

SEMIÓTICA SINTÉTICA

SOBRE A SÍNTESE DE CRIATURAS SIMBÓLICAS ARTIFICIAIS

João QUEIROZ, Ricardo GUDWIN, Angelo LOULA

Departamento de Engenharia de Computação e Automação Industrial
Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação
Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP
Caixa Postal 6101 – 13083-852 – Campinas (SP) — Brasil
E-mails: {angeloc; gudwin; queiroz}@dca.fee.unicamp.br

Resumo

Metodologias sintéticas têm sido utilizadas para simular processos cognitivos de diversas perspectivas. Robótica Cognitiva, Vida Artificial, ANIMATS e Etologia Sintética são algumas das áreas interdisciplinares de pesquisas envolvidas no design de sistemas e criaturas artificiais. Estas áreas têm projetado ambientes que funcionam como laboratórios experimentais, onde é possível testar as previsões derivadas de diversos modelos e teorias. Baseados na semiótica de C.S. Peirce, e inspirados em restrições etológicas, apresentamos um modelo capaz de simular a emergência de comunicação simbólica, em criaturas artificiais, em um mundo virtual de eventos de predação. Estamos particularmente interessados em entender como processos semióticos de “alto nível” (simbólicos) emergem de níveis inferiores.

Palavras-chave: semiose artificial, comunicação simbólica, simulação, semiótica sintética, vida artificial, C.S. Peirce.

Abstract

SYNTHETIC SEMIOTICS: ON THE SYNTHESIS OF ARTIFICIAL SYMBOLIC CREATURES

Synthetic methodologies have been used to simulate cognitive processes from many different perspectives. Cognitive robotics, artificial life, animats, and synthetic ethology are some of the interdisciplinary areas of research involved in the synthetic design of cognitive systems and creatures. These areas have been designing environments that work as experimental laboratories, where it is possible to test the predictions derived from many models and theories. Based on Peircean semiotics and inspired by ethological constraints, we present a model able to simulate the emergence of symbolic predator-warning communication among artificial creatures in a virtual world of predatory events. We are particularly interested in understanding how high-level (symbolic) semiotic processes emerge from lower level ones.

Keywords: Artificial semiotics, symbolic communication, simulation, synthetic semiotics, artificial life, C.S. Peirce.

Résumé

SÉMIOTIQUE SYNTHÉTIQUE : SUR LA SYNTHÈSE DE CRÉATURES SYMBOLIQUES ARTIFICIELLES

Des méthodologies synthétiques ont été utilisées pour simuler des processus cognitifs avec de nombreuses perspectives. Robotique cognitive, vie artificielle, animats et éthologie synthétique sont quelques-uns des domaines de recherche interdisciplinaires axés sur la conception de systèmes et de créatures artificiels. Ces domaines ont développé des environnements qui fonctionnent comme des laboratoires expérimentaux, où il est possible de tester les prédictions émises par de nombreux modèles et théories. En nous fondant sur la sémiotique de C. S. Peirce et nous inspirant de contraintes éthologiques, nous présentons un modèle capable de simuler l'émergence d'une communication symbolique entre créatures artificielles, cela dans un monde virtuel d'événements de prédation. Notre objectif principal est de comprendre comment des processus sémiotiques de "haut niveau" (symboliques) émergent des niveaux inférieurs.

Mots-clés : sémiotique artificielle, communication symbolique, simulation, sémiotique synthétique, vie artificielle, C. S. Peirce.

Resumen

SEMIÓTICA SINTÉTICA: SOBRE LA SÍNTESIS DE CRIATURAS SIMBÓLICAS ARTIFICIALES

Metodologías sintéticas han sido utilizadas para simular procesos cognitivos de diversas perspectivas. Robótica Cognitiva, Vida Artificial, ANIMATS y Etología Sintética son algunas de las áreas interdisciplinarias de investigación involucradas en el diseño de sistemas y criaturas artificiales. Estas áreas han desarrollado entornos que funcionan como laboratorios experimentales, donde es posible probar las predicciones derivadas de diversos modelos y teorías. Basándonos en la semiótica de C.S. Peirce, e inspirándonos en restricciones etológicas, presentamos un modelo capaz de simular la emergencia de comunicación simbólica, en criaturas artificiales, en un mundo virtual de eventos de predación. Estamos particularmente interesados en entender como procesos semióticos de "alto nivel" (simbólicos) emergen de niveles inferiores.

Palabras-claves: semiótica artificial, comunicación simbólica, simulación, semiótica sintética, vida artificial, C.S. Peirce.

Riassunto

SEMIOTICA SINTETICA : SULLA SINTESI DI CREATURE SIMBOLICHE ARTIFICIALI

Parecchie metodologie sintetiche sono state utilizzate per simulare processi cognitivi: robotica cognitiva, vita artificiale, ANIMATS ed etologia sintetica rappresentano alcuni settori di ricerca interdisciplinare imperniati sul design di sistemi e creature artificiali. Questi settori hanno sviluppato piattaforme che funzionano come laboratori sperimentali dove diventa possibile verificare ipotesi postate da numerosi modelli e teorie. Fondandosi sulla semiotica di C. S. Peirce ed ispirandosi da costrizioni etologiche presentiamo in questo articolo un modello capace di simulare l'emergenza di una comunicazione simbolica tra creature artificiali, ciò in un mondo virtuale fatto di eventi di predazione. Il nostro obiettivo è allora di capire come i processi semiotici di "alto livello" (simbolici) emergono da livelli inferiori.

Parole chiave: Semiotica artificiale, comunicazione simbolica, simulazione, semiotica sintetica, vita artificiale, C. S. Peirce

1. Introdução

Construir para explicar é um slogan que, depois da invenção dos computadores digitais, ganhou um sentido inédito na história das ciências, e é hoje a coluna vertebral de disciplinas, diversos departamentos e áreas inteiras de investigação (e.g., Inteligência Artificial, Neuroetologia Computacional, Biologia Sintética). Modelos computacionais, simulações, e réplicas de sistemas e criaturas de “todos” os tipos são implementados em muitas plataformas, e ontologias, por meio de estratégias *sintéticas* (em oposição a analíticas), um termo usado para designar uma metodologia científica reversa, que constrói sistemas capazes de realizar tarefas cognitivas, para testar e avaliar hipóteses e teorias.¹ Em contra-partida significam, para a teoria, uma oportunidade de quantificar e formalizar, em termos de linguagem de programação, suas idéias e proposições (Parisi, 2001; Casti, 1998). Além disso, fornecem os meios para realizar “experimentos mentais” sobre as condições necessárias e suficientes para observação dos processos investigados (Grim, 2002; Bedau, 1998; Dennett, 1998) — como teriam sido tais e tais fenômenos, se as condições iniciais para a emergência e desenvolvimento tivessem sido outras, e não estas?

Vida Artificial (Bedau, 2003; Langton, 1995), Robótica Cognitiva (Nolfi e Floreano, 2002), ANIMATS (Dean, 1998), Neuroetologia Computacional (Cliff, 1998) e Etologia Sintética (MacLennan, 2002) são as principais áreas envolvidas na síntese de sistemas e criaturas artificiais. Elas, muitas vezes, estão baseadas em diferentes ferramentas computacionais, e divergem em suas pretensões. Mas são fortemente influenciadas por metaprincípios (*requisitos teórico-formais* e *requisitos empíricos*), para o design dos ambientes e definição morfológica de sensores, efetores, arquitetura e processos cognitivos das criaturas concebidas (ver tabela 1). Isto significa, na prática, que estes dois conjuntos de restrições informam: o que se pretende simular? o que precisa ser considerado? como saber (critérios de avaliação) se o resultado é uma boa simulação?

Tabela 1 — *Metaprincípios.*

Requisitos	Propósito	Descrição/exemplos
Requisitos teórico-formais	Concepção Definição Condições	O que é comunicação, significado, semiose? Quais as condições necessárias para a emergência de fenômenos de comunicação e linguagem? Como definir processos semióticos de alto nível (simbólicos)?
Requisitos empíricos	Morfologia Arquitetura Mecanismos	Que arquitetura é requerida para emergência de tais processos? Que mecanismos atuam em seus desenvolvimentos? Como simular estes mecanismos?

Introduziremos alguns metaprincípios para a concepção e síntese de criaturas semióticas artificiais, isto é, para a síntese de criaturas capazes de interagir por meio de algum tipo de comportamento semiótico. Sumariamente, apresentaremos a redescritção de um caso de comunicação animal. Ele funciona aqui como o *corpus*

¹ Para uma discussão sobre as diferenças entre simulação, replicação, e modelo, ver Mehler (2003).

de requisitos biológicos para o design de criaturas e ecossistema digitais. Em seguida, apresentamos uma descrição do *The Symbolic Creatures Simulation*, concebido para simular a emergência de competências semióticas em um ambiente de predação.² Concluiremos, em contraste com o *mainstream*, que símbolos resultam de mecanismos simples de aprendizagem associativa. Esta conclusão, como veremos, é compatível com o largo espectro conceitual atribuído por Peirce a esta modalidade de semiose.

2. Simulação de linguagem e semiose

Quando o objeto da simulação é *linguagem*, que tratamos aqui, pela generalidade, por *competência semiótica*, as abordagens computacionais têm trabalhado em diversos níveis de descrição e organização, entre os quais: gramaticalidade (Christiansen e Ellefson, 2002; Batali, 1994, 1998; Kirby, 1999; Steels, 2004; Vogt, 2005), lexicalização (Hurford, 1991; Cangelosi e Parisi, 1998; Cangelosi, 2001; Hutchins e Hazlehurst, 1995; Steels e Kaplan, 1999; Steels, 1999, 2003; Smith, 2004), fonologia (Oudeyer, 2005; de Boer, 2001) e comunicação entre agentes (Oliphant, 1996; MacLennan e Burghardt, 1993; Werner e Dyer, 1992; Noble *et al.*, 2002). Uma parte desses trabalhos simula emergência de competências semióticas na ausência de prévia adaptação, isto é, as criaturas são capazes de adquirir alguma forma de linguagem em um ambiente em que estas formas nunca foram disponibilizadas. Outra, simula condições de aprendizagem em ambientes de cooperação baseados em interação por meio de alguma forma de semiose.

No experimento aqui apresentado, criaturas sintéticas podem desenvolver “competência simbólica” com base em interações comunicativas, em uma comunidade onde parte das criaturas já possui tal capacidade.

3. As bases para um tratamento computacional

Qual “a natureza essencial e variedade fundamental de todas as possíveis semioses” (CP 5.488)?³ Para responder essa pergunta, Peirce construiu um poderoso sistema baseado em uma teoria lógica-fenomenológica de categorias. Trata-se de um sistema exaustivo de relações, hierarquicamente organizado em classes de relações (3-ádicas, 2-ádicas e 1-ádicas) (CP 6.331; Brunning, 1997; Houser, 1997). Esse sistema é a fundação formal de seu modelo de semiose e de suas classificações signícas. *Semiose* e *comunicação* são tratadas como um processo auto-corretivo cuja dinâmica exhibe uma irreduzível relação (triádica) entre Signo, Objeto, e Interpretante, que é o efeito produzido em um Intérprete (ver Ransdell, 1977). Há três possíveis modalidades de representações fundamentando este processo — ícones, índices e símbolos (CP 5.473). Estas modalidades correspondem, aproximadamente, a relações de *similaridade* (1-ádicas), de *contigüidade física* (2-ádicas), e de *lei* (3-ádicas) que um signo (S) pode manter com seu objeto (O). As propriedades associadas a essas modalidades são,

² Para uma descrição e análise mais cuidadosa do caso de comunicação animal, ver Queiroz e Ribeiro (2002); Queiroz (2003); para uma descrição detalhada do simulador e resultados, ver Loula *et al.* (2004b), Loula *et al.* (2004a).

³ O trabalho de Charles S. Peirce é citado como CP seguido do volume e parágrafo (Peirce, 1931-1958)

respectivamente: (i) relação S-O dependente das propriedades intrínsecas de S, (ii) S-O em reação espaço-temporal (contigüidade física S-O), (iii) S-O dependente da mediação de uma regra de ação, ou uma lei.⁴

O corolário destas modalidades é que, para um intérprete, não há mais do que três formas possíveis de relações que podem ser estabelecidas entre um signo (e.g., uma palavra, um diagrama, uma partitura musical) e um objeto que o signo representa -- ou um signo é análogo, por similaridade, ao objeto que substitui, ou deve estar espaço-temporalmente conectado a este objeto, ou deve representá-lo por meio de uma regra, uma lei, ou um hábito. Usamos, para investigar estas asserções, duas estratégias complementares. Propusemos uma redescrição de padrões comportamentais em um caso de comunicação animal, com base na teoria de Peirce, e inferimos as modalidades de semiose previstas pela teoria. Em seguida, baseados nesta redescrição, concebemos criaturas artificiais capazes de representações multimodais de objetos e estados de seus ambientes, em eventos de comunicação. Em ambas as abordagens, a questão que mais nos interessa é: como competências semióticas de 'alto nível' (e.g. simbólicas) *emergem* de competências de 'baixo nível' (e.g. icônicas ou indexicais)? Se há uma transição de uma fase icônica ou indexical para uma fase simbólica, quais são os mecanismos envolvidos nesta transição?

4. Semiose simbólica — O principal problema

Existe uma histórica controvérsia, que dificilmente pode ser sumarizada em poucas linhas, sobre um limiar (evolutivo, cognitivo, etc) entre “formas simples de linguagem” ⇒ “linguagens complexas”. Resumida em uma pergunta, e de acordo com um dos principais ramos dessa controvérsia: existem, ou existiram, outras espécies de criaturas simbólicas? Esta questão envolve um grande número de pesquisadores, em diversas áreas (e.g., Vauclair, 1994 ; Noble e Davidson, 1996 ; Deacon, 1998 ; Tomasello, 1999 ; Tattersall, 2001). As pesquisas, uma vez que “comportamento associado à linguagem não fossiliza” (Hauser *et al.*, 2002), devem seus mais importantes desenvolvimentos a dois grupos de abordagens: comparativo-evolucionário e computacional. A resposta mais aceita para a pergunta é NÃO. O livro *Symbolic species*, de Terrence Deacon (1998), seguido do *The cultural origins of human cognition*, de Michael Tomasello (1999), ajudaram a destacar esta posição.

A discussão depende obviamente da definição do que é símbolo, e do que ele não é. Para o *mainstream*, a noção de símbolo se confunde com as noções de arbitrariedade e de composicionalidade semânticas, freqüentemente em um sistema declarativo de 'signos', propriedades às quais Peirce jamais restringiu este conceito. Isto permitiu a ele tratar o símbolo dissociadamente das idéias de convencionalidade, que constitui um caso especial de semiose simbólica, de manipulação intencional dependente de um usuário, e levou-o a conceber símbolos *naturais* de diferentes tipos. Para Peirce, um símbolo é um signo que está relacionado com seu objeto em virtude de uma lei — “um signo que é constituído meramente, ou principalmente, pelo fato de que é usado ou entendido como tal, seja natural ou convencional o hábito, e sem observar os motivos que originalmente governaram sua seleção” (CP 2.307).

⁴ Para uma introdução à semiótica de Peirce, ver: Savan (1987-88), Parker (1998), Liszka (1996), Santaella (1995), Merrell (1995).

Há um importante componente em sua definição: a natureza do processo é definida como fundamentalmente intérprete-dependente. Em nossa abordagem, a ação do signo (semiose) pode ser caracterizada em termos de padrões de comportamento que emergem da cooperação entre agentes, e uma de suas modalidades (simbólica), por um padrão de comportamento específico de um agente (intérprete) situado em um ato comunicativo. Como investigar o aparecimento destes processos em outras criaturas? Como saber quando um signo é usado ou 'entendido' como um símbolo?

Aderimos à controvérsia (Queiroz e Ribeiro, 2002; Queiroz, 2003, 2004) quando sugerimos que os resultados descritos pelos etólogos Cheney e Seyfarth, em seus experimentos de campo com macacos-verde (*Cercopithecus aethiops*), satisfaziam, consistentemente, os critérios estabelecidos por Peirce de semiose simbólica. Em uma importante passagem, Peirce afirma: “um símbolo não pode indicar qualquer coisa particular; ele denota um tipo de coisa” (CP2.301). Que efeito pode ser associado à generalização do objeto de um signo?

5. Um evento de comunicação simbólica em primatas não-humanos

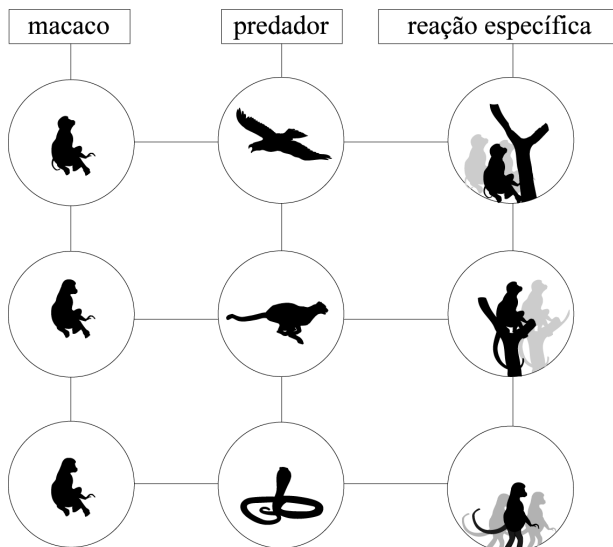


Figura 1 — Interpretação discriminada do alarme.

Usamos as respostas comportamentais de macacos-verde africanos (*Cercopithecus aethiops*) como indicadores da formação de tipos específicos de signos, uma estratégia corrente em etologia. Estes primatas, encontrados principalmente no Quênia, possuem um sofisticado repertório de vocalizações usado em interações sociais intra-específicas (confrontação e formação de alianças de diversos tipos) (Cheney e Seyfarth, 1990), bem como para indicar a presença de predação iminente (Seyfarth *et al.*, 1980; Seyfarth e Cheney, 1992). Estudos de campo revelam três tipos de alarmes usados para indicar a presença de (1) predadores mamíferos

terrestres, (2) aves de rapina, e (3) cobras. O comportamento do grupo, subseqüentemente à produção do alarme, é um indicador de interpretação discriminada do alarme. Quando alarmes de leopardo são produzidos, macacos-verde fogem para o topo das árvores mais próximas; alarmes de águia produzem fuga para debaixo de arbustos; para alarmes de cobra, a reação é um escrutínio atento da relva (figura 1).

Sugerimos que a passagem de um comportamento que produz “rastreamento sensório”, em seqüência a audição de um alarme, para um comportamento que produz fuga imediata, em seqüência a audição do mesmo alarme, equivale à passagem de uma semiose indexical, reativa espaço-temporalmente, e portanto S-O dependente, para uma semiose simbólica (Queiroz e Ribeiro, 2002; Queiroz 2003). O objeto do signo, neste caso, é um tipo de objeto, e não precisa existir como um evento. Em outras palavras, a transição “índice \Rightarrow símbolo” está na passagem do objeto (do signo), que é um evento, e coincide espaço-temporalmente com a vocalização (signo), para um objeto que é uma classe de eventos, e não precisa estar presente como uma ocorrência. O “efeito colateral” é uma criatura que não *rastreia* o ambiente para fugir. A maturação ontogenética tardia deste processo sugere que ele depende de uma fase indexical de aprendizagem.

Este conjunto de informações nos serviu como *metaprincípio* (teórico-formal e experimental) para concepção e desenvolvimento dos experimentos de simulação, em um mundo virtual de eventos de predação. Ele nos forneceu um esquema de restrições para a construção da arquitetura cognitiva das criaturas, neste mundo, e para análise e interpretação de seus comportamentos. Estudos sobre o sistema de alarmes revelam que macacos-verde jovens, e infantes, não tem competência para emitir e interpretar alarmes, eficientemente (Cheney e Seyfarth, 1990), um indicador de que seu uso envolve aprendizagem. Em nossa proposta, a aprendizagem associativa é o mecanismo que permite estabelecer eficientemente as relações entre vocalizações produzidas por outras criaturas e a presença de uma ameaça, incluindo uma possível resposta (motora) de fuga.

Deve-se deixar claro que o simulador permite investigar alguns pré-requisitos que devem ser satisfeitos para emergência de semiose simbólica, não pretendendo funcionar como um modelo detalhado deste processo em criaturas biológicas.

6. *The symbolic creatures simulation*: um experimento em semiótica sintética

O experimento baseia-se na construção de um ecossistema virtual (figura 2) que funciona como um laboratório para testar hipóteses sobre alguns pré-requisitos que devem ser satisfeitos para a observação de semiose simbólica. Para construí-lo, e para inferir as condições mínimas para o design das criaturas, examinamos um caso de comunicação animal (introduzida na seção 4) e propomos a síntese de criaturas para investigar: (i) aprendizagem de modalidades sígnicas em eventos de comunicação, (ii) relação entre as modalidades, (iii) relação entre modalidades sígnicas e diversas atividades (percepção, atenção, memória, etc).

O mundo virtual é constituído de criaturas — presas e predadores — e objetos — árvores e arbustos, usados para fugas. As presas se dividem em aprendizes e instrutores, e os predadores em terrestres, aéreos e rastejantes. As criaturas são agentes autônomos, virtualmente incorporados em um ambiente virtual

bidimensional, e estão equipadas com sensores e habilidades motoras, o que permite interações com o mundo virtual, através de parâmetros de ação fixos e competências que podem ser modificadas. Ao conectar sensores e atuadores, obtemos uma estrutura de controle com mecanismos dedicados a 'seleção de ação' (Franklin, 1997), o que permite a escolha entre ações conflitantes, em cada instante. Tal arquitetura é inspirada no controle baseado em comportamentos, em que se estabelecem módulos paralelos para atividades distintas (Brooks, 1991a; Brooks, 1991b). Ela utiliza *drives*, motivações e comportamentos, que são módulos independentes, alternadamente ativados para situações específicas.

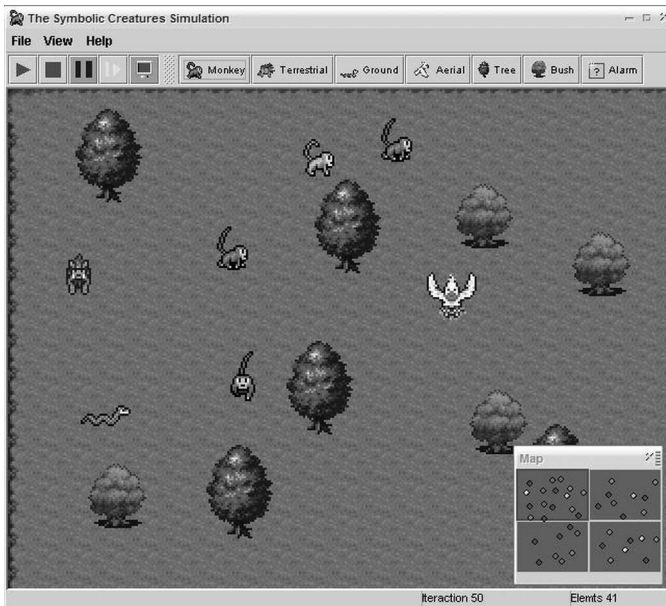


Figura 2 — *The Symbolic Creatures Simulation*, usado para simular interação entre criaturas (ver mais detalhes sobre o experimento em <http://www.dca.fee.unicamp.br/projects/artcog/symbcreatures/>).

Destacamos, dentre os diversos comportamentos, aqueles que estão relacionados à produção e aquisição de símbolos pelas presas: vocalização, rastreamento sensorio e aprendizagem associativa. Quando uma presa do tipo instrutor observa um predador no ambiente, ela emite um alarme específico. Este alarme é pré-definido, no caso do instrutor, que possui um alarme associado a cada predador. Quando outra presa, do tipo aprendiz, ouve um alarme, o comportamento de rastreamento dirige sua atenção para o emissor e arredores, procurando eventos coincidentes, uma reação indexical de busca por uma conexão espaço-temporal entre signo e objeto.

A aprendizagem associativa permite estabelecer relações signo-predação, com resposta (motora) de fuga. Aprendidas, essas relações formam *regras de ação*. A aprendizagem generaliza relações espaço-temporais entre eventos percebidos, a partir de suas ocorrências particulares, transformando *tokens* em *types*. A presa possui estruturas de memória para armazenamento e manipulação desses eventos:

memórias de trabalho e memória associativa. Nas memórias de trabalho, auditiva e visual, estímulos sensoriais (icônicos) são armazenados temporariamente e disponibilizados para a memória associativa (figura 3). Quando duas informações (visual e auditiva) estão simultaneamente presentes nas memórias de trabalho, é criada, ou reforçada, uma ligação entre elas na memória associativa, seguindo o princípio Hebbiano.⁵ Em seguida, são inibidas (impossibilitadas) outras alterações, nesta associação, evitando a ocorrência de múltiplos ajustes, causada pela persistência de itens na memória de trabalho, nos instantes seguintes. Quando um item é retirado da memória de trabalho, suas associações não inibidas, isto é, as que não foram reforçadas, são enfraquecidas, e as associações inibidas têm suas inibições parcialmente removidas. (figura 4) Quando dois itens de uma associação são removidos, sua inibição é removida, tornando-se novamente ajustável. Estes ciclos de ajuste positivo (reforço) e negativo (enfraquecimento) permitem que o aprendiz adquira as associações corretas (signo-predador), as mesmas que o instrutor usa quando vocaliza.

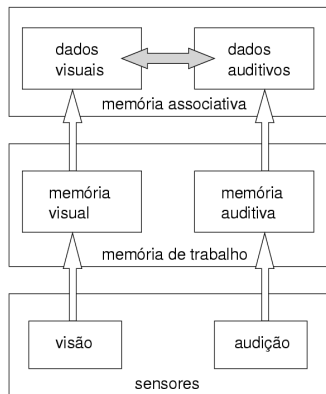


Figura 3 — Aprendizagem associativa, dos sensores para a memória associativa. Sensores recebem os estímulos sensoriais que são mantidos na memória de trabalho, e são usados pela memória associativa para criar diferentes relações entre os estímulos.

Quando exposta à audição de um alarme, a presa exhibe inicialmente um comportamento de varredura sensorial por um emissor, uma resposta tipicamente indexical. Neste caso o objeto do alarme (signo) é um evento espaço-temporalmente coincidente. Com base nestas relações se desenvolve o aprendizado de generalizações entre estímulos. Após um certo período, a 'força' de associação signo-predador aumenta a ponto de criar uma nova *regra de ação* -- "fuga sem varredura". Neste caso, quando um alarme é percebido, o aprendiz faz uso das associações estabelecidas em sua memória, para interpretá-lo, sendo capaz de prescindir de evidências externas. O objeto do signo deixa de ser um evento, para tornar-se uma classe de objetos (figuras 5, 6).

⁵ O aprendizado Hebbiano indica que uma conexão entre dois neurônios é reforçada se eles são ativados simultaneamente (Hebb 1949).

Este tipo de resposta ao alarme deve prover vantagem adaptativa à presa. Ao fazer uso de símbolos, a presa torna-se capaz de fugir antes de obter evidências externas sobre a presença do predador, como é o caso de uma resposta indexical, ao conduzir volitivamente a atenção para o emissor e seus arredores.

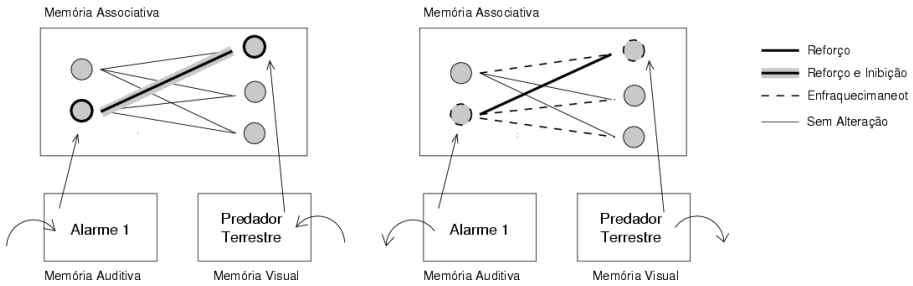


Figura 4 — Reforço e Enfraquecimento.

(a) A co-ocorrência de estímulos visual e auditivo nas memórias de trabalho reforça a associação entre eles na memória associativa, e inibe mudanças nesta associação.

(b) Quando estes estímulos saem da memória de trabalho, todas associações não inibidas que envolvem qualquer destes estímulos são enfraquecidas.

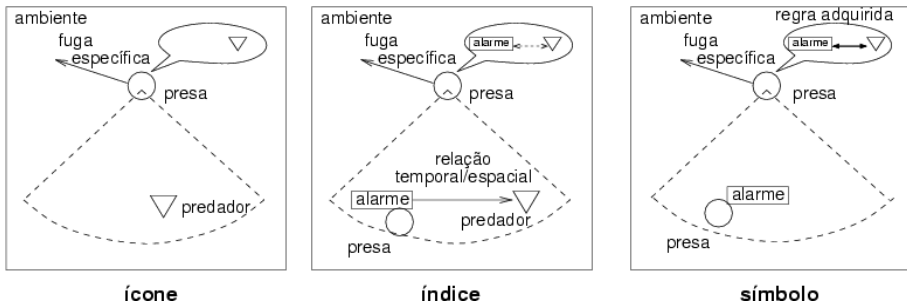
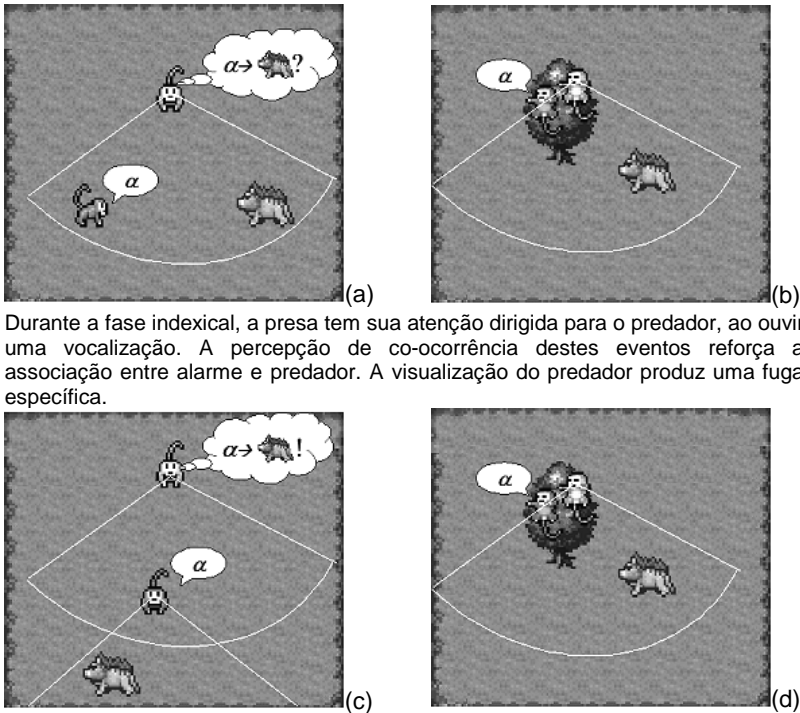


Figura 5 — Ícones, índices e símbolos. Ícones são signos de similaridade, índices são signos de conexão espaço-temporal, e símbolos são uma generalização das relações signo-objeto.



Durante a fase indexical, a presa tem sua atenção dirigida para o predador, ao ouvir uma vocalização. A percepção de co-ocorrência destes eventos reforça a associação entre alarme e predador. A visualização do predador produz uma fuga específica.

Quando a presa ouve uma vocalização e não vê o predador poderá relacionar o alarme com o predador se a associação já tiver atingido valores altos. Esta resposta (simbólica) ao alarme produz uma fuga específica, sem visualização do predador.

Figura 6 — Efeitos dos alarmes, em diferentes momentos, nas presas.

7. Conclusão

As abordagens sintéticas são férteis ambientes interdisciplinares para teste de hipóteses sobre pré-requisitos para emergência de diversos fenômenos cognitivos. Restrições teóricas, combinadas a análises de fenômenos empíricos, têm fornecido diversos subsídios, e uma bateria de "objetos para simular". Apresentamos aqui diversas idéias usadas para simular eventos de comunicação entre criaturas artificiais virtuais. Para construir um cenário digital, e inferir os pré-requisitos necessários para projetar as criaturas, redescrevemos um caso de comunicação animal, baseado na teoria de Peirce. Esta aplicação é, com poucas exceções, uma 'novidade teórica', em termos de abordagens sintéticas (ver Cangelosi, 2001 ; Vogt 2003), e de neuroetologia (ver Deacon, 1998), já que a maioria dos trabalhos se divide entre abordagens naive, ou de extração linguística (e.g. Vauclair, 1994, 1995). As implicações imediatas de uma visão 'linguicêntrica' é que ela tem dificuldades para incorporar, às suas explicações, processos multimodais de comunicação e linguagem. Além disso, os modelos linguísticos diádicos (signo motivado vs arbitrário) ignoram uma importante fase de produção indexical.

Diferentemente, as descrições de Peirce baseiam-se em uma teoria lógica-fenomenológica de categorias, com as vantagens de generalidade decorrentes de

um modelo que não está primariamente interessado em fenômenos lingüísticos. E sabemos que os processos descritos são filogeneticamente anteriores ao aparecimento de *linguagem*, que deve ser absorvido como um fenômeno especial de semiose simbólica. Além disso, o modelo intérprete-dependente de semiose integra tendências recentes em Ciências cognitivas — *Situated and embodied cognitive science* (e.g., Beer, 2000; Lakoff e Johnson, 1999; Clark, 1997, 1999; Smith 1999) — cujas abordagens têm foco na ação situada de agentes cognitivos.

Em nossa proposta, e em contraste com o *mainstream*, símbolos resultam de mecanismos simples de aprendizagem associativa. Uma análise dos processos cognitivos observados em macacos-verde sugere que a aquisição de símbolos começa com o aprendizado de relações indexicais, que reproduzem regularidades espaço temporais externas, detectadas durante a aprendizagem. As simulações indicam que a atuação do aprendizado pode, eventualmente, resultar em relações de lei, que podem ser generalizadas em outros contextos, em particular no caso onde um signo denota uma classe de objetos, satisfazendo as condições estabelecidas para descrição de semiose simbólica.

Agradecimentos

Agradecemos a David Izuka e a Phillip Rodolfi pela assistência técnica. J.Q. é financiado por uma bolsa FAPESP (#02/09763-2).

Referências bibliográficas

- Batali J. (1994). Innate biases and critical periods: Combining evolution and learning in the acquisition of syntax. In Brooks R., Maes P. (eds.), *Artificial life IV*. Cambridge, Mass: MIT Press. 160-171
- Batali J. (1998). Computational simulations of the emergence of grammar. In Hurford J., Studdert-Kennedy M., Knight C. (eds.), *Approaches to the evolution of language: Social and cognitive bases*. Cambridge: Cambridge University Press. 405-426.
- Bedau M. (1998). Philosophical content and method of artificial life. In Bynum T., Moor J.H. (eds.), *The digital phoenix: How computers are changing philosophy*. Oxford, UK: Blackwell Publishers. 135-152.
- Bedau M. (2003). Artificial life: Organization, adaptation and complexity from the bottom up. *Trends in cognitive sciences*. 7(11), 505-512.
- Beer R. (2000). Dynamical approaches to cognitive science. *Trends in cognitive sciences*. 4 (3), 91-99.
- Brooks R. (1991a). Intelligence without reason. Proceedings of the *12th International joint conference on artificial intelligence*, IJCAI-91, Sydney, Australia. San Mateo, CA: Morgan Kaufmann. 569-595.
- Brooks R. (1991b). Intelligence without representation. *Artificial intelligence*. 47 (1-3), 139 -159.
- Brunning J. (1997). Genuine triads and teridentity. In Houser N., Roberts D., Evra J. (eds.), *Studies in the ILogic of Charles Sanders Peirce*. Indiana: Indiana University Press. 252-270.
- Cangelosi A. (2001). Evolution of communication and language using signals, symbols, and words. *IEEE Transactions on evolutionary computation*. 5 (2), 93-101.
- Cangelosi A., Parisi D. (1998). The emergence of a language in an evolving population of neural networks. *Connection science*. 10 (2), 83-97.

- Casti J. (1998). *Mundos virtuais: como a simulação está mudando as fronteiras da ciência*. Rio de Janeiro: Editora Revan.
- Cheney D., Seyfarth R. (1990). *How monkeys see the world*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Christiansen M., Ellefson M. (2002). Linguistic adaptation without linguistic constraints: The role of sequential learning in language evolution. In Wray A. (ed.), *The transition to language*. Oxford: Oxford University Press. 335-358.
- Clark A. (1997). *Being there: Putting brain, body, and world together again*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Clark A. (1999). An embodied cognitive science? *Trends in cognitive sciences*. 3, 345 -351
- Cliff D. (1998). Computational neuroethology. In Arbib, M. (ed.), *The handbook of brain theory and neural networks*. Cambridge, Mass: MIT Press. 626-630.
- de Boer B. (2001). *The origins of vowel systems*. Oxford: Oxford University Press.
- Deacon T. (1998). *The symbolic species: The co-evolution of language and the brain*. New York: W.W. Norton & Company.
- Dean J. (1998). Animats and what they can tell us. *Trends in cognitive sciences*. 2 (2), 60-67.
- Dennet D. (1998). *Brainchildren: Essays on the designing minds*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Franklin, S. (1997). Autonomous agents as embodied AI. *Cybernetics and systems*. 28 (6), 499-520.
- Grim P. (2002). Philosophy for computers: Some explorations in philosophical modeling. *Metaphilosophy*. 33 (1/2), 181-208.
- Hauser M., Chomsky N., Fitch W. (2002). The faculty of language: What is it, who has it, and how did it evolve? *Science*. 298 (22), 1568-1579.
- Hebb, D. (1949). *The organization of behavior*. New York: John Wiley.
- Houser N. (1997). Introduction: Peirce as a logician. In Houser N., Roberts D., Evra J. (eds.), *Studies in the logic of Charles Sanders Peirce*. Indiana: Indiana University Press. 1-22.
- Hurford J. (1991). The evolution of the critical period for language acquisition. *Cognition*. 40 (3), 159-201.
- Hutchins E., Hazlehurst B. (1995). How to invent a lexicon: The development of shared symbols in interaction. In Gilbert G., Conte R. (eds.), *Artificial societies: The computer simulation of social life*. London: UCL Press.
- Kirby S. (1999). Learning, bottlenecks and infinity: A working model of the evolution of syntactic communication. In Dautenhahn K., Nehaniv C. (eds.), *Proceedings of the AISB'99 Symposium on imitation in animals and artifacts*. Cambridge: Cambridge University Press. 55-63.
- Lakoff G., Johnson M. (1999). *Philosophy in the flesh: Embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books.
- Langton C. (1995). *Artificial life: An overview*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Liszka J. (1996). *A general introduction to the semeiotic of Charles Sanders Peirce*. MIT Press : Indiana: MIT Press.
- Loula A., Gudwin R., Queiroz J. (2004a). Symbolic communication in artificial creatures: An experiment in artificial life. In Bazzan A., Labidi S. (eds.), *Advances in artificial intelligence, SBIA 2004, 17th Brazilian symposium on artificial intelligence*, São Luis, Maranhão, Brazil. Lecture notes in computer science v.3171. 336-345.

- Loula A., Gudwin R., Ribeiro S., Araújo I., Queiroz J. (2004b). A proposal for a synthesis approach of semiotic artificial creatures. In de Castro L., von Zuben, F. (eds). *Recent developments in biologically inspired computing*. Hershey, PA: Idea Group Inc. (IGI). 270-300.
- MacLennan B. (2002). Synthetic ethology: A new tool for investigating animal cognition. In Bekoff M., Allen C., Burghardt G. (eds.), *The cognitive animal: Empirical and theoretical perspectives on animal cognition*. Cambridge, Mass: MIT Press. 151-156.
- MacLennan B., Burghardt G. (1993) Synthetic ethology and the evolution of cooperative communication. *Adaptive behavior*. 2 (2), 161-187.
- Mehler A. (2003). Methodological aspects of computational semiotics. In Queiroz J., Gudwin R. (eds.),. Special issue on computational intelligence and semiotics, *S.E.E.D. Journal (Semiotics, Evolution, Energy, and Development)*. 3(3), 71-80.
Disponível em : <http://www.library.utoronto.ca/see/pages/SEED>
- Merrell F. (1995). Peirce's semiotics now: A primer. Toronto: Canadian Scholar's Press.
- Noble W., Davidson I. (1996). Human evolution, language and mind. Cambridge: Cambridge University Press.
- Noble J., Paolo E., Bullock S. (2002) Adaptive factors in the evolution of signaling systems. In Cangelosi A., Parisi D. (eds.), *Simulating the evolution of language*. London: Springer Verlag. 53-78.
- Nolfi S., Floreano D. (2002). Synthesis of autonomous robots through evolution. *Trends in cognitive science*. 6 (1), 31-37.
- Oudeyer P-Y. (2005). The self-organization of speech sounds. *Journal of theoretical biology*. 233(3), 435-449.
- Oliphant M. (1996). The dilemma of saussurean communication. *Biosystems*. 37(1-2), 31-38.
- Parisi D. (2001). Simulazioni: la realtà rifatta nel computer. Bologna: Il Mulino.
- Parker K. (1998). The continuity of Peirce's thought. Nashville, TN: Vanderbilt University Press.
- Peirce C.S. (1931-1958). The collected papers of Charles Sanders Peirce. Electronic edition reproducing [Hartshorne C., Weiss P. (eds.) Vols. I-VI (1931-1935). Cambridge: Harvard University Press. Burks A. (ed.), Vols. VII -VIII (1958). same publisher]. Charlottesville: Intellex Corporation. (Citado como CP, seguido por volume e número do parágrafo.)
- Queiroz J. (2003). Comunicação simbólica em primatas não-humanos: uma análise baseada na semiótica de C.S.Peirce. *Revista brasileira de psiquiatria*. 25 (supl II), 2-5.
- Queiroz J. (2004). Semiose segundo C.S.Peirce. São Paulo: Educ.
- Queiroz J., Ribeiro S. (2002). The biological substrate of icons, indexes and symbols in animal communication: A neurosemiotic analysis of Vervet monkey alarm-calls. In Shapiro M. (ed.), *The Peirce seminar, Papers 5*. New York: Berghahn Books. 69-78.
- Ransdell J. (1977). Some leadings ideas of Peirce's semiotic. *Semiotica*. 19 (3/4), 157-178.
- Santaella L. (1995). A teoria geral dos signos: semiose e autogeração. São Paulo: Editora Ática.
- Savan D. (1987-1988). An introduction to C.S.Peirce's full system of semiotic. *Toronto semiotic circle monographs n°1*. Toronto: Toronto Semiotic Circle.
- Seyfarth R., Cheney D. (1992). Meaning and mind in monkeys. *Scientific American*. 267(6), 122-128.
- Seyfarth R., Cheney D., Marler P. (1980). Monkey responses to three different alarm calls: Evidence of predator classification and semantic communication. *Science*. (210), 801-803.

- Smith B. (1999). Situatedness-embeddedness. In Wilson R., Keil F. (eds.), *The MIT encyclopedia of cognitive sciences*. Cambridge, Mass: MIT Press. 769-770.
- Smith K. (2004) The evolution of vocabulary. *Journal of theoretical biology*. 228(1), 127-142.
- Steels L. (1999). The talking heads experiment: Volume I. Words and Meanings. Pre-Edition. VUB Artificial Intelligence Laboratory, LABORATORIUM, Antwerpen.
- Steels L. (2003). Evolving grounded communication for robots. *Trends in cognitive science*. 7(7), 277-324.
- Steels L. (2004). Constructivist development of grounded construction grammars. Proceedings of the *Association for computational linguistics conference (ACL-2004)*, July 22-25, Barcelona, Spain. 9-16.
- Steels L., Kaplan F. (1999). Situated grounded word semantics. In Dean T. (ed.), *Proceedings of the 16th international joint conference on artificial intelligence, IJCAI'99*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers. vol.2, 862-867.
- Tattersall I. (2001). How we came to be human. *Scientific American*. 285(6), 56-63.
- Tomasello M. (1999). The cultural origins of human cognition. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Vauclair J. (1994). Primate cognition: From representation to language. In Parker S., Gibson K. (eds.), *Language and intelligence in monkeys and apes*. Cambridge: Cambridge University Press. 312-329.
- Vauclair J. (1995). L'intelligence de l'animal. Paris : Éditions du Seuil.
- Vogt, P. (2003). Anchoring of semiotic symbols. *Robotics and autonomous systems*. 43(2), 109-120.
- Vogt P. (2005). The emergence of compositional structures in perceptually grounded language games. *Artificial Intelligence*. 167(1-2), 206-242.
- Werner G., Dyer M. (1992). Evolution of communication in artificial organisms. In Langton C., Taylor C., Farmer D., Rasmussen S. (eds.), *Proceedings of artificial life II*. Redwood City, CA: Addison-Wesley Pub. 659-687.

Os autores

João Queiroz é pesquisador pos-doc associado ao Instituto de Biologia (UFBA) e ao Departamento de Computação e Automação Industrial (DCA-FEEC-UNICAMP) onde dirige o 'Group for Research in Artificial Cognition'. Seus interesses incluem biosemiótica, ciências cognitivas e a filosofia de C.S.Peirce.

Ricardo R. Gudwin é professor do Departamento de Computação e Automação Industrial (DCA- FEEC- UNICAMP). Dirige o Grupo de Semiótica Computacional e é membro do IEEE, da Computer Society. Seus interesses incluem o estudo de sistemas e agentes inteligentes, semiótica e semiótica computacional.

Angelo Loula é doutorando pelo Departamento de Engenharia de Computação e Automação Industrial (DCA- FEEC- UNICAMP), membro do 'Computational Semiotics Group' e coordenador de pesquisa do 'Group for Research in Artificial Cognition'. Seus interesses incluem cognição artificial, processos semióticos e de comunicação, evolução e aquisição de linguagem, vida artificial e comportamentos adaptativos.

