

Revista de
comunicação e linguagens

Genealogias da Web 2.0

Organização : *Pedro de Andrade e José Pinheiro Neves*



Publicação Semestral
Março de 2011 Nº 42

Genealogias da Web 2.0

Organização : *Pedro de Andrade e José Pinheiro Neves*

Margarida Amaro, Pedro de Andrade e Maria Teresa Cruz *IN MEMORIAM: Professor Doutor José Augusto Mourão*. Pedro de Andrade e José Pinheiro Neves *Apresentação*. José Augusto Mourão *A televirtualidade: heterotopias, heteroglossias*. Michel Maffesoli e Moisés de Lemos Martins *Ciberculturas*. Fabio La Rocca *Habitar a Web: paisagens e nuvens da cultura digital*. Artur Matuck *Um manifesto pela Re-informação: re-escrivendo direitos intelectuais no contexto digital*. André Lemos *Ciborgues, Cartografias e Cidades: algumas reflexões sobre teoria Ator-Rede e Cibercultura*. Pedro de Andrade *Web 2.0, prolegómeno da Web 3.0?* Paolo Parmeggiani *Para além do Power Point: Diálogo multimodal na Web 2.0*. Ricardo Campos *Da etnografia digital à monografia digital*. José Pinheiro Neves *Da natureza ontológica e metafórica das redes*. Maria Zara Simões Pinto Coelho *A dimensão interactiva dos blogs*. António Machuco Rosa *Dinâmicas diferenciadas na transição da Web 1.0 para os novos media participativos*. Pedro Rodrigues Costa *Entre a objectivação e a subjectivação: a existência no Facebook*. Eduardo Jorge Esperança *O espaço de interacção nas redes sociais*. Luís Carlos Petry *Fundamentos ontológicos dos metaversos e games*. Ghislaine Chabert e Jacques Ibanez Bueno *Serious gaming e comunicação hospitalar*. Nelson Zagalo *Porque jogamos jogos sociais: mecânicas de persuasão*. Maria Augusta Babo *Para uma arqueologia da cibercultura*. Fernanda Bonacho *De uma exigente literacia da experiência digital*. Eusébio Almeida *Do flâneur ao ciberflâneur: breve digressão pelas práticas interactivas*. Moisés de Lemos Martins, Madalena Oliveira e Miguel Bandeira *O "mundo português" da exposição de 1940 em postais ilustrados: o global numa visão lusocêntrica*. Jérôme Glicenstein *A obra de arte encenada pelas suas legendas*.

Publicação semestral do Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens CECL

Director : *José Augusto Mourão*

FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia

centro de estudos
cecl
de comunicação
e linguagens

FCSH
FACULDADE DE CIÊNCIAS
SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

ISSN-0870-7081



RELÓGIO D'ÁGUA



Rua Sylvio Rebelo, n.º 15
1000-282 Lisboa
Telef.: 21 8474450 Fax: 21 8470775
Internet: www.relogiodagua.pt
mail: relogiodagua@relogiodagua.pt

© Relógio D'Água Editores, Março de 2011

Capa: Paulo Scavullo
Composição e paginação: Relógio D'Água Editores
Impressão: Guide Artes Gráficas, Lda.
N.º de registo no ICS: 113103
Depósito Legal n.º 147111/00

Organização de Pedro de Andrade e José Pinheiro Neves

GENEALOGIAS DA WEB 2.0

Margarida Amaro, Pedro de Andrade e Maria Teresa Cruz
IN MEMORIAM
Professor Doutor José Augusto Mourão 11

Pedro de Andrade e José Pinheiro Neves
Apresentação 25

CULTURAS E TEORIAS DA WEB 2.0

José Augusto Mourão
A televirtualidade: heterotopias, heteroglossias
[espaço, televirtualidade, virtual, distância, Second Life] 31

Michel Maffesoli e Moisés de Lemos Martins
Ciberculturas
[cibercultura, paradigma informacional, poder da imagem, Outro, Potlatch pós-moderno] 41

Fabio La Rocca
Habitar a Web: paisagens e nuvens da cultura digital
[vida quotidiana, cultura digital, *paysagéologie*, *persona* digital] 53

Artur Matuck
Um manifesto pela Re-informação: reescrevendo direitos intelectuais no contexto digital
[eletroescritura, re-informação, direito autoral, propriedade intelectual, autoria colaborativa, geração computacional de textos] 59

André Lemos
Ciborgues, Cartografias e Cidades: algumas reflexões sobre teoria Ator-Rede e Cibercultura
[ciborgue, Teoria Ator-Rede, cibercultura, cartografia colaborativa, rede social] 75

EPISTEMOLOGIA E METODOLOGIA DA WEB 2.0

Pedro de Andrade
Web 2.0, prolegómeno da Web 3.0?
[web semântica, sociologia semântica, ontologias híbridas, conceitos mediadores, metodologia híbrida, alfabeto de relações interconceptuais] 87

Paolo Parmeggiani
Para além do Power Point: diálogo multimodal na Web 2.0
[representação multimodal, comunicação online, sociologia visual] 103

Ricardo Campos
Da etnografia digital à monografia digital
[hipermedia, etnografia, etnografia digital, antropologia visual, tecnologias digitais] 117

REDES SOCIAIS

José Pinheiro Neves
Da natureza ontológica e metafórica das redes
[teoria do actor-rede, redes digitais, Bruno Latour] 129

Maria Zara Simões Pinto Coelho
A dimensão interactiva dos blogues
[blogue, interactividade, identidade, software, género de discurso] 141

António Machuco Rosa
Dinâmicas diferenciadas na transição da Web 1.0 para os novos media participativos
[novos media, topologia das redes, distribuição de ligações, reciprocidade] 151

Pedro Rodrigues Costa
Entre a objectivação e a subjectivação: a existência no Facebook
[intersubjectivação, rede social digital, cultura-eocrã, self-media] 165

Eduardo Jorge Esperança
O espaço de interacção nas redes sociais
[redes sociais, espaço público, privacidade, data-mining, Facebook] 183

JOGOS, METAVERSOS

Luís Carlos Petry
Fundamentos ontológicos dos metaversos e games
[game, metaverso, ontologia, topofilosofia, *Myst*] 195

Ghislaine Chabert e Jacques Ibanez Bueno
Serious gaming e comunicação hospitalar
[jogo sério, comunicação hospitalar, apropriação do jogo, entrevista de avaliação] 205

FUNDAMENTOS ONTOLÓGICOS DOS METAVERSOS E GAMES

Luís Carlos Petry

Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Introdução

Uma das constatações presentes nos encontros internacionais sobre o tema dos metaversos e *games* pode ser traduzida na frase que foi utilizada como *leit-motif* pelo Slactions 2009¹ que diz que *o metaverso é emergente*. Introduzido por Stevenson (1992), na novela SciFi *Snow Crash*, ele designa a ação dos sujeitos humanos em ambientes espaciais tridimensionais totalmente imersivos. Enquanto metáfora do mundo real, ele se coloca como uma possibilidade extensional daquele, sem as suas imposições e limitações físicas (Petry, 2009, 2010)².

Capaz de abrigar uma infinidade de situações digitais, indicando a possibilidade de experiências estético-digitais omnipresentes, o conceito mostra uma ampliação da ideia de *hipermedia* de Manovich (2001). Trata-se da colocação em obra do conceito wagneriano de *Obra de arte total*, com a diferença de que seus personagens se identificam com seu público. Uma espécie de reificação que apresenta uma interface com os *games*, considerados ontologicamente. Os jogos digitais, também chamados de *games*, possuem muitas características comuns com os metaversos. Ambos se constituem em construções digitais, ambos permitem a vivência de narrativas imersivas que são estruturadas no ambiente digital e por meio de personagens tridimensionais. Ambos os grupos colocam para o usuário a escolha dos rumos de sua navegação, ação e o controle direto sobre a sua personagem actante. *Games* e metaversos representariam uma direta evolução do conceito de interface, permitindo pensarmos os ambientes digitais como um lugar no qual subsistem *formas de vida digitais*³.

Do Universo digital a uma ontologia dos metaversos e games

Conceitos como *ontologia* e *universo digital* são cada vez mais utilizados por pesquisadores que investigam os domínios do ciberespaço, com seus metaversos e *games* imersivos. Ambos os conceitos se conjugam em uma discussão sobre os fundamentos computacionais e culturais do ciberespaço, suas possibilidades e extensões, enquanto técnica e espaço. Presente em inúmeros