

RESENHA DE LIVRO

KAPTELININ, Victor; NARDI, Bonnie A. **Acting with technology: activity theory and interaction design.** Cambridge: Massachusetts: MIT Press, 2006. 333 p.

Ferramentas mediam atividades humanas tendo em vista determinado objeto [objetivo]. Tal fato sugere que a concepção de ferramentas não é apenas uma questão de engenharia. Este é tema central do livro de Kaptelinin e Nardi. Ao mostrar que atividades mediadas por instrumentos tecnológicos precisam ser vistas a partir de múltiplas determinações, os autores ressaltam muitos pontos às vezes ignorados em conversações sobre novas tecnologias. Um desses pontos é certamente o papel desempenhado pela emoção. Segundo os autores, “objetos de atividades são geradores de um amplo leque de sentimentos e emoções; eles são de fato ‘objetos de paixão’ e ‘objetos de desejo’” (p. 262). Para chegarem a afirmações como esta, Kaptelinin e Nardi servem-se de uma visão da Teoria da Atividade (TA) que se funda em atualizações teórico-conceituais, avaliações de ferramentas e sistemas desenvolvidos recentemente, e aplicações do aparato teórico estudado em projetos de Tecnologia da Informação (TI).

Acting With Technology é um livro que aborda o uso da TA no design interativo de ferramentas e ambientes tecnológicos. Mas ao contrário de obras anteriores sobre o assunto, o livro de Kaptelinin e Nardi não se restringe aos aspectos mais imediatos do design. Os autores procuram oferecer um panorama compreensivo da TA, historiando origens, examinando exemplos de aplicação, aprofundando alguns tópicos e comparando a citada teoria com as demais abordagens pós-cognitivistas (fenomenologia, distributed cognition, e actor-network theory).

O design interativo é um esforço para entender a relação humana com as tecnologias digitais, e para aplicar tal entendimento à criação de artefatos mais amigáveis e úteis. Dada a natureza desta nova disciplina científico-tecnológica, os autores consideram que TA é a abordagem conceitual mais promissora no caso, uma vez que a mesma enfatiza as dimensões sociais, emocionais, culturais e criativas dos atores humanos em contextos compartilhados. E julgam que certos princípios de TA podem iluminar abordagens do nosso agir com tecnologias. Esses princípios são: ênfase na intencionalidade humana, assimetria entre pessoas e coisas, importância do desenvolvimento humano, e a idéia de cultura e sociedade como instâncias que dão forma à atividade humana. Convém aqui utilizar as próprias palavras dos autores para caracterizar a natureza das interações presentes em usos de ferramentas tecnológicas:

Em TA as pessoas agem com tecnologia; as tecnologias são planejadas e utilizadas em contexto de pessoas com intenções e desejos. Pessoas agem como sujeitos no mundo, construindo e concretizando suas intenções e desejos como objetos. TA mostra a relação entre pessoas e ferramentas como uma mediação; as ferramentas são mediadoras entre pessoas e mundo. (p.10)

É necessário clarear o significado de dois conceitos associados aos princípios atrás enunciados: assimetria entre pessoas e coisas, e desenvolvimento humano. O primeiro conceito procura marcar diferenças entre atores humanos e ferramentas e sistemas. A principal diferença é a de que pessoas, ao contrário de outros

atores do jogo tecnológico, agem por causa de certos motivos. O segundo conceito procura enfatizar que as pessoas passam por diferentes fases de desenvolvimento nos planos psicológicos, sociológicos e históricos. Sem entender o desenvolvimento humano é impossível entender mediações das ferramentas.

A apresentação das idéias de TA em estudos sobre design interativo dialoga com iniciados e especialistas. Para superar tal limitação, Kaptelinin e Nardi dedicam os quatro

primeiros capítulos da obra a uma apresentação sistemática e acessível da Teoria da Atividade. No primeiro capítulo – Introduction – mostram a importância do conceito de atividade. No segundo capítulo – Do We Need Theory in Interaction Design – apresentam argumentos sobre a necessidade de contar com uma teoria capaz de explicar a dinâmica da mediação presente no uso de artefatos. No terceiro capítulo – Activity Theory in a Nutshell – situam os principais conceitos e historicam as origens da TA. As explicações sobre o conceito de atividade são esclarecedoras. Esta tem primazia sobre sujeito e objeto. Ou seja, o aspecto mais importante da atividade é a *relação* sujeito-objeto. No quarto capítulo – Interaction Design Informed by Activity Theory – os autores mostram o crescente uso das idéias de TA não só para explicar mediações entre pessoas e ferramentas, mas também para esclarecer como a citada teoria vem sendo cada vez mais incorporada em projetos de TI.

Nos demais capítulos, Kaptelinin e Nardi ou ilustram o uso de TA no design interativo com exemplos de projetos de TI, ou aprofundam determinados tópicos teóricos. O nono capítulo – Postcognitivist Theories in Interaction Design – merece especial atenção. As teorias cognitivistas, além de um formalismo que afasta de interpretações sobre práticas do cotidiano, ignoram as dimensões sócio-históricas das atividades humanas. Podem resultar em boas explicações de engenharia, mas não conseguem incorporar as ações humanas na produção e uso de ferramentas. Por essa razão, o cognitivismo perde cada vez mais espaço para novas abordagens. No capítulo, os autores analisam e comparam tendências pós-cognitivistas com a TA.

Acting With Technology não é um livro apenas para especialistas em design de ferramentas tecnológicas. A obra é uma referência interessante para educadores e pesquisadores do trabalho, uma vez que muitas ferramentas tecnológicas são hoje essenciais na estruturação de ambientes de aprendizagem e de produção.

Jarbas Novelino Barato
Professor. Mestre em Tecnologia Educacional pela San Diego State University (SDSU). Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

