



As Categorias do Pensamento nos *Alternate Reality Games*¹

Thaiane Moreira de Oliveira²

Mestranda pela Universidade Federal Fluminense

Resumo

A proposta deste trabalho é realizar uma reflexão filosófica acerca das configurações cognitivas ocorridas durante a experiência de se jogar *Alternate Reality Games*, baseado nos estudos fenomenológicos da semiótica de Charles Peirce. O objetivo principal é delimitar, segundo as *Categorias do Pensamento*, o processo que ocorre nas etapas deste gênero de game, buscando compreender como que esta imaterialidade do pensamento e do conhecimento é construída, em um universo que transita entre realidades e ficcionalidades e tem como base a coletividade.

Palavras-chave

Conhecimento; Subjetividade; Charles Peirce; Games Studies; Semiótica

Corpo do trabalho

Introdução

Desde que a internet foi comercialmente aberta, há pouco mais de uma década, a estrutura de comunicação passou a desenvolver uma nova concepção. Passou a se encarregar de uma nova produção de identidade no indivíduo enquanto indivíduo e nele enquanto pertencente a uma sociedade, em um fluxo imagético que legitima a representação do mundo pelas telas dos computadores. Como uma revolução digital, essas neotecnologias estão permeando a sociedade e construindo novos valores, padrões sociais e comportamentos, nas diversas esferas da sociedade, desde o âmbito comunicativo, cultural e principalmente econômico e mercadológico. E neste paradigma tecnorevolucionário “para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda” (JOHNSON, 2001: 17), segundo a abordagem de Steven Johnson, referindo-se a interface gráfica que media a interrelação entre o homem e o programa.

¹ Trabalho enviado para XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste (Intercom Sudeste 2010), Divisão Temática 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, realizado de 13 a 15 de maio de 2010.

² Bolsista Capes e mestranda do programa de Pós-graduação em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense. E-mail: thaiane.moliveira@gmail.com



Para o autor, a relação governada pela interface é uma *relação semântica* intuitiva que ainda caminha para uma estruturação de seus próprios signos visuais e lingüísticos.

Sendo assim, os meios digitais da web estão em processo de reestruturação de suas linguagens, proposta defendida por Jay David Bolter e Richard Grusin (BOLTER & GRUSIN, 1999) ao levantar conceitos de imediação, remediação e hipermediação. Em referência a McLuhan que defende a remediação como o processo inicial da estruturação de um meio (MCLUHAN, 1960), os autores complementam, apontando que o processo de remediação atinge não apenas ao novo meio, como também reestrutura e renova (*refashion*) os meios antigos remediados. Para eles, a genealogia dos novos meios também é composta pelos estilos de representação visual através da transparência da imediação – na qual a materialidade do meio apresenta-se de forma que simula a sua ausência em sua representação gerando um efeito de proximidade do real – e a opacidade da hipermediação – na qual o meio explícito se torna o responsável pela ordenação das novas estruturas de linguagem “cujo objetivo é lembrar ao espectador do médium” (*Op. Cit*, 41/42). Para Bolter e Grusin, a internet é o meio que remedeia todos os outros meios, desde literatura e pintura até a televisão e rádio. Indo de encontro com Bolter e Grusin, Janet Murray (2003) defende que estamos passando por uma fase de transição através da qual as antigas e as contemporâneas formas de narrativas ainda estão se adaptando frente às inúmeras possibilidades abertas pelo computador. Para a autora, esses ambientes digitais são propiciadores de uma imersividade agenciada pelas escolhas do interator e dialoga com Bolter e Grusin ao apontar que as narrativas construídas em gêneros de games eletrônicos se apropriam de estruturas narrativas de outros meios:

No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado até agora na área dos jogos para computador. Muito desse empenho foi dedicado ao desenvolvimento de ambientes visuais mais elaborados e de tempos de reação mais rápidos, avanços que proporcionaram aos jogadores desafios mais variados à sua rapidez no gatilho contra oponentes visualmente mais convincentes. O conteúdo narrativo desses jogos é escasso, sendo frequentemente emprestado de outros meios ou suprido por personagens esquemáticos e estereotipados (*Ibdem*, 2003: 61)

Um dos produtos desta revolução tecnológica, de configuração de novas formas de linguagem remediadas e de estruturação de novas formas narrativas, independente de sua remediação com linguagens fílmicas e televisivas, são os *Alternate Reality Games*, ou Jogos de Realidade Alternada, em tradução para o português. São jogos, originados



da experiência do Role Playing Games, que busca transitar entre as realidades virtuais e as realidades concretas. Nestes games, os jogadores são instigados a desvendar enigmas propostos por um personagem real envolto em uma narrativa de mistério capaz de gerar a imersividade, metáfora derivada da experiência física de submergir na água e ficar envolvido por uma realidade diferente (*Op. Cit*, 2003: 97-99).

Na busca de um objetivo em comum – o de desvendar os enigmas propostos – os jogadores estabelecem uma relação de pertencimento nesta estrutura de neotribalização (Mafessoli, 2006) ao criarem laços em redes sociais, como uma “nova forma de se fazer comunidade” (Lévy, 2002: 101). E é a partir desta comunidade, motriz de uma *Inteligência Coletiva*, que o pensamento e o conhecimento vão construindo suas reconfigurações através de experiências que transcendem ao indivíduo.

Por uma Genealogia do Conhecimento

Não é pretensão, deste trabalho, fazer uma genealogia de todas as correntes que estudaram o conhecimento e o pensamento, visto que esta é uma das primeiras e principais preocupações filosóficas e científicas da humanidade desde o período greco-romano pré-socrático. A proposta é levantar algumas das principais correntes e pensadores filosóficos que buscaram explorar este vasto campo do imaterial, a fim de contextualizar a obra de Charles Sanders Peirce, que será aprofundada posteriormente.

Segundo o dicionário Aurélio³, o significado da palavra conhecimento é ato ou efeito de conhecer; informação ou noção adquirida pelo estudo ou pela experiência; consciência de si mesmo. A teoria epistemológica inatista de Platão pode ser considerada, pela Filosofia, como o ponto de partida para uma teoria do conhecimento. Ao opor dialeticamente *doxa* de *epistème*, Platão evoca ao conhecimento o caráter de um saber evidente que está ligado diretamente com a realidade verdadeira do mundo das ideias. Contrapondo ao seu professor, o aluno de Platão, Aristóteles, defendia que o conhecimento provinha das experiências sensíveis, e que o conhecimento epistemológico provinha através de observações. Para Aristóteles, existem seis formas ou grau de conhecimento: a sensação, a percepção, a imaginação, a memória, o raciocínio e a intuição. Para o filósofo, o conhecimento é adquirido por estas seis

³ Minidicionário Aurélio. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1993, página 139.



formas, e, apesar de concordar com a dialética platônica entre o sensível e o inteligível, Aristóteles defende que ambos fazem parte de um mesmo mundo. Apesar de Aristóteles ser um dos principais filósofos que iniciou o pensamento empírico – e não a doutrina empirista, sendo esta inaugurada no século XVII D.C. – os sofistas já defendiam que “o homem é a medida de todas as coisas”.

Um dos principais filósofos da corrente do empirismo inglês foi John Locke que, através da teoria da *tabula rasa*, defendia que o homem nascia sem conhecimento e viria a adquiri-lo através de suas experiências:

Embora nosso pensamento pareça possuir esta liberdade ilimitada, verificaremos, através de um exame mais minucioso, que ele está realmente confinado dentro de limites muito reduzidos e que todo poder criador do espírito não ultrapassa a faculdade de combinar, de transpor, aumentar ou de diminuir os materiais que nos foram fornecidos pelos sentidos e pela experiência. (LOCKE, 1978: 11)

A máxima apregoada por John Locke de que nada vem à mente sem ter passado pelos sentidos, também foi abordada por David Hume, considerado um dos maiores empiristas do século XVIII. Hume propôs uma psicologia das afecções do espírito e considerou a razão, esta intimamente associada às paixões, ou seja, às afecções do espírito. Para Hume, a razão e as paixões estariam ligadas por associações a partir dos princípios de contiguidade, semelhança e causalidade. Para o filósofo do empirismo *total*, esta “associação é uma regra da imaginação, não um produto, não uma manifestação do livre exercício desta. A associação guia a imaginação, torna-a uniforme e a coage” (DELEUZE, 2001: 7).

É a partir do princípio de causalidade de David Hume – pela qual afirma que “todos os raciocínios que se referem aos fatos parecem fundar na relação de causa e efeito” (HUME, 2001: 49) –, que Immanuel Kant propõe estabelecer um pensamento que possa conciliar, sem abdicar da crítica, as dicotômicas correntes empiristas e racionalistas. Nesta posição metodológica de criticismo, Kant ressalta que o conhecimento provinha da experiência, mas que não se limitaria a ele.

A consensualidade de Kant para com Hume se dá a partir da relação de causa e efeito, quando o filósofo inglês afirma que, contrapondo-se ao pensamento racionalista, a causa e o efeito *a priori* não demonstrariam o fato futuro necessariamente, negando-lhe a objetividade da causalidade. Ou seja, para Hume, a experiência remete aos objetos do passado, enquanto o hábito é um princípio que “determina a aguardar o mesmo no



futuro” (HUME, 2001: 357). Deleuze, em uma leitura sobre Hume, compendiou que esta expectativa do futuro, em Hume, é como uma “síntese do passado e do presente que o hábito opera” (DELEUZE, 2001: 85).

Para Hume, a experiência e o hábito, princípios distintos, são formadores da imaginação. E, para o empirista, é na imaginação, assim como a memória e os sentidos, que se encontra o entendimento. O que para Hume seria a imaginação, Kant apresenta a representação como ponto de bifurcação entre as duas teorias, ao referir-se ao princípio da causalidade, visto que o indivíduo apenas teria acesso às representações dos objetos, ao pensá-los. Porém, Kant, em uma abordagem metafísica, acrescenta que essas representações não seriam nem empiristas e nem psicológicas, mas sim subjetividades transcendentais, ou seja, o sujeito é composto por formas e conhecimentos *a priori*, que não provém das experiências, para então, aplicá-los à experiência concreta do mundo.

É a partir da imaginação apresentada nos *Princípios da Natureza Humana*, de David Hume, que se encontra a convergência com as representações mentais nas *Categorias do Pensamento* em Charles Peirce.

Dos Princípios da Natureza Humana às *Categorias do Pensamento*

Buscando anatomizar metodologicamente a natureza humana através da experiência, David Hume propõe o estabelecimento delimitador de princípios inatos ao homem. Partindo do conceito de associação, pelo qual as ideias estariam *associadas* à imaginação, Hume propõe a distinção de três princípios da natureza humana, numa busca por definir os elos que ligam o sujeito ao objeto que lhe é exterior. Para o filósofo, a perda destes Princípios da Natureza Humana, capazes de transcender a imaginação, resultaria na própria perda da natureza humana, pois é através destes princípios de associação que o sujeito é capaz de conduzir o homem ao entendimento e conhecimento através da constância e, não, pelo simples acaso.

Os princípios por associação são: O de *semelhança* – utilizando o retrato, a exemplo, como objeto imagético representacional capaz de aludir, através das percepções, ao objeto original, Hume categoriza este princípio como o responsável pela própria constância da repetição perceptiva através do qual a segunda observação remeteria à percepção original; O de *contigüidade* – estando este separado em



contiguidade temporal e *contiguidade local*. Para Hume, a contiguidade local é um dos princípios que governam o fluxo temporal das ideias em nossas mentes, capaz de conectar uma ideia à impressão sensível produzida por um objeto distante. Para o filósofo, a *contiguidade local* é o princípio que determina a representação das ideias no espaço mental, e responsável pela determinação de uma ideia conectada a outras ideias que lhe sejam espacialmente adjacentes. Já o princípio de *contiguidade temporal*, é quem produz a organização temporal na mente do sujeito, permitindo que uma ideia possa conectar-se a outras precedentes ou posteriores a ela. A *contiguidade temporal* é o princípio que, utilizando a memória como elemento motor, permite que uma ideia presente se associe à lembrança de uma impressão sensorial experimentada no passado; E o de *causalidade* (e *efetividade*) – são responsáveis pela conexão causal entre as ideias, manifestando-se sempre que uma ideia primeira remete à outra ideia, causalmente interligadas. Para Hume, a ideia não é a representação de um objeto, mas de uma impressão e esta impressão não é representativa, não é introduzida, mas inata.

E é a partir destes conceitos, dos três *Princípios da Natureza Humana*, que se torna possível estabelecer uma conexão análoga ao pensamento semiótico de Charles Sanders Peirce, fundador da Semiótica Moderna. Ambos os autores citados, buscaram estruturar e analisar as possibilidades de formação do pensamento através do aparato cognitivo sob a égide modeladora do conhecimento.

Baseado nos estudos fenomenológicos acerca das experiências do homem, Peirce considera a existência de três sujeitos semióticos passíveis de análise. São eles: o signo, o objeto e o interpretante. Para Peirce, signo é todo sujeito que remete a um passado, inclusive o próprio homem, partindo da prova de que “toda ideia é um signo junto ao fato de que a vida é uma série de ideias”. Ou seja, signo é tudo o que possa ser conhecido, percebido ou reconhecível, e se refere ao objeto – é o *representamen* dele. Para o fundador da Semiótica Moderna, existem dois tipos de objetos: o objeto dinâmico, que pode ser material – do qual temos um conhecimento perceptivo (CP, 2.230) – ou pode ser uma entidade mental ou imaginária (CP, 1.538); e o objeto imediato, que é o objeto tal qual o signo representa. E é da relação peirciana do signo com o objeto, que se encontram os conceitos utilizados por Hume, de semelhança,



causalidade e contiguidade⁴, apresentados pelo estudioso da semiótica como ícone, índice e símbolo, respectivamente. Para Peirce, a relação de representação entre o signo e o objeto se dá a partir de três maneiras: Por iconicidade, Peirce ressalta que, a relação entre o signo e o objeto é uma representação por similitude de predicados. Portanto, o ícone “não tem conexão dinâmica com o objeto que representa; simplesmente acontece que suas qualidades se assemelham às do objeto e excitam sensações análogas na mente para a qual é uma semelhança. Mas, na verdade, não mantém conexão com elas” (PEIRCE, 1982, 73). Após esse dado momento, ele se torna o próprio objeto. Desta forma, é possível concluir que hipóteses e metáforas são icônicas (ou hipoiônicas, em mais uma divisão triádica que resulta em diagrama, metáfora e imagem). Por índice, Peirce entende que, “está fisicamente conectado com seu objeto; formam ambos, um par orgânico, porém a mente interpretante nada tem a ver com essa conexão, exceto o fato de registrá-la, depois de ser estabelecida” (*idem, ibidem*). Ou seja, um índice, segundo o pensamento de Peirce, perderia o caráter de signo se seu objeto não existisse, mas manteria esse caráter se não houvesse interpretante, dirigindo a seus objetos “por compulsão cega” (CP. 2.304/2.306). O índice possui, então, uma relação de causalidade em referência ao seu objeto. Já o símbolo, “está conectado ao seu objeto por força da ideia da mente-que-usa-o-símbolo, sem a qual essa conexão não existiria” (PEIRCE, 1982, 73).

O terceiro correlato do signo, o interpretante, segundo Peirce, é a interpretação do signo, ou seja, “o efeito do signo” (CP, 5.475). Para que o signo possa atuar como tal e gerir o processo semiótico, ele deve estar relacionado com o objeto e produzir um interpretante. Para Peirce, existem três formas de interpretante: Interpretante imediato, ou seja, aquilo que o signo está apto a produzir numa mente interpretante, uma potência ainda não atualizada do signo; Interpretante dinâmico, aquilo que o signo efetivamente gera na mente de um interpretante, que se dá nos níveis emocional (envolve uma relação com sentimentos), energético (através de esforço físico ou psicológico) e lógico (como regra de interpretação); e o Interpretante final, seria o efeito que o signo produzido na mente se fosse possível representar todos os Interpretantes dinâmicos.

O interpretante final está sempre em progresso, em um processo evolutivo, pois cada um de nós, intérpretes particulares, apenas capazes de produzir interpretantes dinâmicos, singulares, falíveis e provisórios, não estamos nunca

⁴ Vale ressaltar que, apesar do uso em comum de conceitos e ideias, a influência humeana sobre Peirce precisa de esclarecimentos mais precisos (ALBIERI, 2003).



em condições de dizer que um interpretante já tenha esgotado todas as possibilidades interpretativas de um signo, constituindo-se no seu interpretante final. É em razão disso que estamos sempre no meio do caminho da interpretação de todo e qualquer signo (SANTAELLA, 2001: 49).

Impossível de se alcançar, o Interpretante final seria levado a um limite infinito de experiências a partir do objeto dinâmico. Contudo, se houvesse possibilidade de existência do interpretante final, este voltaria a ser o próprio objeto dinâmico.

A relação entre as triconomias Signo-Objeto-Interpretante gera dez classes principais de signos⁵, que formam a percepção e o pensamento. Por pensamento, Peirce afirma que não devemos adotar uma concepção nominalista “como se fosse algo que o ser humano tivesse dentro da sua consciência. (...) ele (o pensamento) está muito mais fora de nós, do que dentro. Nós estamos no Pensamento e não ele em nós” (CP 8.256, 257). Com isso, Peirce nos faz diferir a ideia de interpretante da de interprete, cuja primeira é o que o signo está apto a produzir, enquanto a noção de intérprete se subjeta à corporeidade humana.

Peirce, então, detecta Categorias Universais do Pensamento – e da experiência – apresentadas também sob a estrutura fenomenológica triádica e relacionadas intrinsecamente com as subdivisões de possibilidades sígnicas. São elas a *Primeiridade*, *Secundidade* e *Terceiridade*. A *Primeiridade*, corresponde ao acaso, o fato único, ou o fenômeno no seu estado puro, a tudo aquilo que está presente à consciência imediata, convoca à experiência sua qualidade única. A *Secundidade*, correspondente à ação e reação, a maturação do fato na consciência com o fenômeno, buscando entendê-lo, é a própria existência. Dá a experiência um caráter factual. E por último, a *Terceiridade*, ou seja, o processo mediado que leva à compreensão do fato, é o entendimento através do qual o objeto encontra sua representação no mundo, convocando elementos extratextuais da experiência do interpretante à sua inteligibilidade e compreensão do fato.

Terceiridade, na verdade, envolve Secundidade e Primeiridade, num certo sentido. Isto quer dizer que se você tem uma idéia de Terceiridade você deve ter tido as idéias de Secundidade e de Primeiridade para desenvolvê-la. Mas o que

⁵ Por se tratar de um objeto fenomenológico estruturado com tamanha complexidade (totalizando 66 classes distintas), apresento aqui as dez possibilidades das relações entre os signos, colocando, entre parênteses, exemplos obtidos do *Collect Papers* por Peirce (CP. 2.254/2.263). São elas: *qualissigno* (vermelhidão ou sensação de vermelho), *sinsigno icônico* (diagrama particular), *sinsigno indexical remático* (grito espontâneo), *sinsigno indexical dicente* (catavento), *legissigno icônico* (diagrama de possibilidade), *legissigno indexical remático* (pronomes demonstrativo), *legissigno indexical dicente* (pregão de mascate), *legissigno simbólico remático* (substantivo comum), *legissigno simbólico dicente* (proposição ordinária), *legissigno argumental simbólico* (argumento).



é necessário para a idéia de uma Terceiridade genuína é uma Secundidade sólida e independente e não uma Secundidade que é um mero corolário de uma Terceiridade inconcebível e infundada; e uma observação semelhante deve ser feita em relação à Primeiridade (CP, 5.91).

A Terceiridade, relacionada à cognição e inteligibilidade, é mediadora entre Primeiridades e Secundidades, implicando em generalizações e leis. Para Peirce, existem semioses degeneradas, que não são consideradas as mais adequadas para atuar na mente do interpretante, e as genuínas, únicas capazes de formatar um pensamento efetivo, sendo este possível apenas na Terceiridade – intrinsecamente relacionado ao legissigno, ao símbolo, quanto à sua relação do signo com o objeto e ao argumento, na relação do signo com o interpretante – por suas generalizações abstratas (PIMENTA, 2005: 59). Porém, segundo Peirce, apesar do mundo dos fatos (Secundidade) não conter tudo o que é possível de descrição (o que caracteriza seu caráter de degenerescência), ele pode ser governado por tríades genuínas (CP. 1.478), ou seja, a experiência da realidade factual pode estar representada por uma relação genuína para sua própria compreensão.

Tendo como objeto de estudo um *Alternate Reality Game* (ARG), que como características principais para seu desenvolvimento estão a coletividade e sociabilidade, a partir da perspectiva peirceriana de categorização do pensamento, iremos retratar como ocorre a construção do conhecimento no processo de se jogar este gênero de game.

A Construção do Pensamento nos *Alternate Reality Games*

A proposta dos *Alternate Reality Games* (ARG's), ou Jogos de Realidade Alternadas, em sua tradução, é mesclar as realidades virtuais e concretas através de um game no qual permita uma interação com o internauta/receptor. É originário dos *Role Playing Games* (RPG), no qual os jogadores constroem e se tornam parte da narrativa do jogo. Geralmente, a história narrativa presente nos ARG's surge a partir de um pedido de ajuda⁶, de um dos personagens, na internet (porém, o mesmo também pode

⁶ A este pedido inicial, é atribuído, pela comunidade *gamer*, o nome de *Rabbit Hole*, em alusão à obra *nonsense* de Lewis Carroll, de 1865, chamada Alice no País das Maravilhas (*Alice's Adventures in Wonderland*). Esta alusão indica a estratégia utilizada pelos produtores (ou *puppetmasters*, como são chamados – em outra alusão aos titereiros, manipuladores de fantoches), para fisgar o seu público-alvo, através de enigmas lógicos de uma maneira em que a realidade e a ficcionalidade se tornam fluidas e complementares.



ser feito em espaços urbanos, como no caso do ARG Zona Incerta, criado para promover o Guaraná Antártica. Neste ARG, o pedido surgiu concomitantemente em um blog do personagem principal e em cartazes espalhados por algumas cidades do Brasil, pedindo ajuda para decifrar uns símbolos encontrados pelo personagem Miro, na empresa para qual ele trabalhava).

O próprio conceito de “Realidade Alternada” marca uma dissolução da fronteira entre o real e o virtual, entre a verdade e a ficção, sob a égide da ludicidade. Não existem regras bem definidas sobre o ato de se jogar um ARG⁷, porém, sua característica principal, como uma máxima que possibilita o desenvolvimento deste gênero de jogo é o fingimento: ou seja, “fingir que nada daquilo é um fingimento”, chamado de TINAG (This Is Not A Game), no qual simulacros vão sendo construídos para gerar um efeito de real, segundo conceito estabelecido por Jean Baudrillard, como o de terceira ordem onde, “em plena consciência do jogo e do artifício (...) e, ultrapassando o efeito do real, instaura uma dúvida radical sobre o princípio de realidade” (1991, p. 73). Em um mundo onde não apenas os signos estão virtualizados, mas onde existe uma virtualidade de tudo, é difícil definir o que é realidade e o que deixa de ser realidade. Ou seja, quando se fala em realidade concreta e realidade virtual não se pode limitá-las como conceitos opostos pertencentes de barreiras sólidas que as separam. São barreiras cada vez mais fluidas que se misturam na contemporaneidade.

Com isso, é possível concluir que, assim como na realidade da vivência concreta, todo ato perceptivo oriundo do processo de se jogar um ARG é também um ato de fabricação de sentidos, visto que não apenas somos intermediados pela representação através de signos imagéticos, mas também, representamos o mundo através de signos produzidos pelo homem, seja no âmbito da realidade concreta ou virtualizada ou da ficcionalidade. Segundo Peirce “o mundo real não pode ser distinguido do mundo fictício por nenhuma descrição. Nada, a não ser um signo dinâmico ou indicial pode realizar tal propósito (...). É só pelo uso de índices que podemos tornar patentes se estamos lidando com o mundo real” (PEIRCE, *apud* SANTAELLA 1995: 159). Apesar dos jogadores fingirem não se tratar de um jogo a fim de uma maximização de suas experiências no game, eles sabem decodificar os signos dinâmicos com o propósito de

⁷ Exceto uma máxima (refutável para um nicho pequeno de jogadores individuais) de compartilhamento de informações com outros jogadores da coletividade. Esta característica vai de encontro ao que Castells defende como cultura hacker (e não cracker), oriunda das universidades da década de 1960, ao compartilharem informações e dados que propiciaram a privatização e popularização da internet de hoje (CASTELLS, 2001).

identificar as nuances da ficcionalidade e da realidade. Em entrevista com alguns jogadores, foi possível verificar que, ao iniciar o ARG, eles têm total compreensão da sua imersividade no game. Porém, no ato inicial da decodificação sígnica, até o momento do recorte do objeto dinâmico, ou seja, de um evento único – possível *Rabbit Hole* – até a confirmação do ARG em si, tudo se torna passível de dúvidas e, decerto, de possíveis enganações. Para Peirce, a dúvida surge da observação “de algum fenômeno surpreendente, alguma experiência que ou desaponta uma expectativa, ou se choca com algum hábito de expectativa do inquisidor” (CP 6. 469).

Para detalhar mais este processo de construção do conhecimento através das contribuições de Peirce⁸, é possível comparar o *Rabbit Hole*, ao evento único, ou seja, à Primeiridade dos jogadores. É nesta Primeiridade, em que a sensação ou qualidade primeira não passível de compreensão ocorre, e proporciona a experiência do Tinag aos jogadores.

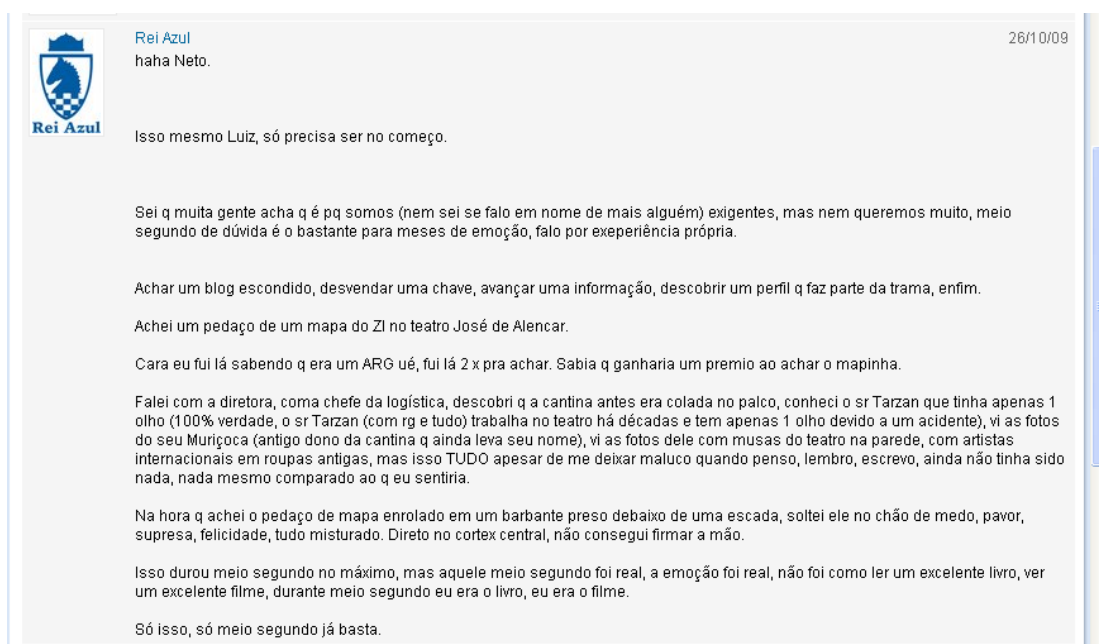


Ilustração 1. Entrevista aberta realizada na comunidade do Orkut do game *Os Guardiões*, em 2009.

A partir da resposta de um dos jogadores assíduos de *Alternate Reality Game*, Rei Azul, é possível encontrar a descrição exata do que Peirce conceitua como Primeiridade: “Isso durou meio segundo no máximo, mas aquele meio segundo foi real,

⁸ Aqui cabe ressaltar que o foco da análise neste trabalho refere-se à esfera da receptividade dos jogadores e não a construção de enunciados dos emissores/*puppetmasters*.



a emoção foi real, não foi como ler um excelente livro, ver um excelente filme, durante meio segundo eu era o livro, eu era o filme”, ou seja, essa sensação inicial, quase imperceptível, gerada na mente do interpretante.

Após este momento inicial, os jogadores iniciam o processo de construção do conhecimento, através de múltiplas hipóteses levantadas na Secundidade, ou seja, no jogo em si. E é no momento do jogo, em que os jogadores são cooptados a desvendar uma rede de enigmas. Nestes enigmas, é possível encontrar as três categorias de relações entre o signo e o objeto: ícone, índice e símbolos. Os ícones estão presentes não apenas nas múltiplas hipóteses dos jogadores, como também na própria interface da rede. As interfaces destes sites nos computadores, segundo abordagem de Jonhson (2001: 18/19) são representações metafóricas icônicas de zero e uns, que induzem um mapeamento intuitivo. Após a descoberta da manipulação direta de um ícone da interface gráfica, todos os outros signos icônicos passam a ser utilizados por associação. Os índices estão presentes nos próprios enigmas como objeto, que se apresentam sob forma de charadas. Já os símbolos, são usados frequentemente nos ARGs, como parte dos enigmas, através de signos arbitrários e convencionados, como hieróglifos e criptografias.

Segundo Lúcia Santaella, o signo não se esgota em um único interpretante, porque ele pode produzir diversos efeitos em uma mesma mente interpretadora e porque em cada mente interpretadora o signo irá produzir um efeito relativamente distinto. (SANTAELLA: 2001: 48). Diante desta abordagem, verifica-se que ocorrem diferentes interpretações de um mesmo signo, por interpretantes distintos, no processo de construção do conhecimento no ARG. A isto, as múltiplas hipóteses são lançadas nas comunidades, a fim de construírem o raciocínio para desvendar os mistérios propostos.

Convém ressaltar que, este processo, por se tratar de uma vertente do MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*), utiliza a coletividade para a construção do pensamento. Ou seja, os jogadores compartilham suas hipóteses, até juntos chegarem a uma conclusão que decifre um enigma proposto pelo game. Ou seja, como integrantes da Inteligência Coletiva utilizam as redes abertas de computação da internet para estruturação de laços sociais e construção de seus conhecimentos, já adquiridos individualmente e compartilhados em redes sociais. Segundo Pierre Lévy, precursor do termo Inteligência Coletiva, “nesta perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia



o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados” (LÉVY, 1999, 29). Assim, podemos concluir que, é na *Secundidade* do game em si, que os processos de construção do conhecimento vão sendo formalizados a partir da contribuição desta coletividade, fazendo com que o interpretante inicial compartilhe suas experiências com os outros interpretantes-leitores da rede.

E nesta sociabilização de suas descobertas, a linguagem ocupa papel fundamental de produção de saberes dos jogadores:

Os sujeitos *se produzem*, enquanto produzem, trocam, se comunicam. A linguagem será então o instrumento comum a todos os mediadores do *imaterial*. A linguagem organiza os saberes, a comunicação e a cooperação sobre as bases do entendimento e dos sentidos (...). Toda socialização traz um caráter, embutido, de internalização das normas sociais. É o preço que o indivíduo deve pagar, para evitar uma existência marginalizada, caso queira incluir-se. E essas normas sociais carregam seus discursos inclusivos, que se produzem, difundem, circulam e se recebem por processos de *semiose ilimitada*. (ATEM, 2008,6 – Grifo do autor)

A partir da fala de Guilherme Nery Atem, é possível inferir que, os sujeitos se produzem enquanto signos neste processo de construção do conhecimento, através de signos linguísticos explicitados no compartilhamento de informações das redes sociais, mesmo que tais signos sejam representações-bits de zero-e-uns digitalmente decodificados. No momento, em que suas hipóteses e experiências se transformam em signos léxicos, após o domínio da Primeiridade e da Secundidade verifica-se a passagem para o estágio da Terceiridade genuína peirciana, ou seja, a conclusão e compreensão do objeto, complementados pelas experiências extratextuais dos interpretantes interconectados na Inteligência Coletiva. Por se tratar de uma série de enigmas, após a conclusão de um dos enigmas propostos no ARG's abre-se um novo enigma a ser descoberto, reiniciando, assim, o processo de construção do conhecimento. Porém, por vezes, um novo enigma é aberto sem que a solução de um problema anterior tenha sido descoberta, formando, assim, Secundidades como meros corolários de Terceiridades inconcebíveis. Porém, para distinguir Secundidades legítimas ou corolárias, não basta ser conhecedor dos signos semióticos; É preciso, também, vivenciar a experiência junto aos jogadores para que as impressões dos signos produzidos no game não se percam na complexa construção da imaterialidade do pensamento coletivo em um mundo abstrato de virtualidades transitantes.



Conclusão

A proposta deste trabalho foi de realizar uma abordagem metafísica da construção do conhecimento a partir das contribuições filosóficas da semiótica de Charles Sanders Peirce. Logicamente, este trabalho não atinge o alcance magistral das contribuições do fundador da semiótica moderna, porém, fundamenta-se nelas para edificar uma forma de olhar sobre a imaterialidade do pensamento e do conhecimento a partir das experiências coletivas da virtualidade das redes na contemporaneidade.

Na coletividade presentes nos ARG's, manifestada nas redes sociais presentes na era da internet, os usuários constroem seus conhecimentos a partir de experiências anteriores de suas vivências e a partir do compartilhamento de experiências de outros. Por se tratar de uma Inteligência Coletiva, na qual os sujeitos se produzem através da troca sígnica compartilhada de suas linguagens, é possível concluir que, mais de um século após as contribuições de Charles Sanders Peirce, os pensamentos semióticos acerca do conhecimento permanecem válidos. Mesmo diante de uma reconfiguração, não apenas social e cultural, mas principalmente tecnológica, que propiciaram ao sujeito uma nova forma de estruturação cognitiva através do uso de computadores e de suas redes virtuais interligadas, é possível concluir, através deste estudo de caso, que a construção do pensamento, na contemporaneidade, ainda encontra legitimação através das teorias peircianas.

Referências bibliográficas

ALBIERI, Sara. *David Hume: filósofo e historiador*. In: Marcos Antonio Lopes. (Org.). *Ideias de Historia. Tradição e Inovação de Maquiavel a Herder*. 1 ed. Londrina, PR: Editora da Universidade Estadual de Londrina, 2007, v. 1, p. 203-229.

ATEM, Guilherme Nery. *O imaterial - Fundamentos filosóficos-semióticos da produção de subjetividades*. In: *Anais do IX Fórum de Estudos lingüísticos*. Rio de Janeiro: Dialogarts/UERJ, 2008.

BOLTER, Jay David & GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet – Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.



DELEUZE, Giles. *Empirismo e subjetividade*. São Paulo: Editora 34, 2001. Coleção Trans.

HUME, David. *Um tratado da Natureza Humana*. São Paulo: UNESP, 2001.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2001.

KANT, Immanuel. *Crítica da razão pura*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. Coleção Os Pensadores.

LEVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Ed. Loyola, 1999.

LOCKE, John. *Ensaio acerca do entendimento humano*. Col. Os pensadores. São Paulo, Abril Cultural, 1978.

MAFESSOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós-modernas*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem (Understanding media)*. 1969: Ed. Cultrix, 1969.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú cultural; UNESP, 2003.

NÖTH, Winfried. *Panorama da Semiótica – de Platão a Peirce*. 3ª edição. São Paulo: Annablume, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo, Perspectiva, 1982.

_____. *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Edição Eletrônica. Charlottesville: Intalex Corporation, 1994.

PIMENTA, Francisco José Paolielo. *Produções multicódigos e o conceito de signo genuíno em Peirce*. In: *Comum*. Rio de Janeiro: Facha, 2005.

PLATÃO (427–347 A.C.). *Diálogos I: Mênon, Banquete. Fedro. Platão*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

QUEIROZ, João. *Classificações de signos de C.S.Peirce – de On the Logic of Science ao Syllabus of Certain Topics of Logic*. *Trans/Form/Ação*, v. 30, p. 179-195, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Ed. Iluminuras/FAPESP, 2001.

_____. *A Teoria Geral dos Signos – Semiose e Autogeração*. São Paulo: Ática, 1995.