
Criação Síglica Colaborativa
A semiose heterocrítica como modelo de produção e aprendizado:
Case I - Design gráfico¹

Thalita ROCHA²

João MATEUS³

Raphael PIRES⁴

Franciso PIMENTA⁵

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG.

Resumo

Esse trabalho consiste em um relato do primeiro pré-teste realizado para a pesquisa “Criação Síglica Colaborativa: A semiose heterocrítica como modelo de produção e aprendizado”. Trata-se de um experimento feito com a criação heterocrítica, assíncrona, não-verbal, multicódigos de logos por quatro designers, com objetivo de testar se o processo elaborado produziria signos visuais com maior efetividade Estética, Ética e Lógica e aprendizados para os participantes. Nossa hipótese é de que essa produção e aprendizagem ocorreriam, mas com diferentes graus entre os participantes, conforme as disparidades de expertise e atos de vontade entre eles. Tal hipótese foi validada e o experimento foi rico em suscitar novas questões que serão trabalhadas na pesquisa.

Palavras-chave: semiose; heterocrítica; aprendizado; design

1 - Introdução

O experimento que será relatado é nosso primeiro pré-teste para a pesquisa sobre criações síglicas colaborativas, cuja a base teórica principal é a Semiótica e o Pragmaticismo de Charles S. Peirce. Por escolhas de delimitação, optamos por publicar nossa discussão teórica em trabalhos futuros e dedicar este excerto exclusivamente ao relato do experimento. O pré-teste foi aplicado entre os dias 06 a 17 de maio de 2021, e também oferecido como curso experimental em/a um pequeno grupo de designers, conhecidos da equipe.

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: thalitarocha.goncalves@estudante.ufjf.br.

³ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: joao.cunha@estudante.ufjf.br

⁴ Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: raphael.pires@estudante.ufjf.br.

⁵ Orientador do trabalho, Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: franciscojose.paoliello@ufjf.br.

2- O Constructo e as hipóteses

Nosso objetivo final constitui a elaboração de processos que envolvam signos multicódigos (PIMENTA, 2014), no entanto, para esse primeiro pré-teste, optamos por criar um processo envolvendo signos visuais, mais especificamente logos.

Tal escolha se deu por algumas particularidades que envolvem a criação desses signos: 1- Eles são orientados por briefings⁶, que, por sua vez, seguem convenções de mercado e preferências expressas pelos clientes, portanto, são predominantemente signos mais permeados pelo universo simbólico; e 2- São criados com finalidades específicas, também convencionadas, o que confere à sua concepção um pouco mais de objetividade. A nosso ver, a partida de um campo simbólico bem definido somada a objetivos comuns facilitariam o intercâmbio entre os participantes do experimento.

A estruturação e comunicação com os participantes foi pensada a partir do conceito de “aprendizagem por gamificação” (RAGUZE; SILVA, 2016): Os participantes receberam missões, que deveriam ser cumpridas em prazos determinados, considerando regras do “jogo”.

Esses participantes foram divididos da seguinte forma: um observador, um mediador e os designers-jogadores. Foram convidados para participar do experimento um total de 10 designers, com diferentes níveis de formação e tempo de atuação no mercado de trabalho, dos quais cinco aceitaram participar.

A primeira regra divulgada para os designers-jogadores foi que nenhum deles poderia se identificar, ou procurar vestígios de identificação dos outros durante todo o processo. A interação no experimento seria à base do anonimato até o último dia, quando todos se encontrariam em uma sala de reunião remota. Para isso, cada designer recebeu um número de identificação que apenas ele e o mediador do experimento saberiam até o encontro final. A observadora também não saberia a identificação dos designers, ou qualquer informação prévia sobre eles, apenas os seus números durante todo o processo, até a reunião. Ou seja, o mediador seria o único com a posse das informações e, por isso, responsável pelas mediações.

O experimento envolveu três ferramentas comunicacionais: o Google Drive, para compartilhamento de arquivos; o WhatsApp, para recebimento de instruções diárias do

⁶ Briefings são documentos internos das agências de marketing design, que servem como guias para a execução de cada projeto. Um briefing contém uma série de informações do cliente, como: dados sobre a empresa, o mercado em que ela atua, o público ao qual ela se direciona e os seus objetivos com o projeto.

mediador e o Google Meet, que daria o suporte para o encontro final de todos os participantes. Além disso, era pré-requisito para participar que cada designer tivesse acesso à ferramenta Adobe PhotoShop.

No Google Drive foi criada a pasta principal do experimento, para a qual todos receberam o link de acesso. Nessa pasta, foram criadas subpastas nomeadas com números correspondentes aos participantes⁷. A cada etapa, os designers-jogadores receberam pelo WhatsApp instruções específicas dadas pelo mediador, para serem cumpridas nas pastas que ele lhes destinasse, usando a ferramenta Photoshop (eles deveriam baixar o arquivo, alterar no PhotoShop e subir a nova versão.). A observadora, por sua vez, acompanharia a movimentação nas pastas, fazendo e registrando deduções do experimento.

As instruções foram montadas no formato multicódigos, envolvendo áudios, vídeos, escritos e imagens. Foi pedido aos designers-jogadores, nas primeiras instruções, que eles salvassem os arquivos seguindo a identificação numérica que receberam, para que o sistema fosse usado tanto pela observadora, quanto pelos outros jogadores para saberem quem estava fazendo o quê em cada etapa e em cada pasta.

Antes da primeira etapa, o mediador enviou o primeiro questionário para os designers-participantes, no qual eles responderam sobre sua idade, formação como designers (tipo e horas/aula), atuação, tempo e autonomia no mercado de trabalho nessa função, além da experiência com a criação de logos. As respostas ficaram retidas pelo mediador até o final do experimento.

Segundo as hipóteses e os arranjos teóricos que regem a elaboração desse constructo, e seguindo a máxima pragmática (PEIRCE, 1907)⁸, estabelecemos a seguinte hipótese principal para ser testada nesse pré-teste: haveria no final do experimento visível progressão nos signos das pastas, nas categorias: Estética (qualidade); Ética (heterocrítica) e Lógica (mais camadas de significados simbólicos) (PEIRCE, 1903); assim como alguma medida de aprendizado observada nos designers-jogadores; no

⁷ É importante ressaltar que no Google Drive quando o acesso de uma pasta é compartilhado para edição com uma pessoa, essa tem possibilidade de mexer em todos os arquivos das subpastas, ou seja, todos os participantes automaticamente tiveram acesso às pastas uns dos outros, para mexer, quando o mediador pedisse, ou bisbilhotar os arquivos dos companheiros (nossa expectativa é que eles fizessem isso).

⁸ Segundo a Máxima Pragmática, a concepção que se tem do objeto (significado) é a concepção de seus efeitos práticos (PEIRCE, MS 318, 1907, apud Nesher 1983:240) ou seja, a estratégia para se alcançar o significado de algo que é um conceito, no sentido de apreensão da lei que rege o comportamento do objeto, consiste em conceber quais são os efeitos sensíveis desse objeto. Assim, em nossa pesquisa, concebemos que tais e tais efeitos práticos se manifestariam se nossa apreensão da lógica do processo estivesse correta e verificamos se isso, de fato, ocorreu.

entanto, essa progressão e essas aprendizagens seriam desiguais de pasta para pasta, conforme as expertises e os atos de vontade de cada designer.

Em termos práticos, trocando a palavra “expertise” por dados que seriam coletados no primeiro questionário, temos a primeira sub-hipótese testável: os designers mais experientes, mais velhos, com formação mais formal (mais horas-aulas) e mais atos de vontade tenderiam a chegar a níveis de aprendizados mais elevados e laborações sígnicas mais complexas. Ou seja, haveria na amostra uma proporção direta entre maiores experiência, idade, formação, atos de vontade e efetividade dos signos/aprendizagem. Por quê? Deduzimos, que esses parâmetros proporcionaram a esses designers, hipoteticamente, mais convivência com semioses heterocríticas, e, segundo nosso arcabouço teórico, cada processo assim é fonte de mais aprendizado para a mente interpretadora.

Por exemplo, uma pessoa que fez um bacharelado, possivelmente realizou trabalhos em grupo e outras formas de avaliações, nas quais seus fluxos sígnicos enquanto designer foram submetidos a críticas, no sentido peirciano do termo. O mesmo se dá para alguém que trabalha a mais tempo na área: chefes, clientes, colaboradores, e concorrentes, muitas mentes participaram de seus fluxos de semiose como designer, treinando essa mente interpretadora e alterando suas semioses. Além disso, as convivências mais amplas com estudos formais e mercado de trabalho propiciam, hipoteticamente, semioses autoconscientes e controladas, no tempo-espço, ou seja, a pessoa lida com mais prazos, superações de desafios e autoavaliações de seus percursos.

Se a cada interação com um processo semiótico heterocrítico, autoconsciente, controlado e multicódigos o designer sai com a expertise ampliada e pré-disposições para mudanças de hábitos de maior efetividade, esse efeito prático da hipótese se manifestaria no experimento (segundo a Máxima Pragmática).

Ressaltamos que a autoconsciência nos processos é fundamental. É preciso ser um observador-interator ativo na semiose para que haja o aumento da expertise e pré-disposições, daí, nossa segunda sub hipótese: os designers que observassem com mais atenção o que os outros designers fizessem e se dedicassem mais ao experimento progrediriam mais, individualmente, dentro de suas diferentes escalas de expertises. Ou seja, a aprendizagem seria diretamente proporcional ao que estamos chamando de “atos de vontade”. Por quê? O acompanhamento autoconsciente de uma semiose heterocrítica

é didático para a mente interpretadora, mas esse acompanhamento varia conforme "atos de vontade", isto é, o empenho empregado na interação sógnica.

Como essas sub hipóteses seriam testadas? Sem saber quem é quem no experimento, a observadora, apenas pela análise das semioses, deduziria escalas de expertise (ensino, experiência de mercado e idade), atos de vontade e aprendizado entre os designers. Essas deduções seriam verificadas através do cruzamento com dados de atos de vontade fornecidos pelo mediador (pontualidade, tempo-resposta para as instruções dadas, obediência das regras e fazer mais, ou menos coisas, quando houvesse as duas opções) e fornecidos pelos designers, através da aplicação de dois questionários a serem respondidos individualmente: Um, no primeiro dia, com dados sobre a expertise e outro, no último dia, com autoanálises de desempenho e aprendizado durante o processo. Se o resultado do cruzamento de dados fosse positivo, as sub hipóteses seriam validadas.

3 - Relato do experimento

No primeiro desafio, os participantes receberam exatamente o mesmo briefing e instruções para criarem em 72 horas uma logo conforme sua leitura do mesmo. A logo deveria ser salva na pasta de seu criador, de acordo com o sistema de nomeação mostrado anteriormente. O briefing, de um cliente real, tratava de uma agência-escola de comunicação e designer chamada PERFIL. Cada designer-jogador criou a sua logo, conforme vemos abaixo:

Figura 1- Primeiras logos:

LOGOS INICIAIS/ INDIVIDUAIS



Ao fim do prazo, o designer 01, um professor de design, desistiu e ficamos com apenas quatro designers-jogadores no experimento.

No segundo desafio, a heterocrítica não-verbal assíncrona⁹ começou de fato: Cada designer recebeu do mediador a missão “Hegel”, que consistia em ir na pasta de outro designer (o mediador sorteou as pastas) e criar uma síntese visual entre o trabalho que encontraria lá e o trabalho que ele mesmo tinha feito na missão anterior, no prazo de 24 horas.

Nessa etapa, conforme nossa primeira sub hipótese, esperávamos sínteses mais e menos elaboradas na proporção direta dos parâmetros: experiência, formação, idade e atos de vontade.

Figuras 2 e 3 - Sínteses realizadas pelos designers.



A missão teve que ser estendida por mais 24 horas, devido ao pedido do designer 03, que teve um mal-estar. Ao final do novo prazo, a observadora visitou as pastas e analisou as sínteses com a missão de identificar apenas pela leitura sígnica as ordens de

⁹ Heterocrítica é a crítica de todos (COLAPIETRO, 2014, p. 162–163), não em sentido negativo, mas como contribuição à semiose; não-verbal porque essa contribuição seria expressa nas alterações em signos visuais e não na troca verbal de opiniões; e assíncrona porque dentro do prazo para cumprir a missão, cada jogador teria sua liberdade de contribuir na hora que desejasse

idade, formação e tempo de experiência entre os designers, mesmo desconhecendo qualquer dado sobre eles.

Abaixo, um trecho de seu diário de pesquisa:

“Hoje, olhando os signos, achei isso muito interessante. Até ontem, quando cada um fez seu signo isoladamente, eu não conseguia dizer com precisão quem era o designer mais e o menos experiente, apenas acho que o 02 e o 04 tiveram maior grau de "atos de vontade", hoje, pelas sínteses, tenho quase certeza!

Deduzo que a ordem mais - menos experiência/ mais - menos idade/ mais - menos formação é:

2 (que leu conceitos visuais e fez a síntese dos conceitos intelectuais por trás deles – terceiridade/ interpretante lógico mais elevado) – 4 – 3 (leram os conceitos visuais, em alguma medida, mas fizeram abstrações mais básicas e pouca síntese – terceiridade/ interpretantes lógicos de grau mais baixo) – 5 (parece ter cumprido a tarefa de forma intuitiva, sem consciência da leitura de conceitos visuais que ela implicava – primeiridade interpretantes emocional/ energético).

Da ordem das extremidades tenho certeza! No entanto, as ordens entre o 4 e o 3 me deixam na dúvida, creio que seja porque eles devem ter parâmetros de expertise muito próximos! "

Ao fim do processo, quando informações do primeiro questionário, preenchidas pelos próprios participantes e entregues exclusivamente ao mediador, foram comparadas com as deduções da observadora, obtivemos as seguintes comparações:

Figuras 4 e 5 – Escalas dos designers, segundo o 1º Questionário¹⁰

Escalas dos designers segundo o 1º questionário

Mais tempo para menos tempo horas/aula e formação mais formal:

- | | | |
|---|---|------------------------------|
| 2 | → | Ensino superior completo |
| 4 | → | Ensino superior em andamento |
| 3 | → | Ensino superior em andamento |
| 5 | → | Cursos livres |

¹⁰ Observações.: 1- IDV – Sigla para Identidade Visual no linguajar do design, o que estamos chamando aqui de logos.
2- Para considerar a variável “experiência” fizemos um cruzamento entre “tempo no mercado de trabalho” X “autonomia da função” X “quantidade de IDVs (logos) feitas sozinho”. Pois em algumas funções, mesmo que se tenha menos tempo, o esforço diário e a submissão à heterocrítica é muito maior.

Escalas dos designers segundo o 1º questionário

Mais para o menos experiente:

- 2 → 04 anos de experiência como autônomo, mais de 3 IDVs
- 4 → 06 meses de experiência em agência de Comunicação, mais de 3 IDVs
- 3 → 02 anos de experiência, estágio, 1 a 3 IDVs
- 5 → 06 meses de experiência como autônomo, nenhuma IDV.

Mais para o menos idade

- 2 (55 anos) → 4 (25 anos) → 3 (22 anos) → 5 (21 anos)

A observadora acertou 100% das deduções nessa etapa, o que validou nossa primeira sub-hipótese.

A segunda missão consistiria em uma repetição da primeira, porém com uma nova sequência de interações entre designers diferentes. No entanto, devido à necessidade de extensão do prazo da primeira missão, essa etapa teve que ser eliminada a fim de concluirmos o experimento no dia programado.

Essa eliminação trouxe perda significativa para o experimento, pois a observação da segunda sub hipótese seria mais rica com ela. Na primeira “missão Hegel”, esperávamos que os designers com mais expertise se saíssem melhor, mas na segunda “missão Hegel”, esperávamos observar se designers com menos expertises, ao verem as sínteses feitas pelos designers com mais expertise fariam síntese melhores, o que denotaria progresso/aprendizagem ligado à observação e aos atos de vontade.

A terceira missão (que acabou se tornando segunda) consistia em “dar cor à ideia do outro”, ou seja, cumprir a etapa de colorimetria nas logos resultantes das sínteses. Apesar de parecer simples, a colorimetria é uma fase muito importante, pois as cores escolhidas podem realçar e potencializar a logo, ou podem “matá-la”. Escolher as cores tem haver com uma boa leitura das camadas simbólicas do signo, para que haja coerência, mas também com um retorno à primeiridade, pois a iconicidade das/nas cores é fator determinante para a apreciação estética da logo (PEIRCE, 1886).

Nessa etapa, esperávamos menor variação entre os resultados alcançados pelos designers-jogadores, pois a capacidade de acessar a primeiridade não é necessariamente diretamente proporcional ao maior tempo de experiência e à maior expertise na área.

Novamente, o mediador sorteou as pastas entre os designers. Esses são os resultados:

Figuras 6 – Colorimetrias dos designers 5 e 3



É possível notar na primeira colorimetria dessa figura que o designer 05 também mexeu na proporção da figura (“ícone”, no sentido do design, ou seja, a “parte desenhada da logo”) – o “p” arquitetônico foi redimensionado. Nas regras dessa missão foi escrito claramente que a única coisa que poderia ser alterada nessa etapa era a colorimetria e que alterações nas formas não eram permitidas.

Figura 7 – Colorimetrias dos designers 2 e 4



Conforme o esperado, as colorimetrias não demonstram grande disparidade entre os repertórios sígnicos dos designers, de maneira que se essa etapa fosse a única fonte de dados para que a observadora fizesse deduções, elas não poderiam ser precisas.

A quarta missão consistia em “tampar as brechas” e dar acabamento ao signo encontrado na pasta. Por “tampar as brechas”, queríamos dizer consertar possíveis falhas que tornariam a aplicação e a utilização das logos em ambiente comercial inviável, ou problemática. Ou seja, o acabamento deveria ser guiado pelo intuito de conferir mais praticidade ao signo, como acontece nas finalizações feitas em agências do ramo.

Nessa missão, esperávamos que os designers-jogadores mais experientes e mais autônomos chegassem a interpretantes mais elevados, por conta das heterocríticas geradas

no mercado, as quais, deduzimos, eles foram mais submetidos e que lhes deram posse de maior repertório sógnico de terceiridade (PEIRCE, 1886). Possivelmente, esses designers já tiveram que “consertar” algum de seus trabalhos anteriormente, após receberem o feedback de clientes a respeito da praticidade e aplicação.

Para essa missão, em vez do mediador sortear uma pasta para cada designer-jogador, liberamos os designers para escolherem em quais logos mexer. No entanto, a regra era: “Você pode mexer em quantas pastas quiser, porém, se for finalizar apenas uma logo ela não pode ser a sua. Apenas quem for finalizar mais de uma pode finalizar inclusive a logo em sua pasta.”.

Nosso objetivo com essa pequena alteração era observar quantos se esforçariam para retomar o controle criativo das semioses em suas pastas. Além disso, queríamos aferir graus de “atos de vontade”, pois o designer-jogador que criasse finalizações em todas as pastas, por exemplo, estaria, por iniciativa própria, se submetendo a mais interações sógnicas e realizando maior esforço para interpretar e analisar os signos ali, encontrar neles brechas e sanar seus problemas. Cruzando os dados de atos de vontade nessa etapa, em que o livre-arbítrio foi maior, com autoanálises sobre aprendizado no experimento (último questionário) e análises da observadora também teríamos mais confirmações, ou negações, para a segunda sub-hipótese, que relaciona, em proporção direta, atos de vontade à maior aprendizagem.

O designer 02 criou três finalizações, incluindo na sua própria pasta. Os designers 03 e 04 criaram apenas uma finalização, em pastas de outros jogadores e o designer 05, ignorando as regras do jogo, criou apenas uma finalização, em sua própria pasta.

Foi verificado pela observadora nos signos tanto do designer 02, quanto do designer 05, em suas próprias pastas a tentativa de retomada do controle criativo, pois as alterações buscavam mais relações icônicas com as primeiras logos criadas por eles do que resoluções de problemas de aplicação.

O relato da observadora foi confirmado na reunião final, quando perguntamos aos dois quais problemas de aplicação suas alterações resolviam e se eles sentiram ao longo do processo estados de ansiedade por perderem o controle criativo nas pastas: os dois confirmaram sentir estados de ansiedade e desejo da retomada de controle e apenas o designer 02 conseguiu apontar apenas um problema de aplicação que sua alteração solucionou.

Figuras 8 – Finalizações dos designers 2 e 5



O ocorrido traz uma reflexão sobre a heterocrítica versus o conforto e o apego que sentimos com nossas próprias crenças: A heterocrítica aperfeiçoa o signo e traz novas semioses, com interpretantes mais elevados, no entanto, ela é desconfortável, por isso, encontra resistência; e a mudança de hábito de pensamento é desconfortável porque, como o próprio Peirce diz, nós amamos nossas crenças ! (Peirce, 1877).

Na finalização que o designer 02 criou na pasta de outra designer, seu foco foi, de fato, consertar problemas de aplicação. O mesmo objetivo foi verificado pela observadora nos signos feitos pelos designers 04 e 03 e confirmados por eles, através das perguntas na última reunião.

Figuras 9 – Finalizações dos designers 3 e 4



Na primeira logo da imagem, o contorno bicolor dificultaria a visualização da logo em fundos coloridos, por isso, tanto o designer 02, quanto o 03, colocaram o contorno monocromático e deixaram a variação de cores para o preenchimento, que, por sua vez, deixa mais clara a imagem do rosto de perfil na logo (referência direta ao nome do cliente). Além disso, o acréscimo do amarelo confere mais vibração ao signo.

Na logo de baixo, a figura (“ícone”, no sentido do design) da logo vazada também encontraria problemas de aplicação em fundos multicoloridos (posts com imagens, no

Instagram do cliente, por exemplo), por isso, o designer 04 aplicou cor nela. Além disso, o designer 04 simplificou a figura e aumentou as relações icônicas entre ela e a palavra que completa a logo. Em termos de aplicação, isso amplia as possibilidades, pois o cliente poderá usar só a palavra (em branco), ou só o ícone (em rosa) alternadamente, sem perder o reforço de identidade da marca.

Em termos de atos de vontade e expertise nessa etapa, a observadora anotou do maior para o menor a seguinte ordem, no diário de pesquisa:

“02 – porque criou três finalizações diferentes (embora a finalização em sua pasta demonstre forte tentativa de retomada de controle, era preciso fazer apenas duas logos para que ele mexesse na sua – a dele e mais uma – mas ele fez ainda uma terceira finalização), além disso, nas logos que não a da sua pasta, consertou problemas; 04 – realizou a finalização mais complexa, não só com consertos de aplicação, mas também potencialização do signo para aplicações múltiplas. Em termos de cumprimento da missão, foi o mais bem sucedido; 03 – realizou apenas uma finalização, com consertos simples e entregou o seu projeto depois que o 02 tinha subido uma finalização muito semelhante na mesma pasta (não sabemos se ele se inspirou na finalização do colega e apenas criou uma variante); 05 – realizou apenas uma finalização, na qual o signo foi modificado não para cumprir a missão de potencialização, mas para retomada do controle criativo.”

Novamente, se compararmos com as respostas do primeiro questionário, mostradas nas figuras 4 e 5, a ordem de expertises deduzida está correta. No que tange à ordem de atos de vontade, as extremidades se confirmaram da primeira à última etapa: o designer 02 fez duas opções de logos na primeira missão, a melhor síntese na segunda e o maior número de finalizações na quarta. Além disso, em todas as missões ele cumpriu as regras, teve o menor tempo-resposta aos chamados do mediador e nenhum atraso nas entregas de seus arquivos, portanto, em todos os parâmetros ele apresentou o maior grau de atos de vontade do experimento; já o designer 05 desobedeceu as regras de duas missões e entregou seus arquivos atrasados em três missões, portanto, apresentou o menor grau de “atos de vontade” do experimento.

Assim como o grau de expertises entre o 04 e o 03 foi difícil de ser mensurado pela observadora, devido à ínfima variação, o grau de atos de vontade de ambos foram extremamente próximos. No entanto, na conferência final, o 04 ficou na frente do 03 pelo maior empenho na quarta missão e pela entrega pontual na primeira etapa, na qual o 03 entregou sua logo atrasado. Ambos, em suas autoavaliações, consideraram seu empenho de participação baixo.

A quinta e última missão foi pensada mais para organização dos conteúdos, não representando um tipo de heterocrítica: Cada designer retornou a sua pasta, escolheu uma

das finalizações que ali estavam e montou um manual de marca simples, em slides padronizados, para que as logos fossem apresentadas ao cliente. Na mesma missão, os designers também responderam ao segundo questionário, no qual avaliaram sua participação no experimento, forneceram feedbacks para a melhoria do constructo experimental e avaliaram os signos de seus companheiros.

Nesse questionário final, surgiu mais um apontamento sobre o incômodo causado pela heterocrítica e a perda do controle do processo semiótico: ao serem perguntados sobre o quanto o signo em suas próprias pastas ficou mais complexo e com mais qualidade, a maioria dos designers-jogadores colocou uma nota baixa (menor que 5), na escala de 0 a 10; No entanto, quando foi solicitado que eles escalonassem, também de 0 a 10 o quanto os signos nas demais pastas ficou mais complexo e com mais qualidade, apenas um colocou nota menor que cinco e dois colocaram nota 8. Ou seja, segundo a percepção dos designers-jogadores seus signos originais (criação exclusiva) eram melhores antes das interferências, mas os signos dos outros ficaram melhores após eles interferirem.

Nas avaliações de autoaprendizado versus dedicação, dois designers assinalaram nota 8 na escala de aprendizagem e “alta dedicação”; um assinalou 4 na escala de aprendizagem e “baixa dedicação”; e apenas um assinalou “alta dedicação” e aprendizagem menor que 5. No entanto, o designer que teve a percepção diferente foi o 05, que foi apontado pela observadora e pela conferência dos dados fornecidos pelo mediador como o participante com menor grau de atos de vontade.

Além disso, perguntamos, logo abaixo das escalas de autoavaliação se a experiência tinha trazido uma nova percepção para o participante e qual seria ela, e o designer 05 respondeu: “Sim, em como a nossa criatividade pode contribuir em conjunto com a criatividade de outras pessoas”. Ou seja, apesar da autopercepção de que se esforçou muito e aprendeu pouco, segundo as variáveis do experimento, ele se esforçou pouco e obteve algum aprendizado.

Portanto, o resultado geral do cruzamento das autoavaliações com as avaliações da observadora e dados fornecidos pelo mediador é a confirmação da segunda sub-hipótese, pois, no geral, os mais dedicados tiveram mais auto percepções de aprendizado. Ocorreu que os mais dedicados e com mais aprendizado também foram os com mais expertise: os designers 02 e 04, nessa ordem, com significativa diferença entre os dois.

Por fim, foi perguntado aos designers-jogadores se eles conseguiam vislumbrar aplicações para o que aprenderam no experimento fora dele. Apenas um respondeu que não, no entanto, se trata do segundo menor grau de atos de vontade do experimento. Seguem as respostas dos outros:

“Sim imaginei quando o diretor do filme liga da justiça foi substituído...como isso mudou a construção final do projeto do filme. E depois vendo a versão do snidercut, como o conceito dele foi modificado.”

“Sim, nos meus futuros trabalhos em equipes.”

“Sim, Ajuda a entender como o outro enxerga e traduz os mesmos conceitos que você trabalha.”

A primeira resposta demonstra um aprendizado ético sobre a perda do controle criativo. A segunda nos chama a atenção, pois o participante reconhece como “trabalho em equipe” algo que foi feito sem ele sequer saber os nomes de quem estava do outro lado, em um esquema de aparente “competição”, devido à gameficação do processo. Tal resposta é muito interessante, pois nosso objetivo, de fato, é criar processos colaborativos, que, apesar de serem assíncronos gerem a sensação de compartilhamento e aprendizado conjunto.

Já a terceira remete a um interpretante de terceiridade, pois o participante reflete sobre a própria regularidade de construção e leitura sígnica que implantamos para reger esse processo semiótico: impedidos de terem qualquer contato externo, o “diálogo” entre os participantes e a compreensão das ideias uns dos outros só podia se dar através do próprio signo. Não havia oportunidade para um jogador perguntar ao outro o que ele quis dizer, ou o que ele quis transmitir, assim como, de discordar dele, ou elogiar a sua ideia verbalmente, tudo teria que ser descoberto e respondido na semiose: um jogador teria que ler o outro através das suas escolhas de convenções presentes em seu signo e respondê-lo da mesma forma. Dessa forma, o experimento foi configurado para ser uma comunicação totalmente visual e assíncrona, carregada de primeiridade, que fosse promissora, tanto para a construção sígnica, quanto para a percepção ética do aprendizado conjunto.

No mesmo dia em que responderam ao questionário final, o grupo se encontrou através de comunicação remota. Nessa reunião pretendíamos debater teoria versus resultados preliminares com os participantes, conferir algumas análises e colher feedbacks, além de promover um momento de comunhão entre os jogadores, que finalmente se conheceriam. Concluímos que apenas uma reunião foi insuficiente para

tantos objetivos e decidimos fazer dois encontros no próximo teste. O experimento foi também um “Curso experimental de Criação Sígnica Colaborativa” e todos ganharam certificados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossas duas sub hipóteses testáveis foram validadas, embora com prejuízo na avaliação da segunda, o que valida também nossa hipótese principal do experimento. Além disso, o experimento não foi criado apenas para responder ao “se” , mas principalmente ao “como”. Nesse sentido, ele foi muito rico, pois pudemos observar dinâmicas de interação entre os participantes que suscitam outras perguntas de pesquisa e detalhes organizacionais a serem pensados para a melhoria do método, que será reaplicado, em breve, com um escopo maior.

Referências bibliográficas

COLAPIETRO, Vincent. **Peirce e abordagem do self — Uma perspectiva semiótica sobre a subjetividade humana**. 1ª ed. São Paulo: Intermeios, 2014.

Nesher, Dan. “**A Pragmatic Theory of Meaning**” in *Semiotica*, 1983, 44 3/4, 203- 257.

Peirce, CS (1886). *Uma explicação elementar da lógica dos parentes* . MS [R] 537; MS [W] 585

_____ (1886). *Um, dois, três: categorias kantianas* . MS [R] 897 .

_____ (1877). A fixação da crença . *Popular Science Monthly* , 12 , 1-15 .

_____ (1903). *Harvard palestras sobre o pragmatismo: Palestra I* . MS [R] 301.

PIMENTA, Francisco. José. Paoliello.. **Ambientes multicódigos, efetividade comunicacional e pensamento mutante**. 1. ed. São Leopoldo- RS: Unisinos, 2016. v. 1. 196p

Tiago RAGUZE; Régio Pierre da SILVA. **Gameificação aplicada a ambientes de aprendizagem**. Gamepad. Disponível em: < <https://www.feevale.br/Comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b-96e4-933a0e63874f/Gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20Aprendizagem.pdf>> Acesso em agosto de 2021.