



## Semiótica, Mídia e Virtual<sup>1</sup>

Prof. Dr. Adenil Alfeu Domingos<sup>2</sup>, coordenador;

Lauro Henrique de Paiva Teixeira<sup>3</sup>, mestrando;

Renata Barreto Malta<sup>4</sup>, mestrando;

Saulo Adriano dos Santos<sup>5</sup>, mestrando;

Universidade Estadual Paulista - UNESP

### Resumo

A partir do quadro *Novos olhares: vida digital*, exibido pela Rede Globo no programa *Fantástico*, tendo como ponto de apoio o signo virtual e a semiótica peirceana, essa mesa faz um mergulho analítico no signo virtual como produto de uma semiose. A mesa pretende demonstrar, pelo processo de semiose, que o virtual é um objeto existente, gerado e gerando novos objetos. Não se pode cortar o cordão umbilical com o objeto gerador da seqüência semiótica, para não romper o processo de comunicação. A mente sempre percebe o signo virtual tendo como referente o objeto real que o gerou. Desse ponto de vista, o virtual é, também, real.

**Palavras-chave:** Semiótica; Comunicação; Virtualidade; Realidade; Educação.

### Proposta da Mesa

#### **Penso, Logo Insisto: o Virtual é Real**

O artigo *Penso, logo insisto: o virtual é real* tem como objetivo considerar holisticamente o homem como um ser dentro da comunicação e não diante dela. O ponto de vista epistemológico tratado aqui é peirceano, já que o objeto gera o signo e não o contrário, como pensa a lingüística, que assegura, por meio de Saussure, que o ponto de vista cria o objeto. O princípio é que todo discurso verbal tende a ser um ponto

---

<sup>1</sup> Mesa apresentada no Multicom – II Colóquios Multitemáticos em Comunicação

<sup>2</sup> Prof. Dr. Adenil Alfeu Domingos, professor de Comunicação dos Cursos de Graduação de Jornalismo, Desenho Industrial e Relações Públicas e do curso de Pós-Graduação em Comunicação da FAAC – Unesp – Bauru. Coordenador do GETESP – Grupo de Estudos de Textos de Semiótica Peirceana

(<http://br.groups.yahoo.com/group/getesp>) – [adenil@faac.unesp.br](mailto:adenil@faac.unesp.br)

<sup>3</sup> Lauro Henrique de Paiva Teixeira é coordenador de programação da TV TEM/Bauru (afiliada rede Globo), aluno regular do programa de pós-graduação do curso de comunicação da FAAC-UNESP/Bauru – Integrante do GEA: Grupo de Estudos Audiovisuais (<http://br.groups.yahoo.com/group/audiovisuais>) e do GETESP – Grupo de Estudos de Textos de Semiótica Peirceana (<http://br.groups.yahoo.com/group/getesp>) – [lauropt@gmail.com](mailto:lauropt@gmail.com)

<sup>4</sup> Renata Barreto Malta, aluna regular do curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação da FAAC/UNESP-Bauru e membro do GETESP. [renatamalta@hotmail.com](mailto:renatamalta@hotmail.com)

<sup>5</sup> Saulo Adriano dos Santos, jornalista graduado pela FAAC/UNESP/Bauru, especialista em Leitura Crítica pelo IMES-SM, aluno regular do curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação da FAAC/UNESP-Bauru e membro do GETESP. E-mail [saulo\\_adriano@telefonica.com.br](mailto:saulo_adriano@telefonica.com.br)



de vista antropocêntrico, retirando o homem do seu nicho natural, e colocando-o diante do processo de comunicação, quando na verdade ele é um signo entre signos, dentro desse mesmo processo. A realidade existe e se impõe à linguagem, do mesmo modo que o fato gera a notícia jornalística em um código qualquer e não o contrário.

Aliás, o discurso caracterizador de homem tornou-se falacioso, ao conceituá-lo como ser privilegiado dentre os outros. Recentes pesquisas científicas realizadas, principalmente pela Etologia e pelas Neurociências, em seres humanos ou não, estudando o funcionamento do corpo e suas reações, principalmente o cérebro, têm demonstrado que muitos dos nossos comportamentos são modulados por hormônios e neurotransmissores como mecanismos ancestrais de sobrevivência, sendo, portanto, o cultural apenas uma atualização dos mesmos.

Assim, aconteceu também, com o ato de criar linguagem, que retirou o homem do seu nicho natural onde, na verdade, ele ainda se encontra e dele depende inteiramente. É certo que só foi por meio de um discurso que o homem se arvorou de características falaciosas como a de ser o único ser inteligente ou possuidor de linguagem e comunicação, por exemplo. Nem é verdade que ele é o único ser que se comunica com determinada intencionalidade, pois todos os animais só se comunicam com alguma intenção. Assim, o homem, também, entende erroneamente que o virtual é um mundo existente apenas em potência ou como faculdade, não como realidade ou como efeito do real gerando uma nova realidade, já que a potência é um existente no mundo

Fazer teoria, vem de *theos*, como um olho privilegiado que vê o mundo a partir do pensamento, de modo idealista-platônico. A partir daí, a visão *top-down* da lingüística entende que tudo estaria psiquicamente na mente que cria o objeto, como assegura Saussure. Esse ponto de vista epistemológico retira o homem do processo de comunicação e o coloca como um espectador privilegiado na frente do mundo que ele (ex)plica, com seus discursos, e ,como um deus poderoso, duplica-o, multiplica-o, por meio da palavra, como no livro dos Gêneses que não é senão um discurso humano. Como a semiótica de Peirce é feita em bases *bottom-up*, de modo que o signo é um produto de semiose natural de mentes em interação, como ele prova com seu sinequismo em seu artigo *A Lei da Mente*, podemos inferir que, na verdade, o universo é um grande cérebro em semiose holística: Todo signo, por esse ponto de vista, nasce no objeto e nele ancora a sua veracidade ou não, incluindo nesse processo o próprio ser humano. É na experiência que se define o objeto e nela, de modo consensual, encontra-se sua veracidade ou não, como prega o pragmatismo peirceano.



Toda mente, no instante de se comunicar recupera, portanto, por meio do *representamen* (o signo) o objeto representado (objeto dinâmico existente). Como o virtual nasce de um objeto em semiose, o signo novo sempre terá algo do anterior projetando-se para o futuro para a produção de novos signos de modo infinito. O virtual, portanto, como signo novo é real, tanto como objeto novo existente, ou como signo representante, se tomarmos o ponto de vista da sinequismo do signo de Peirce, de modo inferencial. Não nos esqueçamos que para Peirce, até o imaginado entrou pelos sentidos, pois não há signo na mente que não tenha feito essa trajetória. Caso contrário o signo virtual romperia com o processo de comunicação com o real e isso é impossível, semioticamente falando.

### **A Televisão Inteligente: Tv Digital Interativa e a Sociedade Conectada**

Este texto apresenta um panorama da apropriação social das tecnologias digitais de informação e comunicação, com foco na interatividade. O indivíduo, ao dispor de tais tecnologias, paulatinamente adquire competências para operá-las e propõe novas linguagens de uso, assim como evidencia novos modos de inteligência. Johnson (2005) aponta que todo esse processo tem sido visto com certo receio pelos partidários da inteligibilidade tradicional do livro e das salas de aula e, propõe que toda essa parafernália eletrônica, bem como as linguagens que delas derivam, tem se mostrado altamente benéficas tanto à cognição quanto à habilidade motora e está em plena ascensão na sociedade. No Brasil, em breve, iniciaremos as transmissões de televisão digital, tecnologia que atribui melhorias significativas ao meio, como alta definição de som e imagem, mobilidade e portabilidade, além de diversos modos de interatividade. O brasileiro, altamente consumidor de vídeo, e também o maior usuário de internet do mundo voltado ao entretenimento, já está desenvolvendo novos hábitos de vida, direta ou indiretamente ligados às mídias digitais. Desse modo, a tecnologia que interage com o homem como jamais a história registrou, faz com que a nova televisão tenha a oportunidade de ser uma extensão da própria inteligência humana. Daí a idéia de tevê inteligente.



### **Vida Digital: o espetáculo midiático**

O segundo artigo a ser apresentado nesta mesa denomina-se “Vida Digital: o espetáculo midiático”. Esse artigo trata da notícia como um espetáculo produzido por uma equipe de comunicólogos, tendo em vista uma audiência expressiva. Ele parte do princípio que a sociedade contemporânea com toda sua tecnologia está passando por um processo de transformação no que diz respeito à comunicação mediada. Ele vai demonstrar uma modificação contundente no papel da mídia, que deixou de ser apenas agente informacional para apresentar um verdadeiro espetáculo a um público cada vez mais sedento de imagens e recursos tecnológicos. Partindo do corpus escolhido para esta mesa, a autora desse estudo verifica como se dá esse processo dentro do mundo digital. Assim sendo, ela demonstra que, através de recursos visuais que integram o real digitalizado ao virtual, combinados ao discurso verbal e ao caráter espetacularizador capaz de provocar sensações, o público recebe uma informação produzida e repleta de sentidos ideológicos e persuasivos. A espetacularização da notícia tem o objetivo primordial de manipular uma audiência fiel e cada vez maior a uma dada emissora de televisão. No cenário atual, a velocidade e o dinamismo são fatores modificadores do modo de comunicar, o divisor de águas, nesse contexto, foi sem dúvida a internet, um veículo de comunicação que veio proporcionar a instantaneidade da notícia e uma maior interação entre os homens no processo comunicacional. Assim, as outras mídias perceberam a necessidade de caracterizar a informação de forma cada vez mais personalizada, adequando-se a um público que clama pelo diferencial.

### **Vida digital: signo e pensamento**

No artigo *Vida digital: signo e pensamento*, o autor discute a representação e a comunicação enquanto pensamentos partilhados entre mentes distintas. Entende o autor que o processo comunicativo, assim como ocorre com o pensamento, só é possível de se realizar sendo mediado pelo signo como representação daquilo que representa, preservando no signo a relação de causa e efeito que mantém com o objeto dinâmico que o gerou. O artigo coloca em questão o fato de duas representações distintas, uma posta no formato digital televisivo e outra como signo virtualizado, remeterem o pensamento do telespectador que lê o vídeo *Novos olhares: vida digital* ao mesmo objeto existente no mundo real.



Apoiamo-nos na teoria semiótica de Peirce, que desenvolve, em sua lógica interna, o exercício da pragmática, de modo a aferir pelo método científico e no conceito de semiose o fenômeno que possibilita compreender como signos diferentes se relacionam entre si e se ligam mutuamente ao mesmo objeto dinâmico que o gerou. A semiose é a geração de signos novos em combinações na mente geradora dos novos signos.

Acompanhando a lógica de Peirce, escreve esse autor que o objeto dinâmico é um existente do mundo real e que, na mente que o percebe, é convertido em objeto imediato como um existente dentro do signo. Assim, o objeto real transfere para o signo uma parte da sua potencial infinidade de significação. Com isso, gera novos signos-objetos, a partir da relação que cada signo novo estabelece com signos pré-existentes naquela mente. Esse raciocínio explica, por exemplo, como o signo participa de modo decisivo na comunicação entre mentes distintas. Neste caso específico, a comunicação pelo signo virtualizado como decorrência do signo digital icônico, fazendo emprego dos hipoícones imagem e diagrama e, em um terceiro momento, a metáfora.

É pertinente colocar que a humanidade vive atualmente o século das comunicações, antevisto pelo pensamento profético de Marshall McLuhan e confirmado pela evolução das múltiplas tecnologias que combinam formatos, meios e linguagens. A parafernália eletrônica que cerca o homem moderno reafirma, cada vez mais, os meios como extensões dos sentidos humanos. Como fruto da compatibilização dos meios e das tecnologias, o signo está amplificado em suas inumeráveis formas de comunicar algo. Diante desse panorama, o signo amplifica sistemicamente sua potencialidade de representar os objetos do mundo físico. Nesta era, a comunicação atingiu o estágio de o signo se desdobrar em signo do signo do signo, ou seja, a representação da representação dos objetos do mundo de modo infinito. O presente momento histórico surge como o que mais registra o fenômeno da semiose, devido principalmente aos avanços tecnológicos como extensões do homem, mas ela sempre existiu na história da humanidade.

O conceito peirceano de que os signos são eles próprios objetos do mundo e o inegável distanciamento entre o objeto dinâmico que originou o signo primeiro e suas representações decorrentes da semiose podem sugerir que a representação tem vida própria, encerrando ela em si mesma produto e produtor, fim e princípio, resultado e origem. No entanto e como dissemos antes, o signo está irrevogavelmente atrelado ao objeto que o gerou. Não há signo sem relação com o mundo. Um fio condutor liga a mais abstrata das representações ao objeto que, no passado, desencadeou aquele



processo semiótico. É na preservação do cordão umbilical que une o signo (e suas reverberações) e seu objeto que a comunicação se ancora para transferir pensamentos entre as mentes e provocar o consenso como método científico de busca da verdade.

Não é diferente quando nos deparamos com o signo virtual, este produto da mente cibernética e de sua própria semiose. Por mais distanciamento que um dado signo do mundo digital ou virtual possa ter em relação ao seu objeto dinâmico gerador, existente no mundo físico, a representação estará sempre ligada ao objeto que a gerou. Sem isso, o processo comunicativo seria impossível ou teríamos encontrado a explicação filosófica para um dos enigmas que o pensamento humano ainda não conseguiu explicar: o conceito de abstração. Pela semiose provamos que abstração não existe. Signo que é, a abstração nada mais é que uma nova representação de algo que o mundo entregou à percepção/cognição da mente. Ou seja, o pensamento mais abstrato manterá sempre um vínculo com seu referencial no mundo concreto, não importa o quanto os novos meios de comunicação possibilitem representar o já representado.

## **Resumos:**

### **Penso, Logo Insisto: o Virtual é Real**

**Prof. Dr. Adenil Alfeu Domingos**

O objetivo deste artigo é considerar o homem como um ser dentro da comunicação e não diante dela, ou seja, de modo holístico. Esse ponto de vista epistemológico procura mostrar como as pesquisas científicas realizadas em animais têm demonstrado que muitos dos comportamentos humanos são modulados por hormônios e neurotransmissores como mecanismos ancestrais de sobrevivência, sendo o cultural apenas uma atualização dos mesmos. Assim, ao criar linguagem, o homem se destaca do nicho natural onde se encontrava, torna-se um ser consciente de si mesmo e se produz em seu próprio discurso. Desse modo, ele se arvora de características falaciosas como ser o único ser inteligente, ou possuidor de linguagem, por exemplo. Assim também, ele entende que o virtual é um mundo existente apenas em potência ou como faculdade, não como realidade ou com efeito real. Na verdade, o virtual é real, se tomarmos o ponto de vista da sinequismo do signo de Peirce.

### **A Televisão Inteligente: TV Digital Interativa e sociedade conectada**

**Lauro Henrique de Paiva Teixeira**

Este artigo pretende observar uma possível linguagem da televisão digital interativa em seu contexto de uso e apropriação cultural. Partimos da idéia da “Curva do Dorminhoco” proposta por Johnson (2005), onde o entretenimento interativo, da televisão, do videogame e da internet, que costumamos considerar alienante, na verdade revelaram ser saudáveis, nos condicionado a novos modos de inteligência. A televisão



digital do Brasil, notadamente a que possui a tecnologia mais convergente do mundo, foi proposta com o objetivo de promover a inclusão digital da sociedade. Iniciará suas transmissões justamente em um período, onde grande parte dos indivíduos convivem e transformam as linguagens das mídias digitais interativas.



## **Vida Digital: O espetáculo midiático**

### **Renata Barreto Malta**

A sociedade contemporânea está passando por um processo de transformação no que diz respeito à comunicação mediada. Nota-se uma modificação no papel da mídia, que deixa de ser apenas agente informacional para apresentar um verdadeiro espetáculo a um público cada vez mais sedento de imagens e recursos tecnológicos. Para entender como se dá esse processo, propõe-se utilizar o episódio “Vida Digital” do quadro “Novos Olhares”, apresentado pelo programa Fantástico da Rede Globo, como *corpus* e princípio dessa reflexão. Assim sendo, pretende-se demonstrar que através de recursos visuais que integram o real digitalizado ao virtual, combinados ao discurso verbal e ao caráter espetacularizador capaz de provocar sensações, o público recebe uma informação produzida e repleta de sentidos ideológicos.

## **Vida digital: signo e pensamento**

### **Saulo Adriano dos Santos**

A comunicação é, fundamentalmente, pensamento partilhado entre mentes, só se realiza pelo signo como representação daquilo que representa e com o qual mantém relação de causa e efeito. Como duas representações distintas, uma digital e outra virtual, remetem ao mesmo objeto? Peirce desenvolve em sua lógica pragmática o conceito de semiose, que é geração de signos novos a partir de combinatórias no intelecto do signo abduzido na percepção do objeto dinâmico, fenômeno que possibilita entender como signos diferentes se relacionam e se ligam ao mesmo objeto. Na mente, o objeto dinâmico é convertido em objeto imediato, por meio do signo, e potencializa a irreduzível relação do signo com outros signos. Isso explica como o signo atua na comunicação, neste caso, a comunicação pelo signo virtualizado como decorrência do signo digital icônico.

## **Referências bibliográficas**

ABBAGNANO, N. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Mestre Jou, 1970

ADAMS, M. ANAND, P. e S FOX. *Interactive television: Coming soon to a television near you*. 2001. <http://www.ranjaygulati.com/new/research/INTERACT.pdf> (acesso em 30 de Dez. de 2006).

ARBEX Jr. J. *Showrnlismo – A notícia como espetáculo*. São Paulo, Casa Amarela, 2001

BACCEGA, M. A. *Comunicação e linguagem: discurso e ciência*. São Paulo: Editora Moderna, 1998.

BARTHES, R. *Aula*. São Paulo, Cultrix: 1987.

BAUDRILLARD, J. *A ilusão vital*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2001.

BAUDRILLARD, J. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo, Perspectiva, 1997.



- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1991.
- BRAGA, J. L. “Interação e recepção.” *Anais do IX Encontro Anual da Compós*. Porto Alegre: PUCRS - CD Compós, 2000.
- CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. São Paulo, Paz e Terra, 2001.
- CASTELLS, M. *Fin de milenio*. Madrid, Alianza, 1998.
- CASTELLS, M. *Fluxos, redes e identidades: uma teoria crítica da sociedade internacional*. In: CASTELLS, M. et al. *Novas perspectivas críticas em educação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996. p. 3-32.
- CASTELLS, M. *La galaxia Internet*. Barcelona, Plaza&Janes, 2001.
- CASTELLS, M. *La sociedad de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza, 1997-1998.
- CPqD. “Modelo de Referência - Relatório Técnico, Projeto Sistema Brasileiro de TV Digital.” Edição: J C DALL'ANTONIA, et al. 2006. <http://sbtvd.cpqd.com.br> (acesso em 15 de Out. de 2006).
- DEBORD, G. *A Sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro, Contraponto, 1997.
- ECO, U. e SEBEOK; T. A. *O signo de três: Dupin, Holmes, Peirce*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FISCH, M. *Semeiotic and Pragmatism: essays by Max Fisch*. Indiana, Indiana University Press, Bloomington, 1986.
- FLOCH, J.M. *Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral*. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2001.
- FLUSSER, V. *Filosofia da Caixa Preta – Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 2002. v.1.
- FRAGOSO, S. “De interações e interatividade.” *Anais do X Encontro Anual da Compós*. Brasília: UNB - CD Compós, 2001.
- GARCIA R. *Ratos sabem da própria ignorância (...) roedores têm certo nível de consciência da sabedoria*”. In *Caderno Ciências, Jornal da Cidade, Bauru, 02/04/2007, p.23*
- GAWLINSKI, M. *Interactive Television Production*. Oxford, England: Focal Press, 2003.
- GRIFFITHS, A. *Digital Television Strategies: Business Challenges and Opportunities*. London: Palgrave Macmillan, 2003.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press, 1955.
- JOHNSON, S. *Emergência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- JOHNSON. S. *Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mas inteligentes*. Tradução: Lucya Hellena DUARTE. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.



LEMOS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. 1997. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html> (acesso em 15 de Mai. de 2005).

LEVI-STRAUSS, C. *Mito e significado*. Lisboa: Edições 70, 1979.

LÉVY, P. *O Que É O Virtual?*. São Paulo, Editora 34, 1996.

LÉVY, P. *Uma perspectiva vitalista sobre a cibercultura*. In: *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, por André LEMOS. Porto Alegre: Sulina 2ª Ed, 2002.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LIPPMAN, A. *O arquiteto do futuro*. Meio & Mensagem n. 792, 26 de Jan. de 1998, 792 ed.

LITTLEJOHN, S. W. *Fundamentos teóricos da comunicação humana*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.

MALINVERNI, G. *Raízes da violência*. n, Revista Mente e Cérebro, São Paulo, Ediouro, segmento Duetto Editorial Ltda, Edição especial, nº 9 2007 pgs. 18-23,

MAUSS Í. *Tormentos da Ira.*; in, Revista Mente e Cérebro, São Paulo, Ediouro, segmento Duetto Editorial Ltda, Edição especial, nº 9 2007 pgs. 6-11,

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo, Cultrix, 1964.

MÉDOLA, A. S. L. D., e TEIXEIRA, L. H. P. *Televisão Digital Interativa e o desafio da usabilidade para a comunicação*. Anais do XVI Encontro Anual da Compós. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, CD Compós, 2007.

MONTEZ, Carlos, e Valdecir BECKER. *TV digital interativa: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil*. Florianópolis: UFSC, 2a ed, 2005.

NEGROPONTE, N. *A vida Digital*. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

PEIRCE, C S.. *Qué es un signo?* Disponível em <http://www.unav.es/gep/Signo.html>, acessado em 23 de março de 2007.

PEIRCE, C. S. *Cómo esclarecer nuestras ideas*. Disponível em <http://www.unav.es/gep/HowMakeIdeas.html>, acessado em 23 de março de 2007.

PEIRCE, C. S. *The collect papers of Charles Sanders Peirce*. Ed. De A.W. Burks. Edição eletrônica Charloterville Intalex Corporation Cambridge /Ma Harvard Univesity Press, vol.. 7-8

PEIRCE, C. S. *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Edição: Charles HARTSHORNE, Paul WEISS e Arthur W BURKS. Vol. 5. Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press, 1931-1966.

PEIRCE, C. S. *Semiótica e Filosofia: A fixação das Crenças*. São Paulo: Cultrix, 1972.

PIETROFORTE, A. V. *Semiótica visual: os percursos do olhar*. São Paulo: Editora Contexto, 2004.



PRIMO, A, e CASSOL, M. B. F. *Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias*. UFRGS. 1999. <http://usr.psyco.ufrgs.br/~aprimo/pb/esprialpb.htm> (acesso em 26 de Mai. de 2005).

PRIMO, A. “Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo.” *Revista da Famecos*, n. 12, 2000: 81-92.

QUEIROZ, J. *Semieose segundo .C. S. Peirce*. São Paulo: EDUC; FAPESP, 2004.

REQUENA, J. G., *El discurso televisivo: espetáculo de la posmodernidad*. Madrid, Catedra, 1992.

REQUENA, J. G., *El espetáculo informativo o la amenaza de lo real* Madrid, Akal, 1989.

SANTAELLA, L. e NÖTH, W., *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo, Iluminuras, 1999.

SANTAELLA, L. *Matrizes da Linguagem e Pensamento sonora visual verbal*. São Paulo: Fapesp, Iluminuras, 2001.

SARTRE, J. P. *As palavras*. Tradução: J GUINSBURG. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

SAUSSURE, F de. *Curso de Lingüística Geral*. Lisboa, Dom Quixote, s.d.

SERRA, P. *O signo como abdução*. Disponível em [http://ubista.ubi.pt/~comum/jpserra\\_peirce.html](http://ubista.ubi.pt/~comum/jpserra_peirce.html), acessado em 31 de março de 2007.

SILVA, M. “Interatividade - Uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação.” *Anais do IX Encontro Anual da Compós*. Porto Alegre: PUCRS, CD Compós, 2000.

SILVA, M. “O Que É Interatividade.” *Boletim Técnico do SENAC*. 1999. <http://www.senac.br/informativo/bts/242/boltec242d.htm> (acesso em 6 de Jan. de 2007).

TEIXEIRA, L. H. P. “Usabilidade e Entretenimento na TV Digital Interativa.” *ECOS Revista (Educat)* 10 (Jun 2006): 183-204.

TRENTINI, L. N. O. *A cosmo-semiótica de Peirce e os sistemas usuários de signos: da transdução microrrgânica à comunicação midiática*. Disponível em <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/16869/1/R0796-1.pdf>, acessado em 2 de maio de 2007.

WADE N. *Cientistas encontram os primórdios da moralidade no comportamento de primatas*. in *The New York Times* de 20/03/2007; in <http://noticias.uol.com.br/midiaglobal/nytimes2007/03/20ult574>.

WILLIAMS, R. *Television: technology and cultural form*. Londres: Fontana, 1974.

ZUFFO, Marcelo Knörich. “TV Digital Aberta no Brasil: Políticas Estruturais Para Um Modelo Nacional.” *Departamento de Engenharia de Sistemas Eletrônicos, POLI - USP*. 2005. <http://www.lsi.usp.br/~mkzuffo/repositorio/politicaspUBLICAS/tvDigital/TVDigital.pdf> (acesso em 25 de jun. de 2006).