

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

Dimas Tadeu de Lorena Filho

A linguagem do espaço:  
Padrões representativos em plataformas de realidade virtual

Juiz de Fora  
Maio de 2011

Dimas Tadeu de Lorena Filho

A linguagem do espaço:  
Padrões representativos em plataformas de realidade virtual

Trabalho de Conclusão de Curso  
Apresentado como requisito para obtenção de  
grau de Mestre em Comunicação Social  
na Faculdade de Comunicação da UFJF

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta

Juiz de Fora  
Maio de 2011

Lorena Filho, Dimas Tadeu de.

A linguagem do espaço: padrões representativos em plataformas de realidade virtual / Dimas Tadeu de Lorena Filho. – 2011.  
143 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Comunicação e Sociedade)—  
Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2011.

1. Semiótica. 2. Tecnologias de comunicação. I. Título.

CDU 003.03

Dimas Tadeu de Lorena Filho

A linguagem do espaço:  
Padrões representativos em plataformas de realidade virtual

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Mestre em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação da UFJF

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado  
em 13/05/2011 pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta (UFJF) – Orientador

---

Prof. Dr. Carlos Pernisa Junior (UFJF) – Convidado

---

Profa. Dra. Suely Fragoso (UFRGS) – Convidada

Conceito obtido \_\_\_\_\_

Juiz de Fora  
Maio de 2011

Para meu pai, Dimas,  
minhas duas mães, Malu e Rosa,  
e todos aqueles que acreditam num *Summum bonum*,  
seja lá o que for...

## AGRADECIMENTOS

Mais uma vez devo observar a impropriedade de se usar signos textuais, tão dados à precisão de idéias, para expressar um sentimento, no caso, a gratidão. Com as devidas desculpas daqueles aqui citados, sigo a tarefa na esperança de que a lembrança de cada momento degenere as palavras em algo mais próximo das sensações que elas representam.

Agradeço, primeiramente, aos colegas de turma, em especial Júlia e Flavinha, que tornaram aulas divertidas como intervalos e intervalos ricos como aulas. Companheiras de viagens acadêmicas e derivas filosóficas que farão falta daqui pra frente.

Agradeço também aos colegas gaúchos, bem-vindo imprevisto desta jornada. Em especial, agradeço ao Rafael Tourinho, amizade que já transpõe as pontes aéreas e os muros acadêmicos. Obrigado também ao Ângelo, por ter literalmente me arrumado um teto em Porto Alegre. E ao Heitor, por me fazer querer ficar o mínimo possível debaixo desse teto, aproveitando ao máximo o que o Rio Grande tem de bom.

Obrigado à UFJF, à Unisinos e à CAPES, instituições que literalmente me sustentaram e sem as quais seria impossível concluir este trabalho. Mais que uma infraestrutura, foram cenário e motor para lembranças que não acabam na última página desta dissertação.

Obrigado a cada professor do PPGCOM-UFJF, por mostrar que as visões são muitas e o conhecimento infinito. Por confirmar que a mudança de hábitos é essencial ao crescimento, como Peirce há muito me ensinou. Pelo incentivo, muitas vezes inconsciente, em mostrar que sempre podemos ser maiores do que pensamos.

Obrigado também a cada professor do PPGCOM-Unisinos, especialmente Jairo Ferreira, Antônio Fausto Neto, José Luiz Braga e Suely Fragoso, calorosos anfitriões. Mestres exímios, contribuíram cada um a seu modo, para que este trabalho ganhasse uma amplitude imensamente maior do que o projeto inicial.

Um muito obrigado à Teresa, Ludimila, Rodrigo e João Guilherme, componentes do grupo de pesquisa que tornou essa dissertação possível e que ajudaram a pluralizar os pensamentos aqui expostos. Amigos para discutir semiótica, cinema ou qualquer futilidade entre um pão de queijo e outro.

Agradeço de forma especial aos professores convidados. Junito pelas observações cuidadosas e discussões férteis, ao longo da graduação e mestrado, que contribuíram para tornar esse trabalho o que ele é. E Suely Fragoso, por selar com esta banca uma amizade acadêmica que vem desde a graduação. Alguém de quem fui aluno por sortudo acaso, mas integra esta banca por satisfeita vontade.

Agradecimentos especialíssimos aos “mestres informais”, Letícia Perani e Renato Bressan, companheiros inseparáveis de mestrado, de arte, de copa do mundo, de viagens, aventuras e pra vida. Pessoas sem as quais esse trabalho – e muitos outros – simplesmente não existiria.

Um obrigado especial ao Chico Pimenta, meu orientador, pelo constante aprendizado, tolerância inestimável e pela confiança no trabalho. Por me apresentar o mundo acadêmico e me acompanhar em minha jornada através dele.

Por fim, agradeço de forma infinitamente especial ao Caio, que me ensinou o quão degeneradas as palavras “saudade” e “inesquecível” podem ser. O totoro que me fez virar gente grande. Da mesma forma especial agradeço ao Bruno, que acompanhou o fim dessa jornada, por me aguentar, ensinar e tornar tudo sempre melhor do que realmente é.

À Relze e ao Gustavo, por terem me dado “pezinho” pra subir mais alto quando eu precisei. E as minhas mães, Tia Rosa e Malu, pelo apoio sempre incondicional (desde a monografia de graduação!), o amor indefinível e a alegria de compartilhar comigo a felicidade desse momento.

*Uma imagem vale mais do que mil palavras.*  
Adágio Popular

**Resumo:** O presente trabalho se dedica a investigar as plataformas de realidade virtual e compreendê-las enquanto linguagem. Mais especificamente, busca-se compreender que tipo de linguagem é mais adequada para quais fins no contexto das plataformas de representação espacial e imagética, como o *Second Life*, plataforma aqui escolhida para estudo. A investigação é sustentada teoricamente pela semiótica de base peirceana e usa a análise performativa como método para testar seu objeto. Assim, buscando compreender a linguagem das plataformas de realidade virtual e como ela afeta os sujeitos que com ela entram em contato, o pesquisador cria um grupo de estudos com o qual trabalha durante 4 meses. São as fichas de análise produzidas por esse grupo, após uma jornada de leituras e discussões, que subsidiam as conclusões aqui apresentadas.

**Palavras-chave:** Semiótica. Interfaces. Realidade Virtual

**Abstract:** This paper investigates the virtual reality platforms and tries to understand them as a language. More specifically, we intend to identify which kind of language applies better to which context in platforms that use space and image as main signs, like *Second Life*, here chosen as object of study. The investigation uses Peircean semiotics as main theory and uses the performative analysis as a method of approaching its object. Therefore, in order to understand better the languages of virtual reality platforms and how it affects people, the researcher formed a study group with whom he worked during 4 months. The files produced by this group, after lots of reading and discussing, are the kick-off to the conclusions presented hereafter.

**Keywords:** Semiotics. Interfaces. Virtual Reality

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2 DEGENERESCÊNCIAS SÍGNICAS.....</b>	<b>17</b>
2.1 A TEORIA DO SIGNO .....	17
2.2 AS TRÊS CATEGORIAS .....	21
2.3 O PRAGMATI(CI)SMO PEIRCEANO.....	24
<b>2.3.1 As ciências normativas.....</b>	<b>29</b>
2.4 A DEGENERESCÊNCIA SÍGNICA.....	32
<b>3 O METAVERSO E AS INTERFACES GRÁFICAS.....</b>	<b>38</b>
3.1 BREVE HISTÓRICO.....	38
3.2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	44
<b>3.2.1 Interface e interação/interatividade.....</b>	<b>49</b>
<b>3.2.2 Referências colaterais.....</b>	<b>54</b>
3.3 O METAVERSO E O SECOND LIFE.....	56
<b>4 A LINGUAGEM DO ESPAÇO.....</b>	<b>61</b>
4.1 ANÁLISE PERFORMATIVA: FERRAMENTA DE INDUÇÃO.....	61
<b>4.1.1 Adaptação.....</b>	<b>65</b>
<b>4.1.2. Estudo piloto.....</b>	<b>71</b>

4.2 ELON UNIVERSITY – “CENÁRIO PARA UMA SANDBOX”.....	75
4.4 COPACABANA – A EVOLUÇÃO DO “CHAT BAR” .....	81
4.5 – LENDAS URBANAS – EXPERIMENTANDO A AVENTURA.....	86
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>91</b>
<b>6 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>96</b>
<b>7 APÊNDICES.....</b>	<b>100</b>

## ÍNDICE DE IMAGENS

1 - Esquema” de organização dos processos sígnicos em genuínos ou degenerados .....	35
2 – Exemplo de imagem em “8 bit” retirada do <i>game</i> “Pac Man” (1980) para o console Atari 41	
3 – Exemplo de realidade virtual: o MASP (Museu de Arte de São Paulo) recriado no <i>Second Life</i> .....	44
4 - Aspecto do ambiente “Navitar” .....	73
5 - Participante do grupo (de roxo) interage com avatares presentes no ambiente .....	74
6 - Personagem visita o ambiente “da lua” na Elon University .....	80
7 - Uma das participantes do grupo anda por Copacabana .....	83
8 - Um dos ambientes da ilha “Lendas Urbanas” .....	87
9 - Avatar caracterizado como personagem de “Vampiro” .....	89

## 1. INTRODUÇÃO

**imagem** s. f. 1. Representação de pessoa ou coisa. 2. Figura ou efígie de um santo, da Virgem ou de Cristo. 3. Semelhança. 4. Representação (no espírito) de uma ideia 5. *Infrm.* Pessoa formosa .6. *Gram.* Metáfora.

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa

A escolha da definição de “imagem” como epígrafe para esta introdução não é meramente elucidativa ou poética. Ou, dada a amplitude deste signo (a palavra imagem) e, principalmente, do seu objeto dinâmico, talvez também haja, de fato, muito de poesia e sugestão em uma imagem. Para Peirce, principal referência teórica e uma das inspirações para este trabalho, a imagem é signo e compõe a base de sua teoria, a qual será aprofundada adiante. Não é por acaso que já na primeira acepção da palavra, encontra-se “representação” como um sinônimo.

Ao falar em “padrões representativos”, como sugere o título, fala-se também, obviamente, em representações. E é justamente na imagem que reside a maior substância das representações que aqui serão estudadas: as plataformas de realidade virtual. Quais seriam as formas de representação mais adequadas para comunicar que tipo de mensagem nesse novo universo sógnico trazido pelas tecnologias digitais? O trabalho se debruça sobre essa questão, para tentar aprender mais sobre a imagem – que ao ganhar movimento e som se degenera ainda mais, para usar a terminologia que será apresentada adiante – dominando um pouco melhor esse complexo instrumento de comunicação. Aliás, Peirce diz que um “*signo da Primeiridade é uma imagem de seu objeto e, mais estritamente falando, só pode ser uma ideia*”<sup>1</sup> (CP 2.276) O que remete à quarta acepção apresentada acima: a representação (mais uma vez) no espírito de uma ideia. E também aproxima esses dois conceitos, levando a crer que entender a imagem é, também em algum grau, entender ideias.

---

<sup>1</sup> Traduzido livremente de: “A sign by Firstness is an image of its object and, more strictly speaking, can only be an *idea*.”

A segunda acepção, que relaciona “imagem” ao seu sentido religioso, como as imagens de santo, seria entendida por Peirce como um símbolo. Um símbolo degenerado, é verdade, como muitos dos que se descortinam em plataformas multicódigos como a estudada aqui, mas ainda assim um símbolo – e não um ícone, como chamariam os católicos ortodoxos embora, diga-se de passagem, há também iconicidade naqueles símbolos e é por isso mesmo que eles podem ser chamados de degenerados. A imagem clássica do vampiro, tão representada em filmes, a consagrada fachada do Copacabana Palace ou mesmo Pandora, o planeta criado por James Cameron para seu filme Avatar, são todas imagens nesse sentido, simbólicas, e aparecem fartamente no objeto de estudo analisado. E, seja ou não religiosa, talvez se descubra que são, também, passíveis de adoração e parte de rituais. Entender essas dinâmicas também é entender linguagens e, conseqüentemente, a comunicação.

A terceira acepção coloca imagem como “semelhança” e, mais uma vez, faz lembrar Peirce, quando diz que “*um signo pode ser icônico, ou seja, pode representar seu objeto principalmente por similaridade, não importando seu modo de ser*<sup>2</sup>” (CP.2.276). Ou seja, a iconicidade, para Peirce, está ligada à semelhança, à parecença, à imagem. Isso também justifica o uso gramatical (apontado pela sexta acepção) da palavra “imagem”. Peirce, aliás, relaciona signos icônicos às metáforas por mais de uma vez. E, de novo, há uma relação com a imagem (o conceito de hipóicone, como muitos outros abordados aqui, serão aprofundados nos capítulos a seguir):

Hipóicoes podem ser grosseiramente divididos de acordo com a forma de primeiridade que possuem. Aqueles que possuem qualidades simples, ou a primeira das primeirdades, são **imagens**; aqueles que representam as relações, especialmente as diádicas, ou assim vistas, das partes de uma coisa por relações análogos com suas próprias partes, são **diagramas**; aqueles que representam o caráter representativo de um *representamen* por meio da representação de um paralelismo em uma outra coisa são **metáforas**<sup>3</sup>. (CP 2.277)

---

2 Traduzido livremente de: “(...) a sign may be iconic, that is, may represent its object mainly by its similarity, no matter what its mode of being”

<sup>3</sup> Traduzido livremente de: Hypoicons may be roughly divided according to the mode of Firstness of which they partake. Those which partake of simple qualities, or First Firstnesses, are **images**; those which represent the relations, mainly dyadic, or so regarded, of the parts of one thing by analogous relations in their own parts, are

Ir até o icônico, em sua indeterminação e abstração, e trazê-lo de volta ao simbólico, descobrindo seus usos, suas possibilidades de se tornar linguagem, símbolo, é outro dos muitos riscos que se aceitou correr ao escrever esse trabalho. Um risco sem o qual, acredita-se, não se pode descobrir, construir, alcançar conhecimento. Afinal, é na experiência que, desde muito tempo, se esconde o desconhecido.

Para fazer esse itinerário, acredita-se necessário percorrer a teoria de Peirce, sua semiótica, seu pragmatismo, e seus principais conceitos, seja por meio do próprio autor, seja por meio de seus estudiosos e comentadores contemporâneos. Por isso, o capítulo 2 apresenta a fundamentação teórica que sustenta este trabalho, dando ênfase ao processo da “degenerescência sígnica”, de suma importância para a compreensão e análise dos fenômenos aqui estudados.

O capítulo 3 apresenta as plataformas de realidade virtual e, de forma mais ampla, as interfaces gráficas para computador, objeto de estudo aqui escolhido. Busca-se contextualizar esse objeto no âmbito das discussões em andamento no campo da comunicação, no qual este trabalho se insere, apresentando assim os vários pontos de vista que o definem e o tensionam. É também aqui que se aproxima mais especificamente do objeto estudado, ou seja, do *Second Life*, plataforma escolhida para análise, apresentando-o e contextualizando-o.

O quarto e último capítulo apresenta a metodologia de trabalho ou, caso se prefira, a estratégia escolhida para a abordagem do objeto. Mais do que isso, ele traz o relato de pesquisa, apresentando as análises e percorrendo o caminho em direção às conclusões.

Conclusões que talvez contribuam, ainda que minimamente, para a compreensão desse signo tão complexo e intrigante, a imagem. Ora relacionada à poesia, ora à metáfora,

---

*diagrams*; those which represent the representative character of a representamen by representing a parallelism in something else, are *metaphors*.”

ora à religião, quase sempre à Estética (e Peirce, como se verá também lança luzes sobre essa relação). E, quiçá, isso explique a quinta acepção, única não abordada até aqui. Aquela que demonstra mais explicitamente a sedução que a imagem exerce sobre as pessoas e que aponta, tão informalmente, para sua “formosura”.

## 2. DEGENERESCÊNCIAS SÍGNICAS

Acredita-se que para melhor compreender as hipóteses que fundamentam esta pesquisa, é necessário compreender também a teoria sobre a qual elas estão fundamentadas. Dessa forma, este capítulo tratará de uma apresentação dos principais conceitos da semiótica de matriz peirceana, destacando aqueles de maior importância na formulação das hipóteses desta pesquisa.

### 2.1 A TEORIA DO SIGNO

A teoria semiótica aqui utilizada será aquela desenvolvida por Charles S. Peirce (1839-1914), cientista e filósofo norte-americano. É importante ressaltar desde já que o autor diverge das teorias semióticas (ou semiológicas) tradicionais, fundamentadas na língua ou na lingüística. Para Peirce, a semiótica consiste num estudo da lógica abstrata, uma lógica universal que não depende da cultura ou do pensamento humano, mas ao qual estaria subsumido. Nas palavras de Peirce: “*A lógica, em sentido amplo, é, como creio ter demonstrado, apenas um outro nome para a semiótica*”<sup>4</sup>. (CP 2.227). Assim sendo, este item se debruçará sobre os conceitos-chaves que caracterizam a teoria do signo de Peirce.

A semiótica, como o nome sugere<sup>5</sup>, se propõe como uma teoria geral dos signos. Cabe já de saída portanto, entender a definição de signo com que se trabalhará. Como explicado por Santaella (1983: 58), “*Signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele.*” Tal definição advém do conceito de signo peirceano que, de

---

<sup>4</sup> Traduzido livremente de: “*Logic, in its general sense, is, as I believe I have shown, only another name for semiotic*”

<sup>5</sup> Do grego, “*semeion*”, ou seja, signo.

forma bastante simplificada, pode ser apresentado como “(...) *alguma coisa ,A, que denota um fato ou objeto, B,a um pensamento interpretante, C<sup>6</sup>*”. (CP 1.346) ou ainda como

(...) qualquer coisa que está relacionada a uma segunda coisa, seu **Objeto**, em respeito a uma Qualidade, de tal forma a trazer uma Terceira coisa, seu **Interpretante**, em relação ao mesmo Objeto, e isso de tal maneira que traga um Quarto em relação aquele Objeto na mesma forma, **ad infinitum**<sup>7</sup>” (CP 2.92)

É importante perceber que esta concepção de signo é bem mais ampla do que aquela de “signo lingüístico”, proposta por Saussure, segundo a qual: “o signo lingüístico é uma entidade psíquica que relaciona conceito (o significado) e ‘imagem acústica’ (o significante), e não uma coisa e um nome” (Cf. PIMENTA, 2006: 27). Assim, enquanto para Saussure o signo não tem substância material, sendo uma “entidade psíquica” – e, portanto, um aspecto conceitual - para Peirce, qualquer coisa pode vir a ser um signo na medida em que funcionar como tal para uma determinada mente interpretadora. Basta que haja essa relação de substituição, de representação. Mais do que isso, e fundamentalmente, na semiótica peirceana o signo não se trata de uma relação diádica (entre um “significado” e um “significante”), mas triádica. Volta-se então a definição de signo, agora esmiuçada da seguinte forma:

Defino um **signo** como qualquer coisa que por um lado é determinado por um objeto e por outro lado determina uma idéia numa mente interpretadora, sendo que esta última determinação, que eu chamo de **interpretante** do signo, é mediatamente determinada pelo objeto. Um signo, portanto, possui uma relação triádica com seu objeto e seu interpretante<sup>8</sup>. (CP 8.343)

Apenas a título de observação, cabe ainda lembrar que o signo, enquanto fenômeno triádico, ocorre apenas a partir do contato de uma mente interpretadora com um *representamen*. O *representamen* pode ser entendido como o signo antes que este seja

<sup>6</sup> Traduzido livremente de: “ (...) *something, A, which denotes some fact or object, B, to some interpretant thought, C*”.

<sup>7</sup> Traduzido livremente de: “*anything which is related to a Second thing, its **Object**, in respect to a **Quality**, in such a way as to bring a Third thing, its **Interpretant**, into relation to the same **Object**, and that in such a way as to bring a Fourth into relation to that **Object** in the same form, **ad infinitum**”*

<sup>8</sup> Traduzido livremente de “*I define a **Sign** as anything which on the one hand is so determined by an **Object** and on the other hand so determines an idea in a person's mind, that this latter determination, which I term the **Interpretant** of the sign, is thereby mediately determined by that **Object**. A sign, therefore, has a triadic relation to its **Object** and to its **Interpretant**.*”

apreendido ou observado por uma mente qualquer, é uma “coisa indeterminada” que pode ou não vir a ser um signo (relacionado a um objeto e a um interpretante). Entendendo o signo como entidade triádica, portanto, é necessário compreender cada uma de suas “partes” ou componentes.

O objeto – analiticamente dividido em imediato e dinâmico - é, grosso modo, aquilo que o signo tenta substituir. Como colocado acima por Peirce, o signo é determinado por esse objeto, e não o contrário. Esse tipo de posicionamento o alinha filosoficamente ao realismo escolástico, ponto fundamental de sua teoria e que a distingue substancialmente das demais teorias do signo. Daí decorre que o objeto tem radical autonomia daquilo que se pense sobre ele, sendo exterior à cognição humana. Para Peirce, *“qualquer tipo de linguagem, humana ou não, deriva da lógica da natureza, na qual a própria existência da vida implica em processos semióticos.”* (Cf. PIMENTA, 2006: 33). Essa perspectiva será também adotada na presente pesquisa, que desde já refuta posicionamentos nominalistas, que pressupõem uma construção social da realidade (BERGER *et* LUCKMAN, 1995) rompendo também com todas as teorias do signo de base lingüística ou cultural. Ora, se todas as linguagens derivam de uma lógica natural, deduz-se que uma compreensão mais global da natureza e seus fenômenos (especialmente aqueles que ainda não possuem codificação cultural precisa, como é o caso das plataformas multicódigos, objeto que será analisado adiante) deve advir justamente da compreensão desta lógica, e não da sistematização desta segundo códigos culturais ou lingüísticos.

Percebe-se, ainda sobre o objeto, que o signo jamais pode representá-lo em toda sua complexidade, decorrendo daí a separação analítica acima referida. Assim, seu componente imediato é aquele representado, “captado” pelo signo, cuja presença é imediata, como sugerido pelo nome. Já o objeto dinâmico é aquele que extrapola o signo, é a realidade

em si mesma, com toda sua complexidade que, obviamente, não pode ser acessada imediatamente.

Finalmente, volta-se a atenção ao terceiro componente da cadeia semiótica aqui estudada, o interpretante. Para explicá-lo, convém voltar ao conceito “central” de signo, segundo o qual

Um signo substitui algo pela idéia que ele produz, ou modifica. Ou, é um veículo transportando para dentro da mente algo que lhe é exterior. Aquilo que ele substitui é chamado de **objeto**; aquilo que ele transporta, seu **significado**, e a idéia que ele faz surgir, seu **interpretante**<sup>9</sup>. (CP 1.339)

Entende-se o interpretante, portanto, como a reação ou idéia gerada numa dada mente interpretadora a partir de um processo semiótico qualquer.

O interpretante será estudado com mais atenção, já que é um conceito chave para a formulação das hipóteses aqui apresentadas. No entanto, por hora, interessará compreender sua importância para o que se pode chamar de pansemiose universal. Viu-se anteriormente que qualquer coisa pode vir a ser um signo. De fato, sempre que algo servir de referência a uma outra coisa que não a si mesmo, estará funcionando como um signo para uma dada mente interpretadora. Esta dissertação de mestrado, por exemplo, é signo para a mente interpretadora do leitor tanto quanto o sol é signo para os cloroplastos de uma célula vegetal ou a gordura é signo para a molécula bipolar de detergente.

Ocorre que, uma vez desencadeado o processo semiótico, o interpretante gerado acaba por se tornar um novo signo. No caso das células vegetais, por exemplo, as plantas tenderão a crescer na direção mais iluminada pelo sol (interpretante), o que pode fazer com que um passante imagine (signo) por que a parreira cresceu apenas para um dos lados das estacas. Assim também, esta dissertação talvez cause desagrado num de seus leitores (interpretantes) que, durante a argüição, resignificará esse desagrado em forma de críticas

---

<sup>9</sup> Traduzido livremente de “A sign stands **for** something **to** the idea which it produces, or modifies. Or, it is a vehicle conveying into the mind something from without. That for which it stands is called its **object**; that which it conveys, its **meaning**; and the idea to which it gives rise, its **interpretant**”

e/ou questionamentos (signos). Apenas para fazer jus à complexidade deste processo, cabe lembrar que cada um destes signos é determinado por um objeto, que não é completamente apreensível por ele. E, como bem lembra Peirce, “*o objeto representado pode ser nada mais do que a representação da qual a primeira representação é o interpretante*<sup>10</sup>” (CP 1.339).

Tem-se, portanto, que o conceito de pansemiose universal consiste no fato de que tudo pode ser apreendido como signo por uma mente interpretadora qualquer e que os processos semióticos tendem ao infinito, de modo que um interpretante sempre se torna signo para uma nova semiose numa cadeia interminável.

## 2.2 AS TRÊS CATEGORIAS

Anteriormente, buscou-se apresentar de forma introdutória os conceitos chaves para o entendimento do conceito de signo na semiótica de Charles S. Peirce. Neste item, buscar-se-á explicar a fundamentação do pensamento triádico, apresentando as três categorias filosóficas que o dão sustentação.

A análise peirceana do processo semiótico em três “pólos” ou elementos não é aleatória. A concepção triádica de signo advém de uma concepção triádica do universo e seus fenômenos, o que é, aliás, coerente com o realismo. Essas categorias foram denominadas primeiridade, secundidade e terceiridade, sendo duas delas universais (a primeiridade e a terceiridade) e uma particular (logicamente, a secundidade).

Deve-se ter em mente, de saída, que não se trata de uma categorização estanque ou de uma compartimentação categórica da realidade. As categorias seriam dinâmicas, de modo que tudo que existe contém elementos de primeiridade, de secundidade e de

---

<sup>10</sup> Traduzido livremente de: “*The object of representation can be nothing but a representation of which the first representation is the interpretant*”

terceiridade. Ocorrem, no entanto, diferenças de grau, sendo que num dado fenômeno pode predominar a terceiridade, por exemplo.

A primeiridade seria a categoria das meras qualidades, do indeterminado, da possibilidade. Ou ainda, como o próprio Peirce observa,

A palavra **possibilidade** serve, exceto que possibilidade implica uma relação com o que existe, enquanto a primeiridade universal é um modo de ser em si mesmo. Por isso uma nova palavra seria necessária. Se não fosse por isso, “possibilidade” teria atendido ao propósito<sup>11</sup>. (CP 1.531)

Como já se pode observar, trata-se de uma categoria altamente abstrata e de difícil apreensão justamente por se tratar do reino daquilo que ainda não existe (mas que, não obstante, é real). Numa tentativa de descrever o que seria a primeiridade (CP 1.25), Peirce fala de um modo “vermelho” de ser, uma “vermelhidade<sup>12</sup>”, por exemplo, que existiria no universo ainda antes que qualquer coisa emitisse a frequência de onda que, ainda posteriormente, no âmbito específico da cultura humana, se convencionou chamar “vermelho”.

Na tríade do processo semiótico, apresentada acima, tem-se que o *representamen* é o elemento de primeiridade, guardando em si as qualidades, as possibilidades e a indeterminação de vir a ser um signo. Trata-se de um universal, pois como colocado, tudo (mesmo aquilo que ainda não existe) pode vir a ser signo.

A secundidade, categoria dos particulares, é o reino da concretude existencial, do *hic et nunc*, do espaço e do tempo. Peirce a define, a princípio, como a categoria da atualidade, das ocorrências e coisas puras e em si mesmas:

Por exemplo, colocando seu ombro contra uma porta e tentando forçá-la contra uma resistência não vista, desconhecida e silenciosa. Nós temos uma consciência “bilateral” que parece chegar consideravelmente perto de um puro senso de

---

<sup>11</sup> Traduzido livremente de: “The word **possibility** fits it, except that possibility implies a relation to what exists, while universal Firstness is the mode of being of itself. That is why a new word was required for it. Otherwise, “possibility” would have answered the purpose.”

<sup>12</sup> “Redness”, no original.

atualidade. De modo geral, creio que temos aqui um modo de ser que consiste naquilo que seria um segundo. É o que chamo de Secundidade<sup>13</sup>. (CP 1.24)

É importante perceber que a secundidade traz em si a primeiridade. Não existe um segundo que não contenha em si elementos de um primeiro. Em outras palavras, para usar o mesmo exemplo acima, ao experimentar a atualidade física de se forçar uma porta, também se experimenta a sensação (primeiridade) de pressão, de força. Também se pode pensar que a secundidade é a existência particular e concreta a um fenômeno universal e abstrato (portanto, da esfera da primeiridade).

A secundidade do processo sîgnico é dada por seu objeto. Portanto, por aquele que determina o signo, forçando-se sobre as mentes interpretadoras. Independente do *representamen* e do interpretante, o objeto possui radical autonomia daquilo que se pense sobre ele, característica importante da secundidade. Novamente, chama-se a atenção para o caráter realista do pensamento peirceano, ancorado na concretude da secundidade e sua exterioridade à cultura e ao pensamento humanos. Afinal, se todos os seres humanos desaparecessem da face da Terra, é certo que aquilo que se chama “água” continuaria o sendo, independente dos discursos que se tenham feito (ou que se façam) sobre a água, independente dos tratados científicos que possam ser escritos sobre este líquido ou do uso que determinada população, animal ou vegetal, faça dele. Trata-se de uma concretude existencial, um particular.

Finalmente, a terceiridade é a categoria dos padrões, das leis, da lógica, dos hábitos, das idéias e do pensamento. Trata-se, como a primeiridade, de uma categoria universal. Ou seja, quando se fala em lógica, pensamento, razão, não se trata daquelas desenvolvidas no âmbito da cultura – embora a cultura, por certo, seja um padrão – mas de

---

<sup>13</sup> Traduzido livremente de: “*There is no reason in it. I instance putting your shoulder against a door and trying to force it open against an unseen, silent, and unknown resistance. We have a two-sided consciousness of effort and resistance, which seems to me to come tolerably near to a pure sense of actuality. On the whole, I think we have here a mode of being of one thing which consists in how a second object is. I call that Secondness*”.

padrões universais, os quais são emulados pela cultura e o pensamento humanos. Deve-se ter em mente que o Pensamento (com “P” maiúsculo para dar conta deste nível categórico e universal, aqui discutido) não é interior a mente humana, mas exterior a ela. “*Nós estamos no Pensamento, e não ele em nós*<sup>14</sup>”. (CP 8.256) Essa universalidade de padrões é o que se chama terceiridade.

Se a Secundidade continha em si elementos de Primeiridade, logicamente a Terceiridade possui elementos de Secundidade e de Primeiridade. Isto é, ainda que se tratando de padrões (dentre eles a cultura, a língua e a racionalidade humanas), esses padrões possuem uma concretude existencial particular, bem como elementos indeterminados e de mera qualidade. Praticamente qualquer fenômeno ou objeto que se possa imaginar será uma articulação destas três categorias. A existência pura de qualquer delas é uma abstração teórica, não observável concretamente.

A própria constituição do processo sígnico (elemento “mínimo” para a compreensão de tudo que existe, de acordo com a teoria da pansemiose universal) deixa isso bastante claro ao ser composta pelas três categorias. No caso da terceiridade, logicamente, esta se manifesta através do interpretante. Ora, como o próprio conceito diz, trata-se da *idéia* gerada na mente interpretadora a partir daquele processo. Portanto, de um padrão que se estenderá para semioses futuras, balizando-as. É da natureza do interpretante, e da Terceiridade, portanto, a geração de hábitos de interpretação, o que conduz a um estudo do pragmatismo peirceano.

### 2.3 O PRAGMATI(CI)SMO PEIRCEANO

---

<sup>14</sup> Traduzido livremente de “(...) *Thought it is more without us than within.*”

Apresentadas as categorias e suas funções dentro da teoria peirceana, passa-se a uma apresentação sumária da parte de sua teoria chamada de pragmatismo. Neste item, buscar-se-á explicar o conceito de mudança de hábitos e sua importância para a presente pesquisa.

O pragmatismo (ou pragmaticismo, como preferia Peirce) pode ser entendido, *latu sensu*, como uma teoria que visa a “*considerar quais efeitos práticos nós pensamos poderem ser produzidos pelo objeto de nossa concepção*”<sup>15</sup>. (PEIRCE, 1998: 135). Em outras palavras, significa que é da competência do pragmatismo compreender os possíveis efeitos ou consequências dos processos sógnicos sobre também possíveis mentes interpretadoras. Ora, reside aí também a principal preocupação do trabalho aqui em curso, qual seja compreender os efeitos de determinado meio (no caso deste trabalho, as plataformas multicódigos) sobre as mentes interpretadoras.

Não é incorreto relacionar a lógica do pragmatismo ao conceito de interpretante. Afinal, este guarda relação íntima com os “efeitos” do signo sobre uma determinada mente interpretadora. Pode-se dizer que o interpretante trata, ele mesmo, da relação que uma mente interpretadora estabelece entre signo e objeto, como bem demonstra Ransdell (1966) em sua tese de doutorado. Assim entendido, é compreensível que representações nas quais o signo assimila mais características de seu objeto dinâmico<sup>16</sup> permitem a geração de interpretantes que, por sua vez, também se aproximariam mais do objeto que determina o processo semiótico.

No que diz respeito ao pragmatismo, no entanto, a importância dos interpretantes e do seu estudo se torna ainda maior. Parte-se da idéia de que “*todo signo é em si mesmo um*

---

<sup>15</sup> Traduzido livremente de: “*Considérer quels sont les effets pratiques que nous pensons pouvoir être produits par l’objet de notre conception*”.

<sup>16</sup> Diz-se, na terminologia semiótica, se tratarem de representações mais degeneradas. Esse assunto será retomado adiante quando da exposição das hipóteses de trabalho

*interpretante de um signo anterior do objeto (dinâmico)*<sup>17</sup>” (cf. RANSELL 1966: 33), advinda do conceito de pansemiose universal. Ora, entende-se daí que nenhum processo semiótico é inaugural, sendo todo e qualquer signo produto de interpretantes gerados em semioses anteriores. Assim sendo, cabe ao interpretante o papel de criar os chamados hábitos de representação e interpretação.

Uma lei que nunca opera não tem existência positiva. Conseqüentemente, uma lei, que operou pela última vez, deixou de ser uma lei, exceto como uma mera fórmula vazia que pode ser conveniente permitir que se mantenha. Assim, afirmar que uma lei positivamente existe é afirmar que ela operará e, portanto, se referir ao futuro, mesmo que apenas de modo condicional<sup>18</sup>. (CP 5.545)

Ocorre daí que um interpretante - componente de lei, de hábito, de Terceiridade, portanto, no processo sígnico, deve-se lembrar – de uma semiose presente, se estenderá, ainda que minimamente, para semioses futuras. A título de exemplo, pode-se pensar numa pessoa que, ao se aproximar de um cachorro, se assusta com seu rosnado. Caso seu interpretante a partir dessa semiose seja o de que “todos os cachorros rosnam quando me aproximo” (um pensamento), então este interpretante poderá vir a balizar as demais semioses, resultando, diga-se, no medo de cachorros, ou seja, um hábito de interpretação. Sobre esta relação entre hábitos e o pensamento, Peirce escreve:

Para desenvolver o sentido de um pensamento, é preciso simplesmente determinar quais hábitos ele produz, pois o sentido de uma coisa consiste simplesmente nos hábitos que ela implica. O caráter de um hábito depende da maneira que ele pode nos fazer agir não apenas em determinada circunstância provável, mas em qualquer circunstância possível, por mais improvável que ela possa ser. Um hábito depende desses dois pontos: quando e como ele faz agir. Para o primeiro ponto: quando? Todo estimulante à ação deriva de uma percepção; para o segundo ponto: como? O objetivo de toda ação é chegar a um resultado sensível. Compreendemos assim o tangível e o prático como base de toda diferença de pensamento, por mais sutil que ela possa ser...<sup>19</sup> (PEIRCE, 1998: 135)

<sup>17</sup> Traduzido livremente de: “(...) *every sign is itself na interpretant of a prior sign of the (dynamical) object*”.

<sup>18</sup> Traduzido livremente de “*A law, then, which never will operate has no positive existence. Consequently, a law which has operated for the last time has ceased to exist as a law, except as a mere empty formula which it may be convenient to allow to remain. Hence to assert that a law positively exists is to assert that it will operate, and therefore to refer to the future, even though only conditionally*”.

<sup>19</sup> Essa citação foi retirada de uma nota de rodapé acrescida pelo editor da coletânea *The essential Peirce*, tendo sido extraída de uma publicação original do autor na *Revue Philosophique*, VII, pp. 47, 48. Traduzido livremente de “*Pour développer le sens d’une pensée, Il faut donc simplement déterminer quelles habitudes elle produit, car le sens d’une chose consiste simplement dans les habitudes qu’elle implique. Le caractère d’une habitude dépend de la façon dont elle peut nous faire agir non pas seulement dans telle circonstance probable, mais dans toute circonstance possible, si improbable qu’elle puisse être. Ce qu’est une habitude dépend de ces deux points:*

Parte-se então para o estudo dos interpretantes em suas especificidades, tentando compreender seu papel na formação de hábitos de representação e interpretação.

Como toda a teoria semiótica peirceana, também os interpretantes aparecem articulados segundo as três categorias. Essa classificação é pouco clara nos *Collected Papers*, gerando espaço para controvérsias e debates quanto à sua dinâmica. Escolhe-se aqui a classificação apresentada por Santaella (2004a) a partir de seus estudos do trabalho de Peirce, segundo a qual o interpretante se divide em três tipos: imediato, dinâmico e final ou lógico último. Dentre estes, o interpretante dinâmico – ligado à secundidade, portanto, e sendo aquele que “ocorre” em sua singularidade - se divide por sua vez em outros três tipos, de especial importância para esta análise: o emocional, o energético e o lógico.

O interpretante dinâmico emocional, ligado à Primeiridade, aparece como as possibilidades de afetação do signo sobre determinada mente interpretadora. Seriam meras qualidades de susto, surpresa, calor, por exemplo. Trata-se de sensações ou emoções puras, antes que a mente se dê conta da existência efetiva daquele signo, de sua materialidade ou singularidade. Perceba-se, no entanto, que o interpretante é, ele mesmo, uma ocorrência singular – ou, como talvez se argumentaria, possibilidades de ocorrências singulares -, já que se trata de uma subclassificação do interpretante dinâmico. São os aspectos de Primeiridade inscritos na Secundidade.

O interpretante dinâmico energético, ligado à Secundidade, seria aquele que leva a mente interpretadora a uma ação, que materializa a abstração qualitativa de um interpretante dinâmico emocional numa atitude concreta, seja ela cognitiva ou mesmo física. Trata-se do caráter mais singular do interpretante dinâmico e consiste na “reação”, por assim dizer, de

---

*quand et comment elle fait agir. Pour le premier point: quand? Tout stimulant à l'action dérive d'une perception; pour le second point: comment? Le but de toute action est d'amener au résultat sensible. Nous atteignons ainsi le tangible e le pratique comme base de toute difference de pensée, si subtile qu'elle puisse être...*

uma mente singular a um signo, também singular, numa determinada situação localizada no tempo e no espaço.

Finalmente, o interpretante dinâmico lógico se liga à Terceiridade e Peirce busca descrever sua definição da seguinte maneira:

Antes de buscar a natureza deste efeito, será conveniente adotar para ele uma designação, e eu o chamarei de **interpretante lógico**, sem ainda determinar se esse termo deva se estender a qualquer coisa além do significado de um conceito geral, já que este deve estar intimamente relacionado àquele, ou não. Caberia dizer que esse efeito talvez seja um pensamento, isto é, um signo mental? Sem dúvida deve ser; apenas deve-se ter em mente que, se este signo for um signo intelectual – como teria de ser – ele deve ter, por si mesmo, um interpretante lógico; de forma que não pode ser o interpretante lógico **último** do conceito. Podemos provar que o único efeito mental que pode ser produzido e que não é um signo, mas uma aplicação geral [ou seja, do reino da Terceiridade], é uma **mudança de hábito**; significando a modificação da tendência de uma pessoa frente a uma ação, resultando de experiências anteriores ou de extensões anteriores de sua vontade ou atos, ou de uma complexificação de ambos os tipos de causa<sup>20</sup>. (CP 5.476)

Cabe ainda dizer que a formação do interpretante dinâmico lógico, bem como do lógico último (isto é, a mudança de hábitos), é influenciada por autocríticas e heterocríticas, advindas de processos semióticos colaterais e que configuram, justamente, o caráter universal da Terceiridade ali presente.

Volte-se então ao exemplo dado acima, sobre o medo de cães: imagine-se um caso em que a pessoa, que tem por hábito de interpretação o medo de cachorros, leia numa revista – ou jornal, ou artigo científico, ou qualquer outro meio de representação escrita – que cães não são animais agressivos. Ela provavelmente manterá seu medo, não se convencendo tão facilmente apenas por argumentos lógicos. No momento, basta compreender que os signos utilizados na escrita – predominantemente genuínos – possuem uma baixa capacidade para a mudança de hábitos, já que, embora possuam uma certa eficiência lógica e notada precisão

---

<sup>20</sup> Traduzido livremente de: “*In advance of ascertaining the nature of this effect, it will be convenient to adopt a designation for it, and I will call it the **logical interpretant**, without as yet determining whether this term shall extend to anything beside the meaning of a general concept, though certainly closely related to that, or not. Shall we say that this effect may be a thought, that is to say, a mental sign? No doubt, it may be so; only, if this sign be of an intellectual kind -- as it would have to be -- it must itself have a logical interpretant; so that it cannot be the **ultimate** logical interpretant of the concept. It can be proved that the only mental effect that can be so produced and that is not a sign but is of a general application is a **habit-change**; meaning by a habit-change a modification of a person's tendencies toward action, resulting from previous experiences or from previous exertions of his will or acts, or from a complexus of both kinds of cause.*”

para a comunicação de idéias e padrões, não são os mais adequados para se mudar hábitos mais “abstratos”, de sentimentos ou de ações, como o “medo”, neste exemplo. Em outras palavras, é muito difícil atingir uma mudança de hábitos (ou um interpretante lógico último) através de representações igualmente lógicas.

No entanto, se essa mesma pessoa assistisse a um filme comovente em que um cachorro salva a vida de seus donos, talvez começasse então, movida pelo afeto (pense-se aqui nos caracteres dinâmico emocional e dinâmico energético do interpretante), a considerar que cachorros, afinal, não são tão perigosos assim. Alcançar-se-ia, neste caso, o interpretante lógico último da mudança de hábitos (e, portanto, ligado à Terceiridade) através de signos que contém muitos elementos de Primeiridade e Secundidade. A justificativa desse fenômeno pode ser mais bem compreendida quando do estudo da relação das chamadas ciências normativas com o pragmatismo peirceano.

### **2.3.1 As ciências normativas**

Sempre obedecendo à articulação em suas três categorias, Peirce acreditava que a compreensão do universo, a *epistémé*, no sentido helênico do termo, podia ser dividida em três grandes ordens. A primeira delas seria a fenomenologia ou a “doutrina das categorias” (CP 1.280), como sumariamente apresentada acima. A segunda ordem, seria aquela das ciências normativas, sobre as quais falar-se-á no presente subitem de modo a compreender melhor a dinâmica do pragmatismo. A última delas, mais abstrata, seria aquela da metafísica, não imediatamente interessante para o trabalho aqui em curso.

As ciências normativas são organizadas em três grandes ciências teóricas (CP 1.191): estética, ética e lógica. O predicado “normativas”, posteriormente melhor examinado por Peirce (CP 1.575), é de especial importância, como explica o autor:

(...) o que torna a palavra normativa necessária (e não puramente ornamental) é precisamente o fato singular de que, embora estas ciências estudem aquilo que deveriam ser, **i.e.**, ideais, elas são as mais puras dentre as ciências puramente teóricas<sup>21</sup>. (CP 1.281)

Com isso, Peirce quer dizer que se trata de um grupo de ciências que, dada sua abstração teórica, englobam, de maneiras diversas, todas as outras que se possa conceber.

Também já se deve atentar para o fato de que as ciências normativas se articulam diretamente com as três categorias: a lógica se liga à Terceiridade, a ética à Secundidade e a estética à Primeiridade.

A lógica, como o nome sugere, seria a ciência normativa que buscaria compreender as relações, as leis, num sentido amplo, enfim, o funcionamento do universo. A teoria peirceana (sua semiótica, seu pragmatismo) são justamente parte da lógica enquanto ciência normativa.

Por ética, Peirce entende a grande ciência teórica que busca a conformação entre as ações e ocorrências e seus fins. Ou seja, busca compreender porque uma determinada mente interpretadora age de uma determinada forma e não de outra. Lembre-se que para Peirce a “ética não está diretamente preocupada com o que é certo e errado, mas sim com aquilo que deveria ser alvo do esforço humano” (SANTAELLA, 1994: 130).

A estética, finalmente, não se resume a uma teorização do belo ou do gosto, do sublime ou da obra de arte. Seria a ciência normativa preocupada com o universalmente admirável<sup>22</sup>, sem nenhuma razão específica para tanto. O universalmente admirável é denominado por Peirce como *Summum Bonum*.

---

<sup>21</sup> Traduzido livremente de “(...) *that which renders the word normative needful (and not purely ornamental) is precisely the rather singular fact that, though these sciences do study what ought to be, i.e., ideals, they are the very most purely theoretical of purely theoretical sciences*”.

<sup>22</sup> Como já exposto em PIMENTA et LORENA (2006), Peirce se debatia em busca de um termo que pudesse dar conta deste conceito em sua abstração, sem nunca tê-lo encontrado. O mais próximo ao adequado parecia disponível no termo grego *kalós*, traduzido para o português como “admirável”, mas de acepção original mais ampla, incluindo sentidos como “belo”, “maravilhoso”, “bom”, “seguro”.

Ora, se estas ciências normativas estão diretamente articuladas com as categorias peirceanas, também parece correto que elas guardem entre si algum tipo de relação. Esta relação, espécie de arquitetura filosófica, diz muito não apenas sobre o funcionamento dessas ciências, mas também revela pistas importantes para o lançamento das hipóteses de trabalho. Esta arquitetura filosófica foi exposta por Santaella da seguinte maneira:

Como uma doutrina lógica ou um método para determinar o significado dos conceitos intelectuais, o Pragmatismo aponta diretamente para a importância da ética. Um ano depois de ter postulado que a lógica está alicerçada na ética, Peirce postulou, em 1902, que a ética está alicerçada na estética e que a esta cabe a descoberta do ideal supremo, o *Summum Bonum* da vida humana (SANTAELLA, 2004: 79)

É importante perceber como essa arquitetura peirceana apresenta correspondência direta com aquela das categorias sîgnicas propostas pelo pensador norte-americano. Ora, todo terceiro contém em si elementos de Secundidade e de Primeiridade, sendo esta última a “base” indeterminada de todo e qualquer fenômeno. Talvez pela própria lógica de tal colocação, o autor se recrimine tanto por não tê-la percebido em seus estudos anteriores:

Mesmo quando dei minhas palestras em Cambridge, não havia chegado ao cerne da questão, deixando de ver a unidade da coisa toda. Não foi senão depois disso que obtive a prova de que a lógica deve estar fundada na ética, da qual ela é um desenvolvimento mais elevado. Mas mesmo então, por algum tempo, fui tão imbecil a ponto de não ver que a ética, do mesmo modo, está fundada sobre a estética, - pela qual, desnecessário mencionar, eu não quero significar leite e água e açúcar<sup>23</sup>. (CP 8.255)

Entendendo, portanto, a lógica e a ética como “desenvolvimentos mais elevados” da estética, ou “especificações” da mesma (SANTAELLA, 1994: 126), tem-se a primeira pista para a compreensão das hipóteses de trabalho. É na estética, cerne para a compreensão dos fenômenos, que reside a chave para que se entenda como se dá a mudança dos hábitos de

---

<sup>23</sup> Traduzido livremente de: “*Even when I gave my Cambridge lectures †9 I had not really got to the bottom of it or seen the unity of the whole thing. It was not until after that that I obtained the proof that logic must be founded on ethics, †10 of which it is a higher development. Even then, I was for some time so stupid as not to see that ethics rests in the same manner on a foundation of esthetics, -- by which, it is needless to say, I don't mean milk and water and sugar.*”

interpretação, aproximando os processos sîgnicos de seu ideal estético e universal. A busca por este *Summum bonum* representativo (ou sua aproximação), por sua vez - que conduziria a uma razoabilidade coletiva - fundamenta a pesquisa aqui apresentada. Em outras palavras: que formas de representação permitiriam a geração de interpretantes mais ricos, coletivos, admiráveis, enfim, mais razoáveis num sentido “lógico-universal”? A resposta para essa pergunta traz a hipótese de trabalho e será exposta a seguir.

#### 2.4 A DEGENERESCÊNCIA SÍGNICA

Neste item, explica-se o conceito de degenerescência sîgnica e, a partir dele, é exposta a hipótese de trabalho desta pesquisa.

Como apresentado acima, a semiótica peirceana se organiza de forma triádica, seguindo o modelo de articulação de três categorias fundamentais. Sendo assim, é possível estabelecer várias tríades, de acordo com o aspecto que se deseja observar, adquirindo-se assim uma poderosa ferramenta analítica. Tendo em vista a preocupação deste trabalho com a representação propriamente dita, ou seja, os signos utilizados em plataformas de realidade virtual, segue-se o estudo das tríades envolvendo o signo como foi apresentado no item 2.1. Chega-se dessa forma a três tríades: uma do signo com relação a si mesmo, uma do signo com relação ao seu objeto e uma última, que diz respeito ao signo com relação ao seu interpretante.

Desde já, chama-se a atenção para o fato de que este não é um sistema estanque de classificação. Os processos semióticos se dão de forma híbrida, abrindo vários “feixes” de interpretação que perpassam praticamente todos os elementos dessas tríades. No entanto, ocorre predominância de alguns desses elementos em determinadas semioses.

Como o principal interesse do trabalho é a “re-presentação” nas plataformas de realidade virtual, isto é, a forma como determinados aspectos da realidade são apresentados

nesse meio, dedica-se especial atenção a segunda tríade, que diz respeito ao signo com relação ao seu objeto dinâmico. Obviamente, isso implica estudar colateralmente as outras duas, mas é nesta tríade - que por estar ligada à Secundidade trata de signos singulares, existentes e suas relações com seus objetos e não de signos abstratos, puros, ou de sua relação com as idéias que se possa ter sobre eles - que se pode melhor observar o fenômeno da degenerescência, até por sua relação direta com o objeto dinâmico.

Com relação a seu objeto, portanto, um signo pode ser um ícone, um índice ou símbolo. Melhor dizendo, terá elementos icônicos, indiciais e simbólicos, que eventualmente predominarão num determinado processo semiótico.

Os aspectos icônicos, ligados à Primeiridade, seriam meras qualidades que o signo venha a compartilhar com seu objeto. Uma cor (não exatamente como ela se apresenta no signo, mas essa cor puramente, que poderia estar presente em qualquer outro signo, da mesma forma), uma forma, uma textura. É difícil conceber um ícone “puro”, já que o ícone, inscrito que está na Primeiridade, sequer possui ancoragem existencial, sendo mera possibilidade a ser (ou não) atualizada. Dessa forma, Peirce fala em hipóícones, que seriam aqueles ícones que, de alguma forma, já foram apreendidos por uma mente interpretadora.

Os aspectos indiciais, estes ligados à Secundidade, são aqueles que guardam uma relação de existencialidade, singularidade, com o objeto dinâmico. O índice estabelece um par físico, químico, enfim, necessário com seu objeto, dando ao signo sua ancoragem existencial, concreta. Provas de um crime, impressões digitais ou fotografias não manipuladas possuem uma forte predominância de aspectos indiciais.

Finalmente, os aspectos simbólicos, ligados à Terceiridade, são aqueles que estabelecem uma relação padronizada, codificada, entre o signo e seu objeto. Símbolos são padrões culturais ou convenções, que, justamente por serem amplamente disseminados, permitem que mentes interpretadoras relacionem signo e objeto por reconhecimento desses

padrões. Um bom exemplo de símbolo são as letras do alfabeto (que representam fonemas) ou as logomarcas.

No entanto, como anteriormente assinalado,

Muito cedo, Peirce deu-se conta de que não há pensamento ou formas de raciocínio – nem mesmo as formas puramente matemáticas, e mais ainda estas – que se organizem exclusivamente por meio de signos simbólicos. A semiose genuína é um limite ideal. No plano do real, só ocorrem misturas. Outros tipos de signos, além dos símbolos, intervêm e são necessários à condução do pensamento e das linguagens. A mistura sígnica é parte integrante do pensamento e de todas as manifestações de linguagem. (SANTAELLA, 2000: 90)

Sendo assim, ao estudar os processos de representação, cabe ao semiótico desembrasar a intrincada trama de fios que compõe o fenômeno, buscando entender, analiticamente, como cada elemento atua, qual predomina etc. Dessa forma, Peirce chamou de genuínos os signos mais próximos da terceiridade, ou seja, aqueles que possuem um forte caráter simbólico e nos quais predominam elementos de terceiridade (ainda que num limite ideal, como exposto por Santaella anteriormente):

(...) num processo genuíno, a tríade não se degenera na relação diádica entre o objeto, tal como o signo o representa, e a mente interpretante (sic), seja como Dicente ou Rema, porque o objeto também é da natureza de um pensamento, ou seja, tem caráter sígnico e se constitui como Argumento. Já em relação aos Interpretantes, o único genuíno é o Lógico, ou Final, o qual, em lugar das ações e experiências, do Dinâmico, e das meras qualidades de sentimento, do Imediato, também é de natureza sígnica. Sua origem deve ser, como vimos, um signo também necessariamente genuíno, ou seja, um Símbolo (...) (PIMENTA, 2006: 55)

Ora, se na realidade só ocorrem misturas, a genuinidade aparece como um limiar ideal, jamais alcançado – o que por sua vez mantém a continuidade dos processos semióticos, não concebendo uma genuinidade ou “conclusão” que lhes pusesse término. Esta é, precisamente, uma das razões pelas quais o Interpretante Final foi identificado por Peirce como uma mudança de hábitos de interpretação.

Quando um signo não é genuíno, assumindo, portanto, elementos de Secundidade e/ou Primeiridade (aqui concernentes aos seus aspectos indiciais e icônicos), diz-se que esse signo sofre degenerescência. Trata-se, portanto, de um signo degenerado:

Uma representação é, em essência, uma operação intelectual e não pode ser nada além disso. Entretanto, ela não se separa de outras faculdades cognitivas. E o conceito peirceano de signo degenerado apresenta este fato de forma muito precisa. Devido a suas formas degeneradas, um signo é capaz de apelar aos nossos sentidos, de produzir nossas percepções, de determinar nossas ações, assim como, de gerar nossos pensamentos. Isto, é claro, não pode funcionar sem o envolvimento do nosso intelecto; o raciocínio é um momento indispensável de todo o processo semiótico, pois é o próprio ato de mediar uma representação. Sem a razão, a semiose (...) é impossível. Assim, o raciocínio é a essência da semiose, entretanto, na maioria das vezes, a semiose intelectual é misturada com outros atos da mente humana. (BUCZYNSKA-GAREWICZ 1971: 14 *apud* PIMENTA 2006: 57-8)

Pode-se conceber, assim, uma espécie de “esquema” que ajude a organizar os processos sígnicos segundo sua degenerescência ou genuinidade da seguinte forma:

Figura 1 – “Esquema” de organização dos processos sígnicos em genuínos ou degenerados

	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
Primeiridade ↓ Genuíno	<b>Quali-signo</b>	<b>Ícone</b>	<b>Rema</b>
	Sin-signo	Índice	Dicente
Terceiridade	Legi-signo	Símbolo	Argumento
			↑ Degenerado

Elaborado pelo autor

Pense-se agora no exemplo dado acima sobre a pessoa que tem como hábito de interpretação o medo de cachorros. Embora as leituras e artigos que trouxessem argumentos lógicos, baseados em outros processos sígnicos e no raciocínio (mais genuínos, portanto) não tenham sido capazes de mudar esse hábito, o filme comovente (mais degenerado) foi capaz de fazer com que a pessoa repensasse seu medo. Aproxima-se assim da hipótese de trabalho, a de que signos mais degenerados geram processos semióticos mais ricos e complexos, sendo mais efetivos no processo de mudança de hábitos de interpretação e representação. Nota-se,

curiosamente, que a degenerescência dos processos acaba por resultar numa tendência crescente de sua genuinidade, que posteriormente virá a ser novamente degenerada, *ad infinitum*. Essa afirmação pode ser comparada com aquela apresentada no âmbito das ciências normativas de que a Lógica (Terceiridade, ligada aos processos genuínos) está fundamentada na Estética (Primeiridade, ligada aos processos degenerados), sendo esta dinâmica de condução da Estética para a Lógica e vice-versa um vetor em direção à razoabilidade coletiva, o já referido *Summum Bonum*.

Isso tudo vai ao encontro do que ocorre hoje com as linguagens digitais – chamadas de “líquidas” por Santaella (2007), que aproveita o termo cunhado por Bauman em sua obra - se tornando mais significativas para os processos sógnicos, em especial aqueles relacionados à Comunicação Social. Permeada por imagens, sons e sensorialidades, a sociedade que poderia ser chamada “cibercultural” parece utilizar cada vez mais linguagens híbridadas, com códigos outros e mais diversos do que o verbal, principal forma de representação humana até o começo do século XX, quando ocorre o surgimento de linguagens baseadas na imagem e no som (PIMENTA 2006: 25). Impulsionada pelo desenvolvimento e popularização dos meios eletrônicos e digitais, essa tendência se acentua e se difunde através das telas de computadores, televisão, cinema, dispositivos móveis e do próprio espaço urbano. Em outras palavras, pode-se dizer que

(...) a articulação de suportes e códigos, desde o planejamento gráfico, incluindo a tipologia, até os textos, animações, vídeos e sons, entre eles a voz, abre-se, cada vez mais, a possibilidade das produções sógnicas recuperarem diferentes aspectos da realidade de forma rica e sofisticada (PIMENTA 2006: 34)

Essa hibridização de linguagens – ou “linguagens multicódigos”, como apresentado por Pimenta (2006) - pode ser compreendida, portanto, como a busca de possibilidades de representação que aproximem signo e objeto dinâmico, degenerando o primeiro e conduzindo a processos semióticos mais ricos. No contexto das tecnologias digitais de comunicação e informação, objeto aqui privilegiado, esse fenômeno pode ser observado à

exaustão: desde o cinema, que se esforça por se tornar cada vez mais imersivo, com os novos filmes em terceira dimensão e o amplo uso da computação gráfica, até as interfaces gráficas de computador, que, através de plataformas como o *World of Warcraft* e o *Second Life*<sup>24</sup>, se tornam verdadeiros “mundos digitais”. Surge então a hipótese, embasada no pragmatismo perirceano, de que

Além de ampliar as possibilidades de representação do existente (secundidade), processos híbridos, multicódigos, aumentam também as condições de representação das qualidades (primeiridade), o que conduz a uma das melhores situações que se pode conceber frente ao desafio que constitui a substituição de algo de extrema complexidade (objeto dinâmico) por um outro algo que intitulamos signo. (PIMENTA 2009: 5)

Apresentada a hipótese e sua fundamentação teórica, acredita-se chegado o momento de testá-la. Em trabalhos anteriores (LORENA, 2008), verificou-se a possibilidade do uso de signos degenerados para a comunicação na Internet, via plataformas de realidade virtual. Dessa vez, faz-se o processo de retorno: buscam-se os padrões representativos que tornariam as degenerescências sígnicas mais genuínas, permitindo seu uso específico para fins diversos.

No capítulo seguinte, faz-se a apresentação do objeto de pesquisa propriamente dito, acompanhada de pequena revisão bibliográfica sobre o tema da pesquisa, para finalmente, em capítulo posterior, proceder à explicação do estudo aqui levado a cabo e sua metodologia.

---

<sup>24</sup> Ver LORENA, 2008, monografia em que relacionamos a degenerescência sígnica em plataforma de realidades virtuais com uma dinâmica que conduz as produções sígnicas da Semiótica (ou lógica) em direção à Estética.

### 3 O METaverso E AS INTERFACES GRÁFICAS

No capítulo anterior, buscou-se demonstrar a fundamentação teórica que sustenta o presente trabalho, conduzindo a explanação em direção às hipóteses com as quais se pretende trabalhar. Agora, buscar-se-á apresentar em detalhes o objeto de estudo: as interfaces de realidade virtual. Além de um breve resgate histórico, far-se-á também uma rápida revisão bibliográfica sobre o tema.

#### 3.1 BREVE HISTÓRICO

Antes de debruçar-se sobre a realidade virtual em si, acredita-se necessário entender o conceito de interface – no caso, de interfaces computacionais - chave para o presente trabalho. Para tanto, lança-se mão da definição apontada por Steven Johnson, segundo a qual:

Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra (JOHNSON, 2001: 17)

Essa definição já leva ao traçado de uma breve história da interface de computador, portanto. Houve um primeiro momento em que manipular informação digital significava dominar linhas de comando e, num certo ponto, linguagens de programação. Basta pensar em sistemas como o DOS (*Disk Operational System*) para se ter um pequeno exemplo do funcionamento desse tipo de interface.

Com a difusão do computador pessoal, no entanto, surge a necessidade de que as interfaces sejam mais amigáveis, intuitivas e acessíveis aos usuários. Começam a ser buscadas formas de manipulação da informação que não exijam o conhecimento de comandos, códigos

e linguagens. É quando surgem as interfaces gráficas, ou, no inglês GUI (*Graphical User Interface*).

Na verdade, trata-se de uma tendência que remonta a 1963, ainda antes da difusão do PC. Como exposto por Grau (2007: 193), a primeira interface gráfica, o *Sketchpad*, foi criado por Ivan Sutherland, no MIT. Espécie de “tela mágica”, o programa permitia que o usuário “desenhasse” sobre um monitor. Curiosamente, a primeira GUI inventada já apontava em direção às agora populares telas sensíveis ao toque (touchscreen) Outro dado curioso destacado por Grau diz respeito ao fato de Sutherland ter sido orientado por Claude Shannon, co-autor da teoria da informação, o que provavelmente indica um interesse de um dos “pais do bit” em que a informação digital pudesse ser manipulada graficamente.

Para Suzette Venturelli, essa transformação do matemático, do geométrico e do textual em imagens e sensações é um desejo ainda mais antigo, já observável na arte moderna:

Paul Klee dizia que na medida em que a pesquisa racional, exata, no domínio da arte buscava sua função no contexto social, ela poderia ser parte de um processo de construção de toda uma nova sociedade. (...) Suas pinturas revelam que sua linguagem se desenvolveu a partir de observações das estruturas geométricas da natureza que ele sintetiza em forma de linhas e cores vibrantes, com muita liberdade em relação às formas geométricas convencionais, desenvolvendo formas mais orgânicas e ritmadas. (VENTURELLI, 2004: 56)

Observação parecida é feita por Umberto Eco em um dos ensaios de “A Obra Aberta” (ECO, 2003). Ao relacionar o conceito de abertura da obra e da linguagem poética à teoria matemática da informação, Eco sugere que a abertura da obra pode ser compreendida como uma maior quantidade (estatística) de informação ali presente, num sistema que tende à entropia<sup>25</sup>. Nesse caso, passa-se por processo análogo ao observado por Venturelli na obra de Klee: a transformação do matemático – lógico, portanto - em estético e, por consequência, vice-versa.

---

<sup>25</sup> Não por acaso, a fórmula da informação ( $I = N \log_2 h$ , sendo “N” o número de escolhas que se pode fazer entre “h” possibilidades) proposta por Shannon e Weaver é baseada na fórmula da entropia. (Cf. ECO, 2003)

Tem-se aí uma pista que vai ao encontro da presente hipótese de trabalho. Tanto em termos de abertura da obra (e, portanto, de qualidade estética) como em termos de quantidade de informação, ambos corroboram a idéia exposta por Pimenta no sentido da *ampliação* das possibilidades de representação. Isto é, signos degenerados permitem justamente essa transição do lógico ao estético<sup>26</sup>, através do alargamento das possibilidades de representação/interpretação. Isso permite também a criação de interfaces mais “amigáveis” e intuitivas para o usuário final.

Retomando o histórico proposto, observa-se então uma constante ampliação na quantidade de informação e em suas qualidades estéticas, abrindo assim espaços para a construção de novos padrões. Na verdade, apenas dois anos após a invenção do *Sketchpad*, surge o primeiro computador gráfico, criado por Alsleben e Fetter na Alemanha. Embora as imagens ainda fossem extremamente “pixeladas” e utilizadas apenas para a exibição de números e letras, nesse ponto ocorre uma mudança significativa na forma como o computador era o utilizado e talvez em sua própria definição:

Quando o computador foi inventado, era visto como um simples instrumento. Mas, logo, ele passou a ser definido como um meio, uma mídia, ou melhor, um verdadeiro sistema que fazia uma releitura das mídias conhecidas até então, acrescentando novas possibilidades para a criação de imagens. (VENTURELLI, 2004, p. 58)

É também nesse ponto, logicamente, que o computador se torna objeto de estudo privilegiado também entre as Ciências da Comunicação.

A partir daí, a criação de imagens através do computador se torna cada vez mais frequente e diversificada. Sob o prisma da semiótica, pode-se dizer que os signos matemáticos (*bits*, em sua forma “mínima”) serão cada vez mais degenerados, ampliando as possibilidades de representação/interpretação na medida em que os “zeros” e “uns” se tornam imagens.

---

<sup>26</sup> Tema do trabalho monográfico “Da semiótica à estética: Possibilidades de uma nova interface gráfica para a Internet” (LORENA, 2008)

Num primeiro momento, a forma mais sofisticada de imagem digital será a imagem em 8 *bit*, usada já na década de 70 para o desenvolvimento de vídeo games como o Telejogo, o Atari e o Intelelevision. Extremamente quadriculada e com apenas algumas cores disponíveis, esse tipo de imagem tem forte carga simbólica para jogadores, estudiosos e desenvolvedores de *games* em todo o mundo, sendo uma espécie de “primórdio” dos atuais jogos em 3D e mesmo da realidade virtual. Também entre artistas possui certa popularidade, podendo-se falar inclusive em *bit art*.

Figura 2 – Exemplo de imagem em “8 bit” retirada do game “Pac Man” (1980) para o console Atari



Fonte: *Google Images* – tela capturada pelo autor

A partir desse ponto, a imagem digital (“substância” das GUIs) ganha em complexidade de cor, textura e resolução, o que lhe confere mais realismo. Impulsionado principalmente pelos videogames, surge uma ampla gama de dispositivos de reprodução e projeção de imagens. O próprio Sutherland, criador do *Sketchpad*, acaba desenvolvendo o primeiro *Head-mounted Display*, os famosos capacetes de realidade virtual (GRAU, 2007:

193). Com ele, começam a surgir também telas de diversos tamanhos, formatos e, com a pesquisa de projeção e holografia, praticamente qualquer superfície se torna projetável.

Nesse movimento, Venturelli identifica duas grandes tendências segundo as quais a produção da imagem digital se organiza. A primeira delas seria aquela orientada por programas especializados no tratamento de imagens e informação digital, como o *Adobe Photoshop* ou o *Corel Draw*, por um lado, ou os *softwares* responsáveis pela captação da imagem em câmeras digitais ou “telas desenháveis”, como o *Sketchpad*, por exemplo. “Nesse caso, encontramos as imagens digitalizadas a partir do real, tais como o desenho, a pintura e a fotografia” (VENTURELLI, 2004: 64).

É interessante notar como essa tendência não se vincula necessariamente à imagem e, sob certo ponto de vista, até se desvincula desta como principal forma de representação. No entanto, representa uma importante evolução no sentido da criação de novas interfaces. Por estudar arte tecnológica, mais precisamente através da imagem digital, Venturelli se concentra sobre as formas de produção da imagem para localizar suas duas tendências. No entanto, a partir desta primeira pode-se pensar naquele tipo de produção digital que busca reconstruir aspectos do “concreto” no espaço “virtual”, para além da imagem. Trata-se da reprodução de sons (através de dispositivos de entrada e saída de som de diversos tipos, alguns responsáveis pela reconstituição de ambiências e espaços), sensações (luvas, telas sensíveis ao toque, cinema 3D e computadores vestíveis) e mesmo cheiros.

Nesse sentido, talvez se possa falar numa “terceira” tendência, (para além das duas apontadas pro Venturelli) que se alinha à chamada “*interfaceless interface*” (BOLTER et GRUSIN, 1998) ou, sob um outro ponto de vista, ao conceito de “cinema expandido” (YOUNGBLOOD, 1970). Essa tendência também poderia ser comparada ao conceito de “leitor imersivo” proposto por Santaella (2004).

Voltando às tendências propostas por Venturelli, a segunda, que se aproxima mais do objeto desta pesquisa (especialmente se conjugada à “terceira”, cogitada acima), diz respeito ao que a autora chama de “imagens de síntese” e que, para ela, culminariam justamente com o advento das plataformas de realidade virtual:

A segunda categoria inclui as imagens de síntese ou programadas, que significa que a fonte da imagem não é mais a conversão de imagens apreendidas do real, analógicas e transformadas em imagem digital, mas sim um processo computacional que envolve basicamente as linguagens de programação para a criação da imagem. (VENTURELLI, 2004: 64).

Essa imagem sintetizada, completamente gerada por computador, é também aquela que compõe os efeitos especiais do cinema e as animações computadorizadas. Trata-se, em termos de “produção”, do mesmo “tipo” de imagem que se podia observar na era 8 *bit* – isto é, a “imagem de síntese”, produzida e tratada digitalmente. No entanto, essa imagem agora foi elevada a uma nova potência de qualidade e resolução, chegando a 128 *bit* em plataformas como *Playstation 3* ou o *Xbox 360*. Para Santaella, essa produção inteiramente sintética da imagem traz possibilidades inéditas em termos representativos:

Pode-se dizer que, desde a invenção da fotografia, vivemos, por quase um século e meio, dentro de uma era da imagem preponderantemente indicial. Essa preponderância só foi rompida com o advento das imagens computadorizadas, sintéticas. Mesmo que elas tenham um certo nível de indexicalidade (na sua ligação direta com as fórmulas algébricas que são seus referentes reais, ou objetos do signo que determinam a aparência das imagens [signo]), essa aparência não é mais genuinamente indicial em relação ao mundo visível. As imagens não duplicam mais esse mundo, mas simulam-no, o que introduz questões semióticas inteiramente novas. (SANTAELLA, 2000: 126)

É justamente nessas novas possibilidades semióticas que reside a hipótese apresentada acima. Eis que este pequeno histórico chega ao ponto de maior interesse: aquele em que as interfaces digitais atingem o potencial de simulação, aparecendo “como uma realidade ampliada que desloca nossa realidade habitual, relativiza-a, permitindo a abertura de novas possibilidades” (VENTURELLI, 2004: 79).

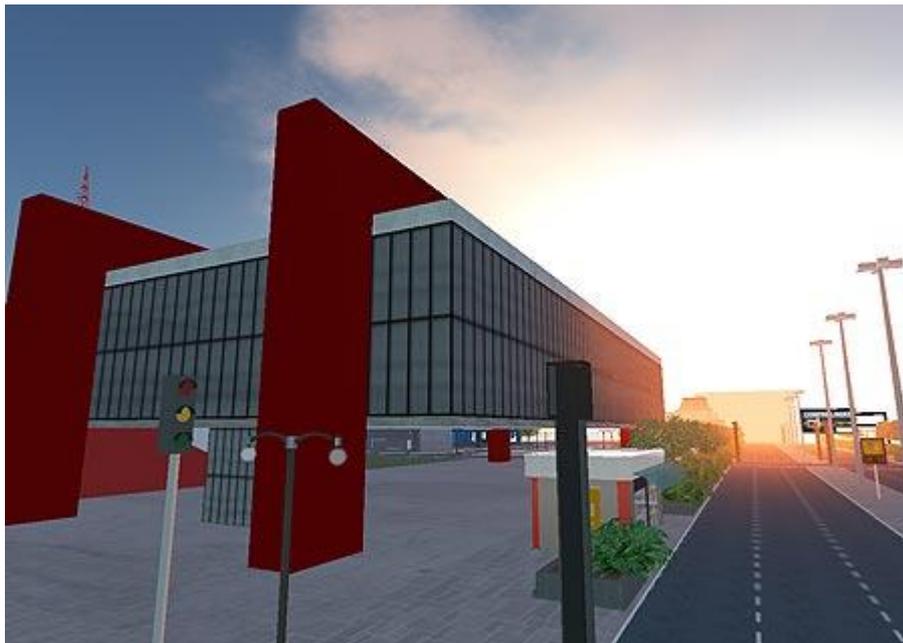
Concentrando-se sobre a “terceira tendência”, acima apresentada e que possui maior compatibilidade com o objeto de trabalho e as hipóteses, passa-se a pensar as interfaces

como formas de comunicação quase “holísticas”, que se utilizam de todos os sentidos para facilitar a manipulação de informações, reproduzindo de espaços a sensações:

Reproduzindo as condições primárias das operações sensório-motoras, a RV [realidade virtual] otimiza o corpo biomaquínico na sua globalidade psicofísica. (...). O aspecto mais importante, no entanto, como extensão do nosso sistema nervoso psico-sensório-motor, a realidade virtual poderá levar a um reequilíbrio dos sentidos humanos. Aliada à telerrobótica e à telepresença, a RV parece prometer o balanceamento, o reequilíbrio do papel dos demais sentidos, tato, olfato e até mesmo paladar, frente à ainda ostensiva hegemonia dos olhos e ouvidos.(...) (SANTAELLA, 2003: 227)

Trata-se-ia, portanto, de um processo progressivo em direção a linguagens cada vez mais degeneradas.

Figura 3 – Exemplo de realidade virtual: o MASP (Museu de Arte de São Paulo) recriado no *Second Life*



Fonte: imagem capturada pelo autor

### 3.2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Dada a especificidade do objeto da pesquisa (a saber, e especificamente, as interfaces gráficas de computador), não há muita produção bibliográfica diretamente relacionada a ele no campo da Comunicação. Deve-se também levar em conta que esta

revisão abordará apenas os autores que estudam as interfaces gráficas como seu principal objeto. Não serão, portanto, apresentados os autores tidos como principal referência neste trabalho (Charles S. Peirce, Lucia Santaella, José Luiz Braga, Francisco Pimenta). Considera-se que estes já tenham sido apresentados no capítulo anterior, quando da fundamentação teórica deste trabalho, salvo um, que será apresentado no próximo capítulo. A revisão bibliográfica aqui levada a cabo tem como principal objetivo apresentar o objeto de estudo em sua complexidade e as discussões acadêmicas que o circundam. Por isso, optou-se por apresentar apenas autores do campo da Comunicação que tenham dedicado sua obra ou grande parte dela ao estudo das interfaces gráficas como objeto principal.

Mesmo levando-se em consideração o fato de que esse objeto não é tão comum para a comunicação, pode-se encontrar um certo número de autores e pesquisas que trazem preocupações semelhantes ou tangenciais às apresentadas aqui. Steven Johnson, por exemplo, é importante referência não apenas na definição do que seja uma interface e sua problematização cultural, mas também na localização deste conceito e seu interesse para o campo da comunicação. Como exposto anteriormente, o autor traz a discussão sobre as interfaces para o campo da mediação, isto é, da mídia. Embora se utilize de aparato teórico discordante do aqui apresentado, as contribuições do autor para o objeto de pesquisa são indiscutíveis, em especial no que diz respeito à importância das imagens e da “espacialidade” – e, conseqüentemente, das plataformas multicódigos – para a comunicação. Afinal, Johnson foi o grande responsável pela popularização do conceito de “espaço-informação”:

O poeta grego Simônides, nascido seis séculos antes de Cristo, era famoso por sua fantástica capacidade de construir o que os retóricos chamam de "palácios de memória".

Foram esses os espaços-informação originais: as histórias convertiam-se em arquitetura, conceitos abstratos transformados em vastas — e meticulosamente decoradas — casas imaginárias. O estratagema de Simônides baseava-se numa peculiaridade da mente humana: nossa memória visual é muito mais duradoura que a memória textual. (...)

Há uma simetria maravilhosa nesse enredo: a venerável arte do palácio de memória, tendo auxiliado os "analistas simbólicos" e os "trabalhadores do conhecimento" originais, retorna para abrandar a complexidade retórica do computador digital contemporâneo. (JOHNSON, 2001: 15-16)

Outra importante referência vem da obra *Remediation – understanding new media* (BOLTER *et* GRUSIN, 2000). Numa linha claramente inspirada no trabalho de McLuhan (2002), os autores buscam compreender como as mídias digitais se incorporam umas às outras, ou, como é apresentado, “se remediam<sup>27</sup>”. Para tanto, os autores trabalham três conceitos-chave para a discussão das interfaces como mídia: hipermediação, imediação e remediação<sup>28</sup>.

O primeiro conceito refere-se àquelas mídias que se mostram, se fazem presentes na informação que comunicam. São, portanto, opacas. É o caso da metáfora do *desktop*, por exemplo, com suas janelas e botões, através dos quais o usuário está em constante contato com a interface, ou, cabe dizer, com a mediação.

Imediação trataria daquelas interfaces que “se apagam”, dando ao usuário a ilusão de contato direto com a informação, de inexistência de mediação. Seriam mídias transparentes e o Second Life, bem como outras plataformas de realidade virtual, figuram como bons exemplos.

Já a remediação, resultado do tensionamento entre as duas anteriores, seria o processo contínuo através do qual uma nova mídia sempre tem as anteriores como seu conteúdo (assertiva mcluhaniana por excelência). A idéia é que, na tentativa de se apagarem, tornarem-se imediadas, as mídias acabam por se denunciarem como tal, sendo também hipermediadas. O resultado desse processo – que se apresenta como a própria história das mídias, em curso – seria a remediação.

Os conceitos são apresentados apenas como forma de compreender a “intenção” e o comportamento das mídias e não como parâmetro rígido de classificação. Os próprios autores chamam atenção para o fato de que nenhuma mídia é completamente imediada ou

---

<sup>27</sup> Tradução livre do verbo “*to remediate*”, criado pelos autores.

<sup>28</sup> *Hypermediacy, immediacy e remediation*, no original.

hipermediada, apresentando comportamento ora mais transparente, ora mais opaco. Numa obra posterior, Grusin viria inclusive a descrever o que chamou de “mito da transparência”:

Antes que houvesse computadores, (...) as pessoas apenas estavam no mundo. Elas viam as coisas como elas realmente eram: não havia pixels, não havia deformações de imagem, nem necessidade de cores seguras para a web. Os objetos se apresentavam às pessoas, os raios de luz refletidos pelos objetos entravam em seus olhos sem distorção de nenhum meio interveniente (além do próprio ar). Hoje em dia, uma boa interface de computador leva o usuário o mais perto possível dessa experiência<sup>29</sup>. (GRUSIN *et* GROMALA: 2003)

Como o uso da palavra “mito” já deixa claro, essa concepção trata-se de uma representação “simplificada e exagerada” da realidade. Obviamente, em nenhum momento da história (mesmo antes dos computadores e mídias) o homem teve contato direto com a informação – “(...) não pode haver pensamento sem signos<sup>30</sup>” (CP 4.551). No entanto, quando o assunto são as interfaces gráficas de computador, parece haver o desejo pela transparência, pela anulação das mediações; almeja-se um contato direto, “mítico” e, por isso mesmo, inalcançável, entre usuário e informação.

Na matriz teórica aqui utilizada, a semiótica peirceana, encontra-se uma aparente explicação para essa busca. Como anteriormente exposto, signos mais degenerados possibilitariam formas de representação mais ricas e que aproximariam signo e objeto dinâmico. Essa posição é facilmente observável, por exemplo, nos trabalhos de Lucia Santaella. Como exposto anteriormente, a autora considera que a representação através de signos degenerados seria por si só suficiente para a construção de plataformas que “reequilibrassem” os sentidos humanos, ou seja, aproximariam a experiência midiática da “experiência real”, figurada no mito da transparência (2002).

Embora aparentemente lógico, esse tipo de raciocínio – que, a princípio, fundamentou a própria confecção do presente projeto – parece ignorar um dos “pólos” da

<sup>29</sup> Traduzido livremente de: “*Before there were computers (...) people were just in the world. People saw things as they really were: there were no pixels, no aliasing, and no need for Web-safe colors. Objects were present to people; the rays of light reflected by objects entered their eyes undistorted by any intervening medium (other than the air itself). Today, a good computer interface gets the user as close to that original experience as possible.*”

<sup>30</sup> Traduzido livremente de: “*(...) there cannot be thought without signs*”

semiose: o interpretante. Pressupõe-se, através dele, que a degenerescência do signo, por si só, acarretaria a degenerescência dos interpretantes, o que não é observável empiricamente – vide evasão comercial e publicitária do Second Life, por exemplo. Descobrir porque a degenerescência sígnica não acarreta a degenerescência do interpretante e como conseguir que a semiose como um todo seja degenerada, propiciando a mudança de hábitos, são contribuições que o presente trabalho espera alcançar quando concluído.

Nesse sentido, algumas referências advindas de designers de interface se mostram de grande interesse. A coletânea *The Art of Human-Computer Interface Design*, organizada por Brenda Laurel (1996), é chave para a compreensão de como são pensadas e concebidas as interfaces gráficas de computador. A partir desta leitura, pode-se observar claramente duas grandes correntes no desenvolvimento de interfaces: uma que prioriza a programação e a estrutura e uma que prioriza a estética e a acessibilidade. O presente trabalho, por seu próprio objeto, se alinha mais à segunda perspectiva, buscando mais os caracteres estéticos e comunicacionais das interfaces do que sua estrutura e programação propriamente dita. Mesmo porque, acredita-se serem as interfaces gráficas as principais responsáveis por fazer do computador um meio de comunicação (JOHNSON, 2001). Talvez por isso, Pierre Lévy as tenha definido como “(...) os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário” (1999: 37). É possível, inclusive, observar posicionamentos otimistas e que prevêem a interface como o caminho para permitir que o usuário venha a controlar e produzir informação digital. Alan Kay, autoridade mundial em *design* de interfaces para computador (Kay trabalhou no desenvolvimento daquela utilizada no Macintosh, da Apple), diz em um de seus trabalhos: “(...) eu acreditava (...) que o nirvana da computação pessoal vem quando o usuário final consegue mudar suas ferramentas e construir novas sem ter que se tornar um programador de nível profissional.” (KAY in LAUREL, 1990: 201). Ao observar interfaces como as do iPhone (utilizadas, justamente pela

Apple), com seus vários aplicativos desenvolvidos por usuários, nota-se que a antiga crença de Kay não era de todo errada.

Mas se, como o nome sugere, a interface é o que se coloca (ou faz a mediação) *entre* o usuário e a informação, pode-se pensar nela, como acima colocado por Lévy, como um instrumento de interação. Nesse ponto, os conceitos de interatividade e interação assumem importância capital.

### **3.2.1 Interface e interação/interatividade**

O conceito de interação/interatividade é pivô de uma discussão que abrange campos como a Comunicação, a Computação, as Ciências da Informação e, o *design* de interfaces. A própria definição desses conceitos é ainda incipiente e não encontra muita unanimidade. Reavivada pela disseminação das tecnologias e da imagem digitais (como exposto anteriormente), que prometem a tão alardeada interatividade, o debate só aumenta.

Dentro do universo mercadológico, em que “interatividade” parece assumir sua definição mais ampla, trata-se da capacidade de interferir diretamente no produto com que se entra em contato, ou seja, é um conceito que abrange e pode ser utilizado para praticamente qualquer coisa.. Clicar numa janela e vê-la abrir, poder decidir se a mocinha termina a novela com esse ou aquele rapaz ou escolher de qual ângulo se deseja ver uma cena de determinado filme. Porém, academicamente, como lembra Jensen (1998: 186), é preciso ir além do discurso publicitário – bastante impreciso, deve-se lembrar – na tentativa de uma definição satisfatória. Ora, se a interatividade correspondesse a essa dinâmica de “reação condicionada a uma ação” do usuário, praticamente qualquer coisa seria passível de interação. Parece que o que a publicidade chama de interatividade é o que Janet Murray chama de “agência”, ao estudar jogos eletrônicos como narrativas:

Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significantes e ver o resultado de nossas escolhas e decisões. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números uma planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. (MURRAY, 2003, : 127)

Deve-se levar em conta aqui que Murray estuda narrativas interativas, ou, em sua metáfora, meios para levar o “Hamlet” ao “Holodeck”. Tanto seu objeto de estudo, como seu aparato teórico-metodológico, diferem significativamente do apresentado aqui. No entanto, é importante observar o conceito de agência na medida em que a própria autora identifica a agência como uma característica dessas narrativas, aí tomadas como interativas, e não como a interatividade em si. Dessa forma, comunga-se com ela da opinião de que a mera “reação” de um meio a uma ação do usuário não configura interação.

Admita-se então a interatividade como um processo, mais complexo do que uma característica ou qualidade que possa ser atribuída a um meio. Quais seriam seus atributos? Para Jensen (1998), a interatividade é um processo que pode se configurar das mais variadas formas, atravessando “modos” de comunicação como o registro, a conversação, a consulta e a transmissão. Para o autor, a interatividade pode ser entendida didaticamente através de um “cubo”, no qual se podem localizar processos mais ou menos interativos.

Essa posição é semelhante à tomada por Rafaeli (1998), embora por outras vias. O autor começa numa tentativa da diferenciação entre interação e reatividade, importante contribuição para o presente debate. Afinal, o conceito de reatividade está, novamente, próximo do de agência, reconhecendo-se, mais uma vez, que a interatividade se trata de um processo mais complexo do que uma característica intrínseca deste ou aquele meio. Sem apresentar um conceito fechado, Rafaeli conclui também que, de alguma forma, a interatividade se apresenta mais ou menos nesse ou naquele meio ou ambiente, sem chegar ao estado de sistematização de uma tabela ou “escala”, como faz Jensen.

Essas afirmações podem fornecer uma primeira pista para as questões aqui debatidas. Pense-se nas interfaces de computador e nas plataformas multicódigos e sua evolução através do tempo. Poderia se falar numa transição de meios – ou formas de comunicação – menos interativas para formas de comunicação mais interativas?

Uma tentativa de posicionar esses meios no “cubo” de Jensen resultaria em inúmeras e interessantes constatações, sendo a mais interessante delas a de que, ao contrário da comunicação midiática tradicional ou, como talvez caiba dizer, comunicação de massa, as interfaces e plataformas multicódigos são concebidas, de saída, como uma “ponte”, algo que permita a interação do usuário com uma máquina, no caso das GUIs. No entanto, o conceito de interatividade/interação pode ser estendido para além da interação homem-máquina, objeto de estudo aqui privilegiado. Na verdade, para alguns autores, a própria forma como uma ou várias mentes interpretadoras decodificam os signos (isto é, geram interpretantes na infinita cadeia de semioses) já constituirá, por si só, uma maneira de interação tão importante que pode resultar no fracasso ou sucesso da comunicação intencionada. Trata-se de um conceito de interatividade mais amplo, ligado à recepção. Após fazer uma crítica ao vínculo do conceito de interatividade àquele de “comunicação face-a-face”, José Luiz Braga coloca que

é preciso abandonar a percepção que centraliza a "interatividade" como atributo substancial de um meio de comunicação, enquanto não de outros. Em vez disso, a interatividade deve ser vista como um processo socialmente construído, utilizando variadamente determinadas características dos meios de comunicação, organizado historicamente em torno da geração de determinados produtos de sentido. Assim, se um componente do processo merece alguma centralidade, não seria o "meio", mas o "produto" real, concreto, historicamente elaborado e em elaboração, nas suas estruturas. (...) o que importa efetivamente é como ele [o “produto” real] circula na sociedade, desde sua produção até seus usos, incluindo nestes usos não só a perspectiva imediata do "receptor", mas também de sua presença como objeto de cultura (2000: 6).

No entanto, deve-se ressaltar, o problema apontado por Braga só se tornou “visível”, ou ao menos mais nítido, com o advento das tecnologias digitais, especialmente a Internet. O “produto de sentido” a que Braga se refere já era real, mas não “circulava na sociedade”, ao menos não de forma significativa o bastante para configurar uma “interação”

efetiva. A mudança principal então parece não ser o “surgimento” ou “possibilidade” de interatividade, já que, de acordo com o acima colocado, esta sempre teria existido enquanto sistema social de produção de sentido. A mudança principal parece ocorrer na medida em que surgem meios que facilitam a circulação desses sentidos na sociedade.

Tem-se, portanto, uma primeira inferência significativa, qual seja: considerando-se a interatividade como um complexo processo social de resposta aos meios de comunicação, a Internet possibilitou que os sentidos socialmente produzidos circulassem de forma mais abrangente, rápida e significativa do que anteriormente. Não se trata, portanto, de um meio por si só interativo ou que detenha características ditas interativas, mas de um meio que potencializa a interatividade enquanto processo. No caso específico das interfaces, percebe-se que elas carregam grande parte da responsabilidade por esse fenômeno, uma vez que, sem elas, o computador e as redes não seriam acessíveis ao usuário leigo, desconhecedor dos códigos de comando e programação, para dar um exemplo bastante simples.

Outra aproximação interessante dos conceitos de interação/interatividade ocorre por parte de Alex Primo. Ao estudar a “interação mediada por computador”, Primo (2007) se apóia numa perspectiva sistêmico-relacional da comunicação, inspirada, como o nome sugere, na teoria dos sistemas. Assim, haveria uma analogia direta entre sistemas auto-poiéticos e halopoiéticos e os sistemas de interação possibilitados pelas redes de comunicação e informação. Finalmente, chega-se a dois tipos de interação possíveis: a reativa e a mútua. A interação reativa é, exemplarmente, aquela estabelecida entre um ser vivo e uma máquina, já que sua principal característica é a previsibilidade. Ligada aos sistemas halopoiéticos, – que não podem produzir-se a si mesmos sem interferência externa – esse tipo de interação apresenta um número restrito de possibilidades, ainda que se trate de um número muito alto. Ilustrativamente, é o caso de uma janela de advertência do Windows, que dá “sim” ou “não” como opção. Ou, numa gama mais ampla, de um *game* que ofereça ao jogador várias opções –

mas não admita nenhuma forma de ação além dessas ações pré-estipuladas por seus desenvolvedores. E, finalmente, ligada aos sistemas auto-poiéticos, há a interação mútua:

(...) os processos de interação mútua caracterizam-se por sua construção dinâmica, contínua e contextualizada. (...) As ações interdependentes desenvolvidas entre os interagentes, coordenadas a partir da historicidade do relacionamento, não são previsíveis, pois são criadas apenas durante o curso da interação. (PRIMO, 2007: 116)

Ora, pode-se considerar então a possibilidade de que a Internet, ao colocar em contato vários usuários, gera interações mais mútuas do que reativas. No caso do Second Life, apenas a título de ilustração, pode-se observar que há interações de pessoas com pessoas, passíveis de uma grande imprevisibilidade e configurando uma interação que Primo chamaria de mútua.

Poder-se-ia dizer que, portanto, através das GUIs e considerando a rede mundial de computadores, especialmente as plataformas multicódigos e sua ampliação das possibilidades de interação, as tecnologias digitais possibilitam mais interações ditas mútuas do que se pôde atingir anteriormente.. É importante observar que isso não anula o colocado anteriormente, isto é, que a interatividade pode ser vista como um processo social complexo (e portanto, macro) de resposta aos meios de comunicação (de massa, já que é essa a área de estudo de Braga) e que esse processo não tem relação direta com as tecnologias digitais. No entanto, é mediante essas tecnologias que esse processo ganha proporções maiores, graças às quais surgem interações (micro) – agora no sentido sistêmico-relacional – que tendem ao que Primo chama de “mútuas”. Isso também ajuda a assimilar a aparente contradição entre as duas teorias, uma vez que Braga critica severamente o modelo conversacional ao definir interatividade.

Ora, em primeiro lugar deve-se ter em mente que Primo baliza seu modelo na teoria dos sistemas, advinda da biologia. Embora seja tentador entender a interação mútua como um diálogo face-a-face – até por ser este um exemplo da mesma – este não é a

característica principal, nem a única, das interações ditas mútuas, muito menos dos sistemas ditos auto-poiéticos. Portanto, o “conflito teórico” é apenas aparente, em especial porque Primo se dedica ao estudo, precisamente, de “interações mediadas por computador”, enquanto Braga trabalha o conceito de interatividade enquanto processo social relacionado à comunicação midiática. Por isso arriscou-se falar acima nas esferas micro e macro. E é claro, essa ponta do processo se liga diretamente à outra colocada acima: a de que o sistema social de resposta, colocado por Braga, se torna mais visível através da rede. Suely Fragoso lembra inclusive que

Talvez esse potencial para evidenciar a arbitrariedade da produção e o papel fundamentalmente ativo do receptor em quaisquer processos midiáticos seja a mais valiosa contribuição que a interatividade tem a oferecer. Mesmo sendo uma atribuição específica da relação receptor-produto midiático, impossível de observar ‘no nível amplo e generalizado das interações sociais’ (Braga, 2000, s.p.), talvez a maior promessa da interatividade resida justamente em sua capacidade de evidenciar aquelas mesmas interações sociais para quaisquer processos midiáticos, inclusive aqueles nos quais sua presença de fato não se verifica (FRAGOSO, 2001: 9).

Em especial no que tange à interação homem-máquina (PRIMO, 2007; SILVA, 2000; FRAGOSO, 2001; JENSEN, 1998), a partir daí, abre-se uma longa discussão sobre o próprio conceito de interatividade/interação e mesmo sobre a relação (ou não) desses conceitos com as tecnologias digitais, já que para alguns autores (BRAGA, 2000), a interatividade se constitui num processo social mais do que tecnológico, como já exposto.

### **3.2.2 Referências colaterais**

Ainda com o objetivo de revisão bibliográfica, segue-se a lista de autores e aportes de pesquisa referentes às interfaces gráficas de computador. Algumas dessas referências, embora não tenham relação direta com o tema, representam contribuições importantes de pensadores de renome no campo da Comunicação para campos que são

colaterais ao objeto de estudo do presente trabalho. Portanto, acredita-se ser necessário conhecer alguns deles.

Uma destas referências encontra-se nos estudos de Lev Manovich. Assim como Murray, sua preocupação não se volta diretamente às interfaces. O autor trabalha com temas como o cinema, o audiovisual e as artes digitais e interativas. Essas questões, porém, estão diretamente ligadas ao desenvolvimento e uso das interfaces, como o próprio autor assinala. Para ele, “formas variáveis e mutantes, uso do espaço 3D como plataforma comum para o design de mídia e a integração sistemática de técnicas midiáticas antes incompatíveis<sup>31</sup>” (MANOVICH, 2008: 93) são algumas das principais características no desenvolvimento de conteúdo digital, incluindo aí as interfaces gráficas. O autor também é responsável por conceitos como “imagem-interface” (2001) para se referir à manipulação de dados e informações pelo usuário através de construções imagéticas. Essa proposta estenderia o conceito de interface a campos como o cinema, a performance e o teatro.

Ainda a título de revisão bibliográfica, vale ressaltar o reflexo que a Teoria das Materialidades assume para os pesquisadores do campo da comunicação, em especial no que tange à Cibercultura, e corresponderia à “crescente valorização da materialidade dos meios como questão fundamental para a construção de uma mensagem comunicacional, e da sua posterior compreensão” (PERANI, 2008: 68). Para os pesquisadores alinhados a essa perspectiva (FELINTO, 2001; CSORDAS, 1994; PEREIRA, 2005), o corpo, as sensações, enfim, as materialidades, assumem importância decisiva nos processos comunicacionais. Assim, interfaces que sejam menos baseadas na hermenêutica (à qual se contrapõe a Teoria das Materialidades, encabeçada pelo pensador alemão Hans Ulrich Gumbrecht) e em sentidos que seriam inerentes aos meios são vistas como aquelas que propiciariam experiências mais ricas e formas de comunicação mais eficientes para o usuário. Essa perspectiva fornece, de

---

<sup>31</sup> Traduzido livremente de: “*variable continuously changing forms, use of 3D space as a common platform for media design, and systematic integration of previously non-compatible media techniques.*”

saída, uma pista interessante para a pesquisa aqui proposta: possivelmente a degenescência de signos *audiovisuais*, por si só, não é suficiente para gerar interpretantes igualmente degenerados. Isso explicaria, por exemplo, o motivo do sucesso – inclusive no que tange a geração de interpretantes mais degenerados – de interfaces mais puramente textuais, como o *Twitter*<sup>32</sup>. Embora sua representação audiovisual seja basicamente ligado ao texto, sua manipulação passa por materialidades – de presença, de localização geográfica, de correspondência – ausentes no *Second Life*, por exemplo.

Em termos peirceanos, dir-se-ia que não basta que os signos apenas contenham muitos elementos de primeiridade – ou secundidade – para realizar processos complexos como a mudança de hábitos de representação/interpretação. Esses processos se dariam pela inscrição das três categorias no signo, tornando-o, portanto, mais próximo de seu objeto dinâmico em suas qualidades, suas relações físico-existenciais e seus padrões.

### 3.3 O METAVERSO E O SECOND LIFE

Até aqui, buscou-se mostrar o contexto no qual se insere o objeto de estudo deste trabalho, histórica e epistemologicamente. Agora, buscar-se-á apresentar em detalhes este objeto, de modo a mapear o terreno que será analisado adiante.

Antes de mais nada, cabe dizer que o termo “metaverso”, como muitos dos utilizados quando se estuda o ciberespaço e a Cibercultura, aparece pela primeira vez num romance de ficção *cyberpunk*. O livro *Snow Crash*, de Neal Stephenson, foi publicado em 1992 e traz como pano de fundo uma Los Angeles pós-apocalíptica onde a população vive entre ruínas tecnológicas e crises econômicas abissais. É nesse panorama – localizado em algum momento do século XXI – que o que hoje se conhece como Internet aparece

---

<sup>32</sup> Como constatado em LORENA e PERANI, 2009

substituído pelo que Stephenson chamou de metaverso. Trata-se de uma plataforma de realidade virtual com a qual as pessoas podem se conectar e interagir. Algo muito semelhante ao que se tem hoje com o jogo *World of Warcraft* ou o *Second Life* – embora, é claro, a ficção científica se utilize de estruturas muito mais imersivas e impressionantes do que aquelas das que se dispõe atualmente. Como uma espécie de metáfora desse espaço, e seguindo a prática de alguns estudiosos dos meios digitais (AU, 2008; FALCÃO, 2007), consideraremos o *Second Life*, plataforma aqui escolhida para estudo, como um metaverso.

Esta opção não se trata apenas de um posicionamento do autor: ela também é estratégica no sentido de se configurar como uma tentativa de demonstração de que o presente trabalho não pretende ser, em momento algum, um estudo do *Second Life* enquanto produto. Pretende-se, isto sim, estudar as possibilidades representativas oferecidas por plataformas que, como o *Second Life*, utilizam-se da realidade virtual – e portanto de signos mais degenerados – para suas representações. Plataformas que, genericamente, decidiu-se chamar de metaversos.

Uma vez que se fez referência ao *Second Life* como produto, acredita-se necessário situar o leitor em relação a este objeto de estudo. O primeiro passo é entender como, quando e para que surgiu o *Second Life*. O *software* foi desenvolvido pela *Linden Lab*, uma empresa californiana criada na virada do século XX para o XXI. Por volta de 2001, a corporação de poucos funcionários decidiu desenvolver um programa que transformasse a Internet numa experiência mais próxima do espaço público concreto, isto é, uma plataforma de RV. Uma definição exata de RV pode ser resumida, grosso modo, da seguinte forma:

Um sistema de realidade virtual, na maior parte dos casos, refere-se a uma tecnologia capaz de transmitir informações (imagens, sons, forças e odores) aos órgãos sensórios de um interator, de maneira que o espaço por ele percebido seja um espaço virtual simulado e não real. Tal processo é controlado por um sistema de realidade virtual que nada mais é que um conjunto de dispositivos físicos, computadores, interfaces de entrada e saída de programas (*softwares*), que contêm um modelo computacional (uma descrição formal do espaço virtual), além de um conjunto de regras de interação. (CANTONI, 2001: 1)

Perceba-se, desde já, que ao falar em RV, fala-se, em termos semióticos, de degenerescências sígnicas. Essa lembrança é importante pois fundamenta teoricamente toda a discussão aqui colocada e é um conceito-chave para a compreensão dos questionamentos apresentados.

Embora na época a tecnologia de conexão ainda não possibilitasse grandes progressos no sentido de uma Internet mais gráfica (que dirá audiovisual) – a transmissão de dados era muito lenta – aos poucos o projeto que viria a ser conhecido como *Second Life* foi crescendo até ser aberto para o público em 2003 e atingir, na data de redação desse trabalho, a marca de alguns milhões de usuários.

Ao entrar no metaverso, a pessoa aparece, ainda sem características físicas bem definidas (geralmente um dos “modelos” prontos de avatar) em uma ilha com quatro extremidades. É a *Orientation Island*. Misturando paisagismos de vários estilos, a ilha é visualmente interessante e conta com várias construções e “experiências” feitas por usuários. A idéia é que as pessoas aprendam a utilizar a plataforma a partir dali.

Numa das extremidades, aprende-se a configurar a aparência física do avatar – as possibilidades podem ser combinadas ao infinito, considerando minúcias que vão da altura e peso até a largura das narinas e o desenho das sobrancelhas. Numa outra, é possível visitar uma cidade que lembra os cenários de *Blade Runner*, cheia de prédios futuristas, carros e ruas desertas. A intenção é que se aprenda a andar pelos ambientes, além de dirigir carros, motos, aviões e todos os veículos disponíveis na plataforma. Na terceira extremidade há uma espécie de “jogo”, em que é necessário conversar com estátuas de “deuses” e impedir que um vulcão entre em erupção. A idéia é aprender a se comunicar. Na última extremidade, é possível se teleportar para qualquer ponto do metaverso. É quando se adquire total independência para navegar pelo *Second Life*. Vale lembrar também que, dada a possibilidade de se alterar o ambiente, a ilha passa por constantes modificações, geralmente incorporando colaborações de

inúmeros usuários. Isso se deve, principalmente, às *sandboxes*, nome dado às áreas onde é possível “construir” – isto é, modelar formas e texturas a partir de sólidos geométricos básicos, os “*prims*”. *Orientation Island* possui várias dessas áreas, comuns em alguns outros ambientes da plataforma. Depois de moldar um objeto, é possível agregá-lo ao seu inventário, salvando-o em formato de um arquivo. Quando houver oportunidade – e caso o usuário domine os *scripts* para isso – será possível anexar esse objeto à paisagem, vesti-lo, animá-lo ou utilizá-lo das mais diversas formas.

Uma vez dentro do *Second Life*, percebe-se o quanto os signos estão degenerados com relação ao seu objeto dinâmico, isto é, o mundo. Há dias e noites. Há gravidade – embora seja possível voar. É possível andar por campos e ruas, conversar com pessoas (tanto textualmente como falando e ouvindo, bastando para isso um sistema de caixas de som e microfone, além de o local permitir esse tipo de comunicação), trabalhar, ganhar dinheiro – e gastá-lo. Não se tratam mais de representações textuais e fotos de coisas que se veem todos os dias – como acontece com a *web*, por exemplo. Trata-se de uma simulação, uma plataforma imersiva, ou, como já se disse, um metaverso.

A utilização da plataforma é gratuita, mas isso implica em restrições. Para usufruir completamente das possibilidades oferecidas, é necessário pagar – mensal ou anualmente – por um terreno (ao menos, até a data de redação desse trabalho). Nesse espaço será possível construir qualquer coisa, de uma casa a uma empresa. Com o dinheiro eventualmente ganho, é possível comprar mais terrenos ou construções. Nessa dinâmica, surgiram os “barões de terra” (como referidos por Wagner James Au em “Os bastidores do *Second Life*”), pessoas que adquiriram vários terrenos e ganham dinheiro explorando-os.

Metaversos, em geral, possuem moeda própria. No caso do *Second Life*, trata-se do *Linden Dollar*. A moeda possui câmbio real e pode ser trocada por dólares, o que leva algumas pessoas a trabalharem – e lucrarem – no metaverso.

Uma última característica do *Second Life* que merece atenção diz respeito ao seu funcionamento em rede. Diferente de seus similares, trata-se de uma plataforma que não se divide em “servidores isolados”, como explica Wagner Au, jornalista especializado em *Second Life* (AU, 2008, p.50). Diferente disso, o Second Life funciona de forma “unificada”, ou seja, conectando os seus servidores e permitindo que quaisquer pessoas entrem em contato entre si.

Feitas estas considerações, acredita-se que o leitor esteja devidamente contextualizado com o objeto de análise para os fins aqui pretendidos. No capítulo seguinte, apresentar-se-á a metodologia de trabalho e sua aplicação, demonstrada através de um estudo de caso conduzido com um grupo de pesquisa.

## 4 A LINGUAGEM DO ESPAÇO

Até aqui, buscou-se contextualizar o leitor à presente pesquisa: primeiramente explicou-se o modelo teórico em que ela se insere e em seguida apresentou-se em detalhes o objeto de estudo, já trazendo algumas questões que vem sendo debatidas no campo acadêmico e que lhe concernem. Agora, passa-se à apresentação da pesquisa em si: num primeiro momento, será exposta a metodologia de trabalho e sua fundação no modelo teórico apresentado anteriormente. Posteriormente, apresentar-se-á um estudo piloto e, finalmente, o relato da pesquisa e das análises.

### 4.1 ANÁLISE PERFORMATIVA: FERRAMENTA DE INDUÇÃO

Buscando coerência com o pensamento de Peirce, a presente pesquisa assume como postura filosófica o realismo escolástico, como já foi apontado acima. Sob esse prisma, entende-se que o objeto (secundidade) possui radical autonomia em relação ao que se pense sobre ele, pensamento discordante ao das correntes ligadas à língua e à cultura (“nominalistas”). Para o caso aqui estudado, essa perspectiva é de especial importância, já que

(...) por considerar o real independente da cognição humana, esta Semiótica parecia [no caso, parece] mais apta a lidar com os novos fenômenos, não sistematizados ainda por nenhuma cultura e, portanto, além dos referenciais do conceptualismo verbalista. (PIMENTA, 2006: 33)

Também por isso, as categorias peirceanas possuem reconhecida eficácia para a análise de signos que extrapolam a representação lingüística, caso, por exemplo, da imagem, do som, das sensações. São, portanto, componentes essenciais do signo degenerado, objeto deste trabalho.

Nesse momento, depara-se com um desafio do ponto de vista metodológico ou de “aplicação” da teoria, caso se prefira. Um método de análise bastante utilizado em estudos

empíricos pela comunidade científica pode ser encontrado em algumas obras de Lucia Santaella (1998, 2001, 2002), nas quais a autora literalmente “analisa” sistemas sógnicos (da arte, da publicidade, da mídia de massa), dissecando-os de acordo com as categorias universais de Peirce (articuladas em “matrizes de linguagem e pensamento”, tipos de imagem ou tipos de signo, por exemplo) e buscando entender sua dinâmica. A “análise semiótica”, por assim dizer, é o principal instrumental do estudioso das representações e tem fornecido importantíssimas contribuições para todo o campo da comunicação e da linguagem.

Tal sistemática, no entanto, possui algumas limitações para os fins aqui pretendidos. Isto se deve ao fato de que, embora importante para a compreensão global do fenômeno, tal sistema de análise - ou método - se mostra insuficiente quando o que se busca é o entendimento de como o signo afeta mentes interpretadoras diversas. Ela permite, no máximo, “previsões” de como essas mentes possam vir a agir, baseado em hábitos recorrentes de interpretação (ou seja, terceiridades oriundas de processos semióticos anteriores). Em outras palavras, a “análise semiótica” não examina sistematicamente os interpretantes na medida em que eles são gerados. Escapa-lhe a mudança de hábitos em si, uma vez que sua base de comparação será sempre o hábito de interpretação estabelecido. E uma vez que uma das principais questões do trabalho se pauta justamente na capacidade (ou não) da plataforma de gerar interpretantes lógicos últimos (mudanças de hábito), esse tipo de análise assume importância central.

Busca-se então uma ferramenta, um método de experimentação para as hipóteses acionadas. Nesse sentido, cabe de novo recorrer a Peirce quando o autor fala sobre os três tipos de raciocínio: a abdução, a indução e a dedução: “A Dedução prova que algo deve ser, a Indução mostra que alguma coisa é realmente operativa, a Abdução simplesmente sugere que alguma coisa pode ser” (PEIRCE, 2003: 220). Considerando as hipóteses formuladas numa esfera abductiva – que Peirce relaciona ao *insight*, a uma nova articulação de pensamento

motivada pela lógica da natureza na medida em que a secundidade se força sobre as mentes interpretadoras – pode-se dizer que é chegada a fase da pesquisa em que se busca uma ferramenta de indução, de verificação da operatividade (ou não) dessas hipóteses. Uma estratégia, enfim, de “interrogatório”:

Um experimento, diz Stöckhardt, (...) é uma pergunta feita à natureza. Como todo interrogatório, baseia-se numa suposição. Se essa suposição estiver correta, cabe-se esperar um certo resultado sensível sob certas circunstâncias que é possível criar ou com as quais, de qualquer forma, haverá encontro. A pergunta é: será este o resultado? Se a Natureza responder: “Não!”, o experimentador obteve um importante conhecimento. Se a Natureza disser “Sim!”, as idéias do experimentador permanecem como estão, apenas um pouco mais profundamente enraizadas. (PEIRCE, 2003: 218)

A busca dessa “ferramenta de indução” acabou por resultar no encontro da metodologia da “análise performativa”. Formulada por José Luiz Braga<sup>33</sup> para o estudo de produtos midiáticos e textos acadêmicos, a estratégia metodológica foi aqui adaptada para dar conta do objeto em questão: uma plataforma interativa multicódigos.

O que caracteriza uma análise performativa é estudar sistematicamente as relações que o objeto *constrói* e *entretém* com seu contexto, assim como as *ações realizadas* pelo texto ou produto midiático nas dimensões explicitamente definidas pelo problema de pesquisa construído. (BRAGA, 2009b: 6)

A justificativa para a adoção dessa análise pode ser explicada, primeiramente, por seu uso das categorias peirceanas: a análise acontece em três níveis pautados pela primeiridade, a secundidade e a terceiridade. Mas sua principal contribuição para a pesquisa se dá no sentido de analisar as relações do objeto com seu contexto, como acima exposto. Tal proposição surge do conceito de “sistema de resposta social<sup>34</sup>”, que assume grande importância na medida em que se pretende analisar os interpretantes. Ora, é mediante os interpretantes e os hábitos cultivados no âmbito das idéias por eles geradas (terceiridade) que uma sociedade atualiza o dito “sistema de resposta”. Precisamente no sentido de entender se o

<sup>33</sup> O autor foi bolsista do Programa Nacional de Cooperação Acadêmica (PROCAD – CAPES) por um semestre. Durante esse período, desenvolveu suas pesquisas com foco na área da epistemologia da comunicação, suas teorias e metodologias.

<sup>34</sup> O conceito foi desenvolvido por Braga em “A sociedade enfrenta sua mídia” (2006).

*Second Life* é capaz de gerar interpretantes mais dinâmicos e motivadores da mudança de hábitos interpretativos, tal análise se mostra extremamente adequada para os fins aqui propostos. É a “ferramenta de indução” procurada para o teste das hipóteses formuladas. Ainda segundo Braga (2010a), trata-se de um instrumento que possui “*uma ênfase em observar o que o produto faz (ultrapassando a percepção do que “diz” ou “mostra”*)”.

Vale ressaltar, nesse momento, que a análise performativa será aqui utilizada, exclusiva e unicamente, como um método de coleta de dados. Servirá, precisamente, como uma ferramenta de indução. O estudo e análise dos resultados (ou seja, as deduções que podem advir do objeto estudado), no entanto, ocorrerão através da linha de pensamento do pragmatismo periceano, principal referencial teórico deste trabalho.

Em termos práticos, a análise performativa consiste na formação de um grupo de estudo e análise. Escolhe-se então um ambiente no *Second Life* – equivalente a um *site* na *web* – para que o todo o grupo analise. A escolha da análise de ambientes caracteriza um recorte metodológico: por se tratar de uma plataforma muito diversa e aberta, a análise de sua linguagem “pura”, não aplicada a nenhum contexto, tornaria a pesquisa um tanto quanto abstrata, além de impossibilitar uma análise que levasse a cabo usos reais da plataforma, e não apenas hipotéticos.

Utilizando-se de fichas, que possuem um protocolo de preenchimento<sup>35</sup>, cada participante faz individualmente as análises de primeiro e segundo nível (correspondentes à primeiridade e à secundidade). Posteriormente reunido, o grupo discute essas análises, debatendo interpretações concorrentes e buscando levantar o máximo de inferências possível sobre o ambiente analisado (justamente os interpretantes que se buscou incluir no processo de análise). A análise de terceiro nível se dará pela relação feita entre essas inferências e a

---

<sup>35</sup> Ver BRAGA, 2009a

pesquisa individual de cada participante. No caso do autor deste trabalho, ela consistirá na própria dissertação de mestrado e suas conclusões, objetivo final das análises.

#### 4.1.1 Adaptação

Como foi exposto acima, a análise performativa foi criada para análises de produtos de comunicação de massa e, mais recentemente, foi adaptada para o estudo de textos acadêmicos. O desafio, então, era adaptar este método para o trabalho com uma plataforma interativa de realidade virtual, como o *Second Life*.

Em primeiro lugar, é necessário entender como se organizam as fichas. Cada uma delas é dividida em dois níveis, como exposto anteriormente. No primeiro nível estão as questões que guardam relação com a primeiridade. No caso dos textos acadêmicos, por exemplo, se concentram nos problemas imediatamente identificáveis no texto, sem considerar suas relações externas. No caso do presente trabalho, tratar-se-á de uma análise dos signos em si mesmos. É claro que essa “pasteurização” da realidade é impossível na prática. Como já colocado, um dado fenômeno se compõe necessariamente das três categorias e a separação destas se dá apenas por propósitos analíticos e didáticos. Como seria possível, então, proceder uma análise do signo “em si mesmo”, desconsiderando suas relações com o objeto ou com os interpretantes, ainda que num primeiro momento?

Soa paradoxal, embora seja precisamente igual aquilo que deve ser observado sobre as diferentes qualidades de sentido. O perfume da flor de laranjeira é perfeitamente definido e não há complexidade a ser detectada nele. A mesma coisa vale para a rosa, o hortelã ou o sândalo. Eles são todos muito diferentes – e um pode predicar várias qualidades dos outros. O odor do sândalo é pesado, o da flor de laranjeira é fresco, rosa tem uma pureza extraordinária, hortelã tem um cheiro limpo; mas essas qualidades não constituem os odores de forma alguma, nem são partes do cheiro em si mesmo. De suas relações, é inconcebível que qualquer coisa pudesse ser presumida, exceto que cada um é cada um. Essas relações, portanto, são o mais indefinidas possível, embora não haja a menor indefinição [nos sentidos relatados]<sup>36</sup>. (CP 5.501)

<sup>36</sup> Traduzido livremente de: “*It sounds paradoxical, yet it is precisely like what is to be remarked about different qualities of feeling. The perfume of the orange flower is perfectly definite and no complexity is to be detected in it. The same thing is true of the rose, of peppermint, and of sandal-wood. They are all very different -- and one*

O que Peirce expõe acima funciona como argumento lógico para o fim aqui pretendido. Como suas categorias, o cheiro e a sensação que ele evoca são inseparáveis. Como são o signo e o objeto ao qual ele se relaciona para uma dada mente interpretadora (figurando, portanto, como um interpretante). O trabalho da análise consistirá justamente na abstração, em nível científico, que se propõe a analisar o cheiro, em sua constituição própria. Seria como estudar a composição das moléculas que dão à rosa seu cheiro característico.

Esse é o exercício proposto na análise de primeiro nível: tentar dissociar o *representamen* de suas relações sígnicas, analisando-o em si mesmo – valha o paradoxo. Isso acontece através de “dimensões”, nome dado por Braga (2009a) aos itens que compõe a análise. Segue-se então expondo as dimensões para análise e a explicação de como elas foram adaptadas a partir das fichas utilizadas para o estudo de textos acadêmicos:

**Tema** – Embora pareça simples, a primeira dimensão (presente tanto na análise performativa dos textos acadêmicos como na utilizada aqui) já constitui por si só um desafio, observado no estudo piloto que será descrito adiante. Quando se fala em tema, não se trata de expor sobre o que fala o ambiente analisado, atitude que levaria, num primeiro momento, a relacionar signo e objeto. A idéia é tentar encontrar o tema sem estabelecer, ainda, as relações externas. No caso da análise de textos acadêmicos expunha-se o tema com o mínimo de referências externas ao artigo analisado. Quanto a esse trabalho, por exemplo, dir-se-ia que os temas poderiam ser “tecnologia”, “comunicação” ou “semiótica”. No caso dos ambientes, muitas vezes eles reproduzem ambientes existentes ou ficcionais, amplamente conhecidos. O desafio, no caso, é compreender o tema como “praia”, antes de se chegar à óbvia referência à

---

*can predicate various qualities of them. The odour of sandalwood is heavy, orange flower is cool, rose has an exquisite purity, peppermint has a clean smell; but these qualities do not at all constitute the odors, nor are they any part of the smells themselves. Of their relations it is inconceivable that anything should ever be predicate except that each is other than each. Those relations therefore are as indefinite as they possibly could be while there is not the slightest indefiniteness [in the feelings related]”*

“Copacabana”, apenas para citar um exemplo. Isso amplia o caráter analítico da metodologia, além de tornar a análise do signo em si mesmo mais fiel ao seu propósito.

**Proposta** – Essa dimensão é uma adaptação daquela que Braga denominou “eixo” para a análise de artigos científicos. Lá, a intenção era expor o eixo de discussão sobre o qual a pesquisa gravitava, suas principais questões. Em se tratando de um ambiente, entretanto, acreditou-se que o equivalente ao eixo seria a “proposta”, entendendo-se por isso o “eixo em torno do qual gira o ambiente e as imagens que o compõe. Seus usos e finalidade **pretendidos**”. Como se trata de uma análise do primeiro nível, pede-se que seja usado o mínimo possível de inferências e opiniões pessoais. A idéia é se ater ao que está disponível nos signos da plataforma, que aparece efetivamente, como proposta. Evitar referências a padrões e códigos culturais continua sendo uma estratégia.

**Possibilidades de ação** – Essa dimensão substitui os observáveis, originalmente proposto por Braga. No caso de um relato científico, faz sentido expor o que se observa, se analisa, mas no caso de um ambiente, considerando o primeiro nível, esse tipo de relação só seria estabelecida quando da análise do signo em relação ao seu objeto dinâmico. No entanto, é necessário entender o que ambiente permite ser feito, em termos de ação do usuário (através de seu avatar). Aqui, analisa-se se o ambiente permite voar, usar recursos de som, se permite construções, se aceita códigos e etc.

**Interpretação** – Diretamente relacionada à “proposta”, essa dimensão busca analisar como o ambiente é interpretado por seus usuários, – a partir do que pode ser observado diretamente – ou seja, “seus usos e finalidades **efetivos**”. Essa dimensão vem em substituição à “contextualização”, proposta por Braga na análise de trabalhos acadêmicos. Perceba-se que a relação entre contextualização e eixo é bastante semelhante à que existe entre “proposta” e “interpretação”. Em ambos os casos, trata-se de arrolar elementos de análise que permitem observar até que ponto aquilo que se pretende com os signos é

efetivamente percebido através deles. Embora de forma ainda preliminar, já se começa a abrir espaço para a análise de interpretantes, uma vez que é através da observação de outros usuários (e seus interpretantes), enquanto constituintes do ambiente que se analisa, é que se pode compreender a forma como ele é interpretado.

Essa dimensão busca também incorporar aquela que Braga chamou de “Proposições de finalização”. No caso dos relatos científicos, esse item era perfeitamente pertinente à análise, e buscava levantar os elementos conclusivos, do relato, as descobertas ou assertivas apresentadas pelo autor. O mesmo não pode ser observado no caso de um ambiente de realidade virtual, portanto buscou-se tentar incluir essas “proposições” já na análise da forma como o ambiente é interpretado por seus usuários, efetivamente. Graças a essa adaptação, a análise de primeiro nível, no presente trabalho, passa a ter cinco dimensões, ao invés das seis apresentadas por Braga.

**Estrutura/descrição** – No caso dos relatos científicos, essa dimensão se chamava “estrutura/movimentos” e consistia numa descrição minuciosa da forma como o texto era articulado. Aqui, trata-se da análise semiótica propriamente dita, feita da forma “clássica”. Analisam-se cores, formas, sons, componentes de quali-signo, de sin-signo e de legi-signo. Espera-se uma análise bastante detalhada e que revele opções estéticas, de design, de linguagem por parte do(s) desenvolvedor(es) do ambiente.

Encerra-se assim a análise de primeiro nível. Ao seu fim, espera-se que o signo em si mesmo tenha sido esmiuçado ao máximo possível e que essas características sejam “matéria prima” para a formulação de inferências e estabelecimento de relações entre signo e objeto, pistas que constituirão, justamente, a análise de segundo nível. Como no primeiro, realizou-se a adaptação, da seguinte forma:

**Referências** – As “regularidades de referência” de Braga foram substituídos pelas “referências”. Aqui, busca-se analisar as relações entre signo e objeto dinâmico. No caso dos

ambientes, pode-se pensar em relações entre o mundo virtual e o espaço público concreto. As referências, como sugerido, tentam dar conta daquilo que o ambiente tenta representar. Grosso modo, tenta-se descrever minimamente o que seria o objeto imediato daquele signo. Ao contrário do “tema” (parâmetro da análise de primeiro nível), aqui sim, o grupo de análise é convidado a encontrar referências diversas na cultura pop, nas artes, no cinema, na cultura de massas e em quaisquer outros meios que possam estar ali representados.

**Construção de mundo e agenciamentos** - Busca entender como as referências apontadas acima são acionadas (se de forma gráfica, sonora ou verbal, por exemplo) e, dessa forma, quais os agenciamentos possibilitados. O conceito de agência aqui utilizado é aquele apresentado por Murray (2003) e já referido acima. Obviamente, a forma como as referências são acionadas acaba configurando tipos de agência diferenciados. É o que se pretende analisar neste item.

Esta dimensão é adaptada a partir do que Braga chama de “Acionamento teórico” para textos acadêmicos. Se Braga estava interessado em entender como a teoria era acionada, – ou seja, através de que artifícios e articulações, de forma a compor o relato científico – aqui o interesse é entender como as referências ao mundo real são feitas, ou seja, como são “compostos” os signos apresentados.

**Vetores a montante** – Este conceito foi desenvolvido por Braga para utilização em análises performativas. Nas palavras do próprio:

Vetores a montante correspondem ao que o artigo **problematiza e objetiva** (eixo) em relação ao **contexto** (Nível 1 – item 4) e às **regularidades de referência** (Nível 2 – item 1). Em vetores a montante queremos inferir o que o artigo [ou, no caso desta pesquisa, o ambiente] se propõe a fazer no contexto e sobre este, e em relação às regularidades percebidas. (BRAGA, 2010b: 1)

Nesta adaptação, trata-se da proposta do ambiente em relação a sua interpretação e às referências. Embora pareça complexo, é a dimensão, até aqui, mais aberta às inferências pessoais por parte dos participantes e também aquela que começa a trazer pistas bastante

interessantes sobre o que um determinado ambiente “faz” com seus signos. Uma outra forma de pensar os vetores a montante é imaginá-los como as diversas linhas de força (vetores, portanto) que conduzem do signo ao seu objeto dinâmico.

**Vetores a jusante** – Mais uma vez buscou-se uma adaptação que desse conta dos ambientes em lugar de textos acadêmicos. Se nos “vetores a montante” a intenção era entender o que ambiente fazia com relação aos signos – ou **como** ele fazia - aqui ela passa a ser a tentativa de compreensão daquilo que ele o ambiente pretende ser, ou, como pede para ser interpretado. Tratar-se-ia das diversas linhas de forças que conduzem do signo ao seu interpretante.

Feitas as análises, as fichas são então trazidas para o grupo e discutidas. A idéia é que novas inferências sejam abduzidas e deduzidas a partir do pensamento coletivo. Tal proposta vai ao encontro do que Peirce coloca quanto à tendência desse tipo de pensamento a uma razoabilidade também coletiva, ou ao *summum bonum*. Em outras palavras, entende-se que a exposição de uma idéia a diversas mentes interpretadoras aumenta (em quantidade e qualidade) os processos de autocrítica e heterocrítica, favorecendo assim a busca pelo razoável, no sentido peirceano.

Finalmente, a análise de terceiro nível se daria pelas relações estabelecidas entre as inferências levantadas até aqui e as questões e pesquisas individuais de cada participante, em forma de ensaio ou artigo científico. No caso da pesquisa de mestrado em andamento, ela se dará durante a redação da presente dissertação, na medida em que tentará relacionar as inferências levantadas e discutidas pelo grupo à questão principal do trabalho, testando as hipóteses expostas acima e buscando compreender os padrões representativos em plataformas de realidade virtual.

Explicadas a escolha da metodologia e sua fundamentação teórica, passa-se a um segundo momento em que se buscará explicar seu funcionamento e seus protocolos de aplicação, já contextualizados no exemplo de um estudo piloto.

#### **4.1.2. Estudo piloto**

A intenção de se realizar um estudo piloto é, em primeiro lugar, familiarizar o grupo de pesquisa com o método de análise utilizado. Antes mesmo do preenchimento das fichas, todos os participantes leram e discutiram textos introdutórios à semiótica peirceana, ao pragmatismo, ao design de interfaces e aos protocolos da análise performativa. Considera-se importante para a realização desse tipo de estudo que o grupo conheça os mecanismos metodológicos utilizados, de forma a poder operá-los de criticamente, o que favoreceria ainda mais o surgimento de novas e originais inferências.

O estudo piloto também era necessário para que os parâmetros ou “dimensões” analisadas nas fichas fossem adaptados ao meio aqui analisado, já que o protocolo do qual foram retirados (BRAGA, 2009a) previa o estudo de textos acadêmicos e não de plataformas de realidade virtual, como exposto acima. Assim, foi através do estudo piloto apresentado adiante que se chegou à adaptação exposta acima, além de identificar os principais desafios implicados nesta estratégia metodológica e permitir o refinamento da observação analítica, obtendo-se um primeiro caso que serve de parâmetro aos demais.

O grupo é formado por 7 pessoas de diferentes *backgrounds*. Quatro são bolsistas de iniciação científica, dois são mestrandos (incluído aí o autor), havendo também um mestre em Comunicação. Acredita-se que essa diversidade possa ser profícua para o levantamento dos mais diversos tipos de inferência, objetivo final da análise.

Em relação à quantidade de pessoas, ressalta-se que o estudo pretende uma análise qualitativa (ou “performativa”, como o nome sugere) e não quantitativa. Sobre esse assunto, Donald Norman (1999: 41) argumentara, apoiado em pesquisas de Jakob Nielsen, que um grupo de três a cinco pessoas talvez seja suficiente para o estudo de plataformas e mídias interativas. E, reforçando a postura adotada aqui, que permite a livre ação de diferentes usuários na plataforma, estudando suas observações através das fichas por eles preenchidas, o autor postula: “Não especule. Não discuta. Observe<sup>37</sup>”.

No primeiro nível de análise pede-se ao grupo que se atenha estritamente aos aspectos sígnicos do ambiente analisado, como já explicado. As referências ao mundo externo ao *Second Life*, bem como interpretações pessoais devem ser separadas ao máximo do primeiro nível, que se lança sobre o signo em si mesmo (primeiridade). Esta foi a primeira dificuldade constatada pelo grupo. Dada a inquestionável presença das três categorias peirceanas nos signos analisados, foi difícil, a princípio, separá-las, ainda que para propósito analítico.

Escolheu-se para o estudo piloto o ambiente “Navitar”, que reproduz o planeta Pandora, cenário ficcional desenvolvido por James Cameron para seu filme “Avatar”. Como “tema”, por exemplo, a maioria do grupo apontou “filme Avatar”, o que denuncia o forte aspecto simbólico do ambiente. Isso torna difícil, para os usuários, separar apenas os aspectos mais ligados ao signo em si mesmo. Outro indício desse fato pode ser observado quando percebe-se que as demais dimensões do primeiro nível também contêm referências ao filme. No entanto, algumas análises destacam aspectos que podem ser apreendidos independente das referências culturais do filme, como “floresta”, “planeta alienígena” e “base militar”. Obviamente, esse tipo de referência também possui aspectos de secundidade (na medida em que possuem concretude existencial, isto é, podem ser acessadas na singularidade do tempo e

---

<sup>37</sup> Traduzido livremente de :”*Don’t speculate. Don’t argue. Observe*”

do espaço), e de terceiridade (no reconhecimento de padrões do que seja uma “floresta” ou uma “base militar”). No entanto, ao excluir desse nível de análise a óbvia referência simbólica, busca-se dar atenção ao “detalhe”, mais ao signo que passaria despercebido e menos ao padrão que se descortina por trás dele – e/ou por sobre ele. É o que Carlo Ginzburg explica através do método – semiótico, diga-se de passagem - de Giovanni Morelli para distinguir falsificações e pinturas originais:

(...) não deveríamos concentrar a atenção nas características mais óbvias da pintura, pois estas poderiam ser facilmente imitadas. (...) Ao invés disso, deveríamos nos concentrar nos detalhes menores, em especial aqueles que apresentam menos significância no estilo típico da própria escola do pintor. (*in* ECO *et* SEBEOK, 1983: 90)

É também esta a proposta da análise: encontrar o detalhe que possa trazer novas inferências, propiciar *insights*, fornecer novas pistas a respeito da plataforma em estudo. Daí a importância de se manter esta “separação analítica” no primeiro nível: tentar observar os “detalhes menores”.

Figura 4 – Aspecto do ambiente “Navitar”



Fonte: tela capturada pelo autor

Após o estudo piloto, o grupo assimilou melhor a dinâmica dos níveis de análise, evitando as referências externas no primeiro momento. Nas análises futuras isto permitiu uma análise mais precisa e rica. Além disso, foi uma fase importante para a assimilação e discussão de vários conceitos envolvidos, fossem as categorias peirceanas, fosse a sistemática do método proposto por Braga, o que permitiu com que o grupo utilizasse a ferramenta de forma crítica e com pleno entendimento de como a análise transcorreria.

Figura 5 – Participante do grupo (de roxo) interage com avatares presentes no ambiente



Fonte: tela capturada pelo autor

No segundo nível de análise, quando as referências podem ser finalmente analisadas, abrindo espaço também para inferências pessoais, as fichas foram unânimes em detectar “o que a plataforma faz com seus signos”: um jogo. Fica claro em qualquer parte do ambiente, por sua própria dinâmica e funcionamento, que se trata de um espaço criado para a prática de um jogo que utiliza os espaços e a “mitologia” criada no filme “Avatar” como tema principal. Como descrito em uma das análises: “Pareceu-me que toda a construção gráfica da ilha (...) leva à impressão que estamos em um palco de teatro, habilmente construído para a representação de papéis em um *role playing game*”.

Esse tipo de dedução é ainda mais refinado (e testado, via indução) quando articulado ao que foi observado no primeiro nível de análise. É essa a proposição deste segundo nível, que traz os 4 parâmetros já apresentados, sendo eles “Referências”, “Construção de mundo e agenciamentos”, “Vetores a montante” e “Vetores a jusante”.

Portanto, nesse primeiro momento, detectou-se, através dos dois primeiros níveis de análise, que o ambiente em questão se trata de um “palco” ou “cenário” utilizado para um jogo. Num terceiro nível, essa contestação poderia ser analisada segundo o pragmatismo periceano, o que levaria a algumas proposições interessantes. Será esse o estudo feito com os três ambientes escolhidos para esta pesquisa.

Para assegurar a diversidade das análises, os estudos utilizados na dissertação serão três: o de um ambiente sem maiores direcionamentos e que priorize a livre criação (relacionado, portanto, à primeiridade), o de um ambiente que priorize as relações sociais e interações (relacionado à secundidade) e um ambiente de forte composição simbólica (relacionado à terceiridade e no mesmo estilo do ambiente analisado neste estudo piloto). Assim, acredita-se poder localizar e entender esses padrões representativos em si mesmos, em seus usos particulares e em seus usos gerais.

#### 4.2 ELON UNIVERSITY – “CENÁRIO PARA UMA *SANDBOX*”

O primeiro ambiente escolhido para análise foi a *land* denominada “Elon University”. Trata-se de uma ilha vasta e ampla, compreendendo vários ambientes diferentes entre si. “Elon University” foi escolhido por não possuir uma carga simbólica muito forte, contendo grandes espaços “vazios”, alguns voltados apenas para criações e trânsito de usuários. Além disso, a ilha é extremamente diversa, trazendo um museu sobre os direitos civis nos EUA e uma reprodução da superfície da lua, distanciados por alguns poucos passos.

A primeira impressão, detectada em quase todas as análises, diz respeito, justamente, ao tamanho da ilha. Tal constatação fica bastante clara quando se observa a dimensão "Estutura/descrição", na qual praticamente todo o grupo (há apenas uma exceção) dividiu a ilha em vários ambientes, analisando cada um deles. Um dos usuários, inclusive, indicou essa separação já no momento de apresentar os temas, quando escreveu: "*(Parte Superior) Espaço sideral, viagem espacial, dimensão extraterrestre; (Parte inferior) Natureza. Campo aberto. Nonsense*". A referência ao *nonsense* dá uma pista interessante da indeterminação que caracteriza esse tipo de ambiente. É esse, aliás, o motivo para sua escolha: por possuir um forte caráter de indeterminação, o ambiente traz também signos com forte caráter de primeiridade.

Na dimensão "Tema", palavras como "espaço", "exploração espacial" e "campus universitário" foram apontadas pela maioria do grupo. É importante observar que há duas ocorrências para "lua" ou "superfície lunar", uma relação que diz respeito, diretamente, ao objeto da representação. Mais uma vez pode-se observar certa dificuldade na separação das instâncias que compõem o signo, processo esperado, dada a real inseparabilidade dessas partes, como já exposto. Vale atentar para um detalhe, presente, também, em apenas duas fichas: o apontamento de "experimentações artísticas" como um dos "temas". Embora apareça em poucas análises, acredita-se que seja importante ressaltar esse fato, já que talvez seja um detalhe que traga pistas interessantes sobre o objeto adiante.

A categoria "Possibilidades de ação" dá uma boa noção do quão "aberto" é o ambiente, contando com uma lista bastante grande de ações. Nas várias análises, foram listados "andar, voar, comprar itens, responder a curiosidades, criar objetos, jogar objetos no ambiente, observar exposições". A lista ainda se estende incluindo ações bastante simples e abstratas, que não foram notadas nos outros ambientes, como "ouvir sons" e "observar formas". Mais um indício de que o ambiente talvez se volte para a experimentação.

É em “interpretação”, no entanto, que se pode observar a indeterminação quase caótica do ambiente. Uma das análises, por exemplo, afirma claramente que “o ambiente é uma *sandbox* que representa a superfície lunar: vasta e deserta.” *Sandboxes* é como são chamados os espaços do metaverso em que se pode construir livremente. São locais públicos, portanto os objetos moldados ali poderão ser removidos ou alterados por outrem. Daí a metáfora da “caixa de areia” (tradução literal de *sandbox*). Ao avaliar que o ambiente é interpretado/utilizado por seus usuários como uma grande *sandbox*, faz-se uma sinalização clara deste em direção á indeterminação absoluta: trata-se de um espaço onde qualquer coisa pode ser construída, alterada e removida. Tal constatação se repete, embora de forma menos categórica, em outras análises, que identificam o ambiente como “espaço de experimentação” ou de “explorações lúdicas, afetivas e artísticas”.

Nesse momento, o grupo se defrontou com um questionamento que será aqui reproduzido e que traz a primeira grande questão apontada pela análise performativa: um ambiente composto por signos bastante degenerados e com fortes caracteres de primeiridade deixaria “mais espaço” para a mente interpretadora? Em outras palavras, exigiria mais atuação do intérprete do que no caso de signos com predominância simbólica ou indicial?

Pela teoria peirceana, é bastante fácil (talvez até óbvio) constatar que sim. A primeiridade é descrita, justamente, como a esfera das possibilidades, da indeterminação, e, signos mais degenerados, por sua vez, levariam a interpretantes mais abertos. O próprio conceito do signo em si mesmo redundava em pura indeterminação, que seria diminuída quando feita a relação deste a um objeto por uma mente interpretadora: “(...) Um signo é indeterminado, é vago, a não ser que ele seja expressamente, ou por comum acordo, tornado um geral<sup>38</sup>” (CP 5.447). Assim sendo, signos com alto grau de degenerescência conduzem a

---

<sup>38</sup> Traduzido livremente de : “(...) *a sign is indeterminate, it is vague, unless it is expressly or by a well-understood convention rendered general*”

interpretantes igualmente indeterminados. Se o mesmo signo for exposto a diversas mentes interpretadoras, também há chances de que sejam diversos (entre si) os interpretantes gerados. Vale lembrar ainda que, para ser degenerado, é necessário que o signo tenha, também, caracteres de secundidade e terceiridade, isto é, não se fala aqui de uma primeiridade pura, mas de um signo composto pelas três categorias e que, no processo semiótico, degenera em direção à primeira.

Nesse momento, a metáfora da *sandbox* se mostra realmente bastante adequada: também sob o prisma da semiótica, signos que não possuem caráter de secundidade e terceiridade tão acentuados quanto o de primeiridade podem ser interpretados, reinventados e reinterpretados infinitamente, tal como os sólidos numa *sandbox*. Também como eles, não possuem permanência no tempo ou generalidade, elementos que vem com a terceiridade, bastante diminuída numa representação tão degenerada.

Comentando as dez tricotomias propostas por Peirce para “dissecar” os processos de representação-interpretação, Santaella fornece algumas considerações interessantes quanto aos interpretantes gerados por signos degenerados:

A quinta tricotomia focaliza as propriedades semióticas do signo considerado na sua referência ao interpretante imediato. Peirce dividiu-os em hipotéticos, categóricos e relativos. (...) o interpretante imediato é o interpretante interno ao signo, que determina a aptidão ou capacidade do signo para ser interpretado, ou seja, seu grau de interpretabilidade. Se o signo for um quali-signo, e, conseqüentemente, um ícone, então na sua relação com o interpretante imediato ele só poderá ser hipotético. (SANTAELLA, 2000: 138)

Não se pretende aqui que os signos degenerados do ambiente em análise sejam tidos como quali-signos ou mesmo ícones. Obviamente, a própria apresentação desses signos num ambiente de realidade virtual e segundo os parâmetros do *Second Life*, num momento preciso do tempo e do espaço fornece aos signos caracteres de secundidade e terceiridade que o tiram da esfera do meramente possível (ou “hipotético”) a que Santaella se refere. No entanto, as semioses alcançadas contêm muito de hipotético, já que o interpretante imediato

(essa “interpretabilidade” do signo) é bastante indeterminado pela primeiridade que o permeia. Ou, como também cabe dizer, as qualidades ali presentes são muitas, podendo ser associadas a vários objetos diferentes:

Uma vez que as qualidades não são individuais, existentes e auto-idênticas, mas possibilidades gerais, consideradas na sua natureza exclusivamente qualitativa, independentemente do fenômeno singular em que podem se corporificar, dizer que qualidades se assemelham a seus objetos não passa de uma hipótese. Assim sendo, o interpretante imediato, que o quali-signo está apto a produzir, o efeito, que ele tem capacidade de produzir, é meramente hipotético (SANTAELLA, 2000: 138-9)

Resta dizer, portanto, que são muitas as hipóteses inscritas em signos altamente degenerados, como estes em questão.

No entanto, cabe, sobre isso, ainda uma última observação: através do pragmatismo, entende-se que essa ampla gama de possibilidades inscritas no signo fomenta interpretantes mais diversos. Esse fenômeno, por sua vez, tenderia a formação de novos hábitos de interpretação e representação, como exposto na hipótese deste trabalho. Mas esse fenômeno pôde realmente ser observado? Afinal, o grupo constatou a presença de signos degenerados, bem como a geração de interpretantes bastante indeterminados e abertos, justamente aqueles que, segundo o pragmatismo, seriam os capazes de levar à mudanças de hábito, ao interpretante lógico último.

Segue-se então com a análise das fichas, em busca de pistas que demonstrem se a plataforma possui usos que efetivamente demonstrem a possibilidade desse tipo de signo para a mudança de hábitos.

Toda a parte de “descrição/estrutura” se assemelha muito ao que foi colocado acima pelo próprio autor quando da explicação do ambiente aqui analisado. Os participantes destacaram cores, formas e padrões presentes no cenário, além de mencionar sua distribuição e, às vezes, alguns usos. Em “referências”, bem como em “Construção de mundo e agenciamentos”, encontram-se repetidos vários elementos do primeiro nível da análise, agora

aprofundados na sua relação com o objeto. Praticamente todas as fichas trazem algo sobre a “lua”, presente no ambiente.

Figura 6 – Personagem visita o ambiente “da lua” na Elon University



Fonte: tela capturada pelo autor

Mas é em “Vetores a montante” que começam a aparecer pistas sobre como o ambiente “funciona”, ou seja, os interpretantes que gera nos participantes da análise e suas possibilidades para a mudança de hábitos de interpretação e representação. Uma das análises já deixa claro: *“Não há uma imersão absoluta dentro do ambiente lunar, ou da cena da chegada dos astronautas, apenas alusões ao fato.”* Uma possível razão para essa constatação vem numa outra ficha, que coloca:

Em seu todo, a ilha pretende ser um grande ambiente educacional – finalidade que fica mais clara ao explorarmos a Explorer Island (a “base espacial”). A Lua não é tão percebida como ambiente educacional, parecendo mais uma homenagem à missão Apollo 11, até pela falta de maiores informações sobre aquele ambiente e a função dos objetos ali colocados.

Essa afirmação, sobre o ambiente ter fins educacionais, aparece em praticamente todas as análises, sendo que uma delas reforça que *“não existe um plano “fechado” de educação, um “currículo”. A experiência depende bastante do usuário, que é convidado a se*

*interessar e buscar respostas sobre Astrologia nos objetos (imagens, sons e os textos) do meio*". Este parece ser o ponto-chave da análise desse primeiro ambiente: a imersão, bem como sua conseqüente capacidade (ou não) para a mudança de hábitos depende diretamente do usuário: seu interesse, suas experiências colaterais.

Assim, tem-se um indicativo bastante forte de que, possivelmente, não seria o ambiente em si (e os signos que o compõe), pelo menos nesse caso, que configuraria a imersão e, conseqüentemente a mudança de hábitos. Esse processo decorreria, também e fortemente, da capacidade e predisposição da mente interpretadora em relacionar esses signos aos diversos objetos para os quais ele se abre. Em outras palavras, pareceu ao grupo e ao autor que, ao degenerar os signos de tal forma que eles contenham pouquíssimos elementos de terceiridade, se apresentando, portanto, como um grande *pool* de possibilidades, eles tendem também a dizer muito pouco a quem não está familiarizado com eles ou, ao menos, não está predisposto a "explorá-los". O uso da palavra "explorar" é de especial importância, pois acredita-se, a partir dessas observações e de apontamentos dos próprios participantes, que tal tipo de representação se preste mais plenamente a fins lúdicos, criativos e exploratórios do que informativos.

#### 4.4 COPACABANA – A EVOLUÇÃO DO "CHAT BAR"

Para a segunda análise, buscou-se um ambiente que fosse composto predominantemente por secundidades, o que, num ambiente essencialmente representativo, parece bastante difícil. Para isso, buscou-se então um lugar que atendesse a alguns critérios de relação signo-objeto bastante fortes e que ressaltariam, por isso, as características de secundidade: a) o ambiente deveria ser a reprodução, o mais fiel possível, de um espaço existente no espaço público concreto; b) o ambiente deveria ser usado para interações

interpessoais, que dependessem do “aqui” e do “agora”, da sincronicidade, do “estar presente”; c) os usuários do ambiente deveriam utilizá-lo de forma a “se mostrarem” mais como realmente são, conversando sobre suas vidas e não simulando personagens.

Assim, o ambiente considerado ideal para análise foi a reprodução da praia de Copacabana no Second Life. As indicações de “tema”, agora já mais refinadas e buscando as características mais abstratas, mais voltadas à primeiridade, sugerem coisas como “mar”, “praia”, “sol”, “calçada”. Mas é em proposta que aparecem, de saída, pistas interessantes sobre como o ambiente funciona. Todas as análises trazem “conversas” ou “comércio” como elementos presentes em Copacabana, sendo que alguns ainda destacam a “troca de experiência e arquivos diversos”. Essa “troca” de informações parece ser o principal motivador da alta concentração de usuários no ambiente, sempre bastante cheio. Entre “possibilidades de ação”, todos são unânimes em destacar “conversar” e “comprar”. Há fichas apontando a troca de arquivos e algumas que apontam a impossibilidade de ações mais específicas, como nadar. Algumas observações foram feitas no sentido de que em Copacabana é possível utilizar o recurso de voz para conversas, o que é efetivamente observado. Diferentemente de Elon University, em Copacabana não há *sandboxes* e não é possível construir ou “moldar” objetos.

Ao analisar “interpretação”, algumas pistas ainda mais específicas começam a aparecer. Um dos participantes destacou que “não há um “plot” ou narrativa facilmente perceptível na plataforma, que é interpretada mais como um espaço aberto para a interação do que como um ambiente com um objetivo claro.” Ou seja, mantêm-se aqui alguns elementos de indeterminação, como aqueles observados no ambiente anterior. No entanto, diferente daquele, não há uma abstração completa, um ambiente a ser criado e modificado constantemente. Ao mesmo tempo em que o participante aponta que não há um “plot” ou narrativa definida (elementos de forte terceiridade), ele também deixa claro que o espaço está

aberto para “interação”. A interação a que ele se refere é provavelmente entre pessoas, como aparece nas demais análises. Uma delas inclusive é taxativa ao apontar a Copacabana virtual como *“local hedonista, uma praia voltada para práticas de sociabilidade e prazer”*.

Em “Estrutura/descrição”, o ambiente é destacado como sendo bastante colorido, contendo elementos de praia, calçadão e árvores. O colorido das roupas dos avatares, bem como suas aparências, também aparecem bastante destacados.

A análise de primeiro nível parece indicar, portanto, que o ambiente em si mesmo trata-se da simulação de uma praia que é utilizada, quase que unicamente, para interações interpessoais.

A análise de segundo nível já começa apontando, em “referências”, de que o ambiente se trata, efetivamente, de uma simulação da praia de Copacabana, no Rio de Janeiro. Algumas análises indicam inclusive alguns prédios (“Copacabana Palace”) e destacam as placas em português brasileiro, que são uma referência clara ao Brasil.

Figura 7 - Uma das participantes do grupo anda por Copacabana



Fonte: tela capturada pelo autor

Em “construção de mundo e agenciamentos”, começam a aparecer as pistas mais interessantes sobre o ambiente em análise:

As referências são construídas de forma gráfica, assemelhando-se aos lugares que poderíamos encontrar na praia de Copacabana. O usuário tem poucas possibilidades de interação com o ambiente: apenas com máquinas de jogos de azar, tocando a bateria ou fazendo desejos para uma pedra; porém, a ilha apresenta várias possibilidades de interação social pela razoável presença de usuários dispostos a conversar.

Ou seja, parece haver pistas no sentido de que o ambiente traz signos sonoros e gráficos que remetem à Copacabana, mas, a possibilidade de interação oferecida, se resume à social – excluindo interações com o ambiente, como observado anteriormente, por exemplo. Uma observação parecida já havia sido feita por um dos participantes na análise de primeiro nível, ao apontar que embora houvesse redes de vôlei e campos de futebol, não era possível praticar esses esportes, tornando a presença desses signos meramente “decorativa”.

Aqui, portanto, pode-se observar um ambiente construído de forma a dar a sensação de simulação (de um espaço existente no espaço público concreto, no caso) para “emoldurar” e fomentar interações sociais. Uma “evolução” dos antigos *chat bars* ou mesmo do IRC<sup>39</sup>.

Essa apropriação “lúdica” do ambiente parece ser mais eficiente que a do anterior para quando se pensa nesse tipo de representação como catalisador da mudança de hábitos de representação/interpretação. Diferentemente de Elon University, em Copacabana não é necessário que o usuário esteja “disposto” a aprender ou envolver-se no ambiente para alcançar a imersão: a rede de conversas, o ambiente familiar e as festas e eventos capturam

---

<sup>39</sup> *Internet Relay Chat*. Um protocolo de comunicação baseado em texto que permitia a conversa e a troca de arquivos. Bastante popular na década de 90, era utilizado inclusive para jogos (ver TURKLE, 1997)

facilmente a atenção de várias pessoas, possibilitando uma sensação de imersão e, em certo grau, mudanças de hábitos.

É claro que aqui também há restrições. É necessário, por exemplo, falar português, já que o uso do sistema de voz é bastante comum e a maioria dos usuários é brasileira. Estar familiarizado com o calçadão de Copacabana também contribui para o reconhecimento e identificação com o ambiente, favorecendo a imersão.

Essas observações são reiteradas em “vetores a montante”, dimensão na qual a maioria dos participantes destaca, justamente, a construção do ambiente como simulação de Copacabana (bairro do Rio de Janeiro) e com fins de interação social. Alguns apontam, inclusive, a semelhança com os “chats” da Internet.

Em “A jusante”, finalmente, os usuários indicam unanimemente que o ambiente é utilizado para conversas, interações sociais, encontros e até mesmo relações de cunho mais sensual ou sexual. É interessante observar esta análise:

Há um clima de sensualidade e transgressão “forçado”, já que as práticas sociais ali realizadas não são diferentes de outros locais no SL. Pareceu-nos que Copacabana é um palco para essas supostas transgressões sociais, já que é um ambiente quase sem objetos interativos.

É interessante perceber que “transgressão” indica, efetivamente, uma mudança de hábitos. Em um ambiente como Copacabana é possível assumir características que não façam parte da personalidade “cotidiana”, ser promíscuo sexualmente ou, literalmente, transgredir padrões sociais que não seriam tão facilmente ignorados no espaço público concreto. Assim, o ambiente possibilita, através da degenerescência sógnica, algumas mudanças de hábito de interpretação/representação, embora bastante restritos ao lúdico e às interações sociais. Pode-se pensar em Copacabana – e em inúmeros outros ambientes do Second Life, como as ilhas de dança, festas, raves e mesmo de conteúdo sexual – como uma evolução dos antigos *chats*.

#### 4.5 – LENDAS URBANAS – EXPERIMENTANDO A AVENTURA

O terceiro e último ambiente estudado segue um padrão bastante semelhante ao daquele analisado no estudo piloto. A ideia de trabalhar com um espaço onde predominasse a terceiridade levou à escolha da ilha “Lendas Urbanas”. Criado por brasileiros, o ambiente é utilizado para a prática de jogos de RPG, especialmente o conhecido “Vampiro - A máscara”.

Na verdade, o ambiente foi construído com propósitos bastante claros, fato que expõe ainda mais seu caráter simbólico ou de terceiridade. É um local criado para que as pessoas possam “vivenciar”, de forma mais imersiva do que no jogo de mesa, essencialmente de narrativa oral, a experiência de jogar. Algo muito próximo ao que se faz nos chamados *live action games* (estilo de jogo em que os participantes se caracterizam como seus personagens, numa espécie de teatro de improviso). Essa modalidade, aliás, sempre foi popular entre os jogadores. Isso porque, dessa forma, obtém-se uma maior imersão – algo que se aproxima do conceito de “imedição”<sup>40</sup>, apontado por Bolter e Grusin ou do “mito da transparência”<sup>41</sup>, posteriormente apontado por Grusin e Gromala. Ou, dentro do arcabouço teórico aqui utilizado, trata-se de uma representação composta por signos mais degenerados.

Ora, era de se esperar que as plataformas de realidade virtual servissem, uma vez que são altamente imersivas, como espaço privilegiado para jogos de representação, como é o caso de “Vampiro”. Muito antes das plataformas, aliás, os videogames já levavam para a tela representações muito mais degeneradas do que o texto ou a fala dos jogos de RPG. Como observa Santaella:

Muito antes da cultura digital ter trazido à baila os conceitos de imersão e interatividade, esses conceitos já eram centrais em quaisquer tipos de jogos. (...) Imersão, em um sentido psicológico e perceptivo, é não necessariamente no sentido cibernético, é uma condição a ser preenchida por qualquer tipo de jogo, por mais rudimentar que seja. (SANTAELLA, 2007: 436-7)

<sup>40</sup> Ver BOLTER *et* GRUSIN, 2000

<sup>41</sup> Ver GRUSIN *et* GROMALA, 2003

Figura 8 – Um dos ambientes da ilha “Lendas Urbanas”



Fonte: tela capturada pelo autor

Seguindo a atmosfera característica do estilo de jogo de “Vampiro”, a maioria das análises destaca, em “tema” coisas como “*arquitetura medieval, cemitério e igrejas*”. Há também menções ao espaço urbano futurista. Há também o destaque de sensações e coisas mais abstratas como “sensualidade”, “boemia” e “sombrio”. Provavelmente, esse tipo de referência advém do caráter mais degenerado dos signos, o que comprova sua degenerescência. É nessas qualidades – e Peirce coloca as qualidades como algo pertencente à primeiridade – que residem os elementos menos simbólicos do ambiente. Já em “proposta”, enquanto alguns participantes apenas fazem menção a coisas como encontrar ou conhecer avatares ou o fato de o ambiente se parecer uma cidade (e, portanto, se propor como tal), há já várias menções ao jogo de RPG. Percebe-se então, desde a análise de primeiro nível – que, lembre-se, busca analisar o signo em si mesmo – uma detecção do forte caráter simbólico do ambiente. Não há espaço pra dúvidas ou desvios: trata-se de um espaço criado para o jogo.

Trata-se de uma característica que merece observação. Em Elon University, por exemplo, havia várias “propostas” diferentes, de acordo com o observador. Em Copacabana,

já houve quase um consenso de que o ambiente servia como um grande espaço para conversas e encontros, embora admitisse intervenções e improvisações. Mas Lendas Urbanas parece ter sido criado única e exclusivamente para o jogo, inclusive de acordo com os participantes da análise (que deixaram isso bem claro na análise de nível 2, como será mostrado). Tanto que a entrada dos avatares do grupo gerava estranheza nos frequentadores habituais da ilha, por não estarem caracterizados como os demais. Assim como em Pandora, era necessário crachá para circular em algumas partes da ilha. Isso talvez também explique o fato de que Lendas Urbanas é um ambiente bastante visitado, ao contrário de Elon University, por exemplo. No entanto, existe um grupo de usuários que sempre visita a ilha, o que a difere de Copacabana, espaço também muito frequentado, mas sempre por usuários diferentes.

Em “possibilidades de ação”, mais uma vez, referências ao jogo. As restrições do ambiente, destinadas exclusivamente aos jogadores, são mencionadas por vários participantes.

Um deles chega a dizer:

É necessário escolher entre ser um jogador (o que implica ter que ler ao “Manual de Sobrevivência” e comprar um kit com poderes) ou ser apenas um visitante (o que, devido às diferenças com os demais frequentadores, torna o avatar facilmente identificável, além de limitar suas possibilidades de ação).

O que, aliás, resume bastante bem as possibilidades de ação apresentadas pelo ambiente.

Em “interpretação”, mais uma vez, o jogo é apontado como motor principal de todas as atividades da plataforma. Mesmo quando os participantes fazem menção a interpretações “lúdicas”, “afetivas” e “comerciais”, explicam em seguida que todas elas estão subordinadas ao jogo que ocorre no ambiente e que o caracteriza.

Ao fim da análise de primeiro nível, na “estrutura/descrição”, todos apontam os tons escuros, o amplo uso do preto e do vermelho e do uso de formas da arquitetura medieval-

gótica e contemporânea. Mais uma vez, vale observar, o uso desses signos serve ao jogo praticado no ambiente.

Figura 9 - Avatar caracterizado como personagem de “Vampiro”



Fonte: imagem capturada pelo autor

É na análise de segundo nível, no entanto, que as análises ficam mais parecidas entre si – o que é provavelmente resultado da força dos símbolos utilizados na construção do ambiente. Em “Referências”, por exemplo, todos identificam o RPG “Vampiro” como sendo a referência principal. Alguns participantes ainda incrementam, lembrando que as referências possíveis podem ser “filme de terror” ou “aventura medieval”, por exemplo.

Em “construção de mundo e agenciamentos”, indica-se o acionamento de símbolos diversos para a construção do ambiente e das possibilidades de ação, como

cores que remetem ao padrão (...) da bandeira do Brasil, linguagem falada e escrita nas paredes – português. Sobre a relação com um RPG para fora do SL, isso é visualizável através de regras específicas, do design dos avatares, suas funções e práticas. O ambiente também possui um conjunto de construções

A “graficalidade” do ambiente também é destacada. É importante notar que essa dimensão de análise ainda causa certa confusão para alguns participantes, que não conseguem

indicar aqui a conexão entre as “referências” e a forma como elas aparecem representadas através dos signos.

Os “vetores a montante” são apontados de várias formas, mas em várias análises aparecem o fato de a representação se voltar, como um todo, para o RPG e para o universo do terror, de uma grande cidade e das lendas de vampiros. Há também referências ao fato de que o ambiente é feito para usuários brasileiros, já que as interações e informações estão em português.

“A jusante” conclui, enfim, o que vinha sendo apontado ao longo de todas as análises: o ambiente usa seus signos para construir um cenário ou, mais ainda, uma experiência, de viver os personagens do jogo “Vampiro – a máscara”. Se antes os jogadores precisavam se vestir com fantasias e procurar lugares como cemitérios para se aproximarem de seus personagens, agora é possível fazê-lo através de uma representação degenerada como o Second Life. E é para esse fim que os signos do ambiente “Lendas urbanas” são utilizados.

Feitas as análises dos três ambientes propostos e levantados os devidos índices que se acredita serem necessários para uma proposição quanto às perguntas feitas anteriormente, encaminha-se o trabalho para sua conclusão.

## 5. CONCLUSÃO

Após a apresentação da fundamentação teórica, a que se dedicou o primeiro capítulo; do objeto, seja através de sua descrição, seja através das visadas teóricas que o observam, como mostrado no capítulo 2; da metodologia através da qual este foi abordado e do relato de pesquisa (apresentados no terceiro e último capítulo), acredita-se ter identificado índices suficientes para apresentar algumas respostas – e outras questões – às perguntas feitas no início deste trabalho. Ou seja, quais seriam os padrões sógnicos das plataformas de realidade virtual? Qual é a linguagem mais adequada e para quais fins num ambiente no qual a degenerescência sógnica é um forte componente? As conclusões serão apresentadas na mesma ordem das análises:

- 1) Representações com altos graus de degenerescência e sem fins claramente expressos são mais adequadas a fins lúdicos, criativos e estéticos. Como identificado das mais variadas formas na análise da Elon University, esse tipo de ambiente pode deixar inúmeras possibilidades de interação abertas. Isso torna o ambiente pouco atrativo para o usuário geral da Internet, que quase sempre procura informações ou jogos narrativos. Esse tipo de ambiente acaba sendo também auto-referente, na medida em que expõe as propriedades, linguagem e possibilidades da própria interface para o usuário na maior parte do tempo. Acredita-se que, paradoxalmente, o “aproveitamento” para o usuário, nesse tipo de ambiente, representativamente tão degenerado, depende justamente do conhecimento de símbolos complexos, quais sejam, os códigos da plataforma e do *software* do qual o ambiente faz parte.

Não por acaso, Elon University, assim como outros espaços virtuais semelhantes, é utilizada por professores, pesquisadores e artistas para empreender experimentos e

estudar possibilidades oferecidas pelo *Second Life*, sejam elas lúdicas, artísticas ou técnicas.

Pode-se dizer, em termos de teoria, que o ambiente possui fortes relações icônicas, principalmente no que diz respeito a qualidades e indeterminação – enquanto não há determinação clara de regras, fins ou propósitos, a maioria das relações se dá por qualidades ou semelhanças. É o caso, por exemplo, do ambiente “da lua”, assim chamado por se guardar semelhanças com aquela superfície.

Quanto a capacidade deste ambiente de gerar a mudança de hábitos, parece haver um problema. Se por um lado ele é por si só um catalisador de mudanças de interpretação/representação, na medida em que leva o próprio usuário a reinterpretá-lo e recriá-lo, por outro ele se fecha aos usuários que desconhecem os símbolos – valha a “oposição” entre o simbólico e o icônico – que compõem sua “matriz”, por assim dizer, isto é, códigos de programação e dinâmicas de operação do próprio *Second Life*. Por esse motivo, o ambiente acaba não sendo o mais indicado para a mudança de hábitos, já que ele só se mostra assim para as pessoas habituadas à sua manipulação.

Isso também remete ao apontado por Pimenta (2006), quando indicara que alguns hábitos se mostram já tão cristalizados para as mentes interpretadoras, que se torna muito difícil para elas se abrir para a mudança de hábitos e/ou novos padrões sógnicos, diferentes daqueles aos quais ela está habituada.

- 2) Representações que se pautam pela interação social, mudando ao sabor delas, são mais adequadas para fins publicitários, lúdicos e sociais. Como observado no ambiente “Copacabana”, a variedade de usuários nesses locais é sempre muito grande, de forma que há poucos usuários que frequentam o ambiente e muitos que

circulam aleatoriamente por lá. Por esse motivo, o espaço é amplamente utilizado para se conhecer pessoas novas e trocar ideias. Eventualmente, também é utilizado para jogos, sejam estes padronizados ou inventados entre as pessoas.

Devido a grande circulação de pessoas, o espaço também se mostra bastante propício para a publicidade e o comércio, já que uma simples “aparição” de uma marca, por exemplo, significa estar exposto a um grande número de pessoas. Isso justifica a presença maciça de empresas no ambiente, como foi observado nas análises.

Quando se pensa na capacidade desse padrão representativo para mudar hábitos, percebe-se que aqui ela é maior que nos ambientes de representações mais “puramente” indeterminadas. Diferente daquele, existe uma proposta – ainda que flexível – de ação, bem como informações sendo trocadas. Isso atrai diversos tipos de pessoas e, eventualmente, devido à linguagem imersiva do próprio *Second Life*, pode gerar mudança de hábitos de representação/interpretação, seja fazendo novos amigos, seja customizando seu avatar de acordo com o ambiente, seja num grau maior, adquirindo preferência por determinada marca que anuncie aqui. Também há uma relação de semelhança entre as interações sociais estabelecidas nesse tipo de ambiente e nas redes sociais como o Facebook, o Twitter e os chats, o que talvez o torne mais “acessível” a usuários acostumados aquele tipo de linguagem e, conseqüentemente, mude seus hábitos.

- 3) Representações fortemente codificadas e voltadas pra fins específicos tendem a ser mais bem aproveitadas para fins narrativos, de simulação e lúdicos. A análise do ambiente “Lendas Urbanas” deu pistas que indicam que o uso da linguagem altamente imersiva da plataforma se mostra interessante para diversificar e ampliar

a experiência de jogos de representação – fato que já aparecia no estudo piloto. Esse tipo de padrão representativo também se presta bastante para a criação de simulações, como identificadas em alguns pontos isolados da “Elon University”, por exemplo, onde havia um planetário para fins claramente didáticos – criado por usuários, dentro da enorme “*sandbox*” que forma o ambiente, além de alguns ambientes populares no *Second Life*, como reproduções de cenários de filmes, universidades, cidades e galerias.

Parece haver um indicativo de que o uso desse padrão de representação sempre se volta para uma ampliação da experiência de se jogar, contar histórias, aprender, divertir, interagir, enfim, através do uso da plataforma imersiva, ou seja, de signos degenerados. Assim sendo, este é também um ambiente que possui grande potencial para a mudança dos hábitos de representação/interpretação. Parece, no entanto, que embora a intensidade dessa mudança possa ser maior do que nos ambientes apresentados na conclusão 2, elas agem também num menor “espectro” de usuários, já que, ao contrário daquelas, essas plataformas tendem a ser visitadas quase sempre pelos mesmos usuários, como um clube ou grupo que se reúne. É uma situação bastante parecida com aquela indicada em pesquisas anteriores (LORENA *et* WENZEL, 2006), nas quais se observava uma linguagem com alto grau de degenerescência e potencial para a mudança de hábitos, mas que só falava ao público que a compreendia, ou seja, aquele que, a princípio, não necessitava ter seus hábitos mudados.

Isso dito, ficam identificados três grandes padrões representativos das plataformas de realidade virtual, contudo, mais do que isso, seus usos mais adequados e para quais fins.

Espera-se, assim, ter contribuído minimamente para a sistematização das novas linguagens multicódigos, facilitando seu uso mais diversificado, difundido e para fins mais diversos.

## 6 REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. **Assunto-Re: Cibercultura a 8 mãos: morte, permanência, renascimento e métodos. Para uma epistemologia da cultura das redes.** In: Anais do III Simpósio da ABCiber. SP: CD-ROM. 2009.

AU, Wagner James. **Os bastidores do *Second Life* – notícias de um novo mundo.** São Paulo: Idéia e Ação, 2008

BERGER, Peter e LUCKMANN, Thomas. **A Contrução Social da Realidade.** Petrópolis: Vozes. 1985

BOLTER, Jay David. e GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding new media.** Cambridge: MIT Press, 2000.

BOLTER, Jay David. e GROMALA, Diane. **Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency.** Cambridge: MIT Press, 2003.

BRAGA, José Luiz. **Interatividade & Recepção.** In: NETO, Antônio Fausto; HOHLFELDT, Antônio; PRADO, José Luiz Aidar; PORTO, Sérgio Davrel. (Org.). *Interação e Sentidos no Ciberespaço e na Sociedade.* Porto Alegre: Edipucrs, 2000.

\_\_\_\_\_. Projeto **Casos de pesquisa empírica na constituição do Campo da Comunicação.** CNPq/ Unisinos, período de 2008-2011

\_\_\_\_\_. **Protocolos para um estudo sobre pesquisa empírica em comunicação.** Unisinos (mimeo), 2009a.

\_\_\_\_\_. **Comunicação é aquilo que transforma linguagens.** Apresentado no XVIII Encontro da Compós, GT Comunicação e Sociabilidade, Belo Horizonte, PUC/MG, 2009b.

\_\_\_\_\_. **100 casos de pesquisa empírica – Análise performativa.** Unisinos (mimeo), 2009c

CSORDAS, Thomas J. **Introduction: the body as representation and being-in-the-world.** In: CSORDAS, Thomas J. (org.). *Embodiment and Experience: the existencial ground of culture and self.* Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

ECO, Umberto *et* SEBEOK, Thomas A. **O signo de três.** São Paulo: Perspectiva. 1991

FELINTO, Erick. **Materialidades da Comunicação: por um novo lugar da matéria na Teoria da Comunicação**. Niterói, Brasil: Revista Ciberlegenda, n. 5, 2001. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm>>. Acessado em 25/02/2010.

FRAGOSO, Suely. **de interações e interatividade**. Revista Fronteiras, São Leopoldo - RS, v. 3, n. 1, p. 83-95, 2001

GRAU, Olivier. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. SP: Editora UNESP e Editora SENAC. 2007.

JENSEN, Jens J. **Interactivity – tracking a new concept in media and communications studies**. In: Nordicom Review 1/1998. Special Issue: The XIII Nordic Conference on Mass Communication Research. Disponível online em <[http://www.nordicom.gu.se/common/publ\\_pdf/38\\_jensen.pdf](http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf)> Último acesso em 15/01/2010.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001

LAUREL, Brenda (org.). **The art of human-computer interface design**. Reading: Addison-Wesley, 10<sup>a</sup> ed, 1996.

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

LORENA, Dimas Tadeu Filho *et* WENZEL, Camila . **Os jogos eletrônicos como plataforma para o ciberativismo: Estudo de caso do McDonald's Videogame**. CASA. Cadernos de Semiótica Aplicada, v. 4, p. 7, 2006.

LORENA, Dimas Tadeu Filho. **World Jump Day, Ativismo Lúdico e Pragmatismo**. In: Anais do XII Congresso da Comunicação na Região Sudeste - Intercom Sudeste, 2007.

\_\_\_\_\_. **Por que degenerar? - A degenerescência sígnica como possibilidade para construção de novas interfaces gráficas para a Internet**. In: XII CELACOM - Colóquio Sobre a Escola Latino Americana de Comunicação, 2008. Anais do CELACOM 2008, 2008.

\_\_\_\_\_ *et* WENZEL, Camila. **A degenerescência sígnica do metaverso: estudo comparativo entre a web e o Second Life**. In: PERNISA JUNIOR, Carlos *et* FUSER, Bruno. Comunicação e Tecnologias. RJ: E-papers. 2009.

\_\_\_\_\_ *et* PERANI, Letícia. **O que você está fazendo agora? - Twitter, pragmatismo e a experiência do usuário web**. Artefactum - Revista de estudos em linguagem e tecnologia, v. 3, p. 367-378, 2009.

MANOVICH, Lev. *After Effects, or How Cinema Became Design*. In: MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. Disponível em <<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>> Acessado em: 26/02/2010.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*understanding media*). São Paulo: Cultrix. 2002.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Ed. UNESP. 2003.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica – de Platão a Peirce**. SP: Annablume. 2005

PEIRCE, Charles S. **Collected Papers**. 8 vols. Cambridge: Harvard University Press, (1931-1958).

\_\_\_\_\_. **The essential Peirce**. 2 vols. Indiana University Press, 1998.

PERANI, Letícia. **Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional**. Disponível em: <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=143369](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=143369)> Acessado em: 25/02/2010

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias**. Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

PIMENTA, Francisco José Paoliello. **Hipermídia e Ativismo Global**. RJ: Editora Sotese. 2006

\_\_\_\_\_. **Semiótica e plataformas interativas multicódigos**. In: Anais do I Seminário de Epistemologia e Pesquisa em Comunicação. São Leopoldo: UNISINOS, 2009.

PIMENTA, Francisco José Paoliello e LORENA, Dimas Tadeu Filho. **Summum bonum na rede: a conectividade é algo admirável?**. In: E-compós, ed. 9. 2008 Disponível em: <[http://www.compos.org.br/files/02ecompos09\\_Pimenta\\_Lorena.pdf](http://www.compos.org.br/files/02ecompos09_Pimenta_Lorena.pdf)> Acesso em: 26/12/2009

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

RAFAELI Sheizaf. **Interactivity: From new media to communication**. In: Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science Vol. 16 p. 110-134, Sage: Beverly Hills, CA, 1998. Disponível em <<http://sheizaf.rafaeli.net/>> Último acesso em 15/01/2010

SANTAELLA, Lucia. **Estética – de Platão a Peirce**. São Paulo: Editora Experimento, 1994

\_\_\_\_\_. **A teoria geral dos signos: Como as linguagens significam as coisas**. 2<sup>a</sup> ed. São Paulo: Pioneira, 2000.

\_\_\_\_\_. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. “Contribuições do pragmatismo de Peirce para o avanço do conhecimento” in Revista de Filosofia, Curitiba, v.16, n. 18, p. 75-86, jan/jun. 2004a

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004b.

\_\_\_\_\_. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. SP: Paulus, 2007a

\_\_\_\_\_. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2007b

SANTAELLA, Lucia *et* NÖTH, Winfried. **Imagem. Cognição, semiótica, mídias**. São Paulo: Iluminuras, 1999

SILVA, Marco. **Interatividade: uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação**. Apresentado no IX Encontro da Compós, Porto Alegre, 2000

VENTRUELLI, Suzete. **Arte: Espaço\_Tempo\_Imagem**. Ed. Universidade de Brasília. Brasília, 2004

WILSON, Brian. **O falibilismo de Peirce, realismo e o método científico de investigação**. In: Anais do 7º encontro nacional sobre o pragmatismo. Disponível em: <[http://www.pucsp.br/pos/filosofia/Pragmatismo/eventos/7encontro/7enc\\_res\\_com\\_brian\\_wilsonl.htm](http://www.pucsp.br/pos/filosofia/Pragmatismo/eventos/7encontro/7enc_res_com_brian_wilsonl.htm)> Acessado em: 26/12/2009

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Disponível em <[www.vasulka.org/Kitchen/PDF\\_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html](http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html)>. Acessado em 10 jul. 2009.

## 7 APÊNDICES

Os apêndices são compostos pelas fichas de análise performativa de todo o grupo. A participação de alguns dos integrantes varia de acordo com as análises pois só foram levadas em consideração as fichas daqueles que, além de preenchê-las, participaram do encontro posteriormente, levando em consideração também as idéias dos demais e completando assim a análise performativa.

### **Análise piloto: Pandora Na'vi World – NAVITAR**

**Dimas**

#### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

##### **1. Tema**

Floresta, selva, fantasia, planeta alienígena. (Invasão, Base militar).

##### **2. Proposta**

Trata-se de um espaço que simula um mundo alienígena. A maioria desse mundo é uma floresta, com plantas e animais coloridos e diferentes. Existe, no meio da floresta, um laboratório humano. A finalidade pretendida para o ambiente é servir de cenário para um jogo no estilo RPG, onde, ao que parece, humanos e alienígenas compõe dois “times” adversários.

##### **3. Possibilidades de ação do usuário**

Uma vez dentro do jogo (aceitando os scripts necessários) é possível lutar, interagir, enfim, jogar o RPG do qual o ambiente é parte. Como visitante, é possível explorar quase todos os ambientes (alguns, como o laboratório humano, estão fechados para visitantes). Não é possível voar, nem falar ao microfone, já que a língua local, o Na'vi, depende de um tradutor textual. Em alguns ambientes, poseballs permitem tipos de ação específicos, como participar de rituais, rezar ou mesmo ler pensamentos. (Observar a representação da natureza, ouvir barulho de animais.) (Comprar objetos, roupas, acessórios. (Limitações da interface, do avatar com seus objetos “incorporados” e das regras do próprio ambiente, em termos de código e sociais).

##### **4. Interpretação**

O ambiente é interpretado, em especial por seus usuários mais frequentes (os jogadores), como um cenário de jogo. Sua função parece ser instrumental e narrativa. Prova disso pode ser observada quando se coloca o chapéu de visitante que diz “Don't kill me”. Isso coloca o visitante ocasional “para fora” do universo do jogo, uso pretendido e efetivo do ambiente. (Três principais atividades:

explorações lúdicas, afetivas e comerciais. Encontros casuais, explorações estéticas, utilizado por clãs para encontros e lutas. Fazer compras, alugar ambientes, vender.)

## **5. Estrutura/descrição**

O ambiente chama atenção por suas cores berrantes e formas extravagantes. Árvores, arbustos e flores são em sua maioria coloridos em cores cítricas e fluorescentes. Suas formas, no entanto são eventualmente distorcidas, parecendo extraordinariamente grandes ou retorcidas. Predominam as cores verde e azul. Os habitantes do planeta tem pele azul, cabelos compidos (geralmente amarrados em tranças) e corpo longilíneo, usam trajes sumários. Os humanos usam roupa militar e máscara para respirar (índice de que o ar do planeta é tóxico há humanos). As construções humanas são, em geral, cinza e simbolicamente relacionadas à tecnologia avançada. As estruturas do mundo Na'vi (muitas naturais) se relacionam à natureza e ao misticismo, algumas contendo inclusive velas e poseballs que colocam os avatares em posição de adoração/prece.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

O ambiente é uma referência direta ao universo construído por James Cameron em seu filme Avatar. Nomes, lugares, fisionomias e a própria língua “Na’vi” são citações ao que se pode ver no filme. Várias plantas e animais são reproduzidos de forma a ser o mais fiel possível ao original (como a árvore das almas, onde se pode ver inclusive os “inseto-água-viva” voando em torno da cabeça do seu avatar). O conflito humanos-nativos também é reproduzido. Mesmo as máquinas que permitem que um humano “entre” num corpo de Na’vi estão presentes.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

As referências são acionadas de modo a permitir que o cenário para o jogo, fim pretendido do ambiente, seja o mais parecido possível com o do filme. Trata-se de uma criação no âmbito do “fan culture” e há uma clara intenção de criar novas histórias interativas (narrativas, portanto) utilizando-se do universo do filme “Avatar”. O mundo é construído, portanto, como uma SIMULAÇÃO de Pandora, o planeta criado para a produção cinematográfica.

Vários são os agenciamentos possíveis, sendo os mais consideráveis a possibilidade de luta (contando inclusive com “pontos de vida” e uso de armas e golpes), a “circunscrição” de espaços de ação (existem espaços onde é possível simular rituais, espaços de batalha, espaços inóspitos, espaços fechados), que permite agenciamentos específicos (affordances). A interferência direta no ambiente é limitada e provavelmente fica restrita aos proprietários da ilha (que podem construí-la e alterá-la). Sons que simulam o ambiente físico e o mostrado no filme de Cameron e outros.

### 3. Vetores a montante

Como referido, trata-se de um ambiente que busca reconstruir os signos utilizados no filme de forma a torná-los cenário para um jogo. Trata-se, portanto, da reapropriação (tradução intersemiótica) de signos simbólicos de um meio para o outro. Parece haver um claro apelo no sentido de tornar mais INTERATIVO o repertório sógnico disponível na obra cinematográfica, transformando-a num jogo. Haveria, assim, um tensionamento em direção à interatividade, uma construção sógnica simbólica que busca a degenerescência, de forma a permitir que os fãs possam experimentar novas articulações (novos hábitos de interpretação/representação?) dos símbolos de “Avatar”.

### 4. A jusante

O ambiente pede para ser entendido como uma plataforma de JOGO. Sua auto-referencialidade fica clara no momento em que os visitantes tem que ser identificados para que não seja “inclusos” na dinâmica do jogo e, portanto, mortos. Também é necessário que se conheça o repertório sógnico de “Avatar” para que a experiência no ambiente seja “completa”, ou seja: por se tratar de signos simbólicos, é necessário o conhecimento, a experiência colateral, que permitirá a geração de interpretantes mais ricos em relação aqueles signos. De outro modo, a fruição do ambiente será bastante restrita e limitada a seus aspectos mais icônicos e indiciais. Sendo assim, parece que embora degenere alguns signos e propicie novas experiências, essas experiências estariam restritas a um tipo específico de usuário: o fã de Avatar que pretende interagir com o universo da narrativa do filme. O ambiente se coloca então como uma plataforma de fim lúdico, claramente delimitado.

## Renato

## Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

### 1. Tema

Floresta e laboratório (Filme Avatar (2009) de James Cameron).

### 2. Proposta

Simulação do ambiente de Pandora, do filme James Cameron. Lugar para encontros de avatares do SL, sobretudo os caracterizados como Na’vi, para RPG, encontros casuais e explorações diversas.

### 3. Possibilidades de ação

Caminhar, correr. Encontrar avatares. Sentar em determinados lugares. Observar a representação da natureza, ouvir barulho de animais. Comprar objetos, roupas, acessórios. (Limitações da interface, do avatar com seus objetos “incorporados” e das regras do próprio ambiente, em termos de código e sociais). Não é possível voar, nem criar objetos ou estruturas dentro do ambiente.

#### **4. Interpretação**

Três principais atividades: explorações lúdicas, afetivas e comerciais. Encontros casuais, explorações estéticas, utilizado por clãs para encontros e lutas. Fazer compras, alugar ambientes, vender.

#### **5. Estrutura/descrição**

(Cores depende da resolução, do horário do dia escolhido pela pessoa) Mas, no geral cores muito vivas na floresta, principalmente sob variados tons de verde e azul. Na parte principal do ambiente (em nAvitar), onde é possível se teleportar para vários lugares, as cores são cinza, lembram uma estrutura metálica. Com fotos nas paredes, possibilidade de clicar e comprar objetos, adicionar kits grátis para visitantes etc. Símbolos que remetem aos Na'vi, robôs, lugares e personagens do filme de Cameron.

### Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

#### **1. Referências**

Com certeza ao filme de James Cameron (é tão forte que a própria análise anterior não pode ser pura sem citar isso, muita codificação cultural, sobre codificações de dados bastante codificados).

#### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

Através da interface (do ambiente onde se pode “olhar através de” e “olhar para” e das dinâmicas do avatar. Através de fotografias e imagens coladas nas paredes do ambiente que remetem aos Navi e a própria caracterização dos avatares. Sons que simulam o ambiente físico e o mostrado no filme de Cameron e outros.

#### **3. Vetores a montante**

Utilização de regras da interface e sociais (escolha de clã, regras do RPG, regras de compra e venda etc.) para manutenção de uma referência direta ao ambiente criado por Cameron. Mas há a possibilidade de visitantes de contextos diferentes participarem e observarem as relações trocadas ali dentro. Não é possível voar, nem criar objetos ou estruturas dentro do ambiente.

#### **4. A jusante**

Ambiente pretende manter espaço tanto para uma relação direta com o filme de Cameron e desenvolver uma espécie de narrativa fiel, embora dinâmica e não presa ao que aconteceu no filme.

### **João**

## **Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos**

### **1. Tema**

Mundo de fantasia, cenário futurista, povos nativos, floresta alienígena, ocupação militar, guerra entre povos.

### **2. Proposta**

Duas propostas principais podem ser facilmente apreendidas: 1) A reprodução de um mundo fantástico, no qual vivem seres humanóides (os Na'vi) e humanos (militares, invasores, civis e visitantes), além de plantas, criaturas e objetos próprios desse universo. 2) possibilitar a interação dos “jogadores” como em um grande jogo de interpretação de papéis.

### **3. Possibilidades de ação**

Andar, correr, voar (mesmo que não permitido pelas normas do jogo de RPG; na floresta é possível voar plenamente, na base humana, o avatar apenas “paira” sobre o chão), interagir com outros jogadores e operar alguns objetos no cenário (abrir portas, pegar itens, tocar flores e plantas), comprar itens no “vendors area”, dançar em volta das fogueiras, meditar.

### **4. Interpretação**

A maioria dos usuários se utiliza de avatares “vestidos” como os Na'vi ou “humanos” para interpretar papéis; eles são personagens/autores de uma grande narrativa: a história da coexistência das

raças no planeta Pandora. Eles agem como se fizessem parte de povos reais (“fazendo” diplomacia, guerra, política, leis próprias) e conversando em um idioma próprio, no caso dos Na’vi.

## 5. Estrutura/descrição

Os principais ambientes “visitáveis” são: 1) “Forest”, a floresta; o lar dos Na’vi 2) “RDA HQ”, a base humana; lugar de ocupação militar dos humanos.

### 1. A Floresta:

A floresta fica em uma ilha; a vegetação e os animais estão sobre montes e barreiras de pedra, e em algumas rochas “flutuantes”. Vista à “noite” (no SL), a “flora alienígena” apresenta tons escuros, variando entre verde, roxo e azul, com detalhes em cores claras, brilhantes, fosforescentes, como lâmpadas de neon acessas (brancas, azuis e roxas em sua maioria). Esse matiz cria um contraste entre o escuro dos troncos e rochas com o brilho cintilante das plantas vivas e dos seres animados da floresta. A água que forma um pequeno córrego no centro da ilha é quase “etérea”, por sua cor azul-piscina claro e pela discreta camada de vapor que a recobre. No céu, vemos estrelas coloridas nítidas e distantes. Em adição as “plantas”, a água (e as quedas d’água), alguns animais podem ser encontrados nesta floresta; só alguns tem movimento, os outros apenas “espiam”, quietos, a passagem do avatar pela mata.

Além da flora e fauna do lugar, alguns objetos/construções ganham destaque. Por exemplo, as fogueiras tribais, as tochas e outros suportes para fogo. Em uma clareira, uma nave semelhante a um helicóptero está caída e em chamas. Dentro de uma estrutura que remete a uma árvore oca, algumas folhas grandes, verdes e translúcidas (que estão esticadas no interior do local como “redes”) são utilizadas como dormitório e local de repouso para os Navis. Existem outras edificações na floresta, todas de aparência rústica: uma ponte de cordas, dólmens (onde é possível meditar), altares, um trono de pedra, “ocas” escavadas no interior de grandes árvores e estruturas parecidas com colméias. Alguns lugares são flutuantes. Nesses lugares, nos mais altos, uma névoa branca cobre parte da visão do usuário.

Estranhas criaturas pairam sob os céus estrelados; são parecidos com dragões pequenos, e tem asas pequenas e presas ao corpo; são animais muito coloridos. No chão, criaturas semelhantes a cavalos e alguns, menores, parecidos com gazelas azuis de quatro olhos, podem ser vistos em locais determinados.

Certas plantas reagem ao toque do avatar: algumas apenas se recolhem quando esbarradas, outras se esvanecem em uma nuvem de poeira laranja que se dissipa no ar.

Em um vale dentro da floresta, há uma construção humana. Uma grossa porta de metal dupla separa o interior do que parece ser um pequeno alojamento militar; pouco menor do que um micro-ônibus. Um avatar humano com trajes militares (coturno e calça) pode ser encontrado aqui; além dele, duas “camas” que lembram equipamentos de bronzeamento artificial, um computador pessoal high-tech, e outros aparatos tecnológicos. Na parede, uma placa com uma logomarca e os escritos: “RDA –

resources development administration”. Predominam as cores cinza, o lugar parece feito de metal e tem uma rampa de metal que permite o acesso; caixas de equipamentos estão em todo o arredor.

### 3. A base humana:

O avatar é “teleportado” próximo a um campo de treinamento com armas de fogo. Na base, praticamente todo o lugar por onde pode-se caminhar é plano e acinzentado. Percebemos logo que o campo militar humano é constituído de menos informação visual, predominando as cores cinza e marrom, com alguns detalhes mínimos em azul, amarelo e verde claro (vidros, lâmpadas e objetos menores). Além do labirinto para treino com armas, existe na base um lugar pra treinamento físico, como visto nos quartéis (tábuas suspensas, cordas). Ainda do lado de fora das instalações, o avatar tem acesso a uma quadra de basquete com bola “arremessável”. Certas construções se destacam: uma casa suspensa feita de madeira e coberta por palha, salas de briefing com mapas coloridos, computadores, sinais de alarme, caixas e outros aparatos tecnológicos. Além destes, um pequeno escritório pessoal, com cadeira, escrivaninha, tapete, um quadro e armas penduradas na parede. Através de uma passagem na parede é possível sair desse lugar para um “quarto” (cama, caixote, livro de cabeceira etc.) e em um desses “escritórios” estão duas “jaulas” de metal. Camas de campanha e armários de ferro podem ser vistas no interior de algumas das salas do QG. Há uma “unidade de saúde”, onde é possível ver uma “cama de operação” high-tech, pegar luvas de látex e abrir armários de medicamentos.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### 1. Referências

A principal e mais óbvia referência é ao filme “Avatar”. Poderíamos também defender que há uma referência aos jogos de RPG em geral, enquanto um tipo específico de jogo/narrativa (os personagens têm uma “ficha” sobre a cabeça).

A bandeira americana na base humana, remete ao imperialismo e a dominação dos povos nativos pelos colonizadores (relação presente também no filme).

### 2. Construção de mundo e agenciamentos

Os objetos da plataforma foram modelados de modo a se parecerem com os elementos vistos no filme. Por exemplo, as flores que se fecham ao serem tocadas (como descrito acima). Contudo, algumas releituras foram feitas, como os animais imóveis que foram colocados para “ilustrar” a floresta Na’vi.

Além das muitas “paráfrases” do filme, os criadores permitiram que um jogo de RPG se desenrolasse na plataforma. Esse jogo ocorre por meio de um mecanismo pago de combate entre avatares que gera uma “ficha de personagem”. Cada avatar tem uma ficha, com valores como “H 100%”, referentes a porcentagem de “saúde” daquele personagem, entre outras informações. São dados úteis apenas para quem joga o jogo de RPG.

### **3. Vetores a montante**

A participação no RPG que dá “vida” à plataforma é restrita aos pagantes; somente aqueles com o dispositivo de combate (comprado na vendor area) são considerados ativos no jogo. Itens, vestuário e outros objetos também precisam ser adquirido em linden dollars, a moeda do Second Life. Logo, uma parte significativa da plataforma (o primeiro lugar para onde você é teleportado é a “vendors area”) é dedicada à venda de produtos virtuais.

Para os visitantes, é possível apenas “passear” pela plataforma. A interação com objetos e outros avatares acontece em “OOC” (out of character), ou seja, fora do jogo de RPG. Todavia, mesmo agindo apenas como visitante, é possível ter uma experiência de “ambientação” e, talvez, imersão, no mundo criado pelo filme Avatar.

### **4. A jusante**

A conjunção dos elementos gráficos e sonoros extraídos do filme, com esse sistema de mediação do comportamento dos usuários, visa proporcionar a sensação de atuar dentro da grande narrativa que envolve o mundo de Pandora. Apesar das limitações de interação com os objetos (os animais estáticos da floresta), a liberdade de criação de enredos para os povos, humano e Na'vi, motivaria a existência virtual dos indivíduos dessas raças.

## **Letícia**

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### **1. Tema**

O mundo ficcional de Pandora, baseado no filme Avatar, de James Cameron

#### **2. Proposta**

Mundo construído para possibilitar *Role Playing Games* (RPGs) baseados no filme Avatar.

#### **3. Possibilidades de ação**

É possível andar pelo ambiente, observar ações, manipular alguns objetos (como a Árvore das Almas) e se engajar em ações de RPG. Troca de objetos entre usuários.

#### **4. Interpretação**

Além do uso em RPGs, o mundo possibilita a participação de “visitantes”, que exploram e utilizam o ambiente sem se engajarem nos jogos – ou seja, o usuário não precisa estar totalmente imerso na representação de papéis para fazer sua fruição do ambiente.

## **5. Estrutura/descrição**

Pandora é uma ilha que utiliza cores vívidas, impactantes, simulando com boa exatidão os ambientes construídos para o filme Avatar. Existem objetos que imitam as formas de animais encontrados em Pandora, como *Hammerhead Titanotheres* e *Direhorses*, que servem como objetos decorativos para o ambiente. Predominância de cores fosforescentes (representando a bioluminescência vista em Avatar) nas plantas do ambiente, que são majestosas, talvez para provocar o mesmo impacto visual que o filme provoca. Há também construções que se assemelham aos laboratórios e casernas utilizados pelos humanos. Embora os objetos e construções não sejam exatamente iguais aos do filme, são facilmente reconhecidos e entendidos.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

A ilha é uma representação do mundo de Pandora, do filme Avatar; por esta razão, todos os elementos deste ambiente fazem referência à objetos e criaturas que pertencem àquela mitologia.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

Primeiramente, as referências à Pandora são construídas de forma gráfica, com formas e objetos relacionados ao filme, possibilitando a imersão do usuário naquele pretense mundo. As ações possíveis para os usuários também trazem óbvias similaridades com as ações realizadas pelos personagens do filme Avatar: caminhar por aquele mundo diverso, se conectar com a Árvore das Almas etc. Porém, são poucas as possibilidades de interação possibilitadas aos usuários, deixando uma dúvida: será que tínhamos poucas ações por sermos visitantes, ou mesmo usando um avatar Na'vi a ênfase é em uma ação mais “verbal”, com representação oral das falas e acontecimentos do filme? (nesse caso, o ambiente serviria apenas como um palco para a interpretação dos envolvidos no *role playing*).

### **3. Vetores a montante**

Todos os elementos (objetos e construções) presentes na ilha analisada levam à percepção que estamos imersos em um ambiente que, se não é exatamente igual, é bem parecido com o ambiente mitológico de Pandora. É difícil deixar de associar as coisas que encontramos nesta ilha com os itens visualizados anteriormente no filme.

#### 4. A jusante

Pareceu-me que toda a elaboração construção gráfica da ilha Pandora leva à impressão que estamos em um palco de teatro, habilmente construído para a representação de papéis em um *role playing game*. Os agenciamentos possíveis parecem ser negligenciados, já que a ênfase seria na representação de acontecimentos baseados no filme de forma oral.

#### Teresa

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### 1. Tema

Floresta, invasão, base militar.

#### 2. Proposta

Uma floresta grande e antiga X um alojamento recente e temporário. Mostrar a aldeia Navi e os preparativos do exército invasor.

#### 3. Possibilidades de ação

O que é possível fazer no ambiente: correr, andar, nadar, meditar, deitar, não é possível voar.

#### 4. Interpretação

Campo de batalha. A Floresta: local que deve ser dominado pelo exército X lar Navi que deve ser preservado.

#### 5. Estrutura/descrição

- Descrição minuciosa do(s) ambiente(s), suas características, cores e formas predominantes, tipo de usuário, imagens utilizadas, seus aspectos icônicos, indiciais e simbólicos.

Floresta:

Cores predominantes verde, marrom, azul claro e cinza. Formas em espiral, casas em formato esférico.

Troncos de árvores, diferentes tipos de folhas, grama baixa, pedras cobertas de musgo, caminhos de pedra, troncos mais largos ocos, pontes de tábuas amarradas, mato alto e transparente, cogumelos, água corrente, fogueiras.

Folhas que servem como cama, interior do tronco oco que serve como abrigo, folhas que servem como poltrona.

Base militar:

Predominância das cores cinza e verde musgo, ambiente escuro.

Camas de soldados, mesas, armas, computadores, luzes, paredes de cimento, portas de metal, vaso sanitário, cadeiras.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### 1. Referências

- Referencia à “descoberta” de uma civilização.
- Referencia ao exército americano e suas guerras por recursos naturais e contra povos inferiormente armados.
- Referencia ao filme Avatar, nos locais de informação há fotos do cartaz do filme.

Os elementos presentes na base militar fazem referencia ao cenário dos soldados reais, camas, computadores, a bandeira americana hasteada. Há salas com muitas armas expostas nas paredes. Na floresta as referencias ao universo Navi está em tudo já que é uma floresta peculiar (tipos e tamanho das plantas, os animais) tipos de casa e as armas remetem à sociedades africanas e indígenas.

### 2. Construção de mundo e agenciamentos

A land é construída utilizando elementos gráficos que remetem ao filme. Os objetos montam um cenário para que o avatar visitante ou o jogador do RPG se sinta imerso dentro do próprio filme. Ao jogadores do RPG de pandora são dadas mais possibilidades de ação como atirar e voar.

### 3. Vetores a montante

Os signos presentes na ilha constroem cenários iguais aos do filme Avatar para compor um jogo de RPG, onde seus jogadores criam novas batalhas e histórias baseadas na relação inicial apresentada no filme. As rígidas regras servem para manter esse paralelo com o filme.

### 4. A jusante

Uma land de signos degenerados que servem de cenário para o jogo e contem códigos específicos para os fãs do filme, que serve como uma apresentação do planeta e das linhas de força que direcionam as ações que são ampliadas no RPG de Pandora

## **Análise 1: Elon University**

### **Dimas**

Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

## 1. Tema

Espaço, museu, paisagem lunar, exploração espacial, Campus universitário, experimentações artísticas.

## 2. Proposta

A ilha possui três ambientes, cada um com um tipo de proposta. O museu funciona como uma exposição de temas e personalidades importantes. A estação espacial se propõe a ser um espaço de aprendizado sobre exploração espacial e astronomia, com vídeos, planetário, telescópio e modelos de aeronaves e plataformas de lançamento. A “lua” se mostra como um grande espaço de exploração. Todos os ambientes possuem sandboxes, permitindo construção de objetos pelo usuário.

## 3. Possibilidades de ação

É possível caminhar, correr e voar por toda a ilha. Alguns ambientes oferecem possibilidades específicas de ação, como voar em meteoros ou pilotar veículos. A ilha possui inúmeras sandboxes onde é possível construir objetos. Também é possível assistir vídeos e ouvir música.

## 4. Interpretação

O ambiente é interpretado como ferramenta a ser utilizada educacionalmente, seja em sala de aula, seja fora dela. Pode-se encontrar professores discutindo formas de utilizar lugares como “o planetário” em aula. Alguns usuários também utilizam as sandboxes para livre criação dos mais diversos objetos. INTERAÇÃO CONFIGURA DIRECIONAMENTOS DE INTERPRETAÇÃO.

## 5. Estrutura/descrição

A ilha possui três ambientes, cada um com características próprias:

- Lua: paisagem insólita e desértica, cores escuras predominam. Céu preto e solo arroxeadado. Tons de cinza, amarelo e preto nas “cápsulas” espaciais e veículos. Não há regiões delimitadas ou lugares específicos. Há um elevador, através do qual é possível subir pelos diversos níveis de uma alta “montanha” que ocupa quase todo o ambiente. Em cada andar, é possível caminhar por plataformas e observar o ambiente por diversos ângulos. O ambiente possui sons “espaciais” e toca músicas cujas letras falam da lua, do espaço sideral e de planetas.
- Museu dos direitos civis: predominam tons pastéis, em especial de cores quentes. Trata-se de um prédio pequeno no qual são expostas fotos, bandeiras e cartazes de pessoas e fatos históricos, além de vários textos. Há um jardim, com alamedas e

caminhos floridos, e uma loja de presentes, onde é possível encontrar objetos que referenciam a coleção exposta no museu.

- Estação espacial: predominam novamente os tons pastéis, mas dessa vez de cores frias, em especial verde, cinza e azul. Existem inúmeros ambientes para visitaç o, todos sobre exploraç o espacial e astronomia. H  um planet rio, um telesc pio, uma plataforma de lançamento de foguetes e v rios jardins com exposiç es, “salas de palestra” e audit rios. Tel es passam v deos em alguns pontos do ambiente.

### An lise N vel 2 – Ligada   secundidade, o signo em relaç o ao seu objeto din mico

#### **1. Refer ncias**

H  refer ncias claras   Nasa (com exposiç o de logomarca), a diversas personalidades que contribuíram para a conquista de direitos civis nos Estados Unidos, a museus em geral (o museu se parece com qualquer museu imagin vel, o mais convencional poss vel) e   lua. Cada um dos tr s ambientes parece representar exatamente aquilo que se prop e, sem experimentaç es ou intervenç es muito “incomuns” a essas representaç es.

#### **2. Construç o de mundo e agenciamentos**

As refer ncias s o acionadas de forma a conferir verossimilhança aos ambientes. O museu, por exemplo, traz personalidades conhecidas no contexto dos direitos civis norte-americanos, em fotos e textos explicativos. A estaç o espacial traz logos da NASA e refer ncias diretas a projetos, miss es e prot tipos da ag ncia, al m de reproduç es “fi is” de instrumentos como os telesc pios. Na lua, procura-se reconstruí-la segundo o “imagin rio” do que seja a lua, sua superf cie e sua atmosfera. Aqui h  um maior grau de “invenç o”, j  que se pode transitar por plataformas e aparelhos que n o est o verdadeiramente na superf cie lunar. No entanto, s o constru dos de forma a representar esses espaços da forma como seriam se realmente existissem, o menos “ficcional” poss vel. Devido as sandboxes e a liberdade de locomoç o e interaç o desses ambientes, os agenciamentos s o in meros, sendo poss vel, inclusive, editar construç es prontas.

#### **3. Vetores a montante**

O ambiente busca n o contextualizar, rotular, suas representaç es, de modo a deixar seu uso da forma mais livre poss vel. Por ter sido criado por uma universidade, talvez isso se

deva a pretensão de mantê-lo como ambiente para estudo, pesquisa e aprendizado. Isso também é observado na interpretação que alguns usuários fazem dos usos possíveis deste meio. Parece, portanto, que o ambiente se volta a suas referências como um “instrumento” ou “laboratório” para o aprendizado e o ensino, possibilitando também a criação e a improvisação.

#### **4. A jusante**

O ambiente não tem proposta clara de interpretação. Ele não “pede para ser visto” de uma maneira específica, mas sua própria configuração em três áreas tão diferentes mostra que ele pode ser interpretado da maneira como convier ao usuário, dependendo do fim pretendido por ele. Por isso, talvez, que a jusante depende diretamente da mente interpretadora, sendo o ambiente uma espécie de “sandbox” gigante ou de “livro em branco” em constante escrita.

### **João**

#### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

##### **1. Tema**

Campus universitário, locais de encontro e debate, Astrologia, Física, Matemática, planetas e demais astros, exploração do espaço.

##### **2. Proposta**

Expor graficamente relações e dinâmicas próprias de planetas, estrelas, satélites e outros corpos astrológicos. Permitir ao usuário o contato, via avatar, com esses objetos. Oferecer, através de recursos multimídia, dados de “fora” da plataforma, como fatos científicos, tabelas e mapas. Promover o encontro de “avatars” dos interessados nesse tipo de discussão.

##### **3. Possibilidades de ação**

Andar, correr, voar, interagir com outros jogadores e operar alguns objetos no cenário (tocar painéis, pegar itens, “ler” murais de informação). Comprar itens no “gift shop”. Entrar nos “planetários”; visitar as diversas “repartições” do “campus” como a “lua artificial”. A plataforma ainda disponibiliza algumas ações muito específicas, como a de participar de encontros e “palestras” e responder a questões de “curiosidades” sobre física-espacial.

##### **4. Interpretação**

A visualização “realista” das tecnologias envolvidas nas viagens ao espaço, pode produzir certo efeito de autenticidade por intermédio daqueles signos gráficos que apresentam correspondência com o real (medidas, tamanho em relação ao avatar, forma e cor). Além

deste fato, outro elemento que contribui para essa “autenticidade” são as informações teóricas a respeito dos fenômenos ali representados. Como consequência dessas duas observações, podemos ter uma hipótese inicial de que é uma plataforma que apresenta possibilidades outras de representar o real que não o meramente “lúdico”.

## **5. Estrutura/descrição**

### **5.1 Elon University (Campus):**

O objetos que compõem este que estou chamando metaforicamente de “Campus” foram colocados em uma ilha, onde não é tão evidente que de fato “seja uma ilha” (não há finalidade de significado nesse caso, apenas o que ocorre é que parte das plataformas no Second Life são ilhas).

Os principais elementos gráficos são: a grama, as flores ornamentais, os passeios de cimento e os muros, vidros e telhados das construções fechadas. Considero esses elementos principais pois estão em maior número (e mais repetidos) pelo espaço.

Mas alguns elementos de composição se realçam do cenário. São vários, mas procurei listar alguns mais evidentes: pequenos “planetários” onde é possível coletar informações (em forma de “textos-objetos”, obtidos pelo “toque” do avatar) a respeito de estrelas (energia liberada pelo calor; relação entre a cor e a energia termofísica dos astros); enormes polígonos, modelos matemáticos (geométricos) e objetos relacionados à Ciência (como a dupla-hélice do DNA), graficamente dispostos no “pátio” da universidade.

Poderíamos também falar em certos “espaços” e sub-divisões, como uma “praça” de cimento, onde estão alguns modelos de veículos da NASA. Essa parte se limita a objetos relacionados ao centro de exploração americano. Entre estes objetos vemos: uma imitação da “Apollo” e a logomarca “NASA”, que está no centro da praça, em frente a um ônibus espacial em posição de lançamento.

Ao redor dessa “praça” foram colocados vários objetos que remetem a tecnologias de exploração espacial (de vários lugares no mundo), além dos notórios (pelo tamanho e pela quantidade) foguetes de longo alcance.

Ainda na parte externa da Universidade, é possível visitar e sentar-se em um “auditório”, que lembra os antigos teatros gregos. Ele fica no centro de uma estrutura oval, cujo teto é coberto por fotos do espaço, e de onde pende um planeta terra flutuante.

Os elementos descritos acima são apenas uma pequena parcela dos muitos modelos (alguns se destacam pelo realismo, contendo medidas em metros etc.), mapas, mini-planetários, planetários maiores, salas de conferência, simulações, partes de planetas, fotos, gráficos, imagens.

A maioria das salas específicas e objetos relacionados a instituições diferentes estão dispostos em pequenas “ilhas”, separadas por um estreito córrego, ao redor de uma construção maior que lembra a edificação central de uma Universidade real. O campus virtual conta até com um pequeno parque, bem arborizado, onde é possível caminhar e conversar sobre física ao som tranquilo da natureza virtualmente reproduzida.

Contudo, o prédio maior (onde está hasteada a bandeira americana), não é nada além de um grande bloco poligonal com imagens de janelas de vidro. Não existem salas de aula, escritórios e secretarias no seu formato institucional mais típico.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

A NASA é citada, assim como outras instituições relacionadas a astrologia. Outras referências são do âmbito científico, como modelos matemáticos e físicos.

A bandeira dos EUA caracteriza uma menção direta ao país e remete à história de exploração americana do espaço.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

Alguns objetos apresentam relações com o real de quase “proporção” ou “escala”. O mundo foi construído com ordem, apesar do aspecto “caótico” de alguns lugares em razão dos objetos estarem dispostos ao “ar livre” e misturados. Há símbolos dos EUA e empresas/instituições americanas, as bandeiras são um exemplo disso. Como o agenciamento mais evidentemente proposto, temos a possibilidade de aprendizado pelo contato com os modelos virtuais.

### **3. Vetores a montante**

A plataforma, por suas possibilidades de interação, representa uma ferramenta potencial de educação e atividade “didática”. Entretanto, não existe um plano “fechado” de educação, um “currículo”. A experiência depende bastante do usuário, que é convidado a se interessar e buscar respostas sobre Astrologia nos objetos (imagens, sons e os textos) do meio. É uma plataforma cujo pressuposto do interesse por Astrologia é um dado importante para a experiência de imediação/hipermediação.

#### **4. A jusante**

O meio busca reproduzir com verossimilhança o real através de uma “linguagem” científica, e ele faz isso conjugando imagens “realistas”, textos explicativos e uma aparência institucional. Contudo, ele não pretende fazê-lo de modo típico, mas com certos elementos do universo lúdico. Parte desse caráter institucional se dissolve meio a signos relacionados a formas mais participativas de aprendizado.

#### **Renato**

Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

##### **1. Tema**

(Parte Superior) Espaço sideral, viagem espacial, dimensão extraterrestre.

(Parte inferior) Natureza. Campo aberto. Nonsense.

##### **2. Proposta**

Encontro de avatares, trocas de experiências, exploração visual.

##### **3. Possibilidades de ação**

Caminhar, correr, voar. Encontrar avatares. Sentar em determinados lugares. Observar formas de diversas cores, formatos, ouvir barulhos diversos. Criar, interagir e jogar objetos no ambiente.

##### **4. Interpretação**

Três principais atividades: explorações lúdicas, afetivas e artísticas. Encontros casuais, explorações estéticas, geométricas, criação de formas, objetos etc.

##### **5. Estrutura/descrição**

Parte superior:

Cinza em todo o solo, fundo negro com pontos brilhantes, objetos de cor metálica. Visto de “fora”, formato circular, como um globo cinzento.

Parte inferior:

Cores verdes, plano aberto, formas retorcidas, objetos multicores, azul claro.

Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

**1. Referências**

(Parte superior) O ambiente se refere à superfície da lua, com objetos que nos remetem à viagem espacial realizada pelos astronautas americanos (vide bandeira dos EUA). A parede ao fundo nos lembra o espaço sideral com estrelas.

(Parte inferior) O ambiente se refere a um campo aberto, com vegetação rasteira, uma árvore grande, rio, peixes. Possui também uma referência nonsense com objetos de forma não-euclidiana, um avião flutuando etc.

**2. Construção de mundo e agenciamentos**

(Parte superior) As referências são acionadas a partir de símbolos como Bandeira dos EUA, a representação de uma nave espacial e de objetos ligados à exploração espacial, borrões brilhantes em fundo negro como estrelas, cor cinza e formato de um globo que se refere à lua.

(Parte inferior) Cores e formas que se referem à geometria não-euclidiana. Árvores, vegetação, água são representados através de formas que simulam o ambiente físico.

**3. Vetores a montante**

(Parte superior) Simulação do espaço lunar, por exemplo, quando o avatar continua na plataforma cinzenta, ele cai, a “gravidade” atua. Não é possível ficar “voando”. (Na parte de baixo) Simulação de um espaço na esfera “terrestre”, mas com nonsense ao mostrar objetos flutuando, como o avião e outros objetos. Educativo também.

**4. A jusante**

(Parte superior) Ambiente pretende simular o espaço lunar, pelo menos em termos de representação, já que os avatares teriam que flutuar, sem gravidade, e não poderiam andar.

(Parte inferior) Pretende simular um campo aberto, na natureza, porém com objetos nonsense que quebram a ideia de gravidade.

## **Tereza**

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### **1. Tema**

superfície lunar

#### **2. Proposta**

superfície lunar no momento de chegada da nave Apolo 11 .

#### **3. Possibilidades de ação**

Em cima: andar, voar próximo ao chão, pular, sentar na nave, correr e atravessar a parede e visualizar uma lua cheia, manipular prims, mudar a iluminação do ambiente (seleção de configurações do ambiente – que apesar de modificar a sombra no chão, e a luz que incide na nave, não altera o céu ao redor). Não é possível entrar na nave ou descer a escada, nem deixar pegadas no solo.

Em baixo: parque com dois prédios.

#### **4. Interpretação**

O ambiente é uma sandbox que representa a superfície lunar: vasta e deserta.

#### **5. Estrutura/descrição**

Escuridão do espaço e diversas estrelas formam as “paredes e o teto” da lua, há também um círculo luminoso representando o sol e um azul representando a terra. O chão é cinza claro. No centro há uma nave, equipamentos colocados à esquerda da nave, uma bandeira e algumas pegadas,

### Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

#### **1. Referências**

O chão reproduz de forma chapada as imagens que temos do solo lunar, com as crateras em baixo relevo. A nave reproduz a primeira nave tripulada a chegar à lua, a Apollo 11. O cenário que mostra o ambiente após o desembarque da tripulação, só deixa visíveis as pegadas do astronauta que hasteou a bandeira norte-americana.

## **2. Construção de mundo e agenciamentos**

O local é construído de forma plana e sem as pedras lunares esperadas, para facilitar as experimentações dos avatares que decidirem usar o local como sandbox.

A escolha da lua parece ser apenas por se tratar de um local deserto e isolado, já que não se pode interagir com a nave nem existem imagens de astronautas para ilustrar o fato histórico.

## **3. Vetores a montante**

O ambiente usa seus signos para constituir um cenário para uma sandbox. Não há uma imersão absoluta dentro do ambiente lunar, ou da cena da chegada dos astronautas, apenas alusões ao fato.

## **4. A jusante**

A referência a lua é feita apenas como um local vazio, mas já conquistado pelo homem. O momento da conquista aparece na representação da nave e da bandeira dos E.U.A, mas neste local as atenções se voltam para as formas de utilizar o espaço para os fins próprios do Second Life, deixando de lado a possível imersão.

## **Rodrigo**

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### **1. Tema**

universidade, centro de pesquisas, lua

#### **2. Proposta**

Simula um local de encontro de estudantes e pesquisadores que se interessam por assuntos como astronomia, ciência, planetas, lua, descobertas espaciais, corais. Além disso, há um segundo ambiente que simula a superfície lunar, com máquinas e aeronaves que foram utilizadas quando o homem foi à lua.

#### **3. Possibilidades de ação**

No ambiente do centro de pesquisas é possível andar, observar ações, interagir com objetos, conversar com outros usuários, andar embaixo d'água (não é possível nadar). Há determinados lugares no museu que não é possível entrar. Não é possível fazer compras no ambiente.

No ambiente que se assemelha à superfície lunar não é possível voar e nem nadar.

#### **4. Interpretação**

O visitante pode circular pelo ambiente de forma livre, exceto por dois ambientes no museu que ficam fechados. É um ambiente voltado principalmente para encontros entre usuários que são estudantes ou pesquisadores de ciência e tecnologia. Há um game na área dos planetários que consiste em adivinhar, dada certas informações, qual planeta daqueles não existiria.

#### **5. Estrutura/descrição**

A ilha é composta por dois ambientes. No que se assemelha a um centro de pesquisas, há um centro de convenções, um museu, três espaços que se assemelham com planetários, um espaço com representações de modelos de teorias científicas e dois recifes de corais. É um ambiente com uma grande variedade de cores. Há flores, fontes, árvores verdes e rosadas. Além disso, no ambiente podem ser encontradas informações sobre determinados tipos de corais, assim como representações destes. Há placas que designam o nome do ambiente e qual a função de cada um dos prédios.

No ambiente que se assemelha a uma superfície lunar, o chão é cinza e com desenhos que se assemelham a crateras. Há a representação de uma espaçonave, de uma bandeira vermelha, azul e branca que se assemelha à dos EUA e de alguns objetos.

### Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

#### **1. Referências**

A interpretação do ambiente é livre, uma vez que não há ligações indiciais fortes com objetos do “mundo real”.

As relações por semelhança são as que predominam: ambiente se assemelha a um centro de pesquisas no qual estudantes e pesquisadores podem se encontrar para trocar informações sobre ciência, tecnologia, física, biologia. Há, também, um espaço dedicado à simulação da primeira expedição do homem à lua.

#### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

Aparentemente o ambiente se assemelha a uma universidade. O seu uso efetivo se confirma pelos textos que são disponibilizados pelo “criador” aos usuários. Assim, a interpretação pode ser livre quanto mediada por estes textos. No entanto, cabe ao usuário procurar por estas informações no ambiente: elas não são dadas logo que o usuário entra na ilha, mas sim ao clicar em determinadas estruturas.

No que concerne ao ambiente lunar, as associações se dão por representações de semelhança com a lua e com a espaçonave utilizada pelos astronautas que fizeram a primeira expedição do homem à lua. A construção do significado se deu principalmente pela espaçonave, pelas pagadas no chão e pela bandeira dos EUA hasteada. Além disso, ao interagir com os objetos, é possível ver fotos tanto desses objetos quanto da expedição.

### **3. Vetores a montante**

O ambiente intenta representar um centro de pesquisas relacionado à ciência. Contudo, parece não se referir a nenhum ambiente específico do “mundo real”, mas a si mesmo. Há, assim, uma liberdade criativa no que concerne aos signos que são utilizados: representações geométricas de teoremas científicos, um prédio de convenções, um museu e um outro ambiente que se assemelha à lua.

O ambiente da lua se relaciona com seu objeto dinâmico principalmente através de relações de similaridade, uma vez que representa o solo lunar, cinzento e cheio de crateras. No entanto, no que se refere ao formato, o ambiente, devido às limitações da tecnologia, é plano. Além disso, a presença da nave e dos objetos colabora para representar a situação da chegada do homem à lua.

### **4. A jusante**

A interpretação no ambiente é livre. O usuário pode tanto circular pelo ambiente fazendo referências a ambientes similares do “mundo real”, quanto optar por ler os textos e verificar exatamente do que se trata. No entanto, devido a presença de planetas, da lua e de representações geométricas de teoremas científicos, além de um centro de convenções, o usuário é levado a interpretar que aquele ambiente é destinado para a discussão de temas de caráter científico. Contudo, isso só se dará se ele/ela tiver um conhecimento específico sobre essas representações geométricas, uma vez que podem ser interpretadas como obras de arte.

Do mesmo modo acontece com o ambiente lunar. Há objetos no chão que, se não forem clicados, permanecerão desconhecidos a não ser que o usuário tenha informações prévias. Contudo, a presença de símbolos, como a bandeira dos EUA e as pegadas (inicialmente índices, mas tornam-se símbolos culturais) levam o usuário a associá-lo à chegada do homem à lua.

## **Letícia**

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### **1. Tema**

Tecnologia, natureza, cultura, experimentações artísticas

#### **2. Proposta**

Local de exposições sobre assuntos científicos (especialmente sobre pesquisas espaciais) e sociais (direitos civis); local de experimentações de criação de objetos (sandbox).

#### **3. Possibilidades de ação**

É possível entrar e andar por entre prédios e veículos, usar objetos experimentais construídos por outros avatares, andar em um meteoro, ler artigos sobre exploração e pesquisa espacial, fazer e assistir a lançamento de foguetes, construir novos objetos, ver exposições sobre a história dos direitos civis nos EUA.

#### **4. Interpretação**

Local experimental, que possibilita uma ação lúdica sobre objetos e estruturas (sejam eles construídos por instituições ou pelos usuários).

#### **5. Estrutura/descrição**

A Elon University tem três ambientes totalmente distintos entre si:

- a Lua: local cinzento, escuro, sem vegetação, com enormes crateras. Dá para ver estrelas no céu. Possui instalações científicas hi-tech, que usam cores claras, metálicas, fluorescentes, e arquitetura arrojada, com formas arredondadas. A decoração é realizada com veículos e roupas de explorações espaciais.
- Museu Norte-Americano dos Direitos Civis: local onde predominam cores avermelhadas, tanto nos prédios quanto nos objetos e vegetação. Prédios altos e grandiosos, com muito espaço para encontros (lounges e jardins com cadeiras, sofás). Dentro dos prédios, muito uso de fotos.
- Explorer Island/“Base espacial”: Vegetação realística, muitos jardins contrastando com os objetos espaciais (foguetes e equipamentos técnicos). Construções grandiosas e com temática hi-tech. Muitos objetos que fornecem textos. Arquibancadas para lançamentos de missões espaciais. Calçadas orientando caminhos para os visitantes. Planetário anarelo, esférico.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

Em cada um dos ambientes, encontramos referências diferentes:

- Lua: referência ao satélite natural da Terra, e às missões de exploração espacial que já foram realizadas por lá, em especial, ao *landing site* da missão Apollo 11 – o ambiente e os objetos possibilitam esse rápido reconhecimento. As construções foram feitas pela National Space Society, fundação sem fins lucrativos norte-americana.
- Museu dos Direitos Civis: Tentativa de recriação de ambientes do International Civil Rights Center, em Greensboro (EUA). Várias imagens de personalidades negras norte-americanas.
- “Base espacial”: Referências à institutos ligados à NASA, ao planeta Marte e ao Sol.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

As referências são construídas de forma gráfica, com formas e objetos relacionados ao temas propostos em cada um dos ambientes (exploração espacial e direitos civis nos EUA). As ações possíveis variam em cada ambiente: na Explorer Island, o usuário tem a oportunidade de interagir mais com o ambiente (andar de meteoro, lançar foguetes, observar o céu em telescópio) – maiores possibilidades de agenciamentos; já no Museu e na Lua, o usuário pode apenas andar pelo ambiente e visualizar as representações gráficas, sem maiores possibilidades de interação.

### **3. Vetores a montante**

A percepção varia de acordo com cada ambiente visitado: na Lua, tem-se uma impressão maior de imersão naquele ambiente inóspito, já que a representação do ambiente e dos objetos leva a essa impressão; já no Museu de Direitos Civis, tem-se a impressão de estarmos em um lugar desenhado para encontros em geral; na Explorer Island, a função educacional daquele ambiente fica claro pela quantidade de informações (textos, imagens etc) disponibilizadas – como se estivéssemos em um grande laboratório científico ao ar livre.

### **4. A jusante**

Em seu todo, a ilha pretende ser um grande ambiente educacional – finalidade que fica mais clara ao explorarmos a Explorer Island (a “base espacial”). A Lua não é tão percebida como ambiente educacional, parecendo mais uma homenagem à missão Apollo 11, até pela falta de maiores informações sobre aquele ambiente e a função dos objetos ali colocados. O Museu dos Direitos Civis é um caso mais conflitante, pois não demonstra claramente ser um lugar de aprendizado e reflexão sobre a luta dos negros norte-americanos por direitos iguais, parecendo mais um enorme espaços para conferências diversas.

## **Análise 2: Copacabana**

**Renato**

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### **1. Tema**

Praia, mar, oceano, descanso, shopping, rua, cidade, orla, show, passeio, diversão, encontros.

#### **2. Proposta**

Encontro de avatares, trocas de experiências e arquivos diversos, comércio.

#### **3. Possibilidades de ação**

Caminhar, correr, voar. Encontrar avatares. Sentar em determinados lugares. Observar formas de diversas cores, formatos, ouvir barulhos diversos – inclusive conversas de avatares/pessoas. Comprar. (Não é possível criar, interagir com e jogar objetos no ambiente).

#### **4. Interpretação**

Três principais atividades: explorações lúdicas, afetivas e comerciais. Encontros casuais, explorações estéticas, passeios, compras.

#### **5. Estrutura/descrição**

Cores cinzentas, em variados tons e de preto e branco se contrastando, na parte inferior. Solo em formas quadriculadas, cores pastéis em alguns lugares. Formas geométricas alongadas, com cores verdes no topo. Parte superior, sobre o avatar, em tons azuis claros. Multicores em certos espaços.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

O ambiente se refere à orla de uma praia localizada num centro de uma cidade, com coqueiros, shoppings, lugares para encontros, jogos, bancos, asfalto, areia, mar. Em especial à cidade de Copacabana, no Rio de Janeiro. A representação é bastante “realista”, no sentido das formas e proporções, relação entre céu e chão, entre outros aspectos referentes a objetos que remetem à natureza ou produtos industriais, criados pelo humano.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

As referências são acionadas a partir de placas com o nome “Copacabana”, coqueiros, disposição dos objetos e espaço voltado à orla, passagem de pedestres, representações que nos remetem ao chão, ao céu, ao mar. Simulação de lojas, construções que remetem a um centro comercial.

### **3. Vetores a montante**

O ambiente faz com que suas representações direcionem a pessoa/avatar para um lugar que permite encontros, trocas afetivas, lúdicas, comerciais, como se ela estivesse em um ambiente de beira de praia, num centro comercial importante, no caso, no Brasil.

### **4. A jusante**

O ambiente simula a orla da praia de Copacabana e seu centro comercial, que se localiza no Rio de Janeiro – Brasil.

**Dimas**

## Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

### **1. Tema**

Praia, show, festa, calçadão, cidade.

## **2. Proposta**

A ilha é relativamente pequena e consiste numa praia urbanizada, com quiosques, palcos para show, prédios, avenidas e um calçadão. Vários espaços com lojas, jogos e bancos, mesas e cadeiras. Trata-se de um espaço de convívio social e comercial.

## **3. Possibilidades de ação**

É possível caminhar, correr e voar por toda a ilha. Também é possível falar utilizando o sistema de microfones. Não é possível construir.

## **4. Interpretação**

O ambiente é interpretado como “point” para encontros, festas e “bate-papo”. É possível ver várias conversas transcorrendo ao mesmo tempo, bem como ouvir algumas outras. A ilha possui um trânsito contínuo e intenso de pessoas, especialmente em frente ao que parece ser um palco.

## **5. Estrutura/descrição**

A ilha é representada em tons suaves, predominando os tons de azul, areia, verde, preto, branco. Há estruturas coloridas por toda parte, a maioria em forma de banners, bandeiras, holofotes e outdoors. Distribuída de forma horizontal, a ilha possui três “ambientes” distintos: a praia, o calçadão e a “cidade”. As pessoas que freqüentam a ilha possuem visual sofisticado (conhecimento de customização do avatar) e colorido. O interior dos prédios é revestido com carpetes e madeira, em tons sóbrios.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

A referência principal é ao bairro carioca de Copacabana, do qual a ilha se propõe uma reprodução. Assim sendo, há alusões diretas a pontos conhecidos da orla do bairro, como o Hotel Copacabana Palace, as redes para prática de vôlei e futebol, a calçada de pedras portuguesas, os palcos para show.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

Essas referências são acionadas de forma “decorativa” e não propriamente de “simulação” ou reprodução da realidade. Não é possível sequer entrar num quarto do Hotel Copacabana Palace, por exemplo. Trata-se de um amplo espaço, com vários andares, porém vazios. No entanto, é possível

aparecer nas clássicas varandas, de frente pro mar, e ser visto pelas pessoas na orla. As referências aparecem, portanto, mais como um “cenário” do que como possibilidades de agenciamento. O principal agenciamento são as interações sociais, que transcorrem ao longo de toda a ilha.

### **3. Vetores a montante**

O ambiente busca ser uma espécie de “sala de bate papo” em 3D, sendo um grande cenário de ponto de encontro para interações sociais. A colocação de estruturas e edifícios apenas como “cenário” reforça esse vetor, fazendo destes signos apenas um “suporte” ou acessório para o grande ponto de encontro de que se trata a ilha.

### **4. A jusante**

O ambiente pede para ser lido como uma reprodução da praia de Copacabana: um ponto de encontro, diversão e entretenimento para pessoas de diversos tipos. O oferecimento de diversos cartões para grupos e notecards é um indício dessa hipótese.

João

## **Análise Nível 1 –**

### **1. Tema**

Orla e praia, cidade litorânea, cassinos, hotéis, “*point*” jovem.

### **2. Proposta**

Visitação da Copacabana virtual, lugar de encontro para conversas informais.

### **3. Possibilidades de ação**

Andar, correr, voar, interagir com outros jogadores (inclusive através do recurso de voz) e operar alguns objetos no cenário (máquinas de caça-níquel, “asa delta”, pegar itens), comprar itens em espaços espalhados pelo cenário, dançar, jogar nos cassinos, andar por sob a água. Não é possível “criar” objetos como é feito nos espaços de “sandbox”.

#### **4. Interpretação**

Os usuários usam avatares diversos, e se reúnem próximos à praia para conversarem. Não há um “plot” ou narrativa facilmente perceptível na plataforma que é interpretada mais como um espaço aberto para a interação do que como um ambiente com um objetivo claro.

#### **5. Estrutura/descrição**

O formato sinuoso, preto e branco, das calçadas da praia no Rio de Janeiro foram reproduzidas na plataforma, sendo o principal símbolo de Copacabana. Além deste, outros símbolos tradicionais, como o “Copacabana Palace Hotel”, foram virtualmente construídos.

É possível destacar também a Avenida Atlântica, a ciclovia, e os quiosques.

### **Análise Nível 2 –**

#### **1. Referências**

O espaço está diretamente relacionado à praia de Copacabana no Rio de Janeiro.

#### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

A disposição das construções tem forte semelhança com a realidade; é possível fazer coisas que se faria na praia, como jogar nos cassinos dos hotéis e “pular” de asa delta.

### 3. Vetores a montante

O ambiente da plataforma é interessante visualmente, oferece razoável amplitude de interação (pode-se jogar nos cassinos, caminhar pela praia, etc.), mas o principal uso assemelha-se a um “chat” de internet. Usuários de diversas localidades param em um ponto da “orla” para conversar sobre suas vidas “reais” e sobre paqueras e conversas dentro do SL.

### 4. A jusante

A reprodução dos elementos geográficos (os espaços, os lugares) e culturais (os hábitos) referentes à Copacabana visa proporcionar aos usuários o espaço descontraído e agradável que a praia real oferece.

## Letícia

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### 1. Tema

Diversão, prazer, dança, compras, luxúria, jogos, praia

#### 2. Proposta

Local para festas, jogos (de azar e futebol?), encontros e compras em lojas especializadas

#### 3. Possibilidades de ação

É possível andar, conversar e se divertir com outros avatares, fazer compras em lojas, tocar bateria, fazer um pedido em uma “pedra japonesa”, observar exposição de aviões, aprender regras básicas do ambiente.

#### 4. Interpretação

Local hedonista, uma praia voltada para práticas de sociabilidade e prazer.

#### 5. Estrutura/descrição

Uma praia com um enorme calçadão, com pedras portuguesas brancas e pretas, grandes construções em branco, alguns locais de jogos e quiosques perto da praia com luzes neon, palco com bateria (tocável), campo de futebol de areia. Hangar com exposição de aviões, perto de uma enorme formação rochosa branca. Lojas com vermelho, preto e cinza como cores predominantes. Presença

de avatares vestidos com trajes sensuais e/ou exóticos. Streaming de músicas agitadas e festivas. Placas publicitárias em português brasileiro.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

Esta ilha é uma referência ao bairro Copacabana da cidade do Rio de Janeiro, Brasil, sendo assim referenciada pela presença da tradicional calçada com pedras portuguesas formando ondas, além de uma construção parecida com o hotel Copacabana Palace e quiosques à beira-mar que lembram aqueles encontrados no bairro. As placas publicitárias em português brasileiro nos dão a impressão de estarmos em algum lugar no Brasil.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

As referências são construídas de forma gráfica, assemelhando-se aos lugares que poderíamos encontrar na praia de Copacabana. O usuário tem poucas possibilidades de interação com o ambiente: apenas com máquinas de jogos de azar, tocando a bateria ou fazendo desejos para uma pedra; porém, a ilha apresenta várias possibilidades de interação social pela razoável presença de usuários dispostos a conversar.

### **3. Vetores a montante**

Os elementos presentes na ilha nos dão a impressão de estarmos em Copacabana, uma praia brasileira com diversão e sensualidade – as construções e as roupas usadas pelos usuários nos remetem a coisas que podemos encontrar naquele bairro carioca. É um lugar voltado para usuários brasileiros ou falantes de português, já que todas as informações estão em língua portuguesa.

### **4. A jusante**

Esta ilha procura ser um local voltado para o hedonismo e interações entre avatares – muito parecido com a visão que estrangeiros têm da praia de Copacabana. Os agenciamentos possíveis parecem ser negligenciados, já que a ênfase seria no contato pessoal, nas trocas possíveis entre usuários. (Quanto mais interações com o ambiente, menos interações sociais??) Há um clima de sensualidade e transgressão “forçado”, já que as práticas sociais ali realizadas não são diferentes de outros locais no SL. Pareceu-nos que Copacabana é um palco para essas supostas transgressões sociais, já que é um ambiente quase sem objetos interativos.

## Rodrigo

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### 1. Tema

praia, campo de futebol, palco, centro de compras

#### 2. Proposta

Assemelha-se a uma orla, a um local próximo de uma praia. Nesta praia há um palco para shows e quiosques. Nas ruas próximas à praia, há lojas para compra de roupas e um hangar.

#### 3. Possibilidades de ação

Andar, correr, voar, comprar, conversar, participar de eventos. Não é possível nadar.

#### 4. Interpretação

O visitante pode circular pelo ambiente de forma livre, conversar com outros usuários. Apesar da existência de certos locais, como o palco e o campo de futebol, não é possível dançar e nem jogar futebol, o que torna certos locais como meramente decorativos.

#### 5. Estrutura/descrição

Predominam as cores azul e cinza. Há prédios, ruas, árvores e uma praia. O ambiente se assemelha a uma praia urbana uma vez se constitui de um espaço com o chão se assemelhando a areia, com uma cor meio bege, rodeado por um espaço que o chão se assemelha a asfalto, cinza, e com prédios e sinalizações de trânsito, típicas de uma cidade. Há também árvores, veículos de transporte (carros, helicópteros).

### Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

#### 1. Referências

Faz referência à praia de Copacabana, no Rio de Janeiro, Brasil.

#### 2. Construção de mundo e agenciamentos

Através, principalmente, do prédio que se assemelha ao copacabana palace e dos ladrilhos em forma de ondas. Além disso, há a presença de pessoas que se assemelham a prostitutas, o que é característico do local, principalmente ao passar por lá à noite.

### **3. Vetores a montante**

O ambiente possui algumas estruturas que estão lá apenas de modo a decorar o ambiente, sem uma funcionalidade referente àquela que possuem no “mundo real”, como no caso do copacabana palace, do campo de futebol e do palco. A própria praia é decorativa, no sentido de não ser possível nadar, nem ficar deitado ao sol, ou comprar alimentos, ações típicas deste ambiente.

Há, por todo o ambiente, referências ao Rio de Janeiro e à praia de Copacabana, como em nome de lojas, em outdoors, o calçamento em forma de ondas.

### **4. A jusante**

O fato das construções serem meramente decorativas indica que o ambiente não é um local destinado estritamente para compras ou para ações que ocorreriam dentro destes prédios. Pode-se dizer que a ação ocorre nos locais entre essas construções, que aqui é a rua. Assim, conclui-se que o ambiente pretende ser um local para encontros, tal como a orla de uma praia.

## **Análise 3: Lendas Urbanas**

### **Dimas**

#### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

##### **1. Tema**

Cidade, urbano, escuridão, sombras, prédios antigos.

##### **2. Proposta**

Um ambiente onde jogadores podem interagir num contexto sombrio e urbano. Existem ambientes internos e externos. A finalidade principal é servir de cenário para jogos ou encontros entre pessoas.

##### **3. Possibilidades de ação**

Existem regras claras para o transcorrer de um jogo, que se divide em “quests” e “raids”. O acesso a esse jogo se dá por meio de scripts. É possível voar em algumas partes da ilha, assim como “morrer”. Também é possível assistir aos jogos em andamento, além de conversar com os demais personagens e comprar objetos relacionados aos temas da ilha.

#### **4. Interpretação**

A ilha é interpretada como um ambiente de jogo, uma espécie de cenário, ou tabuleiro, onde os participantes podem praticar RPG.

#### **5. Estrutura/descrição**

Os ambientes são sombrios e se caracterizam por cores escuras, em especial tons de preto, cinza e vermelho. A maioria dos ambientes externos acessíveis gratuitamente e fora do jogo possuem pouca ou nenhuma mobília/decoração. Há duas partes na cidade: uma parte moderna, na qual os edifícios são altos, espelhados e de linhas retas, e uma outra, com linhas mais curvas, prédios de pedra, torres altas com linhas mais curvas. O ambiente parece ser construído para “existir” durante a noite. Algumas paredes possuem relevos e pinturas e há algumas árvores e canteiros ao longo das ruas (de asfalto).

Os avatares se vestem quase todos de preto e com capas e sobretudos. Alguns também possuem adereços de metal e couro. As peles são claras e os cabelos lisos, a maioria longos.

### **Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico**

#### **1. Referências**

As principais referências são os mitos relativos à vampiros e lobisomens, além de filmes de terror e ficção científica e o universo gótico-medieval. O RPG “Vampiro – a máscara” também é uma referência óbvia.

#### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

O mundo é construído por uma “comunidade” que visa a fazer dele um cenário para jogo. As locações, prédios e ambientes são colocados para atender a narrativa que se desenrola nas “quests” ou “raids”. O ambiente é “tolerante” com visitantes, mas não oferece a este muitas opções de ação, a não ser a “deriva” pelo ambiente. As referências são acionadas de forma a fazer com que o mundo de “Lendas Urbanas” lembre ao máximo o mundo de “Vampiro – A máscara”, conduzindo os jogadores a cenários como os de Blade Runner, Matrix, Nosferatu, Drácula e etc.

Os agenciamentos decorrem justamente da maior ou menor imersão nesse mundo, via jogo, esta dada pela experiência do interator com essas linguagens.

#### **3. Vetores a montante**

O ambiente usa seus signos para ser um cenário, um “live action” eletrônico do RPG “vampiro”. Mais do que isso, também é um espaço para a construção de novas narrativas e improvisações (tanto no nível das regras como no nível do storytelling), que provavelmente extrapolam a plataforma como apenas “cenário de jogo”.

#### 4. A jusante

O ambiente pede para ser lido como um espaço de interação para se jogar, trocar conhecimentos e customizar avatares, sempre ao redor do tema “Vampiro”, flertando também com “temas” como a ficção científica, o terror, o gótico e o cyberpunk.

## João

### 1)

**1. Tema:** Vampiros, Lobisomens, Metrópole gótica *high-tech*, lugar lúgubre, “Underground”

**2. Proposta:** Criar um ambiente envolvente, capaz de produzir sensações físicas que enriqueçam a produção “simbólica” dos usuários.

**3. Possibilidades de ação:** Andar, correr, e sentar-se em alguns lugares, apesar de não ser possível voar. Pode-se interagir com outros jogadores (inclusive através do recurso de voz) e operar alguns objetos no cenário (os bueiros da cidade). A plataforma não conta com o recurso de *sandbox*, que permite “criar” objetos na tela.

**4. Interpretação:** Os usuários usam avatares relacionados ao folclore europeu (vampiros, lobisomens) para encenar narrativas possíveis dentro de um universo próprio, pré-construído. Eles se reúnem para conversar e tecer a trama dos acontecimentos. Não há uma narrativa central, as histórias são contadas ao longo do “jogo”. É um espaço aberto, mas a prerrogativa do jogo de RPG que acontece ali limita as interpretações sobre a plataforma.

**5. Estrutura/descrição:** Existe uma cisão entre espaços que divide as “muralhas” góticas dos vampiros do espaço natural, lugar dos Lobisomens. Na “cidade” predominam tons frios e cores acinzentadas e pálidas. Já no “bosque” temos tons quentes, o vermelho vivo das flores, verde e alguns pontos com neve.

### 2)

**1. Referências:** A plataforma usa e amplia os símbolos descritos pela obra de RPG “Vampiro: a máscara”. Apesar disso, outras referências e mitologias podem ser encontradas pelo usuário, como Elfos (dependendo dos usuários e de seus avatares).

Encontra-se uma referência óbvia aos jogos de RPG em geral.

Entretanto, algumas referências fogem inclusive do universo do RPG. O melhor exemplo disto talvez seja uma “mini-quadra” de futebol, no centro da cidade dos vampiros, com o símbolo da Copa na África do Sul.

**2. Construção de mundo e agenciamentos** : Os espaços foram construídos para servir de cenário para as histórias (castelos, apartamentos, espaços no bosque, portais). Não existem tantas possibilidades de se operar objetos como visto em outras plataformas.

**3. Vetores a montante:** O ambiente da plataforma tem muita diversidade de signos e riqueza em detalhes, contudo o ambiente do “Vampiro: a máscara” sofre algumas “distorções”, (como a presença de um campo de futebol da Copa). Outro fator marcante neste quesito é a necessidade de ser um participante do jogo RPG (o que inclui ter alguns itens especiais) para “entrar” no jogo.

**4. A jusante:** O espaço foi construído para servir de “cenário”. Seu vetor a jusante mais assertivo é o que aponta para o “storytelling” (ambigüidade entre o tipo de jogo que inclui o RPG Vampiro e a palavra em inglês para contador de histórias), ou seja, trata-se de contar histórias dentro daquele universo possível. Para tal, os desenvolvedores criaram um ambiente que pede para ser visto como um lugar “sinistro”, “frio”, “escuro” como o são os locais das histórias escritas em papel nos livros de RPG.

## **Tereza**

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### **1. Tema**

Cidade moderna deserta à noite, arquitetura medieval, cemitério e igrejas.

#### **2. Proposta**

A cidade pode ser dividida em vários prédios modernos e alguns na área decadente; prédios medievais. Um ambiente escuro, deserto e cheio de becos e vielas.

### 3. Possibilidades de ação

As regras da região proíbem empurrar outros avatares, usar armas, usar magia em determinadas áreas, voar e construir. Não há som ambiente, em objetos de interação também não há som (orgão). É possível participar ou não de um RPG vampiro, comprar objetos e poções que concedem níveis de força aos participantes do RPG e usar conversa por voz.

### 4. Interpretação

### 5. Estrutura/descrição

Em sua maioria poucos lugares estão mobiliados. Os prédios modernos são sempre espelhados, e o maior é o prédio verde central, onde esta marcada a chegada na ilha e onde se concentram os avatares. Há 2 cemitérios particulares com entrada apenas para convidados, 1 cemitério aberto ao lado da igreja mas que não proporciona interação. Uma igreja em pedra e sem mobília e outra em pedra cinzentas, que também reproduz uma igreja na parte internacom um altar. Há um ferro velho onde tudo tem cor de ferrugem, um caminhão antigo e vários tonéis coloridos. O prédio do Teatro de Máscaras tem moveis medievais,cortinas vermelhas e algumas pinturas.

Nas partes medievais usa-se cobertura com pedras, a cor vermelha e luz amarelada, como luzes de velas e candelabros. A parte moderna tem luz branca, paredes brancas, vidro e metal.

A parte “decadente” mostra paredes descascando e janelas quebradas como em casas abandonadas. As ruas tem asfalto escuro ou chão de pedra. A iluminação externa feita com luz branca com postes de luz. Há uma lua cheia no céu e muita névoa. Em algumas partes como a praia atrás de uma loja e

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### 1. Referências

Medieval. Filmes de terror com cenários em grandes cidades. Filmes de vampiros em castelos antigos.

### 2. Construção de mundo e agenciamentos

O lugar tem construção controlada pelos proprietários da ilha, mas parece receber diferentes interferências pela mistura da arquitetura medieval e os prédios espelhados. O lugar é construído para dar a sensação de solidão e de mistério já que tem grandes prédios, e ruas largas que são mal iluminadas. As ações parecem planejadas para acontecer nas ruas ou em poucos prédios como o Teatro das Mascaras, o restante parece estar representado apenas para compor o cenário do jogo.

Não é definida para o jogador uma roupa específica, sendo assim a ausência de delimitação temporal pela arquitetura combina com a liberdade dada aos avatares de se encaixarem com quiserem na história e no ambiente.

### 3. Vetores a montante

O ambiente usa seus signos para contruir um cenário de filme de terror, que segue as descrições de ambientes onde vivem os vampiros ou onde estes preferem atacar suas vítimas.

## Renato

### Observações esparsas:

- problemas em logar
- paredes que não deixam ver o ambiente
- demora a carregar (vendo só fumacinhas, ou lag, ou avatar incompleto)
- muita propaganda das “Ilhas Brasil – a primeira ilha brasileira no SI”
- várias informações sobre: conduta, comportamento, regras, eventos, placas sinalizando o que pode ou não, dinheiro, compras, gírias e abreviaturas (linguagem), talentos, empregos, terra (land), informações sobre zona de segurança, RPG; etc.
- muita publicidade: espécies de anúncios, em forma de quadros, nas paredes sobre vários produtos, itens para RolePlay (DCS, poções, acessórios, etc.)

No ambiente:

- não é possível deixar objetos nem criar
- não é possível voar em todos os lugares em outros sim.
- é proibido entrar em certos lugares
- há bastantes contrastes na arquitetura, cores, usos, designs etc.

## Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

### 1. Tema

Ambiente com contrastes formais e intrínsecos sobre o próprio haver do ambiente (urbe/campo; moderno/medieval; sagrado/profano; público/privado etc.)

### 2. Proposta

Encontro de avatares, trocas de experiências, exploração visual, compras, jogo, RPG etc.

### 3. Possibilidades de ação

Caminhar, correr, voar (em algumas partes) Encontrar avatares. Sentar em determinados lugares. Observar formas de diversas cores, formatos, ouvir barulhos diversos. Não é possível criar

objetos, nem deixá-los no chão. É proibido entrar em certos ambientes, os quais são privados, somente para os cadastrados ou na ilha, ou no RPG, ou em determinado grupo.

#### **4. Interpretação**

Dentre as principais atividades está a exploração lúdica, a qual varia de nível mais aberto (visual, indeterminada, pura exploração), à participação de grupos de RPG e compras de objetos, roupas, HUDs; além da possibilidade de trabalho no lugar, atividades educativas e etc.

#### **5. Estrutura/descrição**

Ambiente é composto de contrastes muito fortes no que diz respeito às a) cores dos objetos, construções e avatares – uns muito góticos, outros coloridos, outros nenhum dos dois; b) possibilidades de exploração – há lugares em que se pode entrar, voar, se sentar, dançar, abrir caixas, usar pose balls; enquanto em outros só se entra com HUD, convite, e em muitos desses não se pode voar, falar algo que está fora do padrão do grupo etc. c) possibilidade de interação social – certos lugares permitem um diálogo aberto com outros usuários, outros não – já que se destina especificamente para o RPG.

## Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

O ambiente se refere à uma cidade, mas essa cidade não possui só construções modernas. Também é possível visualizar castelos e construções góticas, o que gera um contraste muito forte em relação à referência específica do ambiente com o mundo físico, para fora do SL. Por outro lado, várias propagandas, imagens e textos dentro do site dizem respeito ao fato de que aquela ilha é gerenciada por brasileiros, pelo idioma, e se volta à possibilidade de RPG entre os usuários. A venda de produtos específicos para RolePlay e o uso de HUDs por parte dos avatares direciona para isso, além das regras disponíveis para quem quer participar – regras estas que dizem respeito a um RPG conhecido, fora do mundo do SL.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

As referências são acionadas a partir de símbolos diversos, como cores que remetem ao padrão da cor da bandeira do Brasil, linguagem falada e escrita nas paredes – português. Sobre a relação com um RPG para fora do SL, isso é visualizável através de regras específicas, do design dos avatares, suas funções e práticas. O ambiente também possui um conjunto de construções que embora sejam contrastantes entre si, não é algo que estaria sendo utilizado para além das leis da física (ou seja, respeita-se a lei da gravidade, proporções geométricas cartesianas, tamanhos etc.)

### 3. Vetores a montante

Simulação de um ambiente aparentemente reconhecível para amantes de filmes de terror, porém bastante naturalista, embora com contrastes que podem contribuir com uma maior complexificação da ficção, no sentido de permitir passagens e referências diversas no que diz respeito aos temas possíveis – tanto na pura exploração, quanto no que diz respeito ao RPG.

### 4. A jusante

É um ambiente bastante codificado no que diz respeito à possibilidade de exploração lúdica voltada para RPG. Porém não se limita a isso já que os contrastes e diferentes possibilidades interativas abrem espaço para outros usos.

## Ludimila

### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

#### 1. Tema

Castelos, cemitérios, igrejas, ruas/vilas, riachos, bosques, caminhos subterrâneos, ambientes urbanos contemporâneos, submundo. Cores escuras, com predominância do cinza, preto e vermelho.

#### 2. Proposta

Espaço que simula uma grande cidade mal-assombrada ou *underground*/sombria. Há tanto edificações antigas (como castelos), como contemporâneas. É habitada por seres sobrenaturais e também humanos.

Trata-se de um jogo de interpretação de papéis online, cujos personagens são de diferentes raças que lutam entre si.

#### 3. Possibilidades de ação

Correr, andar, lutar/duelar, encontrar outros avatares, conversar, dançar.

É necessário escolher entre ser um jogador (o que implica ter que ler ao “Manual de Sobrevivência” e comprar um kit com poderes) ou ser apenas um visitante (o que, devido às

diferenças com os demais frequentadores, torna o avatar facilmente identificável, além de limitar suas possibilidades de ação).

#### 4. Interpretação

O ambiente possui duas atividades principais: uma de caráter afetivo (o relacionamento com os outros avatares, inclusive, para definir questões estratégicas do jogo) e outra, a principal delas, de caráter lúdico (lutar/duelar, a fim de combater um determinado inimigo e evoluir as habilidades do avatar).

Nota-se também o desenvolvimento de atividades comerciais (como no caso da compra do kit de poderes e outros artefatos – sobretudo, armas).

#### 5. Estrutura/descrição

“Lendas Urbanas” simula uma “Nova Era Medieval”, uma vez que mistura temas sombrios e góticos ao ambiente urbano em que vivemos atualmente. Por exemplo: ao mesmo tempo em que é possível entrar em um castelo da Idade Média, onde seres sobrenaturais duelam ao som de *Heavy Metal*, é também possível participar de uma festa *rave* (com pista de dança, luzes *neon* e músicas *trance*), ou ir ao “Hospital Público”.

A maioria das construções é grandiosa e feita de pedra ou concreto. Há também pequenas vilas com edificações mais simples, que ficam entre bosques cujas árvores são enormes e estranhas.

Os avatares são humanos (a maioria deles com um visual *rocker*), demônios, anjos, dragões, vampiros, magos, lobisomens, caçadores e outros seres de diversas raças como os “nekos” (meio-gatos, meio-homens).

### Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

#### 1. Referências

“Lendas Urbanas” é uma cidade escondida/perdida, “povoada” por seres e forças misteriosas. As construções, os objetos, enfim, os cenários fazem referência a diferentes estilos e épocas (numa abordagem bastante contemporânea: a mistura de referenciais, todos inseridos em um ambiente urbano).

No entanto, é possível identificar um tema principal: o vampiresco - o submundo, o *underground*, as “trevas urbanas”. Tal tema pode ser encontrado em diferentes fontes que vão desde a literatura, a música e, principalmente, o cinema. Atualmente, o sucesso de sagas como *True*

*Blood, Twilight, Vampire Diaries* é o que melhor caracteriza essa temática, uma vez que seres e fenômenos sobrenaturais e humanos “convivem” em um mesmo mundo.

Há também referências a temas mitológicos e medievais – estes mais ligados às questões do jogo em si. Filmes como “Senhor dos Anéis” e a série *Underworld* podem, portanto, serem lembrados.

## **2. Construção de mundo e agenciamentos**

A narrativa, isto é, a dinâmica e as regras do jogo são o que acionam e relacionam as referências do ambiente. Isto no sentido de que apenas visitar “Lendas Urbanas” pode não ter os mesmos efeitos de imersão e interação do que participar do jogo, sobretudo porque as possibilidades de ação ficam limitadas.

## **3. Vetores da montante**

Embora possamos identificar prontamente diferentes elementos e características do ambiente, além de perceber a que especificidades fazem referência, os cenários não remetem a lugares ou seres “observáveis na realidade concreta”, ou diretamente relacionadas a outros “ambientes” (como é o caso de ilhas como Copacabana e Pandora). Deste modo, a composição do ambiente depende da convergência de diferentes elementos, que são ligados segundo uma determinada lógica.

## **4. A jusante**

O ambiente funciona como cenário para o jogo RPG. Portanto, sua “constituição” fantasiosa/sobrenatural, certamente, atende a este objetivo lúdico (a luta entre seres do submundo).

## **Letícia**

### **Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos**

#### **1. Tema**

Urbanidade, sombrio, sensualidade, oculto, violência, boemia.

#### **2. Proposta**

Local para encontros, jogos, compras relacionadas ao ambiente.

#### **3. Possibilidades de ação**

É possível andar, conversar e se divertir com outros avatares, fazer compras, participar de Role Playing Games (RPGs), tocar órgão na Igreja.

#### **4. Interpretação**

Local de fantasia urbana, voltado para práticas de RPG.

#### **5. Estrutura/descrição**

Local urbano, contrastando prédios e objetos *hi-tech* com edificações góticas (castelo e igreja com cemitério anexo). Nos prédios e objetos *hi-tech*, há predominância das cores prata e verde fosforescente. Nos prédios e objetos góticos, predominância das cores preta, vermelha e marrom. Presença de vários bares com mesas de sinuca e balcões com bebidas. Há um galpão amplo, com um ringue de luta no meio. Praças e outros locais públicos. Presença de avatares vestidos com trajes de luta sensuais e com aparência sobrenatural (vampiros, zumbis etc.). Placas publicitárias em português brasileiro.

### Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

#### **1. Referências**

A ilha Lendas Urbanas é uma representação de uma cidade, mas não conseguimos encontrar muitas referências ao “mundo real” e/ou referências midiáticas – apenas conseguimos perceber a presença de galpão com um ringue de luta que faz referência ao filme “Clube da Luta”.

#### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

As referências são construídas de forma gráfica, especialmente através das construções sombrias e principalmente pela aparência dos avatares, que muitas vezes são sobrenaturais. Quase não há possibilidades de interação com o ambiente, que acontece através dos jogos (sinuca e de azar) disponíveis; porém, a ilha apresenta várias possibilidades de interação social pela razoável presença de usuários dispostos a conversar e se engajar em RPGs.

#### **3. Vetores a montante**

Os elementos presentes na ilha nos dão a impressão de estarmos em uma cidade sombria, fantasma e dominada por elementos sobrenaturais. É um lugar voltado para usuários brasileiros ou falantes de português, já que todas as informações estão em língua portuguesa, mas há poucas representações gráficas de “brasilidade” – essa ilha poderia estar em qualquer lugar do mundo.

#### 4. A jusante

Esta ilha procura ser um local voltado para a representação de papéis em RPGs, especialmente aqueles com temática sobrenatural, já que a ilha é escura e sombria. Os agenciamentos possíveis parecem ser negligenciados, já que a ênfase seria no contato pessoal, nas trocas possíveis entre usuários. As raras possibilidades de interação com o ambiente nos dão a impressão de estarmos em um enorme palco teatral, que está ali para ajudar a construir a ambientação de jogos representativos.

### Rodrigo

#### Análise Nível 1 – Ligada à primeiridade, os signos em si mesmos

##### 1. Tema

cidade, cidade futurista

##### 2. Proposta

Simula um ambiente urbano. Possui prédios, ruas, postes, árvores, lojas, outdoors, cemitério, igreja, enfim, uma cidade.

##### 3. Possibilidades de ação

andar, correr, conversar. Não é possível nadar. Há lugares em que a entrada (para visitantes) é proibida. Há lugares em que é possível voar e outros que não.

##### 4. Interpretação

O usuário visitante pode circular pelo ambiente de forma livre, apesar de sua entrada ser vedada em alguns lugares. Pode-se conversar com outros usuários, comprar objetos. Intui-se que para o usuário que participe do jogo haja outras possibilidades de interação.

##### 5. Estrutura/descrição

Predominam as cores cinza, preto e azul escuro. Há estruturas que se parecem com prédios, com lojas, bares, anúncios luminosos, luzes, árvores. Os outros usuários parecem se dividir em clãs, identificando-se por semelhanças nos avatares, como a cor e o tipo do cabelo, roupas, etc.

#### Análise Nível 2 – Ligada à secundidade, o signo em relação ao seu objeto dinâmico

### **1. Referências**

Fazem referência a um ambiente urbano, mas não especificado. O ambiente parece ser auto-referente.

### **2. Construção de mundo e agenciamentos**

Não há quaisquer referências signicas que remetam a algum ambiente do “mundo real”.

### **3. Vetores a montante**

O ambiente é auto-referente e, portanto, livre para a utilização dos signos. Desse modo, podem ser criadas narrativas de modo a criar significações para as estruturas ali presentes. Contudo, enquanto usuário visitante, a única interpretação possível é a de que o ambiente se assemelha a uma cidade. Os usuários jogadores provavelmente são capazes de fazer outras inferências, uma vez que compartilham de uma narrativa que envolve o ambiente. Parece ser um ambiente criado para possibilitar jogos de RPG.

### **4. A jusante**

O ambiente parece ser destinado a conversas entre usuários e RPG. Alguns locais são meramente decorativos, como os prédios, enquanto em outros é possível entrar, como na igreja, em bares e lojas. A interpretação no ambiente é livre, não tendo quaisquer referências fortes ao “mundo real”. O usuário pode tanto circular pelo ambiente fazendo referências a ambientes similares do “mundo real”, quanto optar por ler os textos e verificar exatamente do que se trata. Parece