



A articulação entre unidades do plano da expressão: incidências no estudo de um curso no *Second Life*

Daniervelin Renata Marques Pereira*

Resumo: Seguindo um princípio do sistema linguístico próprio do ponto de vista estruturalista, articulação entre unidades, a proposta de percurso gerativo do plano da expressão surge como tentativa de agregar elementos não examinados, nas análises, pela semiótica francesa, que privilegiou o plano do conteúdo até então. Com o objetivo de contribuir para a reflexão sobre a aplicabilidade do modelo proposto por Fontanille e a relevância dos níveis da expressão, tecemos algumas considerações sobre o curso “*Games em educação no Second Life*”, realizado no *game Second Life*, uma das mais novas práticas da educação mediada pelas novas tecnologias. Dada a importância da expressão para compreensão do fenômeno, que se caracteriza pela encenação da interação presencial aliada a elementos ficcionais no digital, questionamos as formas de abordagem dos objetos e práticas e sua coerência com os postulados teóricos da semiótica greimasiana. E é no ir e vir do texto para o ato de sua produção que objetos, como computador e seus *softwares*, e sua materialidade refletida no texto se mostram determinantes no quadro das experiências sensíveis alçadas a um nível superior, o das práticas e estratégias. Isso justifica os efeitos de sentidos alcançados e garante pertinência à forma de vida que advém do uso dos objetos.

Palavras-chave: educação mediada pelo computador, plano da expressão, práticas pedagógicas

Introdução

Saussure argumenta sobre a natureza convencional da língua, apoiando-se em seu caráter articulado, o que justificaria, segundo ele, uma *linguagem articulada*. “Em latim, *articulus* significa ‘membro, parte, subdivisão numa série de coisas’; em matéria de linguagem, a articulação pode designar não só a divisão da cadeia falada em sílabas, como a subdivisão da cadeia de significações em unidades significativas [...]” (1995, p. 18).

Trata-se, notamos em textos de outros sucessores saussurianos, como Benveniste, de um princípio geral explicável pela organização do sistema linguístico em unidades elementares que se organizam e se encaixam em unidades superiores responsáveis pelo sentido. São as unidades discretas, em relação de oposições e dependências, que caracterizam a língua, bem mais do que o que ela exprime, como afirma Benveniste (1995, p. 24).

É sob essa premissa que Fontanille propõe, a partir da coerção mínima de uma solidariedade entre expressão e conteúdo, uma proposta de alargamento dos objetos de estudo da semiótica e de categorias analisá-

veis, estabelecendo níveis de imanência e pertinência de acordo com a noção de constituintes e integrantes já dada como postulado geral da linguística estruturalista.

Nossa proposta, aqui, é refletir sobre a integração que ocorre entre os constituintes tendo em vista o contexto específico das práticas educativas em ambiente digital. Para tanto, consideraremos alguns aspectos teóricos e a contribuição desse modelo para a compreensão de um fenômeno pelo recorte da expressão em níveis de organização do sentido. Cabe refletir ainda como é tratado o mundo natural no interior desse modelo.

1. Os níveis do percurso gerativo da expressão

Fontanille (2008a) já alerta para a dificuldade de introduzir o sensível e o corpo na análise semiótica, pois eles não estão necessariamente representados no texto ou na imagem para serem pertinentes. A tentativa de ancoragem é feita pela premissa de configuração das experiências como práticas ou situações semióticas e, assim, tal como semióticas-objeto, serem passíveis

* Universidade de São Paulo (USP). Endereço para correspondência: { daniervelin@gmail.com }.

de análise. A partir daí, cada experiência, de acordo com o modelo de hierarquia de níveis proposto por Fontanille (2008a, p. 20), é associada a propriedades semióticas: “a experiência perceptiva e sensorial conduz às ‘figuras’, a experiência interpretativa conduz aos ‘textos-enunciados’, a experiência prática conduz às ‘cenas predicativas’, a experiência das conjunturas conduz às ‘estratégias’ etc.” (2008a, p. 27).

É polêmica a abordagem, principalmente, dos objetos e práticas, que têm a materialidade e a percepção

problematizadas enquanto dispositivos consideráveis em uma análise imanente. Embora a semiótica tenha sempre se destacado como teoria geral ao permitir o estudo dos mais variados textos com conteúdos e expressões variados, ela abriga agora o desafio de agregar ao percurso gerativo do conteúdo um tratamento da expressão em níveis coerentes com os princípios epistemológicos que a fundamentam.



Figura 1

Primeira cena do curso “Games em educação no *Second Life*”

Os objetos, como postula Fontanille (2008b, p. 3), “[...] são estruturas materiais dotadas de uma morfologia, de uma funcionalidade e de uma forma exterior identificável, cuja reunião é destinada a um uso ou a uma prática mais ou menos especializados” [tradução nossa]. Esses objetos compreendem figuras, textos e signos em níveis anteriores. Já a caracterização da prática, em relação aos níveis inferiores, se dá pelo surgimento das dimensões tempo e espaço, com destaque para “aspecto” e “ritmo”. No nível das estratégias, pretende-se cuidar dos ajustamentos entre as práticas que levam a formas de vida, isto é, regularidades no conjunto dos usos adotados.

Com o tratamento dado à expressão em sua configuração articulada em níveis, essa nova abordagem designa à semiótica o trabalho de abstração, sem perder a complexidade, de outros objetos fora da fronteira prevista nas análises até então. Dado o caráter incipiente da abordagem, é necessário ainda o detalhamento da coerência epistemológica entre o modelo que trata das unidades da expressão, e daí o melhor desenvolvi-

mento dos métodos de análise. Esperamos colaborar com esses estudos por meio de considerações de um objeto particular de nossa pesquisa.

Passemos, então, a ele.

2. Educação em 3D

A educação mediada pelo computador nasceu recentemente, na segunda metade dos anos 1990, e já se organiza em pelo menos quatro formas: ensino presencial com o uso de computadores; ensino a distância em plataformas digitais já populares, como Moodle, Teleduc e algumas outras; um ensino dentro de tecnologias conhecidas como da *Web 2.0*, isto é, recursos que possibilitam maior interatividade entre os usuários, como Blogs, Wikis Podcasts e o uso de interfaces tridimensionais, como o *game Second Life*. A mistura entre essas realizações é, entretanto, bem comum justamente pela fase atual de transição dessas práticas educativas (Peters, 2004). Deter-nos-emos, aqui, em um curso configurado nesse quarto formato para verifi-

car a articulação entre alguns dos níveis de imanência percebidos nessa experiência.

O curso acompanhado por motivo de nossa pesquisa, “Games em educação no *Second Life*”, teve duração de dois meses e o objetivo, segundo o professor, de “ambientar os alunos no *Second Life*, discutir e praticar o uso de games em educação, e avaliar o potencial de mundos virtuais como ambientes de aprendizagem”¹.

O *Second Life*, game de simulação em 3 dimensões (3D), permite uma interação síncrona que recupera alguns trejeitos da comunicação face a face e um nível de imprevisibilidade responsável por efeitos de veridicção, mas também de imaginação, já que é possível criar um ator (avatar) como representante do enunciador ou criar uma segunda vida sem nenhuma correspondência com a imagem vinculada à primeira.



Figura 2
Cena de um dos últimos encontros do grupo no curso “Games em educação no *Second Life*”

É preciso salientar que o *Second Life* é um *game* (essa designação que o acompanha também é questionável porque ele não tem objetivos definidos como um jogo clássico) que existe independente do curso realizado nele, já que o ambiente se caracteriza justamente pelas inúmeras possibilidades de ocupação do espaço e mesmo da criação de outros. É possível, como salientam Valente e Mattar (2007), tanto instituições como docentes independentes criarem seu espaço virtual adequado a suas atividades ou também utilizar os ambientes já existentes, os quais, na maioria das vezes, simulam organizações do mundo natural, mas também agregam o ficcional, como a possibilidade de teletransporte dos sujeitos para outros cenários já existentes no game em poucos segundos. Nas figuras 1 e 2, podemos visualizar cenas desse espaço digital.

No ambiente do jogo, destacam-se três organizações: o texto verbal escrito da comunicação entre os sujeitos (*chat* ou *bate-papo*), que pode ser substituído ou complementado pela fala; interação em diversos cenários, dos e por meio dos avatares (atores) e objetos criados

no ambiente, e a operação de parte dos movimentos da cena (jogo) e da cognição (ensino/aprendizagem) pelo enunciador, professor ou aluno.

No texto verbal, a interação se organiza e determina os papéis assumidos por cada sujeito, o que parece manifestar-se na posição escolhida pelo ator na cena enunciativa. Essa cena figurativizada é a representação de uma comunicação face a face ou da interação com objetos da cena que, mais do que apenas criar a ilusão de uma presença física, resume, em alguns momentos, toda a interação comunicativa. A forte vinculação dessa cena à situação de enunciação se manifesta, sobretudo, no posicionamento dos sujeitos em círculos em volta e de frente para o professor (ver Figura 2). Se pelo texto verbal essas posições actoriais ficam evidentes, a ocupação espacial, que é mais livre, reflete igualmente os lugares sociais de onde eles falam.

Esses textos, objetos e práticas, que podemos isolar no contexto de análise, só adquirem sentido num movimento em direção ao nível superior, o das estratégias,

¹ Essa informação foi retirada do *corpus* da nossa pesquisa, que se encontra em andamento.

que reúne e ajusta essas formas. É o que acreditamos acontecer na “operação”.

Apesar de perceber que em alguns momentos é difícil identificar apenas um nível – como um todo que se

difere dos outros, mas a eles articulado – arriscamos a seguinte divisão em formas, constituintes, e sentido, que se dá na integração das unidades:

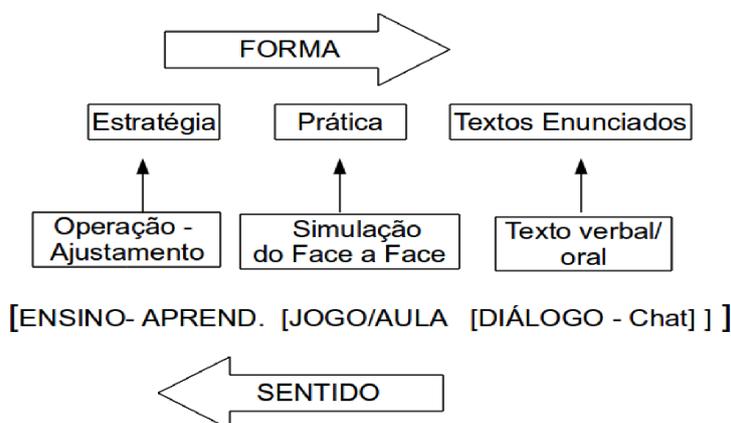


Figura 3

Esquema da organização de alguns níveis da expressão no *Second Life*

A experiência sensível do contato com os objetos é, sem dúvidas, peculiar nesse meio. Todos os objetos da cena enunciativa do jogo são criados e passíveis de mudança, desde que se tenha poder para tal. Com um clique no botão direito (mouse) sobre uma bicicleta ou cadeira de rodas, por exemplo, o ator passa a assumir novas ações que desencadeiam a necessidade de novas estratégias pelo enunciatador para, por exemplo, entrar em alguns ambientes e desviar dos obstáculos, o que é feito por meio dos controles disponíveis no *game* (setas de movimentação). A materialidade dos objetos digitais/virtuais é sentida com as dificuldades de manuseio do teclado e mouse num exercício de apreensão dos movimentos necessários: utilização de comandos, ajustes com base nos efeitos encadeados etc., tornando a experiência, que poderia ser considerada somente empírica, um efeito observável na construção do texto – como podemos notar ao assistir a um vídeo feito dessa situação – e produto de operações cognitivas. O ato enunciativo é, dessa forma, representado na própria cena enunciada, cujos traços estão associados à morfologia do objeto.

Os gestos produzidos pelos atores (avatars) quando se comunicam é o de digitação, e não de fala, incluindo sons dessa ação (digitação), o que estabelece dois movi-

mentos: um de quebra da similitude completa com os gestos de uma aula presencial e outro de articulação da ação do sujeito que digita (enuncia) e a manifestação desse ato enquanto comunicação na cena enunciativa. Dessa forma, desenha-se uma nova prática nesse ambiente, em que o espaço e o tempo são ressemantizados para garantir sua coerência entre uma experiência formal de sala de aula e a ludicidade própria do *game*, dois gêneros articulados aí. Interessante observar o efeito dessas estratégias de ocupação, vista como mais tônica em relação a outras experiências, como afirmam estudiosos de *games* em educação: “[. . .] um mundo virtual 3D gera a sensação de estar realmente se encontrando com os outros, a sensação de ‘presença’ para além de uma experiência típica da Internet” (Valente e Mattar, 2007, p. 188).

A “corporeidade” dos objetos se constrói na complexa relação das figuras possibilitadas pela linguagem do jogo e a mediação dos recursos físicos das máquinas. São acionados, assim, os sentidos (tato, visão e audição) que permitem uma experiência de poder fazer com o avatar (simulação do corpo) e com outros objetos da cena digital movimentos dinâmicos, pela concomitância de gestos do mundo natural e efeito imediato no digital, o que pode resultar em experiências extremas,

² No estado de fluxo, há uma concentração, “há harmonia na consciência, o que ocorre quando a energia psíquica – ou atenção – é investida em objetivos realistas, e quando nossas habilidades estão num nível equivalente ao das oportunidades para a ação” (Csikszentmihalyi, 2008, s.p.).

como de fluxo², a quase perda de limites. Fontanille (2008a, p. 33) fala em “otimização da representação” para casos em que há uma inclinação para a integração extensiva de formas que permitem o reconhecimento de práticas e estratégias. Acreditamos que essa noção nos ajuda não só a identificar uma preocupação que levou à povoação do espaço digital do *Second Life* por “corpos”, mas tomar tal estratégia como tentativa de, ao recuperar traços do mundo natural, estabelecer efeitos persuasivos entre enunciador e enunciatário.

Lembramos que o “material” não se relaciona apenas ao tangível dos objetos-suportes, como lembra também Fontanille (2008a, p. 25), mas podem apresentar propriedades sensíveis muito diferentes. As escolhas significam, na verdade, diferenças nas potencialidades expressivas dos suportes.

A performance dos atores no contato com os objetos, embora possa ser constantemente aperfeiçoada com o conhecimento das estratégias do jogo e mesmo com a modificação do seu código, é limitada a um conjunto de possibilidades previstas pelo enunciador do jogo, limite negado muitas vezes pela ilusão própria das estratégias discursivas dele³. Toda essa experiência sensível construída numa relação de causa e efeito que se projeta no enunciado é responsável pelos efeitos de interatividade e veridicção que se constroem pela reunião de elementos textuais e icônicos numa relação dinâmica com a expressão.

Além dos objetos digitais da cena enunciativa, o computador, que suporta e permite seu controle, se destaca como objeto material na diferenciação da educação a distância por outras tecnologias de mediação, como correio, rádio, televisão e outras. Se num primeiro momento a evolução de *hardwares* e *softwares* busca objetivos específicos, a exploração das potencialidades das máquinas parece caminhar para um constante aperfeiçoamento e ajustamento visando à “boa forma”. No vídeo “A era do videogame 3ra dimensão”⁴, especialistas procuram explicar a evolução dos *games* até a chamada “era 3D”, cujas primeiras experiências surgem na década de 90, justamente para aproveitar novos processadores mais potentes criados para o microcomputador. Eles explicam que muito antes disso, em 1929, um ex-operário de uma fábrica de pianos criou um simulador de voos, ideia aproveitada logo depois pelas forças armadas como estratégia de treinamento de soldados para a Segunda Guerra Mundial. Como sabemos, essa evolução da tecnologia foi muito além de objetivos militares e hoje tem múltiplas funções como a simples diversão em videogames, o tratamento de pacientes com síndrome de estresse pós-traumático (experiência apresentada no vídeo) e,

caso que apresentamos neste estudo, combinação de educação com/pelas atividades lúdicas com vistas à superação de métodos tradicionais.

Essas novas experiências sensíveis proporcionadas pelo computador e seus *softwares* nos levam a desconfiar de que pode haver uma ligação dos objetos e as novas formas que eles adquirem com os sentidos produzidos nos textos manifestados. Se o ensino/aprendizagem já se dá em plataformas hoje muito populares, como Moodle e Teleduc, onde professores e alunos interagem com ferramentas que atendem relativamente ao objetivo de apresentação de conteúdo, compartilhamento do conhecimento, solução de dúvidas, avaliação e outras do gênero, o que o *game* acrescenta no processo?

Assim como diversos setores da sociedade, a educação também passa por fases de adaptação e regulação ao que afeta sua comunidade. Com a era da tecnologia 3D, como vimos, não foi diferente. O computador não é um mero suporte do texto-enunciado, mas é um objeto que permite novas práticas de acordo com novas formas de vida. Daí a relação entre os níveis de imanência, que só se explicam quando da sua integração ascendente. Sem a tecnologia 3D, que o computador operacionaliza, as práticas educativas podem levar à conjunção com os objetos programados. Com as novas tecnologias, o sujeito vai em busca do desabrochar de uma potencialidade, de ultrapassar uma forma econômica, como defende Landowski⁵.

Acreditamos, pois, que ao integrar as práticas no momento que chamamos de “operação”, isto é, o lugar em que se dá a estratégia de manipulação e ajustamento dos diversos elementos em jogo, não podemos desconsiderar o computador e o *game* como objetos de mediação que interferem no processo. Consideremos, então, esta questão: seria sua existência enquanto objetos do mundo natural relevante na significação do processo comunicacional previsto na prática pedagógica do meio digital?

3. O mundo extralinguístico

Alguns estudiosos têm dedicado longas páginas a refletir sobre o estatuto dos códigos de expressão além do linguístico. Um exemplo é o próprio Greimas, que defende o mundo extralinguístico não como um referente absoluto, mas como um lugar de manifestação do sensível, isto é, ele procura “[...] tratar esse referente como um conjunto de sistemas semióticos mais ou menos implícitos” (Greimas, 1968, p. 5). A proposta dele é, então, correlacionar signos e sistemas linguísticos a signos e sistemas do mundo natural como dois

³ É o que acontece, por exemplo, quando vários barcos se chocam numa experiência vivida pelos participantes do curso no *Second Life*. O naufrágio coletivo, motivo de diversão entre os sujeitos, provocou, ao mesmo tempo, uma ilusão de imprevisibilidade no universo do game.

⁴ Disponível em: video.br.msn.com/watch/video/a-era-do-videogame-3ra-dimensao/rumcuetp. Acesso em 31 julho 2010.

⁵ Palestra “Semiótica da interação” por Eric Landowski durante o Fórum de Atualização em Pesquisas Semióticas (FAPS) de 19 de março de 2010.

níveis de realidade significativa. Vale frisar: “[...] o mundo sensível está diretamente presente na forma linguística e participa da sua constituição propondo-lhe uma dimensão da significação que nós chamamos de semiológica” (1968, p. 9).

Outro teórico que aborda o assunto é Bordron. Ele levanta como questão a separação entre a semântica das línguas naturais e as experiências do ontológico. A Fenomenologia surge, segundo ele, como abordagem influente na resolução do projeto, na medida em que o mundo natural aparece como relação sujeito-objeto e redução do ser ao ser percebido. “O objeto só é então um momento do que realmente importa: a intersubjetividade que submerge o mundo e na qual ele parece preso” (Bordron, 2007, s.p.).

O objeto, pois, não pode ser tomado como independente da percepção e da intenção, porque nasce daí sua existência. Ele destaca-se enquanto objeto-suporte de escrita que interfere na situação enunciativa, mas precisa da integração nos níveis superiores para ser melhor compreendido, como salienta Fontanille:

[...] enquanto corpo material, esse objeto é destinado às práticas e os usos dessas práticas são eles mesmos “enunciações” de objetos; a esse respeito, o objeto ele mesmo só pode carregar traços de seus usos (inscrições, desgaste, patina etc.), ou seja, as “impressões enunciativas”, mantendo sua “enunciação-uso” essencialmente, e globalmente, virtual e pressuposta: é necessário então passar ao nível superior, o das estruturas semióticas das práticas, para encontrar as manifestações observáveis dessas enunciações, elas próprias analisáveis segundo os níveis do conteúdo (Fontanille, 2008b, p. 6) [tradução nossa].

Voltando ao problema colocado acima, o computador, como um objeto de escrita, independente de estar presente no texto que ele permite construir, está integrado na prática que permite o acesso do homem ao sentido e é nessa integração que ele ganha importância. Como suporte do registro que permite a comunicação, o computador é quase um elemento neutro no processo, um instrumento formal na complexidade do fazer cognitivo. Entretanto, é evidente que ele, enquanto conjunto de valores depreensíveis, é parte da estratégia de ajustamento desse fazer ao amplificá-lo ou mesmo ao limitá-lo. Ocorre, por esse objeto, uma reconfiguração da interação pela presença de novos recursos que suprem elementos do presencial, como diálogo em tempo real (alcançado no digital pelos *chats*), afetividade (pelos *emoticons*), dentre outros.

Bordron (2006, p. 10) lembra que as máquinas são feitas para serem *fisicamente* compatíveis com a forma de vida para a qual elas foram idealizadas. Na criação de um trem, exemplo citado por ele, é preciso respeitar

a fragilidade dos viajantes, seu conforto, seus desejos. Daí, a importância das operações de regulações já incorporadas na produção do material e a relevância dessa morfologia para a compreensão do fenômeno.

Dessa forma, os objetos do mundo natural estão intimamente ligados ao sujeito e, em consequência, à linguagem que cria o mundo e reflete uma ideologia. Ao falar de objetos e práticas estamos, portanto, considerando-os enquanto sistemas semióticos dotados de um plano da expressão e um conteúdo. O percurso gerativo da expressão, assim, só pode existir enquanto conjunto de formas significantes que trazem à tona parâmetros complementares ao percurso gerativo do conteúdo, visando sempre ao sentido, que nasce no interior de uma prática, como afirma Rastier (s/d):

O sentido é definido como percurso entre os dois planos do texto (conteúdo e expressão), e no seio de cada plano. Um percurso é um processo dinâmico que obedece a parâmetros variáveis segundo as situações particulares e as práticas codificadas. Dessa forma, o sentido não é dado, mas resulta do percurso interpretativo regulado por uma prática.

Justifica-se, então, a integração de outras dimensões além do texto linguístico para que o tratamento de suas propriedades sensíveis e as emoções e paixões desencadeadas no destinatário possam ser melhor estudadas.

Considerações finais

A conversão de experiências sensíveis em dispositivos de expressão semioticamente pertinentes acrescenta ao modelo do percurso gerativo do conteúdo outras formas de ver um fenômeno, integrando aí propriedades da situação antes desconsideradas. O modelo carece ainda de amadurecimento na descrição e aplicação das categorias de análise, mas sem dúvidas traz uma importante contribuição para a semiótica.

É preciso, certamente, detalhar as formas de tratamento dessas propriedades da expressão e sua integração a propriedades do conteúdo. Estudos do semisimbolismo já marcam a importância da relação entre expressão e conteúdo para a compreensão do sentido em determinados textos. Acreditamos que o modelo proposto por Fontanille avança ao considerar a expressão como plano que pode sempre ser contemplado na análise, em maior ou menor grau, dependendo do texto e da situação em que é produzido, e propõe um método de abordá-lo.

Se Benveniste está certo quando afirma que “Da base ao topo, desde os sons até as complexas formas de expressão, a língua é um arranjo sistemático de partes” (1995, p. 22), o desafio de ir além do conteúdo

pode ser significativo para a melhor apreensão das estratégias de produção dos sentidos no texto.

Paralelamente, o estudo de cursos como o que consideramos neste texto, que precisam ser vistos não só pelo que têm de comum, enquanto processo de ensino/aprendizagem, mas também enquanto diferente prática que lhe garante a identidade, pode ser beneficiado pelo emprego de um modelo que leva em conta sua especificidade.

A integração entre figuras, textos, objetos, práticas etc., no percurso gerativo da expressão, pode ainda sinalizar um percurso de progressiva assimilação das suas características inerentes que, num processo de ajustamento necessário, só pode levar as práticas pedagógicas em ambiente digital a um crescente distanciamento e singularidade, ao contrário dos que pensam que elas só tendem a repetir uma prática tradicional em outro meio. ●

Referências

- Benveniste, Émilie
1995. *Problemas de linguística geral I*. Campinas: Pontes/Unicamp.
- Bordron, Jean-François
2006. Vers une sémiotique des machines. *Nouveaux Actes Sémiotiques*, Limoges, Pulim.
- Bordron, Jean-François
2007. Le statut sémiotique du monde naturel et la question de l'objet. *Nouveaux Actes Sémiotiques*, Limoges, Université de Limoges. Disponível em: { <http://revues.unilim.fr/nas/document.php?id=1838> }. Acesso em julho de 2010.
- Csikszentmihalyi, Mihaly
2008. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Nova Iorque: Harper Perennial. Resenha de João Mattar. Disponível em: { <http://blog.joaomattar.com/2009/02/03/flow-the-psychology-of-optimal-experience/> }. Acesso em 14 de novembro de 2010.
- Fontanille, Jacques.
2008a. Prática semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização. In: Diniz, Maria Lúcia Visotto Paiva; Portela, Jean Cristtus (Org.). *Práticas na mídia: textos, práticas e estratégicas*. Bauru, SP: Edições FAAC, p. 17-76.
- Fontanille, Jacques
2008b. *Signes, textes, objets, situations et formes de vie: les niveaux de pertinence sémiotique*. Disponível em: { <http://www.flch.usp.br/dl/semiotica/cursos/fontanille/font2008c.pdf> }. Acesso em junho de 2010.
- Greimas, Algirdas Julien
1968. Conditions d'une sémiotique du monde naturel. *Langages - pratiques et langages gestuels*. [on-line]. Disponível em: { http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lgge_0458-726X_1968_num_3_10_2546 }. 3e année, nº 10. Acesso em julho de 2010.
- Peters, Otto
2004. *A educação a distância em transição: tendências e desafios*. São Leopoldo: Ed. Unisinos.
- Saussure, Ferdinand
1995. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix.
- Valente, Carlos; Mattar, João
2007. *Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec.

Dados para indexação em língua estrangeira

Pereira, Daniervelin Renata Marques

Une articulation entre les unités du plan de l'expression: incidences dans l'étude d'un cours sur *Second Life*

Estudos Semióticos, vol. 7, n. 1 (2011), p. 68-75

ISSN 1980-4016

Résumé: *En retenant un principe du système linguistique tel que concevait le structuralisme, à savoir, l'articulation entre les unités, la proposition d'un parcours génératif de l'expression apparaît comme un effort d'intégration d'éléments ignorés jusqu'à une certaine date par l'analyse sémiotique française, laquelle mettait l'accent, comme chacun le sait, sur le plan du contenu. Afin de contribuer à la réflexion sur l'applicabilité du modèle proposé par Fontanille, et sur la pertinence des niveaux de l'expression, nous faisons quelques remarques sur le cours "Games em educação no Second Life", qui s'est tenu dans le jeu Second Life, l'une des pratiques les plus récentes de l'éducation médiatisée par les nouvelles technologies. Compte tenu de l'importance de l'expression pour comprendre un tel phénomène, caractérisé par la mise en scène d'interactions face à face aliées à des éléments de fiction dans l'environnement interactif, on se demande comment aborder les objets et les pratiques, avec les défis qu'ils apportent aux postulats théoriques de la sémiotique greimassienne. C'est dans le va-et-vient entre le texte et l'acte de sa production que les objets, comme les ordinateurs et leurs logiciels, puis leur matérialité reflétée dans le texte s'avèrent déterminants dans le cadre des expériences sensibles envisagées à un niveau supérieur, celui des pratiques et des stratégies. Cela justifie les effets de sens obtenus et assure la pertinence de la forme de vie découlant de l'utilisation de ces objets.*

Mots-clés: *enseignement assisté par ordinateur, plan de l'expression, pratiques pédagogiques*

Como citar este artigo

Pereira, Daniervelin Renata Marques. A articulação entre unidades do plano da expressão: incidências no estudo de um curso no *Second Life*. *Estudos Semióticos*. [on-line] Disponível em: (<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>). Editores Responsáveis: Francisco E. S. Merçon e Mariana Luz P. de Barros. Volume 7, Número 1, São Paulo, junho de 2011, p. 68-75. Acesso em "dia/mês/ano".

Data de recebimento do artigo: 23/10/2010

Data de sua aprovação: 17/04/2011
