

# Análise das ilustrações na comunicabilidade do Discord

Alex M. de Carvalho<sup>1</sup>, Francisco D. Sampaio Gaspar<sup>1</sup>, Ingrid T. Monteiro<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal do Ceará — Campus Quixadá –CE – Brazil

alex19mene@gmail.com, diogo\_gaspar@alu.ufc.br, ingrid@ufc.br

**Abstract.** *In this poster, we present an analysis based in Semiotic Engineering of illustrations from Discord's landing page, an application initially designed to the gamer public. In the research, we described the illustrations and recreated the designer's metamessage captured from those static signs. We discuss the expressive power of illustrations and also possible impacts on communicability for people outside the original target audience.*

**Resumo.** *Neste poster, apresentamos uma análise baseada na Engenharia Semiótica de ilustrações da landing page do Discord, um aplicativo inicialmente projetado para o público gamer. Na pesquisa, descrevemos as ilustrações e recriamos a metagemagem do designer captada com estes signos estáticos. Discutimos o poder expressivo das ilustrações e também possíveis impactos na comunicabilidade para pessoas fora do público-alvo original.*

## 1. Introdução

Neste trabalho apresentamos uma inspeção semiótica das ilustrações presentes na *landing page*<sup>1</sup> do Discord<sup>2</sup>, um aplicativo de comunicação inicialmente projetado para uso pela comunidade *gamer* (jogador). Devido a sua versatilidade, ao longo dos anos, e principalmente durante o período pandêmico de COVID-19<sup>3</sup>, a plataforma deixou de ser um aplicativo restrito a pessoas com o interesse de interagir durante partidas de jogos, passando a ser, desde uma ferramenta de trabalho dentro de empresas [Fogaça and Gambarato 2020], até um suporte virtual para o ensino online [Contreras-Espinosa and Eguia-Gomez 2022].

O processo de inspeção foi fundamentado na Engenharia Semiótica (EngSem) com o objetivo de avaliar parcialmente a qualidade da emissão da metacomunicação do designer, um tipo de comunicação que informa sobre aspectos da própria comunicação, codificada computacionalmente no *preposto* do designer, i.e, a interface do sistema [Barbosa et al. 2021]. Para esta análise, foram inspecionadas apenas as ilustrações presentes na página web. Neste contexto, a qualidade da metacomunicação é conhecida como comunicabilidade, que é a capacidade de um sistema interativo comunicar as decisões tomadas pelo designer e os princípios de interação resultantes das suas decisões para o projeto de design, possibilitando que o usuário entenda a interface tal qual ela foi planejada pelo projetista [Barbosa et al. 2021].

Na EngSem, a mensagem do designer (metagemagem) é transmitida através de signos, que podem ser classificados em três tipos: estáticos (comunicam o estado

---

<sup>1</sup>As landing pages são as páginas de “aterrissagem”, a página de destino para determinado anúncio, email ou divulgação em geral. É a página aonde o usuário vai após alguma ação. Fonte: <https://www.midiatismo.com.br/o-que-e-uma-landing-page-para-que-serve-e-qual-melhor-forma-de-usa-la>

<sup>2</sup>Disponível em: <https://discord.com>

<sup>3</sup>Mais informações em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>

do sistema, como menus, campos de um formulário, ícones); dinâmicos (comunicam relações temporais e causais de um sistema, por exemplo, signos que mudam com o tempo ou a partir de interações); e metalinguísticos (signos que comunicam sobre outro signo, por exemplo, explicações sobre elementos da interface e mensagens de alerta) [Barbosa et al. 2021].

Nesta pesquisa, nosso intuito foi entender, do ponto de vista da metacomunicação, como o uso de ilustrações pode influenciar na percepção do usuário e no seu sentimento de identificação com o Discord, visto que estas desempenham um importante papel na construção da identidade e da percepção do conceito de tribo [Palmela 2016]. Portanto, o objetivo principal desta pesquisa é analisar a comunicabilidade da *landing page* do Discord, tendo como parâmetro as ilustrações presentes na interface.

De forma geral, pode-se afirmar que uma *landing page* é um grande signo metalinguístico, pois ela só existe para “falar sobre” o sistema que ela representa. Por isso, no contexto desta pesquisa, não faria muito sentido falar em signos metalinguísticos da *landing page* do Discord (algo como signos que explicam signos na própria *landing page*). Por outro lado, as ilustrações presentes na *landing page* são todas imagens estáticas. Assim, como o foco da pesquisa são as ilustrações, foram investigados apenas os signos estáticos<sup>4</sup>. da página inicial da *landing page* do Discord.

## 2. O Discord

O Discord é um aplicativo muito popular, que, apenas na Play Store, possui mais de cem milhões de downloads<sup>5</sup>. A *landing page* do Discord foi escolhida para análise, pois contém uma grande incidência de ilustrações (signos estáticos) como recurso comunicativo para transmissão da metamensagem.

O objetivo apoiado pela página, como é de praxe de uma *landing page*, é de captar usuários para outras aplicações, e pensando assim, é muito importante que a comunicação da sua mensagem seja bem sucedida, pois, caso contrário, elas poderiam influenciar diretamente no sucesso do aplicativo.

Os usuários dessa interface são pessoas interessadas por tecnologia, que gostam de interagir com várias outras em simultâneo, seja por chamadas de voz ou de vídeo; com interesses relacionados a ilustrações, jogos, programação e áreas afins, que gostam de participar de grupos sobre conteúdos diversos no mesmo lugar, que tenham a possibilidade de construir e se expressar por perfis públicos, que demonstrem as suas afinidades e gostos particulares. A *landing page* procura apresentar de forma chamativa e eficiente as funcionalidades do aplicativo, a fim de convencer o usuário a efetuar o seu download.

## 3. Metodologia

Para guiar a inspeção, foi estabelecido o seguinte cenário: *Thaís Lima acaba de completar 18 anos, ela é paulistana e recentemente recebeu a notícia que mais aguardava, a sua aprovação no vestibular para cursar Design de Moda na universidade que sempre*

---

<sup>4</sup>“[...] signos que expressam o estado do sistema e cujo significado é interpretado independentemente de relações causais e temporais da interface. Eles podem ser interpretados a partir de um retrato da interface num momento do tempo.”[Barbosa et al. 2021]

<sup>5</sup>Fonte: <https://play.google.com/store/search?q=discord>

sonhou. Por conta disso, Thaís precisou mudar-se para a cidade onde está localizada a faculdade, separando-se dos seus familiares e amigos, que permaneceram em São Paulo. Embora ela tenha conhecido vários outros estudantes e feito novas amizades, Thaís sente falta dos amigos que deixou para trás. Logo, ela passou a buscar maneiras práticas de se reunir virtualmente com eles, para manter um contato forte e divertir-se em grupo, seja jogando, conversando ou realizando alguma outra atividade. Em sua procura, ela deparou-se com a landing page do Discord, acessando-a a fim de entender se o aplicativo serviria para o que ela precisava.

#### 4. Análise de ilustrações

Na página inicial da landing page do Discord existem exatamente 6 ilustrações, as quais serviram de base para a inspeção semiótica desta pesquisa. Cada uma está reproduzida na Figura 1. É possível perceber que as duas primeiras são desenhos representando cenas com personagens diversos (as duas compõem um banner central que contém também um texto e botões para download e acesso ao Discord pelo navegador). Todas as outras imagens trazem algum tipo de reprodução da interface do Discord, onde se percebem alguns recursos e funcionalidades do sistema. Entretanto, não são imagens do sistema apenas. Todas elas estão acompanhadas de desenhos coloridos, representando objetos e pessoas ou personagens.

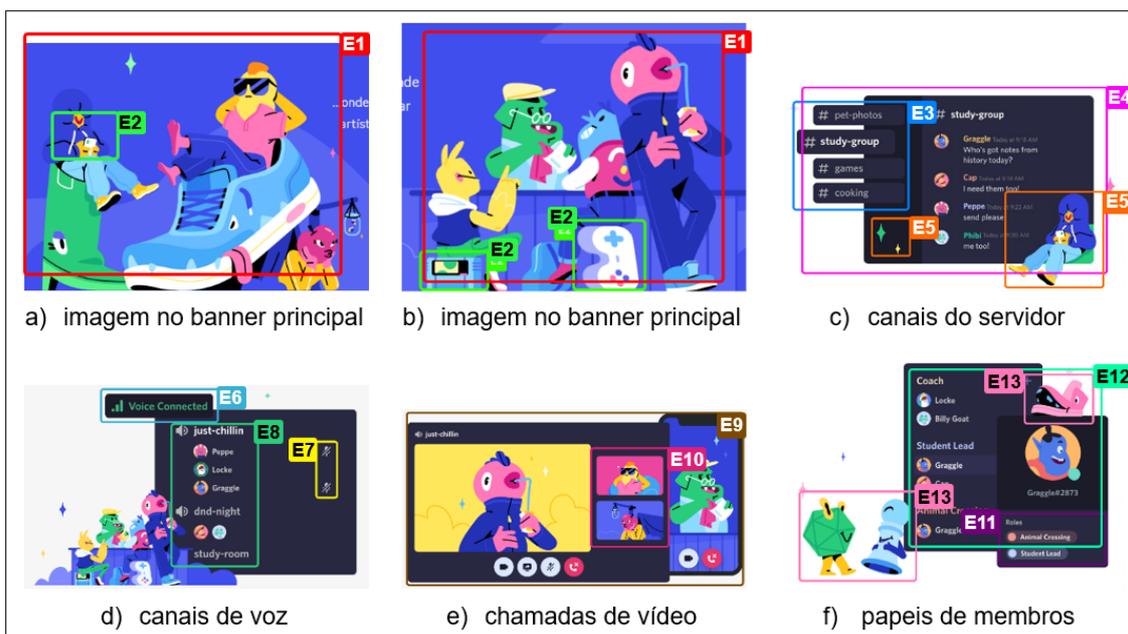


Figura 1. Ilustrações da landing page

##### 4.1. Reconstrução da metagemagem

Apresentamos a seguir a metagemagem do designer reconstruída observando exclusivamente as ilustrações disponíveis na página principal da landing page. Ao longo do texto são indicadas entre colchetes as áreas das ilustrações que evidenciam as afirmações.

*Eu acredito que você seja uma pessoa que gosta de estar em grupos, realizando atividades diversas, interagindo com pessoas diferentes ou apenas passando um tempo de*

*qualidade com outrem [E1], que, assim como você, tem conhecimentos sobre jogos e que gostam de estar por dentro de tendências atuais [E2]. Acredito que você seja uma pessoa que possui muitos gostos e que precisa ou quer fazer diferentes atividades [E3]. Para te dar uma ideia do que o Discord pode fazer por você e não ficar na mesmice, apresento cada recorte da interface acompanhado por ilustrações, deixando-os mais interessante, servindo também como uma forma de te representar enquanto usuário [E5], porque você gostaria de ter alguma noção sobre a interface do aplicativo de forma prática, mas para não correr o risco de fazer você achar que a interface do Discord é pouco atrativa, decidi mostrá-la de uma forma diferente, que julgo ser mais atraente [E4]. Acredito que você gostaria de entender de forma fácil e ilustrativa como ocorre uma chamada de voz pelo aplicativo [E6] e saber que tem a possibilidade de conversar com outras pessoas através de chats de voz [E8], tendo a opção de silenciar o seu microfone [E7], e que pode organizar diferentes chats para cada tipo de assunto, gosto ou atividade [E8]. De forma similar, você gostaria de ter uma representação de como funciona uma chamada de vídeo, tanto no computador quanto no celular [E9], onde você pode sentir-se representado conversando com seus amigos, que escolhi ilustrar como sendo únicos e especiais, divergindo uns dos outros para reforçar a ideia da interface de valorizar a unicidade de cada um [E10]. Por fim, acredito que você também gostaria de ver como é importante para o aplicativo que você possa personalizar seu perfil de acordo com seus interesses e atividades [E11]. Acredito que você vai entender mais fácil essa funcionalidade se eu representar esses dois cortes da interface juntos [E12]. Penso portanto que acompanhar explicações da interface pode ser chato e que com ilustrações divertidas, você possa entender melhor a explicação [E13] e despertar seu interesse pelo sistema.*

## **5. Considerações finais**

Este poster buscou apresentar o uso adaptado e não convencional da Engenharia Semiótica, durante a inspeção das ilustrações na *landing page* do Discord. Vimos como o uso das ilustrações pode ser bastante expressivo, no sentido de ser possível captar várias intenções comunicativas do designer, tornando-se, portanto, um recurso adicional na construção dessa mensagem.

Porém, apesar de a interface se comunicar bem com um público específico ao qual ela foi projetada (especialmente jovens e ligados a tecnologias e jogos), ela não acompanha o crescimento evidente da diversidade de usuários (com seus diferentes propósitos, tribos, faixas etárias etc.) que apropriaram-se do aplicativo. Por isso seria interessante repensar a comunicação visual das ilustrações, que poderiam ser melhor elaboradas a fim de representar melhor os possíveis casos de uso do aplicativo.

Como trabalho futuro espera-se inspecionar as demais partes da *landing page* do Discord, que ficaram de fora nesse primeiro momento. Outra possibilidade de pesquisa é analisar, para além das ilustrações, as animações presentes na página, além da inspeção da interface do próprio Discord (que também conta com ilustrações). O processo aqui utilizado também poderia ser replicado em outros sistemas interativos, que se apoiam em imagens, ilustrações e animações como recursos comunicacionais.

## **Referências**

Barbosa, S. D. J., Silva, B. d., Silveira, M. S., Gasparini, I., Darin, T., and Barbosa, G. D. J. (2021). Interação humano-computador e experiência do usuário. *Auto publicação*.

- Contreras-Espinosa, R. S. and Eguia-Gomez, J. L. (2022). Discord como plataforma virtual de ensino online durante a pandemia da covid-19. *Revista da FAEEDBA: Educação e Contemporaneidade*, 31(65):106–120.
- Fogaça, G. S. V. and Gambarato, V. T. S. (2020). Uso do discord como ferramenta de trabalho home office em uma empresa fornecedora de um sistema integrado de gestão da cidade de botucatu. In *IX JORNACITEC-Jornada Científica e Tecnológica*.
- Palmela, A. S. R. d. O. (2016). *A construção da identidade num projeto de ilustração: a leitura de si e do mundo*. PhD thesis.