que o conceito de informação precisa ser entendido para além da noção que o vincula à ação “comunicar algo a alguém”¹,

¹ Quando se examina a história da palavra informação, percebe-se que sua trajetória realmente aponta para uma perspectiva específica na qual o conceito de comunicação do conhecimento foi definido. Segundo Capurro (2003), tal perspectiva inclui características como novidade e relevância. Isto é, refere-se aos processos de transformação do conhecimento e particularmente à seleção e à interpretação dentro de um contexto específico. Ao resgatar as origens (latina e grega) do termo informação, procedendo-se a uma análise etimológica da palavra, chega-se a duas dimensões dadas ao termo: uma tangível e outra intangível. Na primeira, o prefixo “in” vincula-se à ideia de dar forma a algo. Já na dimensão intangível ou espiritual, “informar” assume significados morais e pedagógicos (CAPURRO; HJORLAND, 2003). Na passagem da Idade Média para a Modernidade, houve uma transição no uso do conceito de

assumindo uma dimensão relacional. Para Maffesoli (2004), a informação, assemelhando-se à comunicação, diria de uma forma de estar no mundo, aquela nos coloca sempre em relação ao outro:

Comunicação e informação são etiquetas em voga. Ambas expressam conteúdos importantes da época atual. Caso se dê à palavra informação o seu verdadeiro sentido etimológico - dar forma – não haveria diferença entre informação e comunicação. Informar significa ser formado por. Trata-se da forma que forma, a forma formante. Quer dizer que numa era da informação, talvez a de hoje, não se pensa por si mesmo, mas se é pensado, formado, inserido numa comunidade de destino. Vale repetir: a forma é formante. A informação também liga, une, junta (MAFFESOLI, 2004, p.21).

A última frase do autor nos interessa especialmente pelo fato de trazer à superfície a dimensão relacional da informação que diz da capacidade desta em “estabelecer comunhão e partilha de algo entre indivíduos e grupos” (MAFFESOLI, 2004, p.22).

Levanta-se, então, uma questão importante relativa à capacidade de universalização da informação e à característica dos fluxos informacionais que transitam pelas redes móveis. Para o autor, ainda que a informação seja apropriada e instrumentalizada temporariamente para que com isso se busque constituir uma informação global, que alcance todos ao mesmo tempo, o que realmente importa é a partilha cotidiana de sentido que se efetiva em um microcosmo. Assim:

Por mais que isso horrorize os críticos politicamente corretos, as pessoas não querem só informação na mídia, mas também e fundamentalmente ver-se, ouvir-se, participar, contar o próprio cotidiano para si mesmas e para aqueles com quem convivem. A informação serve de cimento social. Mais do que saber se Bush vai ou não invadir o Iraque, um leitor, um ouvinte, um telespectador distante da área desse conflito quer saber, com frequência, de coisas muito menos sérias, mas não menos importantes para a coesão social. [...]. A sociedade da informação, portanto, pode até fazer crer que o mais importante são os seus jornais, televisões e rádios, mas no fundo o que conta é a partilha cotidiana e segmentada de emoções e de pequenos acontecimentos (MAFFESOLI, 2004, p.23-4).

No caso, o próprio acesso à informação veiculada em dispositivos diversos pode atuar como um motivo para estar com o outro, indicando um assunto, um tema, criando o laço social. Como nos adverte Maffesoli (2004), é preciso suspeitar das

informação: de “dar forma a uma matéria” para “comunicar algo a alguém”. Isso, como dito anteriormente, coloca o conceito de informação intimamente ligado às concepções de conhecimento (CAPURRO; HJORLAND, 2003).

categorias que associam a comunicação/informação a uma “visão iluminista, progressista, linear, pedagógica e simplesmente utilitária”.

Aspectos metodológicos

Nesse sentido, com o intuito de analisar e compreender as novas características assumidas pelas interações que se configuram nos ambientes móveis e em rede foi preciso antes reconstruir o percurso da noção de interatividade nos estudos informacionais e comunicacionais, a partir de uma breve revisão de literatura do conceito.

No caso, a interatividade, entendida no contexto das mídias digitais como a possibilidade de ampliação da participação do receptor-leitor-consumidor, foi abordada aqui através dos estudos de recepção. No entanto, tendo em vista a mediação em questão, foi necessário ir além desses estudos, tratando também das interações interpessoais em seus aspectos sociais, culturais e cognitivos.

Como os dispositivos móveis, mais especificamente os telefones celulares e *smartphones*, integram não apenas o contexto da veiculação e recepção de conteúdos midiáticos (função que passaram a exercer mais efetivamente nos últimos anos), mas envolvem, principalmente, a troca de informações entre sujeitos, foi necessário apresentar as mudanças que a introdução do dispositivo trouxe às relações sociais.

Outro aspecto importante a ser analisado foi a materialidade do dispositivo, ou seja, a interface tecnológica, em suas dimensões técnicas, culturais e sociais. Nesse sentido, as noções de computação ubíqua, bem como de tecnologias vestíveis foram importantes para clarificar a noção de ubiquidade no contexto das interações mediadas pelos dispositivos móveis.

Sendo assim, o percurso escolhido para desenvolver a discussão aqui apresentada foi:

Interação	Evolução do conceito	Estudos iniciais – foco na mensagem, sujeito “passivo”.
		Mudança de perspectiva – recepção passa a ser vista como um espaço cultural.
		Mídias digitais – redimensionam a ideia de participação e o conceito de interatividade.
Dispositivos móveis/ Interface	Fluxos informacionais distintos	Interação social mediatizada x interações “face a face”.
		Portabilidade e conectividade redimensionam o <i>hic et nunc</i> das interações face a face – ubiquidade.
Comportamento informacional/ Socialbilidade	Interações entre sujeitos e entre sujeitos e conteúdos	Alterações nas relações entre proximidade e distância.
		Comportamento multitarefas.
		Atenção parcial contínua.

Tabela 1- Delineamento da revisão de literatura

Ao refletir sobre os conceitos de informação, interação e ubiquidade, tendo em vista as relações sociais e os processos de sociabilidade, este artigo teve como ponto de partida a problematização do fenômeno da mobilidade, diante da necessidade de conexão e acesso a fluxos informacionais contínuos.

Deslocamento do receptor

A interatividade pode ser discutida a partir de diferentes perspectivas. Um ponto de partida escolhido são os estudos sobre recepção. Durante algum tempo, as pesquisas desenvolvidas no campo da comunicação e da informação analisavam os processos comunicacionais a partir de uma compartimentação de seus elementos constitutivos, a saber: “produtores, textos e receptores – e momentos – produção, circulação e recepção/consumo” (ESCOSTEGUY, 2007). Todos esses elementos, que integram o processo em sua totalidade, eram estudados parcialmente, gerando uma visão fragmentada e também reducionista do fenômeno.

A Teoria da Informação, desenvolvida no campo da cibernética, na década de 50, teve forte influência nos estudos sobre comunicação e informação. Sob essa perspectiva, as trocas info-comunicacionais eram percebidas como transferência de mensagens de um emissor, situado numa ponta, a um receptor, localizado em outra. A

preocupação fundamental girava em torno da otimização na transmissão das mensagens (ou sinais), através da eliminação dos ruídos provocados pelo canal (sistema) em que transitava aquela informação.

No campo da ciência da informação (CI), a Teoria da Informação influenciou estudos que demonstravam uma forte preocupação com a materialidade da informação - o suporte - e não com o processo informacional, ou seja, o contexto de produção e recepção das informações, os interlocutores e seu mundo experiencial e subjetivo. Durante muito tempo, os profissionais da área detiveram-se em pesquisas sobre a recuperação da informação, fortemente influenciados por tais colocações teóricas.

De acordo com Capurro (2003), a Teoria da Informação pode ser lida como uma teoria do sinal ou da mensagem. Seu modelo de comunicação inclui: uma fonte, um codificador, uma mensagem, um canal, um decodificador e um receptor. A informação, nesse contexto, é entendida como as opções de escolha que o emissor tem diante de si. Essa forma de análise comporia o que Capurro (2003) denominou por paradigma físico:

Em essência esse paradigma postula que há algo, um objeto físico, que um emissor transmite a um receptor. Curiosamente a teoria de Shannon não denomina esse objeto como informação ('information'), mas como mensagem ('message'), ou, mais precisamente, como signos ('signals') que deveriam ser, em princípio, reconhecidos univocamente pelo receptor sob certas condições ideais [...]. Essa teoria, tomada como modelo na ciência da informação, implica numa analogia entre a veiculação física de um sinal e a transmissão de uma mensagem, cujos aspectos semânticos e pragmáticos intimamente relacionados ao uso diário do termo informação são explicitamente descartados por Shannon (CAPURRO, 2003).

A Teoria da Informação, abordada tanto sob a perspectiva dos estudos comunicacionais quanto sob a dos estudos desenvolvidos na ciência da informação, supunha um movimento unidirecional da mensagem, negligenciando a capacidade participativa e interpretativa do receptor, cabendo apenas ao sistema a "responsabilidade" pelo sucesso ou fracasso na recuperação e transmissão da informação. Fica claro que a adoção de tal perspectiva se apresenta problemática por simplificar o processo, apresentando-o como um esquema linear e mecânico e operando uma clara eliminação do contexto sócio-histórico e cultural onde o mesmo se insere.

Nesse sentido, a unilateralidade do percurso info-comunicacional apresenta-se como uma noção contrária ao conceito mais difundido de interatividade: aquele que a vê como um processo onde o fluxo da comunicação se dá em duas direções (bidirecional),

neste caso, do emissor para o receptor e vice-versa. Podendo ser que um sujeito atue mais que o outro no processo de construção da mensagem.

Tratando especificamente dos estudos de recepção, vê-se que a ideia do fluxo unidirecional reflete-se na associação do receptor à ideia de passividade. O próprio termo é facilitador dessa visão. Conforme destaca Sousa:

Qualquer nova compreensão sobre o lugar do receptor em comunicação esbarra, desde logo, nos limites semânticos do próprio termo, como também nos pressupostos teóricos e sócio-contextuais de quando e onde foi introduzido (1995, p.13).

O autor ainda chama a atenção para a limitação temática dos estudos e pesquisas sobre recepção, que, segundo ele, estavam restritos a estudos de audiência, de opinião pública e de consumo. Foi somente a partir da década de 80, que as análises em torno da recepção sofreram alterações. Para além do determinismo entre emissores e receptores e da relação de poder aí colocada, o espaço da recepção passa a ser visto também como um espaço de produção cultural, não só de consumo de produtos massificados e/ou supérfluos.

Porém, essa nova forma de se perceber a recepção levou a análises que davam ao receptor total e irrestrita autonomia no processo de significação da mensagem, conduzindo os estudos e pesquisas a outro extremo:

[...] o processo de recepção é um processo de interação; na expressão dos italianos, é um processo de negociação de sentido. Não há comunicação se cada um ler no jornal o que lhe der na cabeça. Dão-se outras coisas: neuroses, histerias, mas não um processo de comunicação. Nesse ponto, não podemos cair em extremos (MARTÍN-BARBERO, 1995, p.57).

Um texto (termo aqui adotado em sentido amplo) não conhece seu receptor apenas no momento em que é disseminado. A recepção se faz presente na esfera da produção, na medida em que o emissor constrói sua noção de receptor. Fausto Neto (1995) nos fala dos contratos de leitura, conjunto de regras e de instruções construído pelo campo emissor para ser seguido pelo campo receptor. Sendo assim, o leitor realiza “percursos” no texto, baseados nos seus próprios saberes e na estrutura apresentada pelo texto em si.

A ideia de autonomia na produção de sentido pelo receptor ganhou força com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, mais especificamente com as hipermídias. No contexto hipermidiático, o texto se apresentava em estado

latente, cabendo ao receptor reordenar suas estruturas, gerando composições diversas, de acordo com os caminhos percorridos.

Porém, essa intervenção do receptor se dava dentro de um leque de possibilidades já pensadas pelo criador. Ainda que ao final o produto se apresentasse de forma distinta, conforme cada navegação efetivada pelo receptor, ainda se constituía na obra do autor “pois ele havia proposto algumas possibilidades já racionalmente organizadas, orientadas e dotadas de exigências orgânicas de desenvolvimento” (ECO, 1988, p.62).

Portanto, a noção de interatividade presente nas mídias digitais e em outros meios eletrônicos vinculava-se mais a uma mudança de atitude em relação ao produto informacional/comunicacional. Se antes, não havia a possibilidade de o receptor interferir na materialidade disseminada, com as novas tecnologias, a interação salta do campo da interpretação para também deixar suas marcas no produto final. Contudo, apesar de as novas obras demandarem a ação do receptor para se atualizarem, não deixavam de ser “obras do autor”.

No entanto, nos últimos anos, houve uma mudança no que se refere principalmente a essa delimitação entre emissores e receptores. Na era da mobilidade e da conectividade, o desenvolvimento das tecnologias digitais, que combinou um melhoramento da interface, em termos de usabilidade e funcionalidades, com a ampliação das possibilidades de conexão com ambientes informacionais, fez com que os fluxos de interação tornassem-se menos desiguais ao transitar entre os sujeitos, tornando esvaecida a própria linha divisória existente entre as categorias de emissor/autor/produtor e receptor/leitor/consumidor.

Nesse sentido, podemos falar num deslocamento do receptor (MANTOVANI, 2008), que, diante da diversidade de mídias que permitem a produção, hospedagem, disseminação e recepção de conteúdos nos mais variados formatos, passa a ocupar o espaço da emissão, produzindo e disseminando o seu próprio conteúdo. No entanto, ele não perde a distinção do lugar de onde fala. Essa sua origem, justamente, torna-se um elemento que confere qualidade e credibilidade ao que esse sujeito produz.

Chamados de *digital natives*, essa nova geração de produtores/usuários é composta, em sua maioria, por jovens que vêm a produção de conteúdo pelo receptor

(*user-generated content*) como imbuída de uma ética mais sólida do que aquela produção que tem origem nos meios tradicionais de comunicação e informação.

Especialistas apontam que esse grupo prefere produzir seu próprio conteúdo, com a ajuda de mídias descentralizadas como os *blogs*, os *podcasts*, os distribuidores de vídeos e até mesmo os *SMS* disparados dos celulares, ou acessar conteúdos produzidos por sujeitos inseridos em sua rede de relacionamentos, a limitar-se ao que a grande mídia tem a oferecer (HOINEFF, 2007).

Dentro dessa ecologia midiática complexa e diversa que compõe a paisagem informacional contemporânea, destacamos as interações que se configuram no contexto dos dispositivos móveis. No que concerne a essas interações, numa primeira análise, podemos dizer que há uma combinação entre elementos das interações face-a-face e também das interações “sociais mediatizadas” (BRAGA, 2001). Na primeira, conforme salienta Pellegrino (2007), a interação baseia-se na co-presença, no contexto compartilhado e num amplo conjunto de formas simbólicas compartilhadas. Já as interações “sociais mediatizadas”, diferentemente das primeiras, caracterizam-se pela existência 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” (BRAGA, 2001, p.119). Tal conceituação leva o autor a propor um modelo de interatividade diferido/difuso, que tem como ponto de partida a constatação de que grande parte das “falas” e “conversas” na sociedade acontece em tempos e espaços distintos.

Porém, as interações mediadas pelos dispositivos móveis, em particular os telefones celulares, demandam uma reflexão acerca da necessidade de reciprocidade nas interações. Apesar de o modelo de interatividade diferido também se fazer presente nas interações via celular (mensagens de texto, e-mails, e aplicativos de redes sociais), esse meio pede sincronidade, disposição imediata para interagir. Portanto, as formas de se lidar com a informação veiculada nesses dispositivos e as interações sociais se alteram diante do acesso rápido e especializado permitido por esse suporte. E principalmente pelo fato de tais dispositivos engendrarem em seu uso o “sonho” da ubiquidade.

Da participação à ubiquidade

De acordo com Pellegrino:

O conceito de ubiquidade evoca um desejo tão antigo quanto a humanidade, que significa superar as barreiras espaciais e temporais para alcançar o dom divino da onipresença: 'estar em qualquer lugar a qualquer hora' em oposição aos constrangimentos do *hic et nunc* das interações face-a-face² (2007, p.60, tradução nossa).

Autores como Katz e Aakhus (2002), também comparam essa capacidade de se efetivar conversações em tempo real com os dons divinos e destacam que tal feito é tão extraordinário que nem sempre os deuses eram dotados de tal poder, haja vista Mercúrio, o deus da comunicação, mensageiro e portador das ordens de Zeus.

Contemporaneamente, a ubiquidade pode ser alcançada pelo estado de conexão generalizada vivenciado por aqueles que possuem dispositivos móveis. A associação da conectividade ao conceito de ubiquidade foi realizada anteriormente por Silva (2004). No caso, a autora tomava o conceito de ubiquidade para caracterizar a alta conectividade propiciada por tais dispositivos. No entanto, demonstrava preocupação em não associar, tão diretamente, a mobilidade à ideia de ubiquidade, pois, sob o ponto de vista tecnológico, a ubiquidade implicaria em alta capacidade de comunicação, sem que esta devesse ser, necessariamente, promovida pelas tecnologias móveis. Porém, ela reconhece que essas tecnologias podem proporcionar maior ubiquidade do que as tecnologias "com fio". Para Pellegrino (2007), a relação próxima entre ubiquidade e dispositivos móveis se dá pelo fato de que:

(a interação ubíqua) gera micro-práticas ambivalentes de apropriação, especialmente com referência a padrões de micro-coordenação em tempo, espaço e contextos. Eventualmente, ela cumpre o potencial de virtualidade, tornando a relação entre a conectividade e interação mais direta³ (p.68, tradução nossa).

A capacidade que as tecnologias móveis têm de se tornarem ubíquas apoia-se não somente na questão da conectividade, mas também em algumas características de interface e *hardware* que contribuíram para a alta penetração desses dispositivos. Um dos

² "The concept of ubiquity evokes a desire as ancient as humanness, that means overcoming spatial and temporal barriers so to reach the divine gift of omnipresence: „being anywhere anytime“ as opposed to the *hic et nunc* constraints of face-to-face interaction."

³ "it generates ambivalent micropractices of appropriation, especially with reference to patterns of microcoordination across time, space and contexts. Eventually, it fulfills the potential of virtuality, making the relationship between connectivity and interaction more direct."

aspectos a ser destacado se refere às modificações em sua aparência externa, que tinham por objetivo tornar as tecnologias móveis, principalmente os celulares, mais adaptadas ao corpo dos indivíduos. Ou seja, são dispositivos confeccionados para acompanhar as pessoas sem demandarem maiores esforços para seu uso e manutenção. Dessa forma, Silva (2004) sugere que os mesmos podem ser comparados aos *wearable computers* (computadores vestíveis). Tomando a definição de Mann (1998):

Um *wearable computer* é um computador incorporado ao espaço pessoal do usuário, controlado por ele, com constância operacional e interacional, isto é, sempre ligado, sempre acessível. Mais notadamente, é um equipamento que está sempre com o usuário, no qual ele pode dar entrada e executar uma série de comandos, podendo executar tais ações em movimento ou enquanto realiza outras atividades. O aspecto que mais chama atenção nos computadores, em geral, (sendo eles vestíveis ou não) é sua capacidade de reconfiguração e generalidade, ou seja, que suas funções podem ser executadas de forma variada, dependendo das instruções dadas para a execução do programa. Tal fato não é uma exceção para os computadores vestíveis, ou seja, esses computadores são mais que relógios de pulso, ou óculos: eles têm todas as funcionalidades de um sistema de computação, mas, além disso, eles estão inextricavelmente entrelaçados com aquele que o utiliza. Isso é o que os diferencia de outros aparatos vestíveis como, os relógios de pulso, os óculos, o *walkman* etc.⁴ (tradução nossa).

Assim como os óculos e as roupas fazem parte dos sujeitos, os computadores vestíveis também devem ser incorporados como a indumentária e os acessórios e, assim, interagirem com os usuários a partir do contexto em que se inserem. A intenção é adaptar a tecnologia ao corpo dos sujeitos.

No caso dos telefones celulares, que cada vez mais incorporam as funcionalidades de um sistema computacional, podemos dizer que a sua capacidade de ser vestível está diretamente ligada à portabilidade. Apesar de algumas iniciativas

⁴ “A wearable computer is a computer that is subsumed into the personal space of the user, controlled by the user, and has both operational and interactional constancy, i.e. is always on and always accessible. Most notably, it is a device that is always with the user, and into which the user can always enter commands and execute a set of such entered commands, and in which the user can do so while walking around or doing other activities. The most salient aspect of computers, in general, (whether wearable or not) is their {reconfigurability} and their {generality}, e.g. that their function can be made to vary widely, depending on the instructions provided for program execution. With the wearable computer (WearComp), this is no exception, e.g. the wearable computer is more than just a wristwatch or regular eyeglasses: it has the full functionality of a computer system but in addition to being a fully featured computer, it is also inextricably intertwined with the wearer. This is what sets the wearable computer apart from other wearable devices such as wristwatches, regular eyeglasses, wearable radios, etc.” Definição de Wearable Computer obtida no discurso de Steve Mann's intitulado "Wearable computing as means for personal empowerment" apresentado na International Conference on Wearable Computing ICWC-98, Fairfax VA, em maio de 1998.

inovadoras já estarem sendo pensadas e projetadas - como o celular-conceito Morph da Nokia⁵, apresentado numa exibição de arte e tecnologia feita no Museu de Arte Moderna de Nova York, em 2008, que pode ser usado até como bracelete - o que criamos, efetivamente, foram roupas e acessórios com espaços especialmente projetados para carregar nossos celulares.

Esse entrelaçamento com o nosso corpo também pode ser caracterizado pela necessidade que temos desses dispositivos, percebida, principalmente, quando saímos desacompanhados dos mesmos:

Você nunca perde de vista o seu celular. Sua roupa de *jogging* tem um bolso especial para ele, e você nunca sai com aquele bolso vazio, da mesma forma que não vai correr sem seu tênis. Na verdade, você não iria a nenhum lugar sem o celular ('nenhum lugar' é, afinal, o espaço sem um celular, com um celular fora de área ou sem bateria). Estando com seu celular, você nunca está fora ou longe. Encontra-se sempre dentro – mas jamais trancado em um lugar. Encasulado numa teia de chamadas e mensagens, você está invulnerável. As pessoas ao seu redor não podem rejeitá-lo e, mesmo que tentassem, nada do que realmente importa iria mudar (BAUMAN, 2003, p.78).

A ideia dos computadores vestíveis está intimamente vinculada ao conceito de computação ubíqua, cunhado por Mark Weiser em 1988. Na época Weiser trabalhava no laboratório de Ciência da Computação da Xerox PARC, e a noção por ele delineada buscava ressaltar que a computação ubíqua extrapolava a dimensão dos dispositivos, dizendo mais de um ambiente permeado pelas tecnologias invisíveis. Para Weiser (1993) uma boa ferramenta seria aquela que não demandasse do usuário uma atenção constante, no sentido que de ele se concentraria mais na tarefa ou atividade possibilitada pela tecnologia e menos na ferramenta/interface através da qual realiza determinada atividade. No seu texto, "O mundo não é um *desktop*"⁶, Weiser lamenta o fato de que, ao se pensar na interação mediada por computadores, grande parte das melhorias propostas distanciam-se do conceito de invisibilidade, tendendo quase sempre a tornar os dispositivos o centro da atenção. Sua definição de computação ubíqua postula que:

⁵ <http://research.nokia.com/morph>

⁶ WEISER, Mark. The world is not a desktop. Interactions; janeiro 1994; pp. 7-8. Disponível em <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/WeiserPapers.html>

A computação ubíqua não é a realidade virtual, não é um *Personal Digital Assistant* (PDA), tal como o Newton, da Apple, não é um computador pessoal com agentes⁷ para executar determinadas ações. Ao contrário da realidade virtual, a computação ubíqua esforça-se em integrar os *displays* de informação ao cotidiano. Ela considera as nuances do mundo real, e visa ampliá-las. Ao contrário dos PDA's, a computação ubíqua prevê um mundo de dispositivos totalmente interligados, com redes sem fio de baixo custo e disponíveis em todos os lugares; ao contrário dos PDA's, a computação ubíqua postula que você não precisa levar nada com você, já que a informação estará acessível em todos os lugares. Ao contrário de um agente pessoal, que responde a um comando, a computação ubíqua prevê a computação como pano de fundo, onde não possa ser sequer ser notada⁸ (WEISER, 1993, tradução nossa).

Quando transportamos tais noções para o universo dos dispositivos móveis, vemos que muitos aspectos da noção de computação ubíqua estão presentes nessas interfaces, porém, algumas tecnologias móveis, como os telefones celulares, ao demandarem atenção total dos sujeitos, não correspondem à definição de tecnologias invisíveis. Na verdade, eles são bastante ruidosos, irrompendo de maneira intrusiva nos ambientes públicos e privados.

De qualquer forma, o que podemos apreender dos usos que são feitos das tecnologias móveis é que elas simultaneamente transformam nossas maneiras de interagir (com sujeitos e informações), assim como alteram nossa relação com o espaço. As tecnologias nômades também mudam nosso conceito de 'presença'. A dimensão ambígua de presença/ausência no espaço também significa a re-estruturação do senso de se pertencer a um lugar. Na visão de Pellegrino (2007), se a portabilidade e a ubiquidade tornam os artefatos cada vez mais disponíveis aos indivíduos, os contextos sociais e espaciais são ainda fundamentais, sendo constantemente remodelados pelos usos das tecnologias móveis.

⁷ *Agents* ou *Personal Agents* são termos utilizados na computação, principalmente na área de inteligência artificial, para designar uma série de programas autônomos que realizam funções específicas em benefício do usuário. Por exemplo, podem monitorar dados de entrada e emitir alertas quando determinada transação venha a se efetivar.

⁸ "Ubiquitous computing is not virtual reality, it is not a Personal Digital Assistant (PDA) such as Apple's Newton, it is not a personal or intimate computer with agents doing your bidding. Unlike virtual reality, ubiquitous computing endeavors to integrate information displays into the everyday physical world. It considers the nuances of the real world to be wonderful, and aims only to augment them. Unlike PDA's, ubiquitous computing envisions a world of fully connected devices, with cheap wireless networks everywhere; unlike PDA's, it postulates that you need not carry anything with you, since information will be accessible everywhere. Unlike the intimate agent computer that responds to one's voice and is a personal friend and assistant, ubiquitous computing envisions computation primarily in the background where it may not even be noticed" (WEISER, 1993).

Nesse sentido, as interações ubíquas acabam por criar um ambiente híbrido para se interagir, na medida em que mesclam contextos reais e virtuais. E assim, a compreensão da co-presença, para além da dimensão corpórea das interações face-a-face, torna-se um elemento importante para o entendimento dessas interações. No caso da mobilidade, Urry (2007) propõe que pensemos a sociabilidade a partir de uma co-presença ocasional, imaginada e virtual.

Assim, podemos dizer que grande parte das interações ubíquas é realizada dentro do contexto social e cognitivo que alguns autores nomearam por comportamento multitarefa.

Comportamento multitarefa e atenção parcial contínua

Dentre as diversas questões levantadas pela discussão contemporânea em torno das tecnologias digitais e seus impactos sobre as interações humanas, destacamos aquela que trata da ampliação de nossa capacidade produtiva e interativa devido ao acesso constante aos dispositivos tecnológicos.

É interessante notar como esses dispositivos, destacadamente as tecnologias móveis, tinham parte do seu uso feito nos chamados “espaços vazios” das interações sociais, ou seja, situações que eram percebidas pelos usuários como “perda de tempo”, como o simples trajeto casa-trabalho, ou os momentos nas salas de espera, entre outros (KATZ; AAHKUS, 2002).

Porém, com o passar do tempo, a incorporação de tais tecnologias ao nosso dia-a-dia fez com que o uso dos dispositivos móveis não se restringisse a essas situações, sendo utilizados em concomitância com outras tarefas, configurando o comportamento multitarefa - ou a mobilidade produtiva de Urry (2007).

Para analisar o comportamento multitarefa, Baron (2008) utiliza-se de uma metáfora para caracterizar a relação estabelecida entre os sujeitos e as tecnologias de informação e comunicação no que se refere às interações pessoais e informacionais. A metáfora utilizada pela autora é a do “ajuste no volume”. Tendo por base a interação com a TV e o rádio, no que refere à simples ação de aumentar e diminuir o volume, a autora argumenta que, nas nossas interações com as tecnologias digitais, também exercemos esse controle do volume, neste caso vinculado à nossa capacidade de interagir com informações e sujeitos (volume de interação):

A noção de controle do volume pode ser aplicada a qualquer tipo de intercâmbio linguístico, sejam as interações face-a-face, a escrita, ou a linguagem mediada pelas TICs. As tecnologias 'fixas' incluem telefones fixos e computadores pessoais usados para compor e receber e-mails ou mensagens instantâneas. Entre as tecnologias móveis estão os PDAs e os telefones celulares, ambos incluindo a fala e o texto (sms). Todos esses dispositivos proporcionam amplas oportunidades para que os usuários controlem o discurso de variadas maneiras: aumentando ou diminuindo o contato com interlocutores, ou manipulando a forma assumida pela interação⁹ (BARON, 2008, p.177, tradução nossa).

Associada à metáfora do controle de volume, a autora adiciona o conceito de *affordance*¹⁰ que se refere às propriedades inerentes dos objetos que permitem aos sujeitos percebê-los ou não como capazes de executar determinadas atividades e/ou funções. Como exemplo, a autora cita a *affordance* dos celulares que seria a ampliação dos contextos de comunicação, ou seja, a ubiquidade.

O foco da autora é, então, mostrar como os usuários, ao adotar um comportamento multitarefa, acabam por ampliar as *affordances* das TICs em relação aos processos de controle e manipulação das interações sociais.

No caso, Baron (2008) argumenta que o comportamento multitarefa é comum em atividades corriqueiras como dirigir um carro, arrumar a casa e olhar os filhos, entre outras. A questão trazida pelas tecnologias digitais é o fato de parte representativa das nossas comunicações interpessoais estarem migrando para o contexto multitarefa. Em outras palavras, não temos mais um tempo para as interações sociais, elas acontecem a todo o momento, irrompendo nas nossas atividades cotidianas.

⁹ “The notion of volume control is applicable to any sort of linguistic interchange, be it face-to-face speech, traditional writing, or language mediated through an ICT. In-place ICTs include landline telephones and stationary computers used for composing and receiving e-mail or instant messages. Among mobile technologies are personal digital assistants (PDAs) and cell phones, in both speech and texting capacities. All these devices provide ample opportunities for users to control discourse in a variety of ways: increasing or decreasing contact with interlocutors, or manipulating the form that interaction takes.”

¹⁰ *Affordance* é um conceito que foi formulado pela primeira vez por James Gibson no livro “Ecological Approach to Visual Perception” (1986). Porém, o conceito tornou-se mais difundido quando Donald Norman o publicou em seu livro “Psychology of Everyday Things” (1988), introduzindo-o ao contexto da Interação Homem-Computador (IHC). No entanto, a conceituação de Norman apresenta importantes divergências em relação à de Gibson. Para o último, *affordance* se refere à possibilidade de ação de determinado ambiente ou objeto disponível ao sujeito independentemente de sua capacidade de percebê-la ou não. Já para Norman, *affordance* é justamente determinado aspecto de design de um objeto (ou característica do ambiente) que já sugere ao sujeito a forma como deve ser utilizado (explorado). Tanto que, nesse contexto, a *affordance* tornou-se uma medida para avaliar a facilidade de uso de determinada interface.

A autora, então, chama a atenção para estudos conduzidos com o objetivo de se avaliar os impactos cognitivos do comportamento multitarefa, via tecnologias, envolvendo processos interacionais. Entre os estudos que exploraram a relação entre o desempenho acadêmico e o uso da Internet, a autora cita alguns exemplos como o estudo conduzido por Hembrooke e Gay (2003) que aponta para uma queda na memorização do conteúdo dado em sala de aula por alunos que, ao mesmo tempo em que assistiam às aulas, acessavam a web para realizar buscas e comunicar-se com outros em tempo real.

Porém, ao concluir sua análise a respeito dos aspectos cognitivos da multitarefa, a autora procura mostrar que como acontece em outros contextos nos quais assumimos um comportamento similar, talvez, possamos desenvolver a habilidade de sermos multitarefa no contexto das TICs:

Em termos de aprendizagem, dirigir um carro, a capacidade de olhar para três lugares ao mesmo tempo, desenvolve-se com a experiência. Sendo assim, é possível que a aprendizagem de várias tarefas em computadores sem perda cognitiva, seja uma questão de treinamento e experiência¹¹ (BARON, 2008, p.184, tradução nossa).

No entanto, a autora questiona os aspectos relativos à sociabilidade e aponta para o fato de terem sido realizados poucos estudos sobre o comportamento multitarefa vinculado exclusivamente aos processos interacionais. Falar ao celular, enquanto se faz uma busca na web e se inicia uma conversa no MSN, envolve um certo controle sobre a intensidade da interação: “aham”.

A comunicação interpessoal vem sendo progressivamente reformulada pelos desenvolvimentos tecnológicos. Das primeiras redes fixas de telefonia, ao *Walkman* da Sony e os MP3 *players* hoje; do ENIAC aos *laptops* e *tablets*, o que temos criado são tanto dispositivos físicos quanto práticas sociais através das quais “orquestramos quando e como dizer (ou escrever) o quê a quem” (BARON, 2008).

No entanto, alguns autores argumentam que o que acontece no plano das interações sociais não se enquadra no conceito de multitarefa, mas sim no da atenção parcial contínua (*continuous partial attention*). Stone (2009) aponta para o fato de que quando assumimos um comportamento multitarefa temos o desejo de ser mais produtivos,

¹¹ “In learning to drive a car, the ability to look three places at once develops with experience. It is, then, possible that learning to multitask on computers without cognitive degradation is a matter of training and experience.”

fazendo um uso pleno de nossas capacidades em relação a determinadas atividades e contextos. Já na atenção parcial contínua:

[...] somos motivados por um desejo de não perder nada. (...) Há uma espécie de vigilância que não é característica do comportamento multitarefa. Na atenção parcial contínua, nos sentimos vivos quando estamos ligados, conectados e cientes. Estamos constantemente realizando varreduras em busca de oportunidades, atividades ou pessoas.¹² (STONE, 2009, tradução nossa).

Outro aspecto importante da atenção parcial contínua vincula-se à demanda cognitiva das atividades executadas. No caso do comportamento multitarefa, geralmente, uma das atividades realizadas demanda menor esforço cognitivo ou envolve habilidades distintas como varrer a casa e falar ao telefone. Nesses casos, segundo Stone (2009), as atividades realizadas assumem o mesmo nível de importância em termos de sua consecução.

No entanto, na atenção parcial contínua, o que há é um constante reposicionamento de prioridades: estamos engajados em uma conversa durante o jantar, mas não perdemos de vista o visor do nosso telefone, chegando mesmo a enviar um SMS por debaixo da mesa. Nessas situações, de acordo com a autora, temos a ilusão de que realizamos as atividades em paralelo, porém, nosso cérebro as processa de maneira serial.

Segundo Stone (2009), esse estado de alerta é importante em situações onde precisamos acionar tal mecanismo (situações de crise, por exemplo). Porém, o que vem ocorrendo é que nos últimos anos nos encontramos continuamente nesse estado de alerta o que tem desencadeado situações de estresse e esgotamento.

No entanto, autores como Jenkins (2003) afirmam que esse estresse causado pela atenção parcial contínua tem maiores impactos sobre as gerações mais antigas, devido à forma como foram alfabetizados: certo isolamento social e contemplação ininterrupta. Já as novas gerações assumiram tal comportamento como uma segunda natureza:

¹² “In the case of continuous partial attention, we’re motivated by a desire not to miss anything. [...] Continuous partial attention involves a kind of vigilance that is not characteristic of multi-tasking. With cpa, we feel most alive when we’re connected, plugged in, and in the know. We constantly SCAN for opportunities – activities or people – in any given moment.”

A geração mais jovem vem sendo classificada por alguns como tendo desenvolvido momentos de atenção limitada. Mas esses jovens também vêm desenvolvendo novas competências no que concerne ao rápido processamento de informações, formando novas conexões entre distintas esferas de conhecimento, e exercendo a capacidade de filtrar, num um campo complexo, os elementos que exigem atenção imediata. Stone argumenta que, para melhor ou para pior, este é o caminho que todos estamos vivendo atualmente. Por isso, ela reivindica um melhor design para as tecnologias para que possam acomodar a atenção parcial contínua, e uma evolução em nossas regras de comportamento que nos permitam transitar de maneira mais suave sobre as rupturas sociais que tal comportamento pode causar¹³ (JENKINS, 2003, tradução nossa).

Diante desse contexto, as interações via dispositivos móveis parecem afetar não somente o uso do tempo e o papel do lugar (ubiquidade), mas podem nos levar a um melhor entendimento do próprio ser humano que, “em toda a sua essência e em todas as suas expressões, é determinado pelo fato de que vive interativamente com outros seres humanos” (SIMMEL, 2006, p.20). Talvez, a capacidade de sermos ubíquos seja realmente um dom que, por enquanto, ainda permanecerá com os deuses.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a tríade “Informação, interação e mobilidade”, tivemos por foco as relações sociais e os processos de sociabilidade inaugurados no movimento físico e, principalmente, no movimento mediado pelas tecnologias. A crescente interpenetração das tecnologias móveis em rede na vida social provoca mudanças nas interações entre os sujeitos e entre sujeitos e informações, tendo em vista a produção e o consumo de informação e também a ideia de ubiquidade.

Há uma crescente demanda por funcionalidades e recursos que buscam responder a ritmos de vida, cada vez mais, pautados no movimento e na necessidade profissional e pessoal de aceder a fluxos ininterruptos de informação.

Nesse sentido, as mudanças decorrentes do acesso rápido e especializado interferem nas relações sociais e nas formas de lidar com a informação e acabam por

¹³ “Some have characterized the younger generation as having limited attention spans. But these young people have also developed new competencies at rapidly processing information, forming new connections between separate spheres of knowledge, and filtering a complex field to discern those elements that demand immediate attention. Stone argues that for better or worse, this is the way we are all currently living. Therefore, she claims, we had better design our technologies to accommodate continuous partial attention, and we had better evolve forms of etiquette that allow us to smooth over the social disruptions such behavior can cause.”

transformar o sujeito da mobilidade no sujeito informacional por excelência na medida em que ele mobiliza a si próprio na forma de informação. Seus processos sociais e culturais tornam-se fluxos informacionais.

Numa primeira análise, podemos dizer que a incorporação e uso das tecnologias móveis torna os sujeitos mais produtivos, mais integrados, mais cientes do que se passa ao seu redor, provocando a sensação de que são capazes de realizar melhores escolhas por conseguirem reunir um conjunto de informações mais completo e dinâmico que, em última instância, permitem-lhes tomar decisões mais acertadas.

No entanto, essa mesma mobilidade os torna sujeitos errantes em seu próprio território, isso porque, ao tomar o movimento informacional como condição fundamental para o exercício dos papéis que lhes cabem socialmente, qualquer parada significa deixar de existir nos contextos por onde transitam. Nesse sentido, para aqueles que articulam a vida em torno da mobilidade, o importante não é nem tanto mover-se fisicamente, mas não permitir que o fluxo informacional estacione nele.

Ao se levar em conta não só a capacidade dos sujeitos de se movimentar fisicamente, mas, principalmente, de se mover por redes informacionais, buscamos perceber como se dá a articulação entre a produção e o consumo de informações, tendo em vista os dispositivos móveis e suas demandas por fluxos ininterruptos de informação. As interações via dispositivos móveis, além de alterarem o uso do tempo e o papel do lugar (ubiquidade), podem nos levar a um melhor entendimento das relações entre sujeitos, informação e dispositivos tecnológicos. Ao estabelecerem novas formas de “estar junto”, o uso desses dispositivos cria novas relações de presenças e ausências em contextos informacionais compartilhados que mesclam o real e o virtual.

REFERÊNCIAS

- BARON, Naomi S. Adjusting the volume: technology and multitasking in discourse control. In: KATZ, James (Org.). **Handbook of Mobile Communication Studies**, Cambridge: MIT Press, 2008. p.177-193.
- BAUMAN, Zygmunt. Dentro e fora da caixa de ferramentas da sociabilidade. In: _____. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2003. p.27-45.

BRAGA, José Luiz. Interação & Recepção. In: FAUSTO, Antônio Neto et al. (Org.). **Práticas midiáticas e espaço público**. Porto Alegre: EDIPUCRIS, 2001. p.109-136.

CAPURRO, R.; HJØRLAND, B. The concept of information. In: **Annual Review of Information Science and Technology (ARIST)**. Ed. Blaise Cronin, 2003. v. 37, Chapter 8, p. 343-411.<Disponível em <http://www.capurro.de>>. Acesso em: 23 mar. 2005.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo : Perspectiva,1988.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Circuitos de cultura/circuitos de comunicação: um protocolo analítico de integração da produção e da recepção. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v.4, n. 1, p.115-135, nov. 2007.

FAUSTO NETO, Antonio. A deflagração do sentido: estratégias de produção e de captura da recepção. In: SOUZA, Mauro Wilton de (Org.). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

HEMBROOKE, H.; GAY, G. The laptop and the lecture: the effects of multitasking in learning environments. **Journal of Computing in Higher Education**, v. 15, p.46-64, 2003.

HOINEFF, Nelson. Quando a Inteligência está na Cauda. Observatório da Imprensa. Ed. 455. 2007. Disponível em:
<<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/quando-a-inteligencia-esta-na-cauda>>. Acesso em: 23 mar. 2008.

JENKINS, Henry. Videogame virtue. **Technology Review**.. Ago. 2003. Disponível em:
<<http://www.technologyreview.com/Energy/13265/?a=f>>. Acesso em: 14 fev. 2010.

KATZ, J. E.; AAKHUS, M. (Org.) **Perpetual contact**: mobile communication, private talk, public performance. New York : Cambridge University Press, 2002.

MAFFESOLI, Michel. A comunicação sem fim: teoria pós-moderna da comunicação. In: Da SILVA, J. M.; MARTINS, F. M. **A genealogia do virtual**: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre : Sulina, 2004. p.20-32.

MANN, Steve. **Wearable computing as means for personal empowerment**. Discurso de Abertura da First International Conference on Wearable Computing (ICWC) May 12-13, Fairfax, VA, 1998. Disponível em: <<http://wearcam.org/icwckeynote.html>>. Acesso em: 26 mar. 2009.

MANTOVANI, Camila Maciel C. Alves. O deslocamento do receptor. **Revista Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, v.1, n.2, 2008. Disponível em:
<<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/13>>. Acesso em: 12 jul. 2008.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. América Latina e os anos recentes. In: SOUSA, Mauro Wilton de (Org). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo : Brasiliense, 1995. p.39-68.

PELLEGRINO, Giuseppina. Discourses on mobility and technological mediation: the texture of ubiquitous interaction. **PsychNology Journal**, v.5, n.1, p.59-81, 2007.

SILVA, Adriana Araújo de Souza e. **Interfaces móveis de comunicação e subjetividade contemporânea**: de ambientes de multiusuários como espaços (virtuais) a espaços (híbridos) como ambientes de multiusuários. 2004. 371f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura)– Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Rio de Janeiro, 2004.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia**: indivíduo e sociedade. Rio de Janeiro : J. Zahar, 2006.

SOUSA, Mauro Wilton de. Recepção e comunicação: a busca do sujeito. In: _____ (Org). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo : Brasiliense, 1995. p.13-38.

STONE, Linda. **Beyond simple multi-tasking**: continuous partial attention. 2009. Disponível em: <<http://lindastone.net/2009/11/30/beyond-simple-multi-tasking-continuous-partial-attention>>. Acesso em: 03 dez. 2010.

URRY, John. **Mobilities**. London: Routledge, 2007.

WEISER, Mark. Hot topics: ubiquitous computing. **IEEE Computer**, out. 1993. Disponível em: <<http://www.cc.gatech.edu/~keith/classes/ubicomplexity/pdfs/foundations/weiser-hot-topics.pdf>>. Acesso em: 03 dez. 2010.

Title

Information, interaction and mobility.

Abstract

Introduction: As an evolution of the permanent state of connection in which subjects find themselves in contemporary, mobile media have become one of the major mediators of being networked.

Objective: To discuss the implications of the growing interpenetration of mobile technologies in social life and the changes that it has caused in the interactions among individuals and between individuals and information.

Methodology: Reflection about the concepts of information, interaction and ubiquity in view of social relations and processes of sociability inaugurated in physical movement, and especially in the movement mediated by information and communication technologies.

Results: In this relations mediated by mobile technologies, the notion of interactivity present differences in relation to other digital media. In this case, the ubiquity becomes a distinctive characteristic of the interactions in these devices. Due to the constant access to technological devices, new behaviors and attitudes arise and transform our productive and interactive capabilities.

Conclusions: The interactions via mobile devices, in addition to altering the use of time and the role of place (ubiquity), can lead us to a better understanding of the relationships between subjects, information and technological devices. The question is not about assessing these changes in relation to positive or negative aspects, but noticing that the use of these devices eventually set up new ways of "being together". In this regard, we believe that the concept of information needs to be understood beyond the notion of "communicating something to someone," assuming a relational dimension.

Keywords

Information. Interaction. Mobility. Ubiquity. Mobile devices.

Título

Información, Interacción y movilidad.

Resumen

Introducción: Como una evolución del estado de conexión permanente en que se encuentran los sujetos contemporáneamente, los dispositivos móviles se han convertido en uno de los principales mediadores del estar en red.

Objetivo: Discutir las implicaciones de la interpenetración creciente de las tecnologías móviles en las redes sociales y los cambios causados en las interacciones entre los individuos y entre los individuos y la información.

Metodología: Reflexión sobre los conceptos de información, interacción y ubicuidad en vista de las relaciones sociales y los procesos de sociabilidad inaugurados en el movimiento físico, y especialmente en el movimiento mediado por las tecnologías de la información y la comunicación.

Resultados: En las relaciones mediadas por las tecnologías móviles, el concepto de interactividad presenta diferencias en relación con otros medios digitales. En este caso, la ubicuidad se convierte en una característica distintiva de las interacciones en estos dispositivos. Debido al continuo acceso a los dispositivos tecnológicos, surgen nuevos comportamientos y actitudes que transforman nuestra capacidad productiva e interactiva.

Conclusiones: Las interacciones a través de dispositivos móviles, además de alterar el uso del tiempo y el papel del lugar (ubicuidad), nos pueden llevar a una mejor comprensión de las relaciones entre los sujetos, la información y los dispositivos tecnológicos. La cuestión no consiste en evaluar estos cambios en relación con los aspectos positivos o negativos, pero que se tenga en cuenta que el uso de estos dispositivos nos llevan a establecer nuevas formas de "estar juntos". En este sentido, creemos que el concepto de información debe ser entendido más allá de la idea de "comunicar algo a alguien", asumiendo una dimensión relacional.

Palabras clave

Información. Interacción. Movilidad. Ubicuidad. Dispositivos móviles.

Recebido em: 15/10/2012

Aceito em: 02/12/2012