



Semiose e colaboratividade: um estudo sobre as narrativas transmidiáticas

CAETANO Juliana. Doutoranda em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo | juliana.caetano@gmail.com

resumo

O artigo se propõe a refletir sobre as narrativas transmidiáticas à luz do conceito de mediação e semiose peirceana. Dessa forma, busca relacionar informação, colaboração e convergência midiática no contexto do processo de construção do conhecimento. Nesse cenário, coloca-se o usuário no papel de produtor de signos, uma vez que a informação é tratada como elemento sógnico, dado o seu poder de representação, e mediador, ao assumir papel decisivo na semiose. No que tange às narrativas transmidiáticas, o interesse está no potencial criador de um ambiente polissêmico dada a mistura de diversas plataformas e as muitas perspectivas que a autoria colaborativa favorece.

PALAVRAS-CHAVE: mediação; colaboratividade; narrativa transmidiática

abstract

The article aims to reflect on the transmedia narratives based on the concept of mediation and semiosis for Peirce. Thus, it seeks to relate information, collaboration and media convergence in the context of the process of knowledge construction. In this scenario, the user is placed in the role of producer of signs, since the information is treated as an element signic, given his power of attorney, and mediator, to take a decisive role in semiosis. Regarding the transmedia narratives, the interest is in the potential to create a polysemic environment due to mixture of different platforms and several perspectives that are possible with collaborative authoring.

KEYWORDS: mediation; colaborativity; transmedia narratives

introdução

O Brasil presenciou, no mês de junho de 2013, uma reviravolta no cenário político diante da explosão de manifestações, a priori sob comando do Movimento Passe Livre, em grandes metrópoles. O que parecia ser do interesse de mil pessoas na primeira incidência adquiriu, em pouco mais de dois dias, algo em torno de 60 mil pessoas, ente jovens, adultos e crianças. Não bastasse o crescimento em tamanho, houve uma epidemia que se alastrou por pequenas cidades até chegar na capital federal. Esse fato se deve, primeiramente, ao uso coletivo e em massa de redes sociais para o engajamento popular.

Muito mais do que cidadãos indignados com a investida violenta da polícia militar ou com o “vandalismo” de alguns manifestante, existiu naquela ocasião um surto viral que ficou conhecido como *#ogiganteacordou*, ou então sua versão mais carnavalesca como o *#vemprarua*, ambos responsáveis pela contaminação de milhões de pessoas em todo país. Essas poderosas hashtags, palavras-chave que servem para designar um assunto que está sendo discutido em tempo real, conseguiram levantar a multidão adormecida contra os abusos do governo, como também passaram a alimentar campanhas políticas que perceberam uma chance de ouro para angariar eleitores. A participação popular intimidou como a muito não se via.

Esse engajamento viral é um sintoma do que Henry Jenkins chama de cultura da convergência, onde inteligência coletiva, convergência de meios e cultura participativa operam em prol de uma mudança de paradigma no que se refere, entre outras coisas, ao controle e consumo da informação. Nesse caso, *especificamente*, podemos considerar essa fase na história brasileira como responsável pela criação da uma grande narrativa transmidiática, já que foi construída em diversos suportes midiáticos, por diversas vozes, todos comprometidos com uma única grande narrativa.

Por convergência de meios pode-se pensar no fluxo de conteúdos operando em diversos suportes, mas também, e principalmente, nas transformações socioculturais, mercadológicas e tecnológicas. A expressão cultura participativa opõe-se à noções antigas do espectador passivo e refere-se ao nascimento do consumidor-produtor, agente ativo na produção de conteúdo e de mídias, mudança esta que favorece o florescimento de uma inteligência coletiva. O grande número de informações sobre determinado assunto favorece o diálogo, o burburinho, e isso, por sua vez, gera um processo de consumo coletivo, como Jenkins opta por utilizar. Fala-se, portanto, de indivíduos capazes de criar suas próprias expressões, de divulgá-las e, concomitantemente, buscar novas informações, tudo de maneira autônoma e livre de proibições.

Nesse contexto surge o conceito de narrativa transmidiática, sobre o qual nos debruçaremos no decorrer desta resenha com o intuito de discutir suas contribuições para a semiose, na perspectiva das práticas colaborativas que

estimulam a criação de ambientes favoráveis à produção de conhecimento.

No tocante à semiose, à luz de Charles S. Peirce, nos interessa pensá-la enquanto processo de significação, logo, como responsável pela transformação da informação em conhecimento. No campo das teorias cognitivas, como afirma Maria Ogécia Drigo, cognição pode ser definida como “computação de representações simbólicas” (2007: 21). Ao pensarmos que a computação trabalha com dados, e estes são representações de algo real, logo, a computação nada mais é do que a semiose de signos, assim como a própria cognição humana. Partindo dessa premissa, a informação pode então ser tratada como signo semiótico.

Ainda, e muito importante nesse processo de análise das narrativas transmidiáticas no contexto da semiótica, será a reflexão acerca da existência e relacionamento entre os diferentes tipos de signos que a constituem, pensando nas linguagens híbridas, como Lúcia Santaella opta por chamar, enquanto desencadeadoras de novas experiências no ato de consumir informação, contribuindo assim para o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

sobre mediação e semiose no espaço híbrido

Vivemos na era da computação pervasiva. Saturados por informação e com a sensação de que o tempo é suprimido da nossa realidade. Esperamos que os fatos nos cheguem em tempo real, que nossas atividades sejam visíveis no momento em que ocorrem, conferindo, assim, credibilidade às essas experiências. Vivemos, atualmente, num espaço híbrido e dinâmico.

O termo “híbrido” é tão recorrente em debates contemporâneos quanto abrangente. Abrangente no sentido de ser utilizado por diversas áreas, por diferentes pessoas e com inúmeros propósitos. Trata-se de um termo facilmente empregado com o intuito de oferecer uma qualidade menos “pura” (LATOURET 1994) ou unilateral às coisas. Sobre os híbridos, Lucia Santaella (2007) os define como “a atual coexistência, convivência e sincronização das culturas oral, escrita, impressa, massiva, midiática e ciber que se misturam todas elas na constituição de um tecido cultural polimorfo e intrincado” (SANTAELLA 2007: 133). Pautados por essa definição, pensamos então que as produções transmidiáticas, seja para quais finalidades forem, são híbridas por natureza e se inserem numa categoria sócio-cultural a qual a autora define como fruto de uma mistura de matrizes visuais, auditivas e sonoras. Sobre as linguagens híbridas, Santaella diz serem predominante sobre as linguagens puramente sonoras, visuais ou verbais.

A perda da nitidez no limite entre autor e leitor, produtor e consumidor, é uma das características da vivência no espaço híbrido, favorecendo dessa maneira uma polissemia das informações dada às muitas facetas e perspectivas que uma mesma pode ter. Logo, pode-se pensar, acerca das mediações no contexto da cultura da convergência, que se trata de mediações colaborativas e híbridas.

Derrick de Kerckhove (2003) diz haver, nesse novo espaço, uma externalização da mente dos indivíduos na tela dos computadores, de modo a configurar uma mente coletiva, compartilhada e pública, uma vez que cada um acessa a memória alheia. Há, dessa forma, uma amplificação do potencial cognitivo.

Por mediação, partindo de uma análise à luz da semiótica peirceana, pode-se compreender o processo de racionalização e que se encontra no domínio da terceiridade. Significa construir conceitos, ou seja, representações de um objeto para inseri-lo no mundo real. Cabe retomar, mesmo que brevemente, a tríade na filosofia de Peirce para que se possa manter uma coerência de pensamento acerca dos conceitos de mediação e semiose. O filósofo americano dividia o fenômeno da experiência humana em três principais categorias: primeiridade, secundidade e terceiridade. A primeira categoria relaciona-se ao imediato, àquilo que não é pensado, nem comparado com, por exemplo, a qualidade absoluta de uma cor. A secundidade insere o fenômeno em relação a alguma coisa. Há a identificação do sentimento em relação a algo, logo, surge a alteridade e a sua ação. O terceiro signo é responsável pela mediação entre o fenômeno e aquele que o interpreta. Logo, para Peirce, a semiose está no domínio da terceiridade, onde ocorre uma interpretação dos signos podendo significar também aprendizagem e cognição, esta última de relacionamentos vastos e muitas possibilidades de enfoques. São muitas as disciplinas que compõem as ciências cognitivas, como a neurociência, no estudo do sistema nervoso e suas sinapses, a linguística, a psicologia e a filosofia, esta última responsável pelo estudo do conhecimento, uma vez que se refere ao estudo da lógica e do significado.

Genericamente, pode-se dizer que conhecimento é o ato de saber de algo, de tomar consciência de determinado fato, objeto ou experiência. No entanto, ao nos aprofundarmos nesse estudo podemos encontrar abordagens bem atuais e significativas, como sugere Edgar Morin no livro *Os setes saberes necessários à educação do futuro*. Visando mais problematizar a questão do conhecimento e menos servir de guia a educadores, o autor nos faz deparar com reflexões profundas quanto à real importância de uma transdisciplinaridade, da religação entre homem e natureza, do metaconhecimento e do fim dos dualismos como local/global, texto/contexto e parte/todo. Sobre o conhecimento, diz Edgar Morin (2011) que:

o problema universal de todo cidadão do novo milênio: como ter acesso às informações sobre o mundo e como ter a possibilidade de articulá-las e organizá-las? Como perceber e conceber o contexto, o global (a relação todo/parte), o multidimensional, o complexo? (2011: 33).

É aí que a educação no futuro esbarra com o desafio de tornar visível a importância da contextualização, globalidade, multidimensionalidade e complexidade. Contextualizar as informações significa tirá-las do isolamento,

ao mesmo tempo que se busca a relação entre o todo e suas partes, entre a informação e o global. Ser global é ser mais do que o contexto, pois o global abrange muitos. É através do estudo do que é global, o todo, que se pode compreender as pequenas partes que o compõem. Nesse momento cabe ainda dizer que o conhecimento deve olhar para a multidimensionalidade das informações. Morin explica que:

unidades complexas, como o ser humano ou a sociedade, são multidimensionais: assim, o ser humano é, ao mesmo tempo, biológico, psíquico, social, afetivo, racional. A sociedade comporta as dimensões histórica, econômica, sociológica, religiosa. O conhecimento pertinente deve reconhecer o caráter multidimensional e nele inserir estes dados: não apenas poderia isolar uma parte do todo, mas as partes umas das outras; a dimensão econômica, por exemplo, está em interretroação permanente com todas as outras dimensões humanas; além disso, a economia carrega em si, de modo holográfico, necessidades, desejos e paixões humanas que ultrapassam os meros interesses econômicos (2011: 35).

Por último, mas não menos importante, Morin fala que o conhecimento pertinente deve também enfrentar a complexidade, ou seja, deve unir unidade e multiplicidade. Logo, o desafio da educação é promover o que o autor chama de uma “inteligência geral” (2011: 36), ou seja, “apta a referir-se ao complexo, ao contexto de modo multidimensional e dentro da concepção global” (2011: 36).

Nesse momento, um diálogo com a filosofia não-antropocêntrica de Peirce nos parece acolher ideias como essas trabalhadas por Morin, uma vez que se preza a compreender os processos de mediação e semiose como não exclusivos ao homem, mas parte fundamental de uma estrutura de cosmos. Ivo Assad Ibri diz que:

a obra madura de Peirce desenha uma filosofia radicalmente não antropocêntrica, dirigida, pode-se dizer, por um princípio mater que é a consideração do conceito de significado, tanto nas esferas lógica quanto ética, estritamente voltada para a noção de universal, de geral. Este vetor que aponta para o geral implica, por um lado lógico, a aquisição de mediações em relação à força bruta de qualquer mundo em que se possa definir existência, a saber, em que há uma coabitação de particulares espaço-temporalmente definidos (1992: 2).

A inteligência lógica, pertencente ao terreno da terceiridade, pode ser definida como mediação, uma vez que mediar significa buscar soluções para a resolução de um dado problema, este advindo da existência de uma alteridade. A partir do conhecimento de um determinado fato, busca-se soluções para ele. Logo, interpretamos a fim de conduzir nossa conduta.

A abrangência da perspectiva Peirceana dialoga com a ideia de conhecimento como algo que depende tanto do corpo físico quanto das interações com o meio, no relacionamento ininterrupto entre ação e experiência. E é nessa hora, quando palavras como interação e experiência são exaltadas no processo cognitivo, é que surge a urgência na investigação quanto ao potencial das novas mídias.

do potencial cognitivo

A atual Sociedade do Conhecimento (SQUIRRA 2005) caracteriza-se pela expansão do acesso às informações e pela combinação das configurações e aplicações da informação com as tecnologias da comunicação em todas as suas possibilidades. Com as mídias digitais, a informação e a comunicação passam a ser operadas de maneira mais flexível. Pode-se falar de uma horizontalização dos antigos modelos, uma quebra de padrões hierárquicos resultando na descentralização de poder. Um exemplo pertinente pode ser visto na educação, onde o professor não é mais o detentor da informação e o aluno mero receptor. Essa “audiência ativa” (MURRAY 2003), promovida pelo advento das novas mídias e onipresente na sociedade atual é uma das chaves para o sucesso de práticas que visam a construção do conhecimento, uma vez que se utilizam da tecnologia e trabalham com a “intenção” de aprendizagem do próprio aluno. Ao retomarmos o conceito da semiose peirceana vimos, então, que as novas mídias se aliam ao autor, numa única entidade, no processo de transformação da informação em conhecimento, logo, na semiose do signo informação.

Entre os potenciais das tecnologias atuando sobre dados, destacam-se os recursos interativos e colaborativos que permitem novas experiências no consumo de informação. Sobre a importância das tecnologias, Marshall McLuhan já dizia que:

incorporando continuamente tecnologias, relacionamo-nos a elas como servomecanismos. Eis por que, para utilizar esses objetos-extensões-de-nós-mesmos. devemos servi-los, como a ídolos ou religiões menores. Um índio é um servomecanismo de sua canoa, como o vaqueiro de seu cavalo e um executivo de seu relógio (1964: 64).

Essa citação do autor encoraja a investigação da mistura indissociável entre mídia e mensagem, entre tecnologia e conhecimento e, especialmente, se mostra em consonância com o que hoje vivenciamos ao estarmos conectados em tempo integral, consumindo informações. Por informação podemos pensar em dados e nos questionar, a respeito do ciberespaço, o que ocorre na rede? Fluxo de dados de diferentes formatos são mapeados em objetos visuais manejáveis e que cabem dentro de um browser, de uma tela de um dispositivo móvel.

O estado atual da cultura pode ser definido como aquele que se encontra

imerso em dados (MANOVICH 2004) e as mídias parecem tentar representar a multidimensionalidade da nossa experiência. Manovich se questiona sobre o desafio em se “representar” a experiência subjetiva de uma pessoa que vive em uma sociedade de dados (MANOVICH 2004: 161) e as mídias inauguram uma nova imersão uma vez que trabalham no espaço híbrido. O aumento do acesso aos dados amplia também o mapeamento e a ancoragem de conceitos (NOVAK 2006), o que nos faz acreditar que as narrativas transmidiáticas são catalisadoras do processo de construção do conhecimento e representativas de uma nova cognição.

Para Henry Jenkins (2008), o conceito de narrativas transmidiática refere-se à distribuição de partes de uma grande narrativa por múltiplas plataformas de mídia, fazendo uso daquilo que uma plataforma tem de melhor a oferecer para que os elementos de uma história sejam valorizados. Trata-se de pensarmos numa narrativa estendida, ao mesmo tempo que contribui para a formação de um todo coerente.

Romain Zeiliger (1996) caminhou pelas trilhas da internet para investigar os caminhos na construção do conhecimento. Como devemos tratá-lo? Tendo em vista a Sociedade do Conhecimento, tudo aponta para “a combinação das configurações e aplicações da informação com as tecnologias da comunicação em todas as suas possibilidades” (SQUIRRA 2005). Zeiliger investiga a dimensão social do processo de transformação da informação em conhecimento e examina alguns casos utilizando teorias como socioconstrutivismo e cognição situada. Essa segunda se baseia na hipótese de que os indivíduos constroem o conhecimento através da participação ativa na vida social, como, por exemplo, através do diálogo e da colaboração, criando, assim, seus sistemas de significados e suas identidades sociais. Dessa forma, a construção de conhecimento é um processo de participação social, e a situação em que ela ocorre afeta significativamente o processo.

A premissa é de que as técnicas atuam estimulando o processo cognitivo através de práticas comunicativas, ativando um conjunto de habilidades como atenção, percepção, socialização e aprendizagem de linguagens, em especial. Varela completa dizendo que:

o ato de comunicar não se traduz por uma transferência de informação do remetente para o destinatário, mas sim pela modelagem mútua de um mundo comum por meio de uma ação conjugada: é a nossa realização social, através do ato de linguagem, que dá vida ao nosso mundo (VARELA *apud* RÉGIS 2010: 2).

Fátima Régis, ao falar das práticas socioculturais promovidas pelas TIC (tecnologias de informação e comunicação) e o refinamento das competências

cognitivas (2010: 2), sugere considerarmos três práticas como principais. A primeira refere-se à participação ativa do usuário, a segunda à aprendizagem de linguagens e a terceira às interações sociais mediadas pelas tecnologias.

Sobre a participação do usuário a autora a divide em duas partes: usuário produtor de conteúdo e usuário pesquisador, aquele que explora as mídias atrás de informação desejada. Nessa busca por informações na era da convergência midiática (JENKINS 2008), exigem-se do usuário maior atenção, percepção e capacidade de fazer associação entre conteúdos advindos de diversas fontes. As mídias, cada qual responsável por uma interface e uma linguagem, ao se convergirem e se mostrarem abertas ao usuário reforçam a necessidade de aprendizagem de novas linguagens. Régis diz que:

os novos gadgets que surgem diariamente (iPad, Ipod, Iphone, MP3 Player, plataformas de videogame e equipamentos de realidade virtual), introduzem códigos, interfaces e linguagens exigindo um constante aprendizado de novas linguagens e ferramentas de softwares. Esses equipamentos exigem um refinamento das habilidades visuais, táteis e sonoras (habilidades táteis finas para manuseio e digitalização em aparelhos muito pequenos; habilidades de visualização em telas minúsculas e divididas; habilidade para manusear diversos tipos de joysticks e aparelhos de controles remotos; capacidade de aprender novas interfaces e softwares; e habilidades de codificar e decodificar textos abreviados para comunicação rápida, entre outras) (2010: 3).

Nesse cenário de convergência, destaque pode ser dado às ferramentas livres, gratuitas, responsáveis por uma democratização que leva a uma nova dimensão do processo de interação social, assim como do caráter colaborativo e participativo na construção do conhecimento.

A cultura participativa atua na transformação da experiência da navegação em algo conceitual, mais significativo à medida que podemos inserir marcações, anotações, tornando o conteúdo pessoal. Além de visualizar e acessar dados de forma ubíqua e rápida é possível produzir conteúdo, imagens, textos, mapas que são espaços pessoais de informação. Okada e Almeida usam o termo “cartógrafo” para definir o novo usuário hoje produtor de conhecimento. Segundo os autores

o processo de aprendizado é caminho complexo que possibilita aos aprendizes passarem de um estágio inicial de exploração de informações para um outro estágio, mais rico, de reconstrução do conhecimento. Durante esse processo, a aquisição de dados, qualificação, classificação, armazenamento, combinação são apenas alguns passos entre muitos outros. Esse processo de aprendizado é intensamente enriquecido através do trabalho construtivo

(aprender fazendo) e do trabalho colaborativo (aprender fazendo com os outros) (2004: 113).

É interessante citar, nesse momento, a teoria de *enacción*, proposta por Francisco Varela e Humberto Maturana. Os autores defendem que existe uma autonomia do ser, ou agente cognitivo (DRIGO 2007: 27), na criação do mundo onde se vive. Nesse caso, o sistema cognitivo cria um mundo baseado em aspectos internos do próprio organismo e esse mundo o determina. Agente e mundo, organismo e meio se co-determinam, interagem.

Retomando a cultura participativa, Henry Jenkins (2009) lista algumas formas de participação recorrentes como, por exemplo, as afiliações, sejam formais ou informais. Logo, comunidades online, redes sociais, clãs de games, entre tantos outros onde ocorre tanto produção de conteúdo quanto meras interações sociais. Há também a eclosão de expressões das mais diversas formas e nas mais diferentes mídias como a produção criativa, o sampling e os mash-ups, em consonância com o que Fátima Régis fala sobre a aprendizagem de novas linguagens e as recombinações em produtos novos e originais. Aqui cabe citar Morin e a análise sobre a parte e o todo. Na era das recombinações e da liberdade de produção há a presença de muitas partes no todo. Tudo que é re combinado carrega em si informações do seu passado, logo, todo novo produto é uma depósito de histórias, de mensagens, de linguagens. O universo participativo também incentiva a resolução coletiva de problemas, uma vez que há uma valorização do grupo para completar atividades e, conseqüentemente, conduz a um novo processo na semiose. A semiose coletiva, fruto de memórias e experiências compartilhadas.

A narrativa transmidiática, vista como linguagem híbrida, expande o poder narrativo uma vez que possibilita diferentes direções e o uso de muitas plataformas de mídia, inclusive e especialmente, de mídias com funções locativas, ou seja, que dotam de sistemas de geolocalização. No que se refere ao impacto no conhecimento, há uma maior imersão das diversas audiências, logo, múltiplas perspectivas na construção narrativa tornando-a mais significativa, uma vez que reforçam noções de pertencimento. A andança por diversas mídias permite a experimentação do mundo de maneiras diferentes, vivenciando uma complexidade nas relações entre pessoas, coisas e ambiente. Essas características fazem com que a narrativa transmidiática seja vista como a estética da cultura da convergência, dada a sua estrutura pautada em interatividade e colaboração.

bibliografia

ALBUQUERQUE, Afonso de. **Os desafios epistemológicos da comunicação mediada pelo computador**. In: **GT Epistemologia da comunicação. XI Encontro da Compós**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2002. Disponível em <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_708.pdf>. Acesso em 20 de Março de 2013.

ALMEIDA, Fernando e OKADA, Alexandra. **Navegar sem mapa?**. In: LEÃO, Lucia (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.

ALMOG, Tamar e SALOMON, Gavriel. **Educational psychology and technology: a matter of reciprocal relations**. (1998) Disponível em <http://giddet.psicol.unam.mx/giddet/biblioteca/basica/psychology_technology_salomon.pdf>. Acesso em 15 de Maio de 2013

DRIGO, Maria Ogécia. **Comunicação e Cognição: semiose na mente humana**. São Paulo: Sulina, 2007.

FRANÇA, Vera Veiga. **Paradigmas da Comunicação: conhecer o quê?**. In: Ciberlegenda n. 5, 2001. Disponível em <<http://www.uff.br/mestcii/vera1.htm>>. Acesso em 20 de Março de 2013.

GALLOWAY, Alexander R. e THACKER, Eugene. **The exploit: a theory of networks**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

IBRI, Ivo. **Kosmos Noetos**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

JENKINS, Henry. **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century**. (2009) Disponível em <http://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf>. Acesso em 20 de Março de 2013.

_____. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KERCKHOVE, Derrick de. **Texto, contexto e hipertexto: três condições da linguagem três condições da mente**. (2003) Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3227/2491>>. Acesso em 10 de Junho de 2013.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Editora 34, 2008.

LEÃO, Lucia (org.). **Interlab, labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social contemporânea**. Porto Alegre: Sulinas, 2002.

MANOVICH, Lev. **Visualização de dados como uma abstração e anti-sublime**. In LEÃO, Lucia (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.

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

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessário à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2011.

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

NOVAK, Joseph e CAÑAS, Alberto. **The theory underlying concept maps and how to construct and use them**. (2006) Disponível em <<http://cmap.ihmc.us/publications/researchpapers/theorycmaps/theoryunderlyingconceptmaps.htm>>. Acesso em 20 de Março de 2013.

RÉGIS, Fátima. **Práticas de comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura**. (2010) Disponível em <http://compos.com.puc-rio.br/media/gt1_f%C3%A1tima_regis.pdf>. Acesso em 03 de Maio de 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Editora Paulus, 2007.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SQUIRRA, Sebastião. **Sociedade do Conhecimento**. (2005) Disponível em <http://www.lucianosathler.pro.br/site/images/conteudo/livros/direito_a_comunicacao/254-265_sociedade_conhecimento_squirra.pdf>. Acesso em Abril de 2013.

TAKSEVA, Tatjana. **Social Software and the Evolution of User Expertise: Future Trends in Knowledge Creation and Dissemination**. Disponível em <[http://www.comm.ucsb.edu/faculty/flanagin/CV/Pureetal2013\(ExptChptr\).pdf](http://www.comm.ucsb.edu/faculty/flanagin/CV/Pureetal2013(ExptChptr).pdf)> Acesso em 20 de Março de 2013.

ZEILIGER, Romain. **Concept-Map Based Navigation in Educational Hypermedia: a Case Study**. (1996) Disponível em: <<http://www.gate.cnrs.fr/perso/zeiliger/ARTEM96.htm>>. Acesso em 20 de Março de 2013.

como citar este artigo

CAETANO, Juliana. Semiose e colaboratividade: um estudo sobre as narrativas transmidiáticas. **Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista**. [suporte eletrônico] Disponível em: <<http://www.semeiosis.com.br/u/69>>. Acesso em dia/mês/ano.

