



Programa de Pós-Graduação em
LINGUÍSTICA

**ESFARELAMENTO DO DUALISMO DIGITAL NA
CONTEMPORANEIDADE: UMA LEITURA TECNODISCURSIVA**

São Carlos
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGÜÍSTICA
DEPARTAMENTO DE LETRAS

CARLINHO VIANA DE SOUSA

**ESFARELAMENTO DO DUALISMO DIGITAL NA
CONTEMPORANEIDADE: UMA LEITURA
TECNODISCURSIVA**

SÃO CARLOS-SP
2025

CARLINHO VIANA DE SOUSA

**ESFARELAMENTO DO DUALISMO DIGITAL NA CONTEMPORANEIDADE: UMA
LEITURA TECNODISCURSIVA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística, ao Departamento de Letras da Universidade Federal de São Carlos, para obtenção do título de doutor em Linguística.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Leiser Baronas

São Carlos-SP
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Linguística

Folha de aprovação



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Linguística


Folha de Aprovação


Defesa de Tese de Doutorado do candidato Carlinho Viana de Sousa, realizada em 22/04/2025.


Comissão Julgadora:


Prof. Dr. Roberto Leiser Baronas (UFSCar)


Prof. Dr. Lennie Aryete Dias Pereira Bertoque (UFMT)


Profa. Dra. Cássia Regina Tomanin (UNEMAT)


Prof. Dr. Marcos Lúcio de Sousa Góis (UFGD)


Profa. Dra. Lígia Mara Boin Menossi de Araujo (UFSCar)

O Relatório de Defesa assinado pelos membros da Comissão Julgadora encontra-se arquivado junto ao Programa de Pós-Graduação em Linguística.

DEDICATÓRIA

Era eu e você Leliane, até certo ponto. Depois do ponto veio o dois pontos: a nossa cintilante Ester. Depois disso veio as reticências de felicidades...Dedico este trabalho a vocês duas, meus eternos amores.

AGRADECIMENTOS

À Deus por me confortar e me guiar em uma das jornadas mais épica e árdua de toda minha existência até aqui.

À minha esposa Leliane e à nossa pequena Ester, que estiveram comigo nessa jornada, me confortando, acalentando, dando amor incondicional. As duas suportaram os meus piores momentos: tristeza, angústia, ódio, loucura, entre outras mazelas. Muito obrigado, de coração.

À minha falecida mãe Alba Berigo, se estivesse viva com certeza iria ficar muito orgulhosa do grande êxito que seu filho obteve com os estudos.

Ao meu falecido pai Manoel Mariano que também nunca mediu esforços para o nosso bem, meu e de minhas irmãs Marla e Mara, a quem também agradeço por sempre acreditarem em mim.

À minha mãe biológica por ter me dado a vida e ter me doado para uma família maravilhosa.

A todos os meu familiares que, de alguma forma contribuíram para a minha caminhada.

Aos meus amigos de futevôlei de São Carlos, vocês suavizaram meus fins de semana.

Aos meus amigos e amigas de fé e “farra” de São Carlos: Neusa, Vica e Cris, Vanessa e Alexandre, Jean e Paula e, Wallace e Yasmim. Foi muito bom participar de suas vidas!

À Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), sem essa instituição eu com certeza não chegaria onde cheguei até o momento.

A todos os professores e professoras da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) com os quais tive contato nas salas de aula e eventos.

Ao meu amigo e orientador Roberto Leiser Baronas, sem você eu nunca teria conhecido e estudado na UFSCar. Gratidão sempre!

A todos os discentes que tive o prazer de conhecer e estudar na UFSCar, em especial: Diogo, Júlio e Mel, vocês são pessoas incríveis!

À professora Lígia da UFSCar por ter aceitado participar da minha banca e pelos ensinamentos nas disciplinas em que eu fui seu aluno.

À professora e amiga da UNEMAT Cássia por ter aceitado participar da minha banca e sempre arrumar um tempo para ouvir minhas loucas ideias no *WhatsApp*. Muita gratidão!

“Não me pergunte quem sou e não me diga para permanecer o mesmo: é uma moral de estado civil; ela rege nossos papéis. Que ela nos deixe livres quando se trata de escrever”.

Michel Foucault, *Arqueologia do saber*, p. 21.

RESUMO

Os discursos formulados, constituídos e circulados no ambiente web estão gerando desafios metodológicos, epistemológicos e científicos à Análise de Discurso tradicional. Esse trabalho se inscreveu na área de Análise de Discurso Digital, procurando analisar os discursos digitais nativos da web – os tecnodiscursos –, onde o tecno- e o -discursivo são dois elementos indissociáveis, coconstituídos. Separar essa ordem significa que há um dualismo digital, de um lado as máquinas (mundo virtual) e de outro os humanos (mundo real), ou seja, duas realidades distintas. Com o objetivo de realizar uma abordagem tecnodiscursiva, analisamos um corpus de pesquisa multifacetado composto pela produção cinematográfica de *Emoji: O Filme*, pelos comentários on-line sobre a produção e pela própria interação analítica humano-máquina com a IA ChatGPT, utilizando duas abordagens: pré-digital e digital. Na abordagem pré-digital com base na teoria enunciativa de Maingueneau relacionada com alguns teóricos que discutem o dualismo digital, verificamos como ocorre o processo de esfarelamento da passagem do real para o virtual e, vice-versa. Nessa etapa de pesquisa constatamos que, quando as pessoas não estão conectadas o dualismo digital persiste de alguma forma, por outro lado quando estão conectadas esse dualismo se esfarela, se liquidifica, se hibridiza, elas participam de uma sociedade simulada, onde o programa (no caso os emojis) simulou a vida das pessoas. Na abordagem digital o corpus foi analisado pela IA ChatGPT, num processo de coconstrução tecnodiscursiva, onde conectados humano e máquina produziram discursos e cognições em um ambiente on-line, numa abordagem ecológica do discurso que se correlaciona com que foi defendido aqui nessa tese, ou seja, que o processo de coconstrução tecnodiscursiva engendra uma sociedade simulada, onde humanos, máquinas, programas e ambientes digitais produzem cointegrados discursos e cognições múltiplas, sendo todo o processo entrelaçado com a tecnologia mais importante: a linguagem.

Palavras-chave: dualismo digital; tecnodiscurso; sociedade simulada.

ABSTRACT

The discourses formulated, constituted, and circulated in the web environment are posing methodological, epistemological, and scientific challenges to traditional Discourse Analysis. This work is situated within the field of Digital Discourse Analysis, aiming to examine digital discourses native to the web—technodiscourses—where the "techno" and the "discursive" are two inseparable, co-constituted elements. To separate them implies a digital dualism: on one side, machines (the virtual world); on the other, humans (the real world)—that is, two distinct realities. With the goal of adopting a technodiscursive approach, we analyzed a multifaceted research corpus composed of the film *The Emoji Movie*, online comments about the film, and the analytical human-machine interaction with ChatGPT AI. Two approaches were employed: pre-digital and digital. In the pre-digital approach, grounded in Maingueneau's enunciative theory and intersecting with theorists who discuss digital dualism, we examined the crumbling of boundaries between the real and the virtual. This stage of the research revealed that when people are offline, digital dualism still persists in some form; however, when they are online, this dualism begins to disintegrate, liquefy, and hybridize. They participate in a simulated society, where software (in this case, emojis) simulates human life. In the digital approach, the corpus was analyzed by the ChatGPT AI in a process of technodiscursive co-construction, in which human and machine, connected, produced discourse and cognition within an online environment. This reflects an ecological approach to discourse, aligned with the main argument of this thesis: that the process of technodiscursive co-construction gives rise to a simulated society, where humans, machines, software, and digital environments co-produce integrated, multiple discourses and cognitions—all deeply intertwined with the most essential technology: language.

Keywords: digital dualism; technodiscourse; simulated society.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tecnografismo do tipo meme da internet	41
Figura 2 – Tweets com a hashtag #VemPraRua	58
Figura 3 – Retweets com a hashtag #VemPraRua.....	59
Figura 4 - Criação de um post no Facebook.....	72
Figura 5 - Deslinearização de um discurso no Facebook.....	73
Figura 6 - Ampliação de um discurso no Facebook.....	74
Figura 7 - Relacionalidade do hiperlink	75
Figura 8 - Investigabilidade no Gemini do Google	77
Figura 9 - Ambiente do ChatGPT	85
Figura 10 – Interface do GCPLN.....	92
Figura 11 – Analisador “Emoji: O Filme”	94
Figura 12 - Recorte fílmico 2	112
Figura 13 - Recorte fílmico 3	120
Figura 14 - Recorte fílmico 4	122
Figura 15 - Recorte fílmico 5	124
Figura 16 - Recorte fílmico 1	130
Figura 17 – Continuando a conversa com o ChatGPT	172
Figura 18 – Ampliação do discurso no ChatGPT	173
Figura 19 – Nova input em relação à questão 3	173

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Graus de similaridades das outputs em português	151
Tabela 2 - Graus de similaridades das outputs em inglês	160
Tabela 3 - Graus de similaridades das outputs em português e inglês	167
Tabela 4 – Quantidade de palavras de cada Output gerada pelo ChatGPT	168

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Quadro-síntese das três perspectivas de ADD	69
Quadro 2 - Instruções embutidas no GPT AEF	95
Quadro 3 - Comentários positivos no Facebook.....	98
Quadro 4 - Comentários negativos no Facebook	100
Quadro 5 - Comentários neutros no Facebook.....	101
Quadro 6 - Outros comentários no Facebook.....	102
Quadro 7 - Comentários positivos no Youtube	103
Quadro 8 - Comentários negativos no Youtube.....	104
Quadro 9 - Comentários neutros no Youtube	105
Quadro 10 - Outros comentários no Youtube	106
Quadro 11 - Quadro-síntese dos comentários analisados	107
Quadro 12 - Transcrições de textos A.....	111
Quadro 13 - Transcrições de textos B.....	115
Quadro 14 - Transcrições de textos C	117
Quadro 15 - Transcrições de textos D	119
Quadro 16 - Transcrições de textos E.....	121
Quadro 17 - Transcrições de textos F.....	125
Quadro 18 – Quadro-síntese da análise pré-digital de Emoji: O Filme	127
Quadro 19 – Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 1	152
Quadro 20 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 2	153
Quadro 21 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 3	155
Quadro 22 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 4	156
Quadro 23 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 5	157
Quadro 24 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 6	159
Quadro 25 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 1	160
Quadro 26 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 2.....	162
Quadro 27 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 3.....	163
Quadro 28 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 4.....	164
Quadro 29 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 5.....	165
Quadro 30 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 6.....	166
Quadro 31 – Correlação da análise pré-digital com a análise digital	170

Quadro 32 – Comparação da Output 3 antes e depois da Nova Input..... 175

LISTA DE SIGLAS

AD	Análise do Discurso
ADD	Análise do Discurso Digital
AEF	Analisador “Emoji: O Filme”
API	Application Programming Interface
CMC	Comunicação Mediada pelo Computador
CMD	Computer-Mediated Discourse
CMO	Communication Médiiée par Ordinateur
CMS	Content Management System
CMW	Conversação Mediada pela Web
COL	Comentários On-Line
DDN	Discursos Digitais Nativos
DLLN	Deep Learning Neural Networks
GCPLN	Gerador de Códigos PLN
GPT	Generative Pre-trained Transformer
IA	Inteligência Artificial
IP	Internet Protocol
Hi-5	High-five
LOL	Laughing Out Loud
MT	Memória Tecnodiscursiva
NLTK	Natural Language Toolkit
PLN	Processamento de Linguagem Natural
RA	Realidade Aumentada
RCA	Resposta Com o AEF
RM	Realidade Mista
RSA	Resposta Sem o AEF
RV	Realidade Virtual
spaCy	Industrial-Strength Natural Language Processing
TD	Tecnogênero de Discurso
TDI	Texto, Discurso, Interação
TR	Tecnodiscurso Relatado

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 DIFERENTES PERSPECTIVAS DE ANÁLISE DE DISCURSO EM CONTEXTO DIGITAL	19
1.1 ANÁLISE DO DISCURSO DIGITAL SOB TRÊS PERSPECTIVAS: ECOLÓGICA, POLÍTICO-IDEOLÓGICA E PERSPECTIVISTA.....	19
1.1.1 Perspectiva Ecológica	19
1.1.2 Perspectiva Político-Ideológica	46
1.1.3 Perspectiva do Método Perspectivista	55
1.1.4 Síntese das Três Perspectivas de Análise do Discurso Digital	65
1.2 DISCURSOS DIGITAIS NATIVOS: OS TECNODISCURSOS.....	71
1.2.1 Composição	71
1.2.2 Deslinearização	72
1.2.3 Ampliação	74
1.2.4 Relacionalidade	75
1.2.5 Investigabilidade	76
1.2.6 Imprevisibilidade	77
2 CONSTITUINDO O CORPUS: PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO DE PESQUISA	80
2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO E CONSTITUIÇÃO DO CORPUS.....	80
2.2 DOS PRIMÓRDIOS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL ATÉ O CHATGPT ..	82
2.3 OBJETIVOS E QUESTÃO DE PESQUISA	86
2.4 CAMINHO METODOLÓGICO	87
2.4.1 Instrumentalização da Análise Pré-Digital	88
2.4.2 Instrumentalização da Análise Digital	91
3 ESFARELANDO O CORPUS: UMA ANÁLISE TECNODISCURSIVA	97
3.1 ANÁLISE PRÉ-DIGITAL DE EMOJI: O FILME.....	97
3.1.1 Análise de Comentários Postados em Redes Sociais	97
3.1.2 Análise do Filme	109
3.1.3 O Dualismo Digital na Contemporaneidade	130
3.2 ANÁLISE DIGITAL DE EMOJI: O FILME	151
3.2.1 Análise das Outputs Geradas pelo ChatGPT	151

3.2.2 Coconstrução Tecnodiscursiva Humano-Máquina	171
CONSIDERAÇÕES FINAIS	178
REFERÊNCIAS	183
APÊNDICE A – ROTEIRO PRÉ-ELABORADO DE INPUTS PARA A IA	187

INTRODUÇÃO

A internet atualmente é terreno profícuo para depósito e coleta de dados. Dados de todas as formas, conteúdos e tamanhos, sendo eles: imagens, *emojis*, *apps*¹, vídeos, áudios, textos, memes, *stickers*, dentre muitos outros. Tais dados são espalhados nos diversos ambientes digitais espalhados na *web*, tornando cada usuário da rede uma cópia de si mesmo, criando uma espécie de “gêmeo algoritmo” (Santaella, 2021), um “sujeito de dados” (Dias, 2018) ou um enunciador digital (Paveau, 2021) que alimenta e retroalimenta as redes digitais com diversas informações, as quais são ampliadas, redocumentadas, deslinearizadas criando novos *corpus* a serem pesquisados e estudados gerando, assim, novos métodos de análise para as Ciências da Linguagem. Em sua obra *Métodos de pesquisa para internet* Fragoso, Recuero e Amaral (2020, p. 11) transmitem, no prefácio, as palavras de Alexander Halavais que corroboram muito bem esse novo cenário. Ele diz que:

O cientista social de hoje se encontra diante de uma oportunidade magnífica. A internet coloca o mundo social, em todo seu desarranjo e complexidade, na soleira da sua porta. Os métodos empíricos e as teorias simplistas da metade do século XX parecem inadequados para desatar esse nó górdio. E podem muito bem ser. Porém, isso não implica abandonar a perspectiva empírica, mas reinventar nossos processos e técnicas.

Paveau concorda com o pensamento de Halavais, pois ela defende a todo momento que os processos e técnicas da linguística tradicional não são suficientes para analisar os discursos digitais, ele propõe uma novo olhar e uma nova episteme para se analisar tais discursos. Depois da popularização e ampliação da internet, e conseqüentemente o nascimento da *web*² que propiciou a criação de várias ferramentas de comunicação *on-line*, de acordo com Paveau (2021), temos o surgimento do que ela conceitua como discursos digitais nativos: os *tecnodiscursos* que só existem na *web*, onde o *tecno-* e o *-discursivo* são coconstituídos, ou seja,

¹ Abreviação da palavra inglesa *application* (aplicativo, em português).

² A internet é um sistema global que interliga computadores, servidores, telefones e outros dispositivos em rede permitindo o recebimento e envio de informações. Já a *web* é uma dos vários serviços disponibilizados pela internet, a qual permite o uso e criação de conteúdos na forma de teias (WWW – *World Wide Web*), ou seja, por meio de documentos e/ou páginas interligadas por meio de *links*. Embora internet e *web* sejam utilizadas como sinônimos, são dois conceitos computacionais totalmente diferentes.

qualquer discurso só pode ser compreendido na *web* levando-se em consideração não apenas o discurso, mas também o ambiente e suas várias *affordances*³ onde tal discurso foi produzido.

Nosso corpus foi composto primeiramente pela produção cinematográfica *Emoji: O Filme*, um pequeno *corpus* que de acordo com Moirand (2020)⁴ pode vir a se transformar em um grande *corpus*, o que realmente ocorreu, tornando-o multifacetado, com a adição de comentários *on-line* e de uma análise digital humano-máquina realizada na IA ChatGPT sobre o filme selecionado. O filme, apesar de ser do ano de 2007, traz temas contemporâneos sobre a comunicação *on-line* enfatizando a comunicação humano-máquina, onde a máquina é representada pelo mundo dos *emojis*.

Para compreendermos e analisarmos parte do nosso *corpus* de pesquisa, ou seja, os comentários emitidos pelos internautas em duas redes sociais, fez-se necessário recorrer a literatura de análise de discurso em contexto digital sob três perspectivas: a *ecológica*, a *político-ideológica* e a *perspectivista*. A perspectiva ecológica é defendida por Paveau (2021), que em sua obra inovadora organiza na forma de verbetes, conceitos que vão de Algoritmo à Tuíte, não para serem consultados de forma tradicional, pelo contrário, ela discute cada verbete de forma crítica, levando-se em conta os aspectos sociais, linguísticos, técnicos e filosóficos com foco especial na *web* social. A autora centra sua análise nos discursos originários da *web* que emergem exclusivamente nos vários ambientes digitais, desafiando os métodos tradicionais da Análise de Discurso (doravante, AD) tradicional. Ela critica a abordagem dualista da linguística convencional, que separa o linguístico do extralinguístico, o humano do técnico e o social do tecnológico. Em sua visão os discursos nativos da *web* – os tecnodiscursos – possuem características

³ *Affordance*, do verbo *to afford*, que significa permitir, conceder, dar etc. Termo proposto pelo psicólogo J. J. Gibson na década de 1970, para explicar a relação dos animais (incluindo as pessoas) com os objetos. Para este autor, “uma *affordance* (*afford*) é uma propriedade de um objeto ou uma característica do ambiente imediato que indica a relação que o usuário deve estabelecer com o objeto, como deve usá-lo e o que deve fazer com ele” (Gibson 1970 *apud* Paveau, 2012, p. 54, tradução própria). Uma *affordance* (afordância, em português) é a percepção visual e intuitiva que temos para utilizar as coisas, ou melhor, as coisas são dotadas de propriedades, aspectos, atributos, características (*affordances*) que tornam óbvias a sua utilização.

⁴ A autora enfatiza no artigo que a palavra *corpora* para designar *corpus* no plural está caindo em desuso, assim, ela opta por utilizar apenas *corpus* tanto para o singular quanto para o plural. Adotaremos também essa opção conceitual ao longo da tese.

únicas de formulação, circulação e significado, impossíveis de serem controladas, especialmente devido às *affordances* digitais, como, por exemplo, *hashtags* e *links* que ampliam, transformam e ressignificam os conteúdos originais. Tais características requerem da AD tradicional uma outra perspectiva de análise, o que ela intitula como ecológica ou simétrica, que leve em consideração que os aspectos técnicos e linguísticos são coconstituídos e coconstruídos nos ambientes digitais.

Já Dias (2018) analisa o discurso digital numa perspectiva político-ideológica que reflete as relações de poder na sociedade capitalista. A autora explora a relação entre sujeito, tecnologia e circulação, destacando que a tecnologia não é neutra e que o imperativo tecnológico deveria ao invés de excluir, potencializar outras formas de evolução como a escrita e a oralidade, por exemplo. Ela aborda a autoria na era tecnológica, onde a identidade do autor se dilui em um cenário dominado por máquinas inteligentes e usuários anônimos transformados em “sujeito de dados” submetidos à vigilância e controle das *big techs*. No campo da memória digital, Dias enfatiza como a *web* articula arquivos, ideologias e pessoas em um espaço ilimitado, citando movimentos sociais no nosso país e fora dele que demonstram o poder da *web* para militâncias de todos os tipos. Ela discute também os *posts* na *web* como registros políticos e ideológicos de cada sujeito, expondo as tensões entre a norma padrão de escrita e o surgimento de novos códigos linguísticos (*emojis*, por exemplo). Por fim a autora discute as formas de silenciamento na *web*, sejam elas estruturais ou discursivas, destacando a natureza multifacetada e desafiadora dos ambientes digitais.

Por último, temos o método perspectivista de Malini (2016) que combina as teorias antropológica, ator-rede e dos grafos para analisar pontos de vistas emitidos pelos perfis em redes sociais como no antigo *Twitter* e *Facebook* em relação às *hashtags* #ContraTarifa e #VemPraRua. Malini explora perspectivas como visões de mundo que conectam e diferenciam seres, utilizando a teoria ator-rede de Latour, que considera os perfis como atores-rede interconectados em singularidades. Inspirado na antropologia ameríndia de Eduardo Viveiros, ele a utiliza para mapear conexões digitais, onde a visão de humanos e não humanos coexistem como diferentes pontos de vista. Com a utilização de *softwares* de mineração de dados ele analisa tuítes e retuítes, identificando afinidades conceituais ou temporais entre perfis e argumentando que redes sociais não são globalizantes, mas configuradas por associações mutáveis e relações de poder, como atração e repulsão. Ele conclui que

o movimento #ContraTarifa de 2013 deu origem ao #VemPraRua de 2015, com mudanças de foco e uma polarização política intensificada por humanos e não humanos nos ambientes digitais, evidenciando perspectivas diversas em um conflito contínuo e multifacetado.

Ao assistir ao filme e realizar a revisão de literatura de discursos em contexto digital surgiu-nos naquele momento uma importante questão de pesquisa: - **A coconstrução discursiva humano-máquina esfarela o dualismo digital na contemporaneidade?** O *dualismo digital* faz a separação entre duas realidades, compreendendo o mundo físico como sendo distinto do mundo virtual. No início de seus estudos Jurgenson (2011) propôs o termo dualismo digital pautado em três pares opostos: átomos *versus* bits referente a matéria das coisas; físico *versus* digital referente ao tipo de realidade incurso; e, *off-line versus on-line* referente ao que está ou não conectado. Mais tarde o autor abandonou o termo e o substituiu por realidade ampliada propondo uma visão alternativa afirmando que a nossa realidade é aumentada por átomos e *bits*, ou seja, ela é tecnológica e orgânica, digital e física, tudo ao mesmo tempo. Trouxemos para a tese alguns autores (Lévy, Santaella, Castells, Baudrillard, Virilio, Han) que discutem a questão da dualidade por outros vieses, uns de forma mais entusiasta, outros de forma mais cética (cf. Cap. 3, seção 3.1, subseção 3.1.3).

Para responder à questão de pesquisa, o *corpus* foi analisado em duas etapas. Na primeira, chamada de análise pré-digital, baseado na teoria enunciativa de Maingueneau (2008, 2013, 2015), procuramos compreender discursivamente o *corpus* relacionando os discursos (comentários das redes sociais e fragmentos do filme) com as teorias de alguns estudiosos supracitados que falam sobre questões tecnológicas do nosso tempo, para verificar como se dá a passagem do real para o virtual e, vice-versa, discutindo a questão do dualismo digital na contemporaneidade. Na segunda, ampliamos o *corpus* submetendo-o a uma análise digital realizada por meio de um roteiro pré-elaborado (ver Apêndice A) de questões (*inputs*) digitadas no *prompt* do ChatGPT de uso pessoal do pesquisador. Essa etapa teve como objetivo verificar como se dá a *coconstrução tecnodiscursiva humano-máquina* e se essa coconstrução esfarela o dualismo digital na contemporaneidade.

Esta tese foi organizada em três capítulos. No primeiro capítulo intitulado *Diferentes Perspectivas de Análise de Discurso em Contexto Digital* abordamos três diferentes perspectivas de análise de discursos digitais, foram elas: a ecológica de

Marie-Anne Paveau, a político-ideológica de Cristiane Dias e a perspectivista de Fábio Malini aqui, de forma sucinta, já abordadas nos parágrafos anteriores. Além das três perspectivas é também abordado neste capítulo as seis características que compõem os tecnodiscursos: composição, deslinearização, ampliação, relacionalidade, investigabilidade e imprevisibilidade. No segundo capítulo intitulado *Constituindo o Corpus: Percurso Teórico-Metodológico de Pesquisa* delineamos o nosso *corpus* de pesquisa, os objetivos, a questão de pesquisa, os dispositivos de análise bem como o aporte teórico que sustentou as análises. No terceiro e último capítulo intitulado *Esfarelando o Corpus: uma Análise Tecnodiscursiva* fizemos as análises do *corpus*, primeiramente a análise pré-digital dos comentários postados nas redes sociais e dos fragmentos do filme à luz da teoria enunciativa de Maingueneau entrelaçadas com as teorias sobre as questões tecnológicas de nosso tempo dos autores aqui já mencionados. Na sequência submetemos o *corpus* à uma análise digital realizada no ChatGPT que depois foi reanalisada pelo pesquisador à luz da teoria de Marie-Anne Paveau e de outros autores que compõem o conjunto desta tese.

1 DIFERENTES PERSPECTIVAS DE ANÁLISE DE DISCURSO EM CONTEXTO DIGITAL

“O discurso digital nativo é o conjunto das produções verbais elaboradas on-line, quaisquer que sejam os aparelhos, as interfaces, as plataformas ou as ferramentas da escrita” (Paveau, 2021, p. 28). Esse novo formato de discurso requer da AD tradicional, novas formas de abordá-lo e analisá-lo, talvez uma análise de *corpus* digitais pautada em teorias contemporâneas que não separem o digital do pré-digital, o linguístico do extralinguístico, o humano do técnico. À luz dessa ideia, organizamos esse capítulo em duas seções com suas respectivas subseções. Na primeira seção abordamos: inicialmente, de forma geral a Análise do Discurso Digital (doravante, ADD) pautada em três perspectivas: a *ecológica* de Marie Anne-Paveau, a *político-ideológica* de Cristiane Dias e a *perspectivista* de Fábio Malini; na sequência sintetizamos as três abordagens, procurando descrever suas convergências e divergências. Na segunda seção, abordamos as características dos discursos digitais nativos.

1.1 ANÁLISE DO DISCURSO DIGITAL SOB TRÊS PERSPECTIVAS: ECOLÓGICA, POLÍTICO-IDEOLÓGICA E PERSPECTIVISTA

Nessa seção e suas respectivas subseções abordamos as três perspectivas de ADD: ecológica, político-ideológica e perspectivista, procurando ao final sintetizarmos as três abordagens descrevendo suas convergências e divergências, conforme anunciado no início deste capítulo.

1.1.1 Perspectiva Ecológica

Começamos pela análise ecológica de discurso, perspectiva defendida por Marie-Anne Paveau, que explicita que para se analisar um discurso digital é preciso levar em consideração, não somente os elementos languageiros, mas também o conjunto de elementos onde tais discursos se originam, se circulam e se ampliam, ou seja, nos ambientes digitais da *web*.

Em linhas gerais, a autora toma o discurso digital numa análise pós-dualista, no qual o humano e não humano, o linguístico e o extralinguístico não são tomados em separado quando se trata dos discursos digitais nativos, aqueles que se originam

na *web*. Seu dicionário das formas e das práticas vai de A a T, trazendo inicialmente o conceito de *Algoritmo* e fechando com o conceito de *Tuíte*, conceitos estes bastante presentes nos ambientes digitais, os quais estão transformando e moldando nossa vida e o nosso jeito de se comunicar. Nas linhas que seguiremos traremos alguns verbetes de seu dicionário, os quais, em sua maioria, se correlacionam com o nosso *corpus* de pesquisa.

Iniciemos com o conceito de *Algoritmo*⁵. Na verdade, a nossa vida hoje é controlada por algoritmos, a não ser que vivamos isolados em uma ilha deserta ou em qualquer outro local, onde não tenhamos nenhum tipo de comunicação e contato com outros seres humanos munidos de dispositivos de comunicação. Ao contrário disso, mesmo que não se seja adepto de recursos tecnológicos, de uma maneira ou de outra, um algoritmo já faz parte da sua vida. Mas, o que é um algoritmo? Grosso modo, são conjuntos de instruções seguindo uma sequência lógica objetivando resolver um problema ou um conjunto de problemas. Ou dizendo de outra forma, um algoritmo materializa os dígitos (zeros e uns) transformando-os em tudo o que é visível e invisível nas telas.

Na internet, eles permitem resolver o problema do tratamento da informação, procurando-a, processando-a, classificando-a, hierarquizando-a, etc. Para isso, eles fazem cálculos para produzir efeitos: certas informações aparecerão com mais frequência, ou em melhor lugar do que outras, ou serão mais disseminadas do que outras, ou, pelo contrário, serão invisibilizadas (Paveau, 2021, p. 39).

Embora os algoritmos possam nos controlar, eles são criados por humanos: programadores, matemáticos, engenheiros, *hackers*, *freelancers*, entre outros. Um botão que é acionado em um dispositivo eletrônico para obter alguma informação/resposta, nada mais é do que um algoritmo em funcionamento que foi programado por um humano. “Os algoritmos calculam os rastros das nossas atividades, ordenando e transformando esses rastros em ferramentas de previsão do futuro” (Paveau, 2021, p. 40). Dá um *Google* aí! Com esse simples fato, aparecem informações que se deseja e que não deseja. E o que é pior foram registrados rastros e tais informações podem aparecer em outros dispositivos que se acesse depois.

Entre esses rastros, evidentemente, as produções linguageiras estão

⁵ Todos os verbetes, em seu primeiro surgimento no texto, serão configurados com a primeira letra em maiúsculo e fonte em itálico. Depois adotarão as configurações normais do texto quando não se tratar de palavra estrangeira.

em primeiro plano. No plano linguístico, os algoritmos podem ser considerados operadores de coerção discursiva e de instrução semântica que, como os pré-discursos, não têm existência linguageira, mas são ativados no nível da produção linguageira a partir de processos infra linguísticos tácitos, os cálculos (Paveau, 2021, p. 40).

Os algoritmos calculam nossa vida, ou seja, nossos comportamentos, nossas emoções, nossos desejos, nossos sentimentos, enfim nossa vida digital. E todo esse cálculo parece nos dar a sensação de poder, de que temos autonomia, estamos no comando, temos liberdade para fazer e decidir as coisas. Talvez isso se dê pela liberdade que temos de expressar e nos comunicar nas redes digitais, de fazer compras, trabalhar e estudar *on-line*, entre outras coisas. Temos a impressão de ter poder sobre o nosso discurso e nossas ações *on-line*, no entanto, entendemos que tal processo é uma via de mão dupla entre o que é visível e o que não é. Por um lado, é visível que o meio digital nos oferece oportunidades que jamais sonhávamos anos atrás (criar, estudar, compartilhar conhecimento *on-line*, são alguns exemplos). De outro, estamos nos tornando “sujeito de dados” (Dias, 2018), pois alimentamos os bancos de dados das grandes corporações, as quais utilizam nossas informações (sem que saibamos disso) para nos sugerir e controlar em todos os sentidos. Esse movimento, entre o que é visível (ambientes digitais) e o que não é (algoritmos) é de suma importância para a análise do discurso digital, principalmente para entender o processo de *Conversação Mediada pela Web* (CMW)⁶.

Agora explicitaremos sobre o verbete *Análise do Discurso Digital*, o qual muitos correlacionam ao ato de conversar em rede, ou à Comunicação Mediada pelo Computador (CMC), o qual nesta tese atualizamos para CMW. E se quisermos analisar os discursos em rede, de fato precisamos entender, de acordo com Recuero (2020, p. 39) que:

⁶ Levando-se em consideração que a *web* é uma parte considerável e importante da grande rede: a internet, e que ela em sua versão 2.0 (conhecida como *web* social) é quem disponibiliza as ferramentas *on-line* mais sofisticadas, atrativas e inteligentes para que usuários do mundo todo se comuniquem, criem e compartilhem conteúdos *on-line* por meio de diversos dispositivos eletrônicos; e ainda, que esta tese se inscreve na área de Ciências da Linguagem, tendo como público alvo estudiosos da área de Análise do Discurso, faz-se necessário, em termos de conectividade e comunicação, atualizar o termo Comunicação Mediada pelo Computador (CMC) para **Conversação Mediada pela Web (CMW)**. O termo **Mediada** aqui vai além da extensão do corpo e do aparelho, é entendido como uma corporificação humano-máquina ou como afirma Santaella (2007, p. 207) “para sermos fiéis ao sentido legítimo de mediação, devem estar nele implicadas a afecção, a percepção e a cognição mediada do mundo pela linguagem, pelos signos”.

A conversação, no ambiente mediado pelo computador, assim, assume idiosincrasias próprias que são decorrentes da apropriação dos meios para o uso conversacional. Ela é, portanto, menos uma determinação da ferramenta e mais uma prática de uso e construção de significado dos interagentes, sejam essas ferramentas construídas para isso ou não.

O sujeito *cíbrido*⁷ tem um modo peculiar de se comunicar nas redes. Os modos são normatizados pelas bolhas usuárias das ferramentas, fala-se o famoso “internetês” (Rajagopalan, 2013), novo modo de se escrever e comunicar no ciberespaço utilizando *hashtags* (#), arroba (@), *emojis* (😊, 😞), economia de palavras (vc – você), entre outros códigos da *web*. Esses novos signos impõem desafios à AD tradicional, pois tais signos se originam e se disseminam carregando marcas totalmente diferentes das estruturas linguísticas tradicionais. É o que Paveau chama de *Discursos Digitais Nativos* (DDN), os quais têm como características: composição, deslinearização, ampliação, relacionalidade, investigabilidade e imprevisibilidade. Tais características são detalhadas na seção 1.2 deste capítulo.

Os DDN são plurissemióticos (composição), se perdem no ciberespaço (deslinearização), se estendem (ampliação), se relacionam com outros discursos e aparelhos (relacionalidade), são coletáveis (investigabilidade) e mudam de forma e conteúdo (imprevisibilidade). Isso requer da AD um outro olhar para essas produções não languageiras, um olhar que considere os produtores e suas criações em seu ambiente de produção, o meio digital. Pois, como afirma Santaella (2007, p. 189), no ciberespaço, tudo se liquidifica, tudo se move, mesmo assim:

No coração, no âmago no cerne de quaisquer mediações – culturais, tecnológicas, midiáticas – está a linguagem, é justamente a linguagem, camada processual mediadora, que releva, vela, desvela para nós o mundo, é o que nos constitui como humanos.

Uma forma de ampliação dos DDN são os *Comentários On-Line* (COL), muito comuns em *sites*, *blogs*, redes sociais e em outros ambientes digitais.

Por comentário on-line entende-se, aqui, um texto produzido pelos internautas na web a partir de um texto primeiro, em espaços próprios para a escrita de blogs, sites de informação e redes sociais (Paveau, 2021, p. 98).

Muitas empresas atualmente medem o grau de satisfação de seus clientes por

⁷ “Quanto ao atributo ‘cíbrido’ [ciber + híbrido], como o próprio nome diz, limita-se às misturas que se processam no interior da cibercultura, ou seja, do universo digital” (Santaella, 2007, p. 133).

meio da análise de sentimentos expressos nos comentários. Por outro lado, os COL podem conter muito sarcasmo ou insultos de todas as formas. Alguns veículos de imprensa e empresas usam filtros de moderação ou até mesmo não utilizam esses recursos em seus *sites*. “Para além do estereótipo, o comentário é uma das formas tecnodiscursivas mais frequentes e mais ricas da internet, e constitui um objeto central para a análise do discurso digital” (Paveau, 2021, p. 98).

Os COL possuem algumas características, que de acordo com Paveau são:

- ✓ enunciação pseudonímica: é assinado por um endereço e IP⁸ e uma identidade oficial. Entre essas duas assinaturas está o pseudônimo, apelido do comentarista. Em muitas plataformas digitais, aquele que não assume um pseudonome é gerado um *anonymous coward* (“covarde anônimo”). Nos COL, “os pseudônimos são os ‘verdadeiros nomes’ dos sujeitos falantes, e não existe razão para torná-los identificadores fictícios” (Paveau, 2021, p. 103);
- ✓ relacionalidade: produzidos em ambientes que propõem a conversação, nem sempre estão relacionados com a mesma. Seu formato varia de acordo com o *site*, no *Facebook* é: “Escreva um comentário...”, no antigo *Twitter*⁹ era: “Responder”, cada plataforma configura seu formato. Um comentário faz menção a outro anterior ou ao primeiro comentário. Um comentário faz menção ao autor por meio de @fulano. Existem funções em algumas plataformas digitais que avisam via *e-mail* os usuários sobre novos comentários postados (por exemplo de postagens no *Google Classroom*). Todo esse conjunto de metadados inseridos no comentário “cria uma forma relacional própria à web, um tecnogênero do discurso que estabelece o modo de leitura e a produção de sentido” (Paveau, 2021, p. 104);
- ✓ conversacionalidade e recursividade: a conversação é caracterizada por uma certa quantidade de elementos e momentos de abertura e fechamento marcados por elementos linguísticos específicos. Já as janelas de comentários são um pouco diferentes, sua abertura se dá pelo *post* primeiro, por seus comentários subsequentes e seus metadados;

⁸ Do inglês *Internet Protocol* (Protocolo de Internet). É número de identificação única de um dispositivo eletrônico conectado em uma rede, seja ela privada ou global (*web*).

⁹ O *Twitter* adquirido pelo milionário Elon Musk mudou, em 24/07/2023, seu nome para **X**, substituindo o famoso pássaro azul por uma logo de um X de cor branca e fundo escuro. Atualmente a rede social é acessada por um novo endereço eletrônico: <https://x.com/>. Nas citações de autores que escreveram suas obras antes da atualização, será mantido o antigo nome *Twitter*.

Além disso, as afordâncias técnicas de certas plataformas permitem comentar o comentário ao infinito: a função “responder” permite uma recursividade ilimitada, sempre sujeita à abertura dos comentários (Paveau, 2021, p. 105);

- ✓ ampliação enunciativa e discursiva: o comentário é feito a partir de um *post* originário, um tecnodiscurso primeiro, por assim dizer. Os comentários prolongam o texto primeiro, às vezes obrigam o autor a intervir no texto originário por meio de sua edição ou responder os comentários subsequentes. Esse processo tem caráter semântico no texto, orientando sua leitura e sua produção de sentidos. “Logo, o fechamento do texto não é uma propriedade do texto nem uma vontade somente do escritor, mas um resultado dos papéis combinados dos programas e dos internautas” (Paveau, 2021, p. 106). Os comentários também são quantificáveis, é possível saber quantas postagens prolongaram e modificaram o *post* primeiro; e,
- ✓ publicidade e visibilidade: o comentário pode ser público e visível. Público no sentido técnico e jurídico. Visível pela configuração discursiva e pela relação entre os usuários e os enunciados. No entanto, dependendo das configurações de cada usuário em seu perfil na plataforma digital utilizada, nem sempre o que é público é visível.

No entanto, certos comentários não são nem públicos nem visíveis: são os comentários privados que são publicados nos espaços privados das redes sociais ou por correio eletrônico (Paveau, 2021, p. 107).

Quanto à tipologia dos COL, Paveau, os separa em quatro categorias:

- ✓ o comentário relacional: caracteriza-se por não trazer conversação com o *post* primeiro, estabelece uma relação simples com ele, seja por meio de gestos (curtida, por exemplo), de *link* (visita a um *site*, por exemplo) ou de agradecimento (ato performativo, por exemplo);
- ✓ o comentário conversacional: estabelece uma relação discursiva com o *post* primeiro, seja por meio discursivo (acordo/desacordo, consenso/polêmica etc.), metadiscursivo (*grammar nazi*, por exemplo, comentador normativo e intolerante aos erros linguísticos) ou de trolagem (causar confusão e minar a discussão);
- ✓ o comentário deslocado: não é produzido em um espaço reservado/identificado. “Esses comentários fazem parte de um jogo complexo

de visibilidade e publicidade” (Paveau, 2021, p. 110). São subdivididos em privado (não é nem visível nem público – os enviados por correio eletrônico, por exemplo) e público (responder um comentário privado enviado por *e-mail* em um *blog*, tornando o assunto público, por exemplo); e,

✓ o comentário-compartilhamento: também chamado de pseudo-comentário, é produzido no momento do compartilhamento ou pelo mesmo. Os enunciados que cointegram

os compartilhamentos, quando a plataforma o permite, podem, portanto, ter o status de comentário e deveriam, conseqüentemente, ser integrados à categoria, mesmo sob a forma de um pseudo-comentário (Paveau, 2021, p. 112).

Os DDN só são possíveis pela *Comunicação Mediada por Computador* (CMC)¹⁰. Em francês o termo é *Communication Médinée par Ordinateur* (CMO). Autores como Hering e Androutsopoulos (2015, tradução própria) falam sobre *Computer-Mediated Discourse* (CMD) – Discurso Mediado por Computador, segundo eles a CMD é uma subárea da CMC, tendo a primeira como foco estudar as comunicações ocorridas em qualquer meio digital, tendo como objeto a linguagem e seu uso baseado nos métodos de AD. Ao falar sobre CMC, Recuero (2020, p. 22) afirma que:

Essa perspectiva de estudos abarca todo um conjunto de práticas sociais decorrente das apropriações comunicativas das ferramentas digitais e é discutida por diversos autores desde o princípio dos estudos a respeito do impacto do ciberespaço como ambiente comunicacional na vida social.

Fazendo um paralelo entre ADD e CMC, Paveau (2021) argumenta que a segunda permanece como um meio externo ao escritor, a famosa internet para o corpus “baseia-se em vários princípios e concepções que orientam o estudo das produções digitais nativas em direção a um tratamento dualista e logocentrado” (Paveau, 2021, p. 127). Essa perspectiva trabalha a ideia de que de um lado está o não humano (máquina) e de outro o humano (locutor), e que o primeiro modifica a maneira de se comunicar do segundo. Por outro lado, a ADD propõe uma relação ecológica do discurso onde humano e máquina, linguístico e extralinguístico, são

¹⁰ Termo obsoleto em nossa opinião, como já mencionado e explicado em parágrafos anteriores, preferimos o termo *Comunicação Mediada pela Web* (CMW).

inextricáveis, coconstituídos, ampliados, conectados, o que justifica, nesta tese a atualização do termo CMC para CMW, uma vez que a internet está corporificada em nossas vidas “e mais, a internet se torna parte de nossa experiência enquanto sujeitos corporificados e posicionados socialmente” (Vallada *et al*, 2022, p. 49). Assim, afirma Paveau (2021, p. 129):

Essa concepção do digital marca profundamente a análise do discurso digital, que está assentada na ideia de que o digital *converte* as formas linguageiras e os discursos existentes, apropriando-se deles em parte para modificá-los e também produzir novos discursos.

Passemos ao verbete *Dualismo Digital* (com ampla discussão no Cap. 3, seção 3.1, subseção 3.1.3), proposto pelo sociólogo Nathan Jurgenson, em 2011, para explicitar que o que está conectado e o que não está constituem dois universos separados. De acordo com Jurgenson, o dualismo digital suporta três tipos de evidências binárias: a) átomos *versus* bits – que constata a matéria das coisas; b) físico *versus* virtual – que mostra o tipo de realidade implicada; e, c) *off-line versus on-line* – que trata da relação com a *web*. O termo foi duramente criticado, o que levou o autor a substituí-lo pelo conceito de *Realidade Ampliada*, elucidando que:

Estou propondo uma visão alternativa que afirma que nossa realidade é tecnológica e orgânica, digital e física, tudo ao mesmo tempo. Não estamos entrando e saindo de realidades digitais e físicas separadas, como Matrix, mas vivemos em uma realidade, que é aumentada por átomos e bits. E nossos eus não estão separados nessas duas esferas como um “primeiro” e “segundo” eu dualista, mas sim um eu aumentado (Jurgenson, 2011, n.p., tradução própria).

De fato, com a mobilidade, hibridismo, ubiquidade, imersão vivenciadas atualmente, o dualismo digital parece esfarelar-se nos espaços e tempos digitais. Santaella (2007) fala de espaços intersticiais, onde são misturados ambientes simulados de realidade virtual, aumentada, misturada e anotada, telepresença, robótica, *webcams*, entre outras tecnologias. Todas elas parecem aumentar nossas capacidades sensoriais e intelectuais, parecem nos transformar em seres cíbridos, ciborgues, do inglês *cyborg* (*cybernetic organism* – organismo cibernético) para descrever o conceito de um organismo ampliado (Kunzru, 2009), ou um compósito de máquina e humano dotado de realidade social e também ficção científica (Haraway, 2009). “De um lado, a mecanização e a eletrificação do humano; de outro, a humanização e a subjetivação da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ‘ciborgue’” (Tadeu, 2009, p. 12).

Diferentemente da CMC, a *Ecologia do Discurso*, outro verbete proposto por Paveau (2021) toma como estudo os DDN não somente em seus aspectos linguageiros, mas também em seus aspectos não linguageiros, ou melhor, no ambiente onde eles ocorrem, incluído seus metadados.

A perspectiva ecológica é particularmente necessária para analisar os discursos digitais nativos por várias razões: as formas tecnolinguageiras possuem componentes tecnológicos que uma análise logocentrada descartaria; a produção e a recepção discursivas on-line implicam gestos de escrita do usuário inseparáveis dos enunciados (clique, rolar, tocar); os tecnodiscursos possuem uma dimensão relacional, sendo todos em graus variados e em variadas configurações, ligações técnicas para outros enunciados (Paveau, 2021, p. 159).

Nessa perspectiva de não se separar humano e não humano, entendemos que as máquinas, os *softwares*, as plataformas digitais, as redes são suscetíveis de participar da produção de sentidos, são um *continuum* de nossos corpos, nossas mentalidades. Elas nos afetam e somos afetados por elas. Nos transformam em seres biocibernéticos, numa “hibridização indiscernível entre o orgânico-biológico e o maquínico-cibernético, entre a umidade do carbono e a secura do silício” (Santaella, 2007, p. 42). Dessa forma,

o internauta escreve *nos* ecossistemas, *nas* máquinas, e não mais “sobre” ou “por meio” deles; o corpo, a máquina, as competências linguageiras e os textos produzidos pelo internauta são integrados em um dispositivo comum, que se baseia em uma materialidade única, porém compósita (Paveau, 2021, p. 162).

Embora, um DDN possa ser disparado por um *bot*¹¹, via de regra ele é disparado por um *Enunciador Digital*. De acordo com Paveau (2021, p. 163), esse verbete, define que:

Os enunciadores digitais são figuras de locutores nascidos na internet, e não possuem equivalente fora da rede: não são figuras transportadas nem adaptadas dos universos não digitais para os universos digitais, mesmo se suas produções discursivas ecoem evidentemente discursos sociais já conhecidos e, às vezes bem antigos.

A CMW tem suas peculiaridades, não podemos, por exemplo, dizer em uma

¹¹ Aqui entendido como um termo derivado de *robot* ou *chatbot* para definir um programa de computador que pode simular um comportamento humano, por exemplo, uma conversa entre o *ChatGPT* e uma pessoa.

conversa face a face: “me adicione”, “me curta”, “eu te cancelo”. Isso talvez, dependendo do contexto, não fará sentido algum. Na rede existem rituais para demarcar presença, iniciar e fechar uma conversa. “Desse modo, por exemplo, quando alguém diz ‘Bom dia’ no Twitter não está iniciando uma conversação, mas simplesmente marcando a sua presença online” (Recuero, 2020, p. 75).

Paveau fala de dois famosos enunciadores digitais: o *Grammar nazi* e o *Troll*. Os *Grammar nazi* são totalmente intolerantes a erros ortográficos, se restringem unicamente à norma culta, denunciam e corrigem erros gramaticais na rede, na maioria das vezes de forma violenta. Utilizam e aceitam apenas o português escorreito, desconsiderando toda e qualquer variedade linguística. Se por um lado causam vergonha e medo em alguns internautas, podendo até ser confundidos com *trolls*, por outro, são apontados como importantes “instrumentos” de difusão da norma culta da língua.

Podemos então dizer que os valores pejorativos do termo são neutralizados, os semas da norma, da justeza e da correção são positivamente ativados, sobretudo por alguns elementos valorizantes do contexto (Paveau, 2021, p. 169).

Os *trolls* são locutores que minam as conversas *on-line*. Servem para fazer “baderna” na rede, seja em *blogs*, em fóruns, em redes sociais ou em qualquer outro ambiente digital onde a CMW ocorra.

Para além de uma simples visão ética (o troll é um “mau” locutor), uma análise ecológica da figura mostra que ela é dotada de funções e participa de uma economia discursiva da internet e da web social (Paveau, 2021, p. 170).

De acordo com Casilli (2012), os *trolls* são divididos em quatro tipologias, a saber:

- ✓ o *troll* puro: usuário estúpido e maldoso que mina as conversas em listas de discussão ou redes sociais com comentários fora de contexto. Por exemplo: fala de sexo em um fórum sobre religião;
- ✓ o *troll* híbrido: usuário que combina sua atividade de *troll* com outra (*troll-hacker*, *troll-faker*). Por exemplo: um *troll* que consegue invadir um jogo e proferir mensagens obscenas com os avatares de outros jogadores;
- ✓ o *troll* recíproco ou involuntário: nessa situação os vários usuários se convencem reciprocamente que os “troladores” são outros. Cada usuário acredita ter boa-fé e acusa o outro de minar o ambiente com elementos

parasitários e perturbadores. “Essa categorização, sem ser linguística, inclui, no entanto, critérios linguísticos, como a reivindicação ou a argumentação recíproca” (Paveau, 2021, p. 173); e,

✓ o *troll* reivindicativo: o usuário que, descontente com um produto ou serviço detona o *site* ou a rede social da empresa com mensagens excêntricas ou agressivas.

Os *Grammar nazi* e *trolls* podem agir para o mal ou para o bem na *web*. Escrever bem não é essencial em tais ambientes, já que as redes são espaços frequentados por todo e qualquer cidadão de um país, os quais nem sempre têm acesso à norma culta do português. Por isso, elas não podem/devem sentir-se envergonhadas ou desconfortáveis, dentro e fora da rede. Brincadeiras (trolagens) são bem vindas na *web*, desde que elas respeitem a integridade, a individualidade, a privacidade e, sobretudo a história de cada usuário. Conversações na *web* devem seguir regras de polidez. “A polidez é, assim, um elemento ritualístico dentro da conversação que visa preservar a cooperação nas interações e evitar o conflito e a ameaça à chamada ‘face’” (Recuero, 2020, p. 87).

Outro verbete é a *Escrita Digital* com suas características únicas, pode ocorrer de forma *on-line* ou *off-line*. Seu formato leva em conta os aspectos técnicos de cada ferramenta de escrita, o modo de enunciação e o modo de comunicação. Tal verbete é definido assim por Paveau (2021, p. 179):

De modo geral, podemos chamar de *escrita digital* uma produção escritural que se vale de aparelhos de informática com um teclado. Da perspectiva de uma análise do discurso digital, chamaremos de *escrita digital* uma produção escritural em um dispositivo de informática, em ambiente conectado ou não, que implica traços gráficos, linguageiros e discursivos específicos devido à conversão digital, e mais geralmente, a uma concepção transformada da cultura da escrita e, ainda mais geralmente, da discursividade.

Paveau nos alerta que os estudos de textos digitais, há um tempo ficaram a cargo das Ciências da Informação e Comunicação, cita os trabalhos de Emmanuël Souchier sobre: os *escritos de tela*, no qual o pesquisador analisa a passagem do papel à tela, da caneta ao teclado; a *enunciação editorial*, que é uma escrita plural do texto, na qual agentes humanos e não humanos intervêm na escrita, hibridizando texto, imagens, sons, proporcionando ao texto possibilidades de circulação inéditas; e, o *computextual*, noção ainda pouco explorada

que aponta para uma dimensão essencial das escritas digitais: sua dimensão social, como práticas comunicacionais fortemente ancoradas nos contextos de vida dos escritores, que “textualizam” o social (Paveau, 2021, p. 182).

Nas Ciências da Linguagem destacam-se os trabalhos com CMC, já abordado em linhas anteriores e as disciplinas TDI (Texto, Discurso, Interação). Em relação ao eixo da TDI:

Trata-se de trabalhos dispersos, nos quais a Internet e especialmente a web são novos terrenos para analisar objetos ou categorias preexistentes, o que explica que as abordagens geralmente sejam centradas em questões de gênero ou de enunciação (Paveau, 2021, p. 185).

No conjunto desses trabalhos, destacamos o de Maingueneau (2016), sobre a existência ou não de gêneros da *web*, considerando uma cenografia digital, com base em uma textualidade navegante, correlata a novos modos de leitura; e o de Marcuschi (2010), o qual classifica e discute sobre alguns ambientes digitais, nos quais são produzidos gêneros textuais como: *chats*, videoconferências, *e-mails*, listas de discussão, entre outros gêneros.

A escrita digital sendo específica também requer elementos técnicos, padronizações e formatos específicos para sua elaboração/difusão. Esses elementos são configurados na *web* por meio de CMS (*Content Management System*) e API (*Application Programming Interface*). O primeiro elemento técnico é o Sistema Gerenciador de Conteúdos, recurso que permite organizar, criar e publicar conteúdos em portais e/ou *sites*. O segundo elemento é a Interface de Programação de Aplicativos, recurso que permite a configuração de alguns padrões *on-line* e *off-line* e que aplicativos se comuniquem uns com os outros. Tais elementos fazem com que os usuários que escrevem na *web* ou fora dela fiquem presos às *affordances* ou aos arquitextos das plataformas. Sobre o assunto, Paveau (2021, p. 188) alerta que:

Os arquitextos, que se apresentam mais como “ferramentas de gestão de processos de escrita” do que como ferramentas de escrita propriamente ditas exercem, portanto, verdadeiramente “um controle sobre a escrita”.

Por último, a escrita digital traz alguns pontos importantes. Primeiro, escrever na *web* requer certa *competência digital*, ou melhor, competência técnica para usar e manipular as ferramentas de escrita digital. “Uma vez afastada a mitologia de um *nativo digital*, percebemos que o saber e o *savoir-faire* da escrita digital se aproximam

de um nível de competência profissional” (Paveau, 2021, p. 193). Segundo, a conversão digital está levando muitas pessoas e setores da sociedade a escrever na *web* (compras, reuniões, manifestações, relações amorosas, entre outras), “estamos testemunhando uma textualização da sociedade por meio do digital” (Paveau, 2021, p. 193). Terceiro, quem tem o poder da autoria na internet? Sabemos que a escrita digital é ampliada pelos comentários, curtidas, *links*, *hashtags* etc. Corroborando, Lévy (2011, p. 46), enfatiza que:

Todos os textos públicos acessíveis pela rede Internet doravante fazem virtualmente parte de um mesmo imenso hipertexto em crescimento ininterrupto. Os hiperdocumentos acessíveis por uma rede informática são poderosos instrumentos de *escrita-leitura coletiva* [...]. A partir do hipertexto, toda leitura tornou-se um ato de escrita.

A escrita digital traz em seu corpo alguns símbolos e palavras que só existem no meio digital, um desses elementos é a *Hashtag*, verbete representado pelo símbolo # (cerquilha, jogo da velha ou *pound*). Assim como os *emoji*, a *hashtag* originária da *web* (não o símbolo, mas a construção da tecnopalavra associada ao símbolo), mais especificamente no antigo *Twitter* (atualmente *X*), se expandiu para outras redes e ambientes digitais e também para fora deles. Numa *hashtag* a palavra é antecidida pelo símbolo # (por exemplo: #EleNão).

Essa associação transforma o segmento numa tag clicável, inserida manualmente num tuíte [ou em qualquer mensagem colocada na *web*], que permite acessar um fio que agrupa o conjunto dos enunciados que contém a hashtag (Paveau, 2021, p. 223).

De acordo com Paveau, o uso de *hashtag* foi agregada ao antigo *Twitter* no ano de 2007, depois que Cris Messina descreveu a forma de utilizá-la em seu *blog* pessoal. Dois dias antes lançou a proposta na rede *Twitter* convocando os usuários a utilizarem *hashtags*. Assim, Paveau (2021, p. 225), expressa que:

A hashtag se espalhou na imprensa escrita, na publicidade (nos cartazes urbanos) e mesmo na redação dos alunos. Ela entrou até no discurso oral sob a forma de uma aposição: os empregos como “hashtag indecência”, ou “hashtag qualquer coisa”, por exemplo, constituem comentários metadiscursivos sobre aquilo que acaba de ser dito; às vezes o signo cerquilha é imitado com os dedos, como as aspas.

Realizando uma descrição tecnolinguística da *hashtag*, Paveau nos ensina que esse termo é uma tecnopalavra por sua forma “clicável” e também possui uma

dimensão ecológica – é preciso elucidar o contexto em que ela ocorre. Tecnopalavra no sentido de que ela é compósita: integra elementos linguageiros (expressões, palavras, símbolos, frases) e elementos técnicos (é clicável – um *link* que permite a criação de um fio do discurso). “O lugar da hashtag é livre no tuíte: começo, meio ou fim” (Paveau, 2021, p. 226). O que a caracteriza é o termo precedido do símbolo #. Quanto à sua dimensão ecológica, alguns entendem que uma *hashtag* deveria ser o resumo ou a explicação sucinta do contexto em relação às outras palavras sem *hashtag*. “O enunciado do tuíte permitiria, por conseguinte, elucidar a hashtag” (Paveau, 2021, p. 227). Mas, em alguns casos, é preciso redocumentar a mensagem, percorrendo o fio do discurso, ou seja, clicar na *hashtag* para recuperar o contexto. “Em outros casos, ainda, as hashtags podem ser esclarecidas nos sites ou páginas que compilam suas significações” (Paveau, 2021, p. 227).

Nunca antes na história da *web* um espaço destinado a escrever 140 caracteres¹² (o antigo *Twitter*, hoje *X*) causou tantas práticas tecnodiscursivas (em relação às *hashtags*). Dentre elas, de acordo com Paveau, podemos elencar:

- ✓ marcação, rastreabilidade, redocumentação: sendo uma *hashtag* marcada com o símbolo #, ela automaticamente se torna rastreável, tanto pela sua “clicabilidade” quanto pela facilidade/função de recuperar (redocumentar) tais termos utilizando os próprios filtros do ambiente digital;
- ✓ afiliação difusa: na *web* participativa os usuários são convidados a praticar certas ações ou atividades propostas por meio das *hashtag* (#TBT *ThrowBack Thursday* – lembrar coisas antigas às quintas-feiras, por exemplo). Assim, “o *Twitter* é o lugar discursivo de uma afiliação difusa, criadora de trocas e de conhecimentos” (Paveau, 2021, p. 230);
- ✓ emoção e modalização: há *hashtags* que expressam os sentimentos dos usuários (por exemplo: #cólera, #escandalizada) e há também aquelas que modalizam os discursos (#sarcasmo, #humor), “pois, oferecem uma instrução interpretativa explícita” (Paveau, 2021, p. 231);
- ✓ polêmicas e batalhas de *hashtags*: o *X* (antigo *Twitter*) é lugar por excelência de polêmicas e brigas por *hashtags*. No Brasil, vivenciamos isso há quatro anos, e atualmente pós-eleições de 2022. Batalhas intermináveis entre

¹² Atualmente o limite de caracteres de um *post* aumentou para 280. Para assinantes *premium* o limite é de 25.000 caracteres.

esquerda e direita, com inúmeras *hashtags* que falam sobre política, religião, futebol, racismo, sexismo, homossexualidade, entre outros assuntos. Sobre isso, Paveau (2021, p. 232) informa que:

A batalha de hashtag ou guerra de hashtag é, de fato, um gênero do discurso nativo do Twitter e da web participativa em geral: a partir do lançamento de uma primeira hashtag, existem vários métodos para iniciar uma “batalha”, especialmente o lançamento de uma contra-hashtag ou o hackeamento da primeira, por exemplo na forma de paródia; e,

✓ argumentação: uma *hashtag* é um poderoso recurso para os discursos digitais militantes e para os grupos que espalham sentimentos de medo, ódio, mentiras, entre outros da mesma natureza. Assim, observa-se, por um lado, uma *web* participativa, um movimento legítimo de *hashtag* militante que lá pode nascer, multiplicar-se e surtir efeitos fora dela também.

Contudo, isso só aconteceria se não se considerasse a fluidez das circulações entre universos digitais e não digitais (se é que essa distinção ainda é válida), que uma abordagem não dualista permite revelar (Paveau, 2021, p. 233).

O que torna a escrita na *web* algo mágico, surpreendente, interessante, é o *Hipertexto*. Dessa forma, anunciamos tal verbete, com a definição de Xavier (2010, p. 208):

Por hipertexto, entendo uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e condiciona à sua superfície formas outras de textualidade.

“Um hipertexto é uma matriz de textos potenciais, sendo que alguns deles vão se realizar sob o efeito da interação com um usuário” (Lévy, 2011, p. 40). O hipertexto não conecta somente textos, pelo contrário, conecta pessoas, imagens, sons, *links*, sites, enfim conecta tudo que existe na *web*, é um compósito. Sobre esse verbete, Paveau (2021, p. 240) afirma que:

A descrição do hipertexto se apoia principalmente nas noções de link (a relação dos enunciados em contexto hipertextual), de não linearidade e/ou descontinuidade (a concepção do texto como colocação em relação dinâmica de fragmentos) e de escriteira (coconstrução do sentido pelo usuário em um gesto duplo de leitura e de escrita).

Nas descrições acima, podemos notar que as características principais de um

hipertexto são: ligação e interatividade. “O hipertexto é eminentemente interativo. O leitor não pode usá-lo de modo reativo ou passivo. Ao final de cada página ou tela, é preciso escolher para onde seguir” (Santaella, 2007, p. 310). Embora, possamos encontrar tais características em textos estáticos, em um livro, por exemplo, que apresenta sumário, imagens, notas de rodapé, referências, entre outras. Nada se compara à facilidade da leitura em tela por meio de um hipertexto, por meio de cliques onde se pode ir e voltar ao texto quantas vezes se fizerem necessárias. Dependendo do texto, é possível escrevê-lo, lê-lo, modificá-lo, expandi-lo, compartilhá-lo.

Assim a escrita e a leitura trocam seus papéis. Todo aquele que participa da estruturação do hipertexto, do traçado pontilhado das possíveis dobras do sentido, já é um leitor. Simetricamente, quem atualiza um percurso ou manifesta este ou aquele aspecto da reserva documental contribui para a redação, conclui momentaneamente uma escrita interminável. As costuras e remissões, os caminhos de sentidos originais que o leitor inventa podem ser incorporadas à estrutura mesma do *corpus*. A partir do hipertexto, toda leitura tornou-se um ato de escrita (Lévy, 2011, p. 46).

Conforme preconizado por Lévy, as costuras e remissões de um hipertexto se materializam por meio de ligações realizadas em um *link* ou *hiperlink*. Um *link* é um endereço na *web*, ou melhor, é um *Uniform Resource Locator* (URL) – Localizador Uniforme de Recursos. Uma URL é o endereço da *web* onde se encontra algum recurso informático. Por exemplo, para ler um livro de Marie-Anne Paveau basta acessarmos o link: <https://www.letraria.net/wp-content/uploads/2021/01/Linguistica-folk-uma-introducao-Letraria-VER-ONLINE.pdf>. Uma URL pode sofrer uma economia discursiva por meio dos encurtadores de *link*. Pegando como exemplo o *link* do livro de Marie-Anne Paveau e utilizando um encurtador de URL agregado ao seu navegador, o novo *link* seria reduzido para: <https://x.gd/0lvce>. Houve uma economia de palavras e também uma configuração mais elegante do *link* original. De acordo com Paveau para a Linguística é extremamente difícil integrar a URL às categorias sintáticas. “Propomos aqui integrá-la à categoria das tecnopalavras, definidas como unidades clicáveis que permitem a circulação pela escreitura de uma fonte textual a um alvo textual” (Paveau, 2021, p. 242).

Devido à sua não linearidade, o hipertexto, pode deixar o usuário perdido no ciberespaço, perdido na teia de informações. Isso para alguns pesquisadores fará com que ele caia em desuso e que as páginas *web* migrem para o *design* de uma página única (*one page*). Sobre o assunto, Lloveria (2015, p. 71, tradução própria)

assevera que:

Rapidamente serão encontrados nomes para batizar esses novos sites, todos com certa hostilidade em relação ao principal representante do modelo antigo: a página. Os mais radicais usarão o termo “design sem página”, anunciando assim o seu desaparecimento total. Os mais acomodados preferem falar de uma única página, usando “design de página única” ou “design de uma página” de forma intercambiável.

Esse movimento parece indicar que caminharíamos para uma página única, na qual os *links* ficam encapsulados dentro de um mesmo documento. Essa linearização, embora organize o texto e a navegação, pode acabar com o “encanto” do hipertexto, que é nômade, fluído, rebelde, extenso, imprevisível.

A escrita digital, de acordo com Paveau, cria uma espécie de *Memória Tecnodiscursiva* (MT). Tal memória é constituída de hipertextualidade (texto que contém informações de si mesmo e de outros textos), rastro (registro que o usuário deixa na *web*), redocumentarização (arquivos passíveis de ser inscritos na memória), entre outras características. Esses são seus traços, entendidos aqui como “enunciados que se conservam, que se convertem em objetos aptos a circular e passíveis de ser submetidos a diversos processamentos” (Maingueneau, 2015, p. 149). O verbete é assim definido:

A memória tecnodiscursiva é uma memória desenvolvida em universos conectados, que amplia as capacidades da memória discursiva não equipada digitalmente, produz arquivos nativos inéditos em formas digitais nativas, ordena parcialmente a massa de dados discursivos on-line e constitui linhagens discursivas e formulações prévias para a elaboração dos discursos (Paveau, 2021, p. 267).

O conceito de MT elucidado por Paveau, não se refere, especificamente à memória em forma de arquivo digital, de banco de dados ou de repositório de informações, ela faz uso desses recursos para produzir discursos. Também não é aquela apresentada por Orlandi, a memória metálica, “a que não falha e que se apresenta como ilimitada em sua extensão, [que] só produz o mesmo, em sua variação, em suas combinatórias” (Orlandi, 2020a, p. 16). A MT é uma memória que falha, que lembra, que esquece, que repete, que refuta, que produz discurso na hibridização humano-máquina. “Isso implica renunciar às imagens estereotipadas da memória, como simples armazenamento ou dicionário, para torná-la um agente ativo na produção de discursos” (Paveau, 2013, p. 114).

Embora o ciberespaço seja povoado por muitos internautas, os quais produzem discursos diversos que são ampliados pelos ambientes digitais onde ocorrem, formando, quem sabe, uma inteligência coletiva, como diria Lévy (2010); a MT é individual para cada usuário da *web*, podemos dizer que há uma memória para cada IP, a qual pode ser rastreada e redocumentada. Nessa esteira de pensamento, Paveau (2021, p. 285) diz:

Eis a razão pela qual a memória tecnodiscursiva é eminentemente individual, como o conjunto dos discursos da *web* 2.0: como os metadados são específicos para cada enunciado, toda redocumentarização “embute” elementos especificamente ligados a um internauta, uma data e um lugar de produção, um endereço IP, enfim, o conjunto de elementos que fazem uma identidade digital.

Os DDN são emitidos por registros civis (nomes de nascimento) ou pseudônimos (autonomeação na *web*), principalmente em ambientes digitais como fóruns ou listas de discussão. A maioria dos ambientes digitais adotam políticas para que as pessoas se identifiquem por meio de seus nomes oficiais. O verbete *Pseudônimo* não é restrito aos meios digitais, pode ocorrer em livros, no cinema, no teatro, nas agências policiais, em apelidos, entre outros. Mas esse ato é potencializado pela *web*, pois nela existem muitas pessoas que preferem não revelar os nomes oficiais.

O anonimato (o fato de não revelar o nome) não existe como tal na internet [na de superfície, pois na *dark web* tal prática é possível por meio da criptografia], já que toda conexão requer uma identificação; o pseudônimo, como o endereço de IP, ou o nome oficial, constitui conseqüentemente, uma identificação possível. [...] O anonimato na internet é, então uma noção geral que corresponde à possibilidade de esconder sua identidade oficial, e não de utilizar os serviços sem identificação (Paveau, 2021, p. 295).

De acordo com Paveau o pseudônimo carrega consigo traços, são eles: grafo morfológicos; e, enunciativos e semânticos. Em relação ao primeiro traço, elenquemos alguns: variação no registro civil: Carllinhox, Carlinho Viana Platão; pseudopalavras: asdin, ideóbos; caracteres alfabéticos e não alfabéticos: carlinho123, @ratinho**; e, grupos, frases, segmentos longos: O-coração-de-uma-garota-quebrado, ajude-me-porfavor99, The_Virtuose.

Parece, então, que os locutores internautas dispõe de uma grande liberdade em suas escolhas de autonomeação pseudônima, contrariamente aos sobrenomes oficiais restringidos pela

hereditariedade e à escolha dos nomes próprios controlados pelo registro civil (Paveau, 2021, p. 299-300).

Em relação ao segundo traço, Paveau afirma que todo pseudônimo é uma automeação, excetuando-se nomes artísticos, nomes de guerra ou de agentes do serviço secreto, a identidade em um pseudônimo é escolhida pelo seu dono e não por outrem (nome escolhido pelos pais ou familiares no nascimento, por exemplo). No entanto, “essa característica é pertinente on-line e há aqui um traço semântico-enunciativo forte, pois a designação de si como sujeito social e sujeito falante é crucial na comunicação” (Paveau, 2021, p. 301).

Outra característica semântica, de acordo com Paveau (2021) é que o pseudônimo revela muito sobre a vida *off-line*, ou melhor, revela muito sobre a esfera privada do internauta.

O aspecto “falso” ou “fictício” do pseudônimo dever ser, então, relativizado on-line, onde os binarismos lógicos não têm nenhuma pertinência; pode-se sustentar que o pseudônimo é, de certa maneira, um nome verdadeiro (Paveau, 2021, p. 302).

Há quem não se sinta à vontade de falar com pessoas “mascaradas” na internet, há também pesquisadores que desqualificam os enunciados de pessoas “anônimas”, talvez pelas questões éticas nas conversações ou também pela ausência e responsabilização pelo conteúdo e origem das falas. Contrária a essa posição, Paveau (2021) afirma que o pseudônimo permite uma assinatura enunciativa, pois é possível identificar um autor pelas suas diferentes mensagens em variadas plataformas digitais.

Se o pseudônimo modifica o funcionamento da autoria, ele não a suprime: on-line, o internauta possui uma identidade digital multifacetada, podendo seus diferentes “eus” se desvelarem em diferentes ecossistemas (Paveau, 2021, p. 303).

Assim, pode-se assumir que o pseudônimo dá voz e, ao mesmo tempo, protege a opinião de pessoas oprimidas. Para Paveau a “ditadura dos nomes verdadeiros” capitaneada pela *Google* não parece ter sentido nenhum nos espaços digitais de uma *web* social e participativa¹³. Quem se utiliza de pseudônimo para se passar por outra

¹³ Em 2011, época de lançamento do *Google+* a plataforma não permitia o uso de pseudônimos sob o pretexto de querer formar uma comunidade com “pessoas reais”. Depois de perder muitos usuários que não queriam utilizar seus nomes verdadeiros, no início de 2012, a plataforma passou a permitir o uso pseudônimos, mas apenas de forma alternativa, pois o usuário ainda era obrigado a utilizar o seu

pessoa ou realizar qualquer tipo de discurso que tenha como desfecho algo negativo, prejudicial a alguém ou a um grupo, deveria ser identificado e responsabilizado, visto que: “A publicação de informações de ou sobre um indivíduo sem seu consentimento, sobretudo quando elas podem prejudicá-lo, constitui uma transgressão de ordem ética, na medida em que atinge sua integridade” (Paveau 2021, p. 197).

Outra característica marcante dos DDN é o *Tecnodiscurso Relatado* (TR) que ocorre por meio dos compartilhamentos feitos pelos internautas na *web* social. Em relação a esse verbete, Paveau (2021, p. 315), expressa que:

O tecnodiscurso relatado consiste em transferir um discurso de um espaço digital nativo fonte para um espaço digital nativo alvo, por meio de um procedimento automatizado de compartilhamento; é esse traço de automatização que justifica o acréscimo do elemento tecno- ao sintagma *discurso relatado*.

Em outras palavras, um TR propicia que um discurso publicado na *web*, em um tempo e espaço específicos, possa ser citado em outro tempo e espaço por meio de dispositivos técnicos de compartilhamento que são ativados por tecnosignos como: botões, marcadores, entre outras *affordances* que permitem a representação do ato de enunciação.

Realizando uma análise tecnolinguística do TR, Paveau (2021) afirma que esse elemento é um enunciado de gestos, que pode ser resumido em três etapas, dependendo para ocorrer somente em duas. Na etapa 1 ocorre a produção do discurso citante. Por exemplo, ao clicar no botão de compartilhamento, abre-se uma janela de interação que leva o internauta a outro espaço/tempo de transferência da mensagem fonte (discurso citante) a ser relatada (discurso citado). Na etapa 2 (facultativa) – a janela de compartilhamento por meio de comentários permite ampliar o discurso citante. Na última etapa, quando se clica no botão “compartilhar um link” completa o compartilhamento do discurso citado, que se encontra então integrado a outro ambiente, o espaço 2” (Paveau, 2021, p. 317).

De acordo com Paveau, outra forma de TR é a captura de tela de texto, o famoso “*print screen*” tão comum no espaço da *web* social e também fora dele. Aqui é a técnica da fotografia que ocupa o lugar do discurso citante, desta forma o compartilhamento ocorre então sem passar por cliques em botões ou pelos processos

de compartilhamento programados nas ferramentas, “mas pela simples publicação da fotografia de texto” (Paveau, 2021, p. 318).

Outra característica de um TR, de acordo com Paveau (2021), é o encapsulamento dos metadados, ou seja, quando um conteúdo é compartilhado ele reúne além do próprio enunciado outros enunciados como: *links*, comentários, imagens etc., é um elemento compósito.

O tecnodiscurso relatado é, então, assumido na imprevisibilidade discursiva, escapando em grande medida ao controle do enunciador, sendo que o discurso citado não é inteiramente conheável por ele bem como pelos receptores (Paveau, 2021, p. 319).

Por último, Paveau, relata que o TR pode assumir as formas de: TR direto integral, TR resumidor e TR repetidor. O TR direto integral é um compartilhamento que pode ou não ser ampliado por um comentário. Ele é,

então compartilhado-relatado integralmente, com o conjunto de seus metadados, e, portanto, parte de seus contextos, sendo que a totalidade permanece verificável por um simples clique no espaço de produção inicial (Paveau, 2021, p. 319).

O TR resumidor, pode também ser ou não ser ampliado por um comentário, mas não de seu conteúdo e sim de seu endereço na *web*, sua URL. No TR resumidor,

o link hipertextual aponta para um conteúdo-alvo e convida o escritor a possivelmente ampliar o conteúdo-fonte, abandonando assim o fio do discurso, dado que o tecnodiscurso relatado resumidor compartilha explicitamente um conteúdo para si mesmo, e não como um segmento ampliador no fio de um discurso (Paveau, 2021, p. 320).

Para finalizar, vem o TR repetidor, que se caracteriza pela cópia do conteúdo original, com ou sem marcas do discurso citado e do discurso citante. É comum em plataformas digitais que não permitem compartilhamento. Outra forma do TR repetidor é o hackeamento da mensagem de um internauta por outro internauta que compartilha tal mensagem em suas redes, a qual fica pública e visível para outros internautas que não fazem parte da rede do internauta da mensagem-fonte. Outra forma do TR repetidor se refere à técnica de captura de texto em tela, “dado que a fotografia permite produzir o idêntico, ao menos no plano do conteúdo (os contextos são evidentemente modificados)” (Paveau, 2021, p. 321).

Uma parte importante do discurso são os gêneros. “Os gêneros de discurso constituem de alguma maneira, os átomos da atividade discursiva” (Maingueneau,

2015, p. 66). Nessa relação de discurso digital coconstruído entre humano-máquina, Paveau fala sobre o verbete *Tecnogênero de Discurso* (TD) e define-o como “um gênero de discurso dotado de uma dimensão compósita, derivada de uma coconstituição do languageiro e do tecnológico” (Paveau, 2021, p. 328). O TD pode ocorrer de maneira pré-digital ou digital nativa, assumindo topologias de TD prescritos, TD negociados ou TD produsados. Os TD prescritos são gêneros propostos e regulados pelas ferramentas de escrita *on-line*.

O tecnogênero prescrito não existe *off-line* (mesmo que ele herde um passado genérico pré-digital como o comentário, por exemplo), depende inteiramente das ferramentas digitais e circula quase exclusivamente *on-line* (Paveau, 2021, p. 329).

Já os TD negociados, podem ocorrer *off-line* (caso dos *trolls*, que nasceram bem antes da internet) ou *on-line*, “mas que adquire *on-line*, traços propriamente tecnolinguageiros e tecnodiscursivos” (Paveau, 2021, p. 330). Por último temos, os TD produsados, que se diferem dos TD prescritos e negociados, pois a produção é mais aberta e criativa, “a partir da expansão do termo *produto*¹⁴ para qualquer elaboração a partir das possibilidades técnicas do ecossistema” (Paveau, 2021, p. 331).

Não há como falar em DDN sem se remeter à virada visual que ocorre nos tempos atuais, ou melhor, ao *Tecnografismo*, um compósito que associa imagem e texto num só corpo. Paveau (2021, p. 333), define esse verbete da seguinte forma:

Chamaremos *tecnografismo* a uma produção semiótica que associa texto e imagem num compósito nativo da internet. O elemento *grafismo*, de acordo com sua etimologia (o verbo grego *graphein* tem sentido de “traçar” e “escrever”) significa nesse caso ao mesmo tempo o gesto de traçar, remetendo ao desenho ou à imagem, e o de descrever, remetendo ao texto.

Em um tecnografismo não há como separar o texto da imagem (ver Figura 1), ou o texto do vídeo, por exemplo. Nessa construção compósita, o verdadeiro significado está no todo, separar a parte gráfica da parte textual vai desmontar o conjunto, o sentido. Consoante Paveau (2021, p. 333-334), assevera que:

Num meme, por exemplo, constituído de uma fotografia com um texto embutido, separar a ordem icônica da ordem textual significaria

¹⁴ “O produto descreve o fato de que, em uma comunidade colaborativa online, a fronteira entre o produtor e o usuário de conteúdos se apaga: o internauta acumula as duas funções e se torna um agente híbrido, um ‘produsuário’” (Paveau, 2021, p. 289).

destruir o conjunto: o sentido só se produz no compósito formado por uma única ordem verbo-icônica (o tecnografismo), e não na articulação de duas ordens que dialogariam a partir de suas autonomias respectivas (como é o caso da fotografia e sua legenda).

A Figura 1 representa um tecnografismo na forma de um meme, onde é impossível separar o texto da imagem e, vice-versa. Tente visualizar só os balões de texto, embora transmitam alguma mensagem, essa ficará vazia de sentido sem as duas imagens das pessoas que acompanham os textos e toda a cenografia que compõe o conjunto. Ocorre o mesmo, se tentarmos visualizar somente as imagens das pessoas separadas do texto. O meme só tem significado como um compósito.

Figura 1 – Tecnografismo do tipo meme da internet



Fonte: <https://x.gd/2WIHd>¹⁵

Hoje, com a utilização massiva de imagens via *web*, já não sabemos mais se ocorre uma textualização da imagem, ou uma iconização do texto. Acreditamos ocorrer as duas formas ao mesmo tempo, pois temos na *web*, alguns sites baseados em Inteligência Artificial (doravante, IA) que permitem a criação de imagens a partir de um texto digitado pelo usuário, são exemplos: o *Gemini* do *Google*

¹⁵ Alguns *links* serão encurtados nas figuras, quadros, tabelas, entre outras. Essa economia linguística é uma forma mais elegante de apresentação dos *links* nestes locais. Nas referências serão mantidos os links originais.

(<https://gemini.google.com>) ou o ChatGPT da OpenAi (<https://chatgpt.com/>).

Paveau (2021) traz três concepções de texto-imagem. A primeira refere-se ao iconotexto, que embora seja um compósito entre texto e imagem, seus códigos seguem caminhos distintos, ou seja, “a relação texto-imagem permanece num quadro dualista, as duas categorias semióticas do icônico e do textual persistindo enquanto tais” (Paveau, 2021, p. 335). A segunda refere-se à conversacionalização da imagem, fato que se dá pela facilidade de digitalização dos objetos, seja por um instrumento *scanner* ou por qualquer câmera digital, atualmente presente nos *smartphones*. Essa nova forma de manipular o objeto lhe permite agregar características novas, ou seja, por meio de uma foto é possível documentar a realidade de forma *on-line*. “As imagens conversacionais [...] o são somente por sua circulação: elas não integram elementos linguageiros propriamente ditos” (Paveau, 2021, p. 336). A terceira se refere à percepção visual do texto, ou a uma verdadeira virada visual, artifício da era pós-moderna, onde tudo se converteria em imagem, a era do tudo-imagem. Com isso, não se afirma que a imagem anulará ou apagará o texto, mas ela o organizará a partir de uma outra perspectiva, a visual. Consoante, Paveau (2021, p. 337) enfatiza:

Que a imagem venha antes da linguagem articulada sem a apagar, ao contrário, a reconfigurando, de forma icônica (por uma iconização do texto) constitui uma hipótese congruentes com as observações feitas on-line.

A autora também fala sobre a captura de tela ou fotografia do texto, prática bastante comum nos dias atuais. Esse simples ato desperta questões tecnodiscursivas interessantes, dentre elas: a) pode se tornar um TD relatado, já mencionado em linhas anteriores; b) uma nova prática de citação, esta não pertencendo mais ao texto-fonte, mas sim ao texto transformado em imagem (texto-fotográfico); c) embutimento do contexto, onde outros objetos (mesa, cadeira, quadro) passam a fazer parte do texto-fotográfico; e, d) uma digitalização nativa da internet feita “por amadores que curto-circuitam as distinções entre o impresso e o digital nativo” (Paveau, 2021, p. 340).

Paveau (2021) apresenta algumas tipologias de tecnografismo, dentre elas:

✓ os avatares: termo antes só utilizado para usuários de *games*, “nomeia atualmente qualquer representação visual que identifica um usuário on-line, em especial nas redes sociais” (Paveau, 2021, p. 342). Um avatar é a textualização de uma pessoa;

- ✓ os banners: diferentemente dos avatares, os banners são uma segunda opção para identificar os usuários em rede, “eles têm, portanto, uma função mais decorativa e estética do que verdadeiramente identificadora, e aumentam os descritores de si” (Paveau, 2021, p. 345);
- ✓ os contadores: um contador permite criar imagem personalizada dinâmica em forma de linha ou régua, cria um histórico de um evento vivido pelo internauta. “Ele constitui igualmente uma formatação discursiva dos acontecimentos da vida, prescrevendo categorias socialmente e culturalmente definidas” (Paveau, 2021, p. 347);
- ✓ os memes da internet: um meme tem como características principais: replicação e transformação. Nem todos os memes da internet podem ser considerados como tecnografismo. Imagens macro podem ser consideradas tecnografismo, pois são produções: compósita, nativa, anônima e viral, e têm formatos pouco numerosos, variando imagem e texto, mas conservando sempre a imagem macro. Paveau (2021, p. 355), afirma que:

O meme sob a forma de imagem macro é uma categoria importante de tecnografismo que circula nos universos digitais, tanto pela quantidade de imagens produzidas, quanto pelo lugar que ele ocupa na elaboração dos discursos on-line;

- ✓ os cartazes digitais: “cartaz digital é a fotografia ou autofotografia de uma pessoa apresentando um cartaz escrito a uma lente, postada num espaço on-line” (Paveau, 2021, p. 355). Tem como características três elementos: a) um texto escrito em um cartaz; b) um enunciador (pessoa que segura o cartaz) de si mesmo ou de um terceiro; e, c) postagem *on-line* da mensagem junto com seu enunciador; e,
- ✓ os filtros: são outra maneira de textualizar a imagem, muitas plataformas pedem aos usuários que utilizem os filtros para defender uma causa, protestar contra algo, etc. “Os filtros são tanto verbo-icônicos quanto apenas icônicos, mas, nos dois casos, constituem um discurso social, ético ou político, explícito ou implícito” (Paveau, 2021, p. 361).

Percorrendo de A a T, os verbetes definidos por Paveau, temos, por último o *Tuíte* definido como “um enunciado plurissemiótico complexo, limitado a 140 caracteres com espaço, fortemente contextualizado e não modificável, produzido nativamente on-line na plataforma de microblogagem Twitter” (Paveau, 2021, p. 369).

O antigo *Twitter*¹⁶ (atualmente *X*), adotava como logo uma imagem de um “pássaro azul”, e como esse pássaro causou e causa (agora com nova roupagem) tantas polêmicas na rede, por meio das postagens de seus usuários, que vão de assuntos banais até temas polêmicos como: terrorismo, aborto, xenofobia, homofobia, discurso de ódio, entre outros temas polêmicos. Recentemente foi suspenso em nosso país¹⁷.

De acordo com Paveau, um tuíte pode assumir algumas formas, são elas: estereotipada, ecológica e logocentrada. A forma estereotipada é a do tuíte simples, tanto *on-line* como *off-line*, aparece em forma de linha constituída de alguns elementos como: foto de perfil, nome de usuário, pseudônimo, data, ícones, entre outros. “Todos esses elementos são clicáveis, exceto o texto do tuíte fora das tecnopalavras” (Paveau, 2021, p. 371). Já a forma ecológica se caracteriza por ser uma janela vertical, ou seja, “que inclui outras indicações e outros elementos de contexto [botão de inscrição, hora do *post*, número de retuítes e curtidas, avatares dos tuiteiros], especialmente as respostas e os retuítes” (Paveau, 2021, p. 371). E, por último, temos a forma logocentrada, de interesse, em sua maioria, pelos pesquisadores que trabalham com produções digitais sob um viés quantitativo. “Chamamos de forma logocentrada à apresentação do tuíte que retém somente os elementos de conteúdo linguageiro, em detrimento do conjunto dos elementos

¹⁶ Nesta parte em que escrevemos sobre o verbete Tuíte, por replicarmos as ideias de Paveau antes da mudança do nome para *X*, manteremos para a plataforma o seu antigo nome, neste caso *Twitter*. Vale ressaltar, ainda, que atualmente os usuários do *X* podem postar mensagens com 280 caracteres.

¹⁷ Um fato histórico ocorreu no Brasil, por ordem do ministro do STF Alexandre de Moraes, quando postou uma ordem judicial no *X* avisando o seu dono Elon Musk que a sua rede social seria suspensa. O ministro deu um prazo, a partir do dia 30/08/2024, de 24 horas para a Anatel e operadoras tirarem o *X* do ar, o que ocorreu no dia **31/08/2024**. A decisão foi tomada após a empresa se recusar a instituir um representante legal no país, conforme estabelece o Marco Civil da Internet e a pagar as multas (que até aquele momento contabilizavam mais de 18 milhões de reais) impostas a ela por descumprir a legislação brasileira. Elon Musk criticou a decisão do ministro publicando em seu perfil uma resposta à ordem judicial: “A liberdade de expressão é a base da democracia e um pseudojuiz não eleito no Brasil está destruindo-a para fins políticos”. Incoerentemente sua “liberdade de expressão” é uma “liberdade de conveniência”, uma vez que permite vários atos antidemocráticos em sua rede *X*, mas por ora foquemos na decisão de Alexandre de Moraes. O ministro também impôs multa para quem burlasse o bloqueio utilizando VPN – *Virtual Private Network* (Rede Privada Virtual) para acessar o *X*, mas voltou atrás na decisão, percebendo que era quase impossível multar milhares ou até milhões de usuários que utilizam VPN para acessar a rede. O bloqueio do *X* foi destaque na imprensa internacional, visto que o Brasil possui mais de 22 milhões de usuários, sendo o 6º país do mundo com mais usuários. Após a empresa de Elon Musk depositar o dinheiro das multas, em 07/10/2024, o ministro Alexandre de Moraes autoriza o *X* a funcionar normalmente no país em **08/10/2024**. Para mais informações sobre essa batalha entre Musk e Moraes, acesse a reportagem da CNN Brasil no *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=I9nbCqGnwBA&t=18s>. Acesso em: 16 out. 2024.

discursivos e tecnodiscursivos” (Paveau, 2021, p. 372).

Quanto à tipologia dos tuítes (considerando o antigo *Twitter*), Paveau indica várias possibilidades para o tuíte, resposta ao tuíte e retuíte. De acordo com a autora, “um tuíte não se resume a uma janela de 140 caracteres, longe disso; é, sem dúvida, um mal-entendido e mesmo um erro assimilar um tuíte a uma fórmula ou a uma pequena frase” (Paveau, 2021, p. 377). A resposta a um tuíte só é disponível aos seguidores do tuiteiro e aos destinatários da resposta. “Uma maneira de neutralizar essa restrição é colocar um ponto no início do tuíte, que então se torna legível para todos os assinantes em sua linha do tempo” (Paveau, 2021, p. 377). Isso confirma que um tuíte era muito mais que só uma janela com 140 caracteres, pois, “a declaração editorial assume ares de linguística popular” (Paveau, 2021, p. 377), uma vez que o usuário pode tuitar, retuitar outros tuítes ou o seu próprio, potencializando os compartilhamentos dos conteúdos. Os usuários ainda podiam modificar as formas de retuitar com símbolos de barras duplas ou setas em seus comentários. Poderiam ainda *hackear* (burlar) o antigo limite de 140 caracteres impostos pela janela do *Twitter*, como já o fizeram. Isso obrigou a plataforma a criar naquela época o recurso *thread* (fio) “que permite escrever mensagens longas a partir da função resposta e do fio que a materializa na tela” (Paveau, 2021, p. 378).

Por último, temos as práticas tecnodiscursivas no antigo *Twitter*, diversas maneiras que os tuiteiros criaram para conversar e se comunicar, um verdadeiro *setup* social da tecnologia, a saber: a) tuíte ao vivo (*live tweet*) – prática para comentar ou descrever “um acontecimento, como um programa de televisão, um acontecimento político [...], uma manifestação científica ou um encontro esportivo” (Paveau, 2021, p. 380); b) práticas comunitárias semanais – criação de ritos semanais “como #jeudiconfession (às quintas, tuitar uma confissão ou, mais precisamente, apresentar o conteúdo de um tuíte do tipo)” (Paveau, 2021, p. 380); c) subtuíte - que “é uma palavra-valise composta por *subliminar* e *tuíte*” (Paveau, 2021, p. 380), para ofender um tuiteiro de forma alusiva; d) práticas criativas – a tuitatura é um exemplo de literatura praticada no *Twitter*, “seu conteúdo é linear, o que faz sua especificidade no *Twitter*: sem lugar, sem hashtag, sem pseudônimos, sem hiperlinks” (Paveau, 2021, p. 381), nesse caso a produção *on-line* não se difere em nada da produção *off-line*; e, e) exportação de tuítes – é comum que veículos de informação exportem conteúdos de tuítes para seus jornais, revistas, artigos, *blogs* etc.

Finalizando Paveau (2021, p. 382) diz que: “O tuíte se tornou uma forma muito

comum, conhecida e reconhecida, que entrou no repertório discursivo geral das nossas sociedades”. Para além do tuíte, acreditamos que a escrita na *web*, seja ela em qualquer ambiente digital, se tornou uma prática discursiva comum e necessária na contemporaneidade.

1.1.2 Perspectiva Político-Ideológica

Em linhas gerais, Cristiane Dias toma o discurso digital para uma análise discursiva político-ideológica. Político no sentido das divisões e relações de poder existentes em uma sociedade. Ideológica no sentido de que todo sujeito é ideológico e que toda ideologia só existe por e para sujeitos. Ancorada nesses dois conceitos, ela analisa o discurso digital a partir de sua circulação (comentários, compartilhamentos, postagens, *hashtags* etc.), dizendo que:

É nesse sentido que tomo o digital para além de uma mera forma de produção da tecnologia, mas como uma condição de produção político-ideológica do discurso, como uma condição e meio de produção e reprodução das formas de existência capitalistas (Dias, 2018, p. 28).

Na primeira parte da obra citada, a autora fala sobre *sujeito, tecnologia e circulação*. Faz uma relação entre o efeito de circulação da tecnologia e como tal efeito afeta a linguagem-sujeito-mundo. O discurso digital e seu modo de circulação remetem-no para um “aqui e agora” do próprio modo de circulação, ou melhor, o discurso não se desprende do contexto de enunciação.

A autora faz uma crítica ao conceito de tecnologia, ao modo como ela é significada atualmente, quando se pensa viver a era tecnológica (impulsionada pelo desenvolvimento das tecnologias digitais), retirando da história outras eras tecnológicas como: oralidade, escrita, por exemplo. Entendemos que o digital potencializou as outras tecnologias, em especial a escrita. Consoante, Santaella (2007, p. 128) enfatiza que:

Embora cada tipo de formação cultural tenha traços específicos que diferenciam uma formação cultural da outra, quando surge uma formação cultural nova ela não leva a anterior ao desaparecimento. Pelo contrário, elas se mesclam, interpenetram-se.

Ao que parece o termo tecnologia, de acordo com o pensamento de Pêcheux (2014, p. 151) é um “pré-construído”, um “sempre-já-aí” que “fornece-impõe a ‘realidade’ e seu ‘sentido’ sob a forma da universalidade (o ‘mundo das coisas’).”

Devemos compreender a tecnologia não em sua forma empírica, ou seja, aquela que já se faz presente, atual, digital, mas pelo contrário, ela deve ser entendida em sua forma material, em relação com a memória, os sujeitos e os sentidos.

A autora, diz que nos tempos atuais, “algo fala”, o digital fala, pois observam-se ritos de passagens: da escola a escola digital, do urbano ao e-urbano, da política pública à inclusão/exclusão digital, do social às redes sociais, enfim presenciamos ritos de passagem do real para o digital, ou uma mistura das duas realidades. Vivemos a era da conversão, tudo tende a se transformar em *bits*, zeros e uns: “digitalização do mundo”. Um mundo ao mesmo tempo híbrido e cíbrido, global e glocal (Santaella, 2007). Algo fala, mas não se sabe ao certo quem fala. O humano? A máquina? Os dois? Talvez seja dada maior importância à segunda opção, uma vez que no digital, a circulação de um discurso é preponderante à sua formulação e constituição. Nas palavras de Dias (2018, p. 45) isso mostra que: “Com o discurso do maravilhamento e da ‘era digital’ faz-se acreditar na onipotência da tecnologia, como se ela existisse por si só, fora do processo histórico”. Apaga-se o sujeito do processo, há um assujeitamento à máquina. Por outro lado, pensando em tecnodiscurso (cf. Paveau, 2021), entendemos que o humano fala junto com a máquina, que todo discurso nativo da *web* é uma coconstrução humano-máquina, uma hibridização da linguagem humana com a linguagem maquínica.

A autora diz que “algo pensa”, ao se referir às previsões futurísticas em relação ao avanço das tecnologias. Na verdade, tais previsões sempre nos acompanharam, desde *Os Jetsons*¹⁸, passando por *Eu, Robô*¹⁹ até chegar aos tempos atuais, a era das Inteligências Artificiais (doravante, IAs) com o *boom* do momento, o ChatGPT²⁰. Ademais, no século passado, mais precisamente no ano de 1969 temos os postulados de Michel Pêcheux propondo uma análise automática do discurso e a teoria de

¹⁸ Uma série animada de televisão produzida pela Hanna-Barbera, entre 1962 e 1963. Tendo como tema principal a “Era Espacial” a série mostra previsões futurísticas da humanidade: carros voadores, empregadas-robôs, trabalho automatizado, eletrodomésticos inteligentes etc. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Jetsons. Acesso em: 20 set. 2022.

¹⁹ Filme baseado nos contos do russo Isaac Asimov (1950) com o título original: *I, Robot*. O filme lançado em 06/08/2004 narra a história de um mundo futurístico (ano 2035) onde robôs e seres humanos convivem pacificamente, até que um brilhante cientista da *U.S. Robotics* é encontrado morto. O detetive Del Spooner (protagonizado por Will Smith), o qual odeia robôs é chamado para investigar o caso. Toda trama se desenvolve no conflito entre ele e os robôs, os quais estão sendo controlados por uma superinteligência artificial. Disponível em: <https://cinema10.com.br/filme/eu-robo>. Acesso em: 29 set. 2022.

²⁰ Inteligência Artificial baseada em um modelo de linguagem natural pré-treinado e que funciona como um *chatbot* do tipo pergunta-resposta. Para saber mais visite o site: <https://openai.com/blog/chatgpt>.

Marshall McLuhan sobre os meios, os romances futurísticos, de Gibson em 1987, isso para citar apenas alguns exemplos. O certo é que as grandes empresas capitalistas, principalmente as cinematográficas, engendram o futuro, quase sempre criam um cenário onde e quando as máquinas irão dominar o humano, terão vida e inteligência próprias. Mas acreditamos que no humano existe a máquina e o contrário também é verdade. Primeiro porque o computador e qualquer maquinaria existente no mundo foi inventada por humanos, assim, há de alguma forma, características humanas nas máquinas. Um computador, por exemplo, sua memória e processador simula o cérebro humano, este similar a um computador é capaz de armazenar e processar informações, cada qual na sua velocidade e volume. Segundo, atualmente as máquinas começam coabitar o corpo humano, integrar-se a ele, em uma simbiose humano-máquina. Os recentes avanços na medicina, biologia, inteligência artificial, entre outras áreas, transformam os humanos atuais em ciborgues (Haraway; Kunzru; Tadeu, 2009), híbridos de máquina e humano, seres de realidade social e também de ficção, esta não no sentido utópico, mas no sentido de transformar o mundo (Haraway, 2009). Dessa forma, de acordo com a autora:

A máquina não é uma coisa a ser animada, idolatrada e dominada. Assim a máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação. Podemos ser responsáveis pelas máquinas; elas não nos dominam ou nos ameaçam. Nós somos responsáveis pelas fronteiras; nós somos essas fronteiras (Haraway, 2009, p. 97).

Retomando a obra de Dias, ela fala sobre o conceito de autoria nos discursos digitais e traz à tona o questionamento: - Há uma segunda morte do autor no contexto digital? Na concepção de Dias (2018, p. 49): “A questão da autoria diz respeito, portanto, às formas de existência do sujeito nas condições de produção da sociedade digital, nas quais, muitas vezes, não ‘importa quem fala’. Fala-se”. Em tempos de discursos digitais, podemos falar de produções de natureza compósita, ou seja, discursos que misturam o languageiro e o técnico. Podemos falar de *escreitor*, pessoa que lê e escreve, ao mesmo tempo, na internet (Paveau, 2021), lê um *post* e faz um comentário, por exemplo. Isso amplia a enunciação, mas por outro lado oculta a autoria do enunciado, se bem que os internautas não estão preocupados com isso, pois confiam seus textos a outros internautas, outros pensadores da rede, talvez à uma inteligência coletiva, conforme enunciado por Lévy (2010).

Finalizando a primeira parte do livro, a autora fala sobre o desaparecimento do

sujeito e sobre os sistemas lógico-digitais ou portáteis que determinam

O sujeito pragmático – isto é, cada um de nós, os “simples particulares” face às diversas urgências de sua vida – tem por si mesmo uma imperiosa necessidade de homogeneidade lógica: isto se marca pela existência dessa multiplicidade de pequenos sistemas lógicos portáteis que vão da gestão cotidiana da existência (por exemplo, em nossa civilização, o porta-notas, as chaves, a agenda, os papéis etc.) até as “grandes decisões” da vida social e afetiva (eu decido fazer isto e não aquilo, de responder a X e não a Y etc...) passando por todo o contexto sociotécnico dos “aparelhos domésticos” (isto é, a série dos objetos que adquirimos e que aprendemos a fazer funcionar, que jogamos e que perdemos, que quebramos, que consertamos e que substituímos) [...] (Pêcheux, 2015, p. 33).

Ancorados na citação de Pêcheux, acima, percebemos que os sistemas lógico portáteis participam de nossas vidas, desde um simples porta-notas até um celular de última geração. Cabe ressaltar que, com o imperativo tecnológico, todos os sistemas lógico portáteis estão convergindo para o digital. “Poderíamos dizer que o digital se tornou o grande sistema lógico portátil no qual todos os outros se convertem em sistemas menores, divisíveis e aparentemente independentes” (Dias, 2018, p. 60). Tal fato requer, atualmente, uma nova interface na constituição do sujeito. Se ao longo da história constituiu-se o sujeito religioso assujeitado à Igreja, depois o sujeito jurídico assujeitado ao Estado. Hoje, constitui-se o *sujeito de dados*, assujeitado à Máquina e atravessado pelo capitalismo.

Na segunda parte do livro a autora discorre sobre *arquivo, memória e espaço*. O arquivo é uma questão elementar para a análise do discurso, pois engloba as instituições, o político, a memória, os sujeitos, a historicidade, as tecnologias, enfim o mundo em movimento. “Toda reflexão sobre arquivo em Análise de Discurso é uma reflexão sobre a leitura de arquivo” (Dias, 2018, p. 67). Essa questão se complexifica com o digital, pois há inúmeros arquivos (*sites, blogs, redes sociais, imagens, banco de dados, dentre outros*) a serem lidos na *web*, constituindo um tipo de memória, a saber:

A metálica, a que não falha e que se apresenta como ilimitada em sua extensão, só produz o mesmo, em sua variação, em suas combinatórias. Ora, as formas linguísticas não são estruturas segundo a ordem do lógico-matemático. Elas são capazes de deslocamento, de transgressões, de reorganizações (Orlandi, 2020a, p. 16).

Essa capacidade de deslocamento, transgressão e reorganização requer para

o discurso outro tipo de arquivo, uma memória digital ou, talvez, uma MT que se desenvolve nos ambientes digitais estendendo as capacidades da memória discursiva não equipada digitalmente (Paveau, 2021). Entendemos essa MT como um universal sem totalidade, é ampliada, assim não pode ser controlada, medida, totalizada. É um universo indeterminado e incontrolável, característico da cibercultura. “Ela se apoia sobre esquemas mentais, modos de apropriação social, práticas estatísticas muito diferentes das que conhecíamos até agora” (Santaella, 2007, p. 126).

A autora fala sobre duas produções cinematográficas que consideram a memória como arquivo. A primeira se refere ao episódio “*Be Right Back*” (“Volto Logo”) da segunda temporada da série *Black Mirror* (Espelho Negro)²¹. Uma das personagens, *Martha*, adquire um *software* capaz de trazer o falecido marido de volta, simulá-lo a partir de suas postagens *on-line*. *Ash*, o marido de *Martha* retorna à vida com personalidade e corpo virtual. Mas, com o desenrolar da interação, *Martha* percebe que a IA falha em substituir seu falecido marido, principalmente pela sua capacidade de não falhar. Tal percepção se dá por meio da linguagem, pois todo ser humano é falho, enquanto uma máquina não é capaz de cometer equívocos por meio de sua linguagem binária, lógico-matemática. “No caso de *Ash*, não há nele nada capaz de falha, o que impede Martha de humanizá-lo, tanto que ele permanece no sótão, como um brinquedo velho” (Dias, 2018, p. 72). Por outro lado, temos quem defenda que a máquina é capaz de falhar, cometer deslizos e essa capacidade é o que torna a máquina mais humana, mais próxima do nosso pensamento e personalidade (cf. Turkle, 2005). Atualmente essas falhas, deslizos, alucinações são muito perceptíveis quando utilizamos IAs para produzirem nossos textos, inclusive, muitas delas são capazes de fornecer repostas mais sistemáticas e precisas ou menos precisas e com alguns elementos (erros, redundâncias, incoerências etc.) para simularem um texto escrito por um humano.

A outra produção cinematográfica se refere ao filme *Her*, que se passa num futuro próximo e tecnologizado. Narra a história de *Theodore*, um escritor de cartas de amor que vive uma vida solitária após ter se separado da esposa há quase um

²¹ Série criada por Charlie Brooker, pode ser assistida no canal de *stream* pago da Netflix. Seu primeiro episódio foi rodado em 4 de dezembro de 2011. Os episódios narram o lado negro das telas e das tecnologias e como elas facilitam, influenciam e também prejudicam nossas vidas. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Black_Mirror. Acesso em: 19 jul. 2023.

ano. Do casamento guarda memórias e dores e, para suprir a falta de sua esposa adquire um sistema operacional baseado em IA. A IA se chama *Samantha* e à medida que *Theodore* vai interagindo com o sistema, ele se apaixona pela voz que o representa, nesse caso a voz de *Samantha*. Entre afeições e conflitos, *Theodore* desiste da IA, quando percebe que ela se relaciona com 8.316 pessoas e é apaixonada por 641. Ele se sentia único.

Em relação ao espaço urbano conectado com o espaço digital, a autora analisa também três eventos ocorridos no ano de 2015, dois deles no Brasil, e um na Espanha. Começamos pelo primeiro, ocorrido na Espanha, quando o governo daquele país criou a “*ley mordaza*” (lei da mordaza), a qual proibia várias manifestações públicas, principalmente em frente aos locais de prédios públicos. O movimento político contra a proibição se deu em dois momentos: a) as pessoas por meio do site *Hologramas por la Libertad* (<http://www.hologramasporlalibertad.org/>) enviavam imagens de seus rostos, mensagens ou áudios de voz para serem inseridos no holograma da manifestação; e, b) projeção do holograma em frente ao parlamento espanhol. “Converta-se em holograma” era a palavra de ordem da manifestação. Por meio da internet os organizadores conseguiram reunir 18 mil vozes e imagens de rostos de pessoas de várias partes do mundo. “Converter-se, transformar-se em informação, em sujeito de dados. Essa é a manifestação possível de escapar à lei” (Dias, 2018, p. 112).

O segundo evento, ocorrido no Brasil, trata-se do #movimentovamosjuntas idealizado no *Facebook* pela jornalista feminista Babi Souza. Teve como objetivo fazer com que mulheres de todo país, que se sentissem ameaçadas ao circularem sozinhas nas ruas, se juntassem e andassem acompanhadas uma das outras, mesmo que não se conhecessem. Foi uma forma de amenizar a violência contra as mulheres, tão “gritante” nesse país e, que muitas vezes é motivo de “chacota” pelo público masculino, e até pelo então Presidente da República na época. O espaço no *Facebook* foi utilizado para que as mulheres postassem algum tipo de medo/violência vivenciada nas ruas objetivando agrupá-las numa caminhada juntas, para amenizar um pouco a falta de segurança. “As postagens vão além da tela produzindo uma passagem pela qual os sujeitos atravessam os sentidos do urbano, produzindo atalhos, travessias, outros caminhos na organização do espaço” (Dias, 2018, p. 135).

O terceiro evento, também ocorrido no Brasil, refere-se à greve dos professores no estado do Paraná. O movimento faz uma convocação aos alunos via

rede social (*Facebook*) com os dizeres: “Vista seu uniforme e vem pra luta!”, “A AULA VAI SER NA RUA!”. O movimento convoca os alunos a deslocarem-se da escola para a rua, mais especificamente para frente da Assembleia Legislativa daquele Estado. O movimento misturou educação, digital, urbano e direitos num movimento de discursividades que une professores e alunos em prol da mesma luta: a valorização do profissional da educação. “A perspectiva aí é de que a Educação, naquele momento de greve, só é possível pela/na luta, que tem seu lugar na rua, na ocupação do espaço público por meio da manifestação” (Dias, 2018, p. 44). Há um deslocamento do ato de ensino e aprendizagem para outro espaço não institucionalizado: a rua. Ensinar também é um ato político. Corroborando, Lévy (2010, p. 190) diz que:

A verdadeira democracia eletrônica consiste em encorajar, tanto quanto possível – graças às possibilidades de comunicação interativa e coletiva oferecidas pelo ciberespaço –, a expressão e a elaboração dos problemas da cidade pelos próprios cidadãos, a auto-organização das comunidades locais, a participação nas deliberações por parte dos grupos diretamente afetados pelas decisões, a transparência das políticas públicas e sua avaliação pelos cidadãos.

Os três eventos apresentados pela autora mostram a articulação do urbano com o digital, não no sentido de um substituir o outro, mas pelo contrário, um sendo entremeio do outro. O ciberespaço se transforma em um local de reivindicações, lutas, democracia. Uma verdadeira democracia eletrônica como supracitado por Lévy (2010), pois o meio digital é utilizado/ressignificado em um ato político, um meio de expor e tentar resolver problemas urbanos vigentes.

Na terceira e última parte do livro, a autora fala sobre *política, língua e escritura*. Ela considera a escritura de si como um gesto político, fala de escritura e não de escrita, pois entende que as postagens na internet fazem uma escritura do sujeito, carregam um registro/marca de cada pessoa que escreve na rede, engendra uma nova narratividade. Essa escritura do sujeito é moldada pelas configurações do ambiente digital, pois há uma coconstituição discursiva entre humano-máquina, é como sublinha Paveau (2021, p. 180):

As formas de escrita digital são marcadas por restrições técnicas (formatação e natureza compósita dos elementos linguageiros) que apresentam características discursivas, enunciativas e semióticas (deslinearização, ampliação, hibridação) e que têm propriedades discursivo-comunicacionais particulares (investigabilidade, imprevisibilidade, disseminação).

Essa escritura do sujeito nos ambientes conectados vai deixando rastros, e é por meio deles que Dias (2018), em especial na rede social *Facebook*, problematiza o político-ideológico por meio da memória das postagens, em especial o que é postado na linha do tempo (*timeline*) da ferramenta. Com destaca Dias (2018, p. 156): “Se a internet é um espaço de escritura de si, não é à toa que a mais preciosa ‘moeda’ da rede sejam os dados dos sujeitos [...] constituindo o que venho chamando de *sujeito de dados*”. O sujeito de dados se diz (memória discursiva) na rede, se constitui, deixa seus rastros (trabalha em... namora tal... arrumou um novo emprego...), é uma relação político-ideológica com o mundo que é estendido para o digital, o qual também faz parte do mundo.

A autora, ao falar de memória, difere a *metálica* proposta por Orlandi (2020a) da *digital*. Afirmar que a memória digital é diferente da metálica, mas não se descola dela. A característica da memória metálica é o acúmulo de dados. A memória digital escapa desse acúmulo de dados, ou a partir deles analisa o funcionamento do discurso digital. De acordo com Dias (2018, p. 161) a memória digital não se limita apenas a “uma expansão horizontal dos enunciados, mas aquilo que escapa à essa reatualização, instalando-se na memória discursiva, pelo trabalho do interdiscurso, considerando o acontecimento do digital”. Isso é o que faz a memória se dizer, mover-se para outro lugar, significar em outro lugar, reatualizar-se.

A autora também discute sobre a forma culta e popular da língua. Em como Michel Temer é reverenciado por uma classe elitista, dita detentora da norma culta língua, ao passo que Dilma Roussef e Luís Inácio Lula da Silva são ridicularizados (principalmente na internet), pela classe elitista, pela forma como se expressam em público, fora dos padrões da gramática. “Isso porque a língua sempre foi um lugar de poder. Um trunfo, uma arma para o controle, a regulação das populações” (Dias, 2018, p. 171). Ao longo dos anos, são vivenciadas várias formas de preconceito linguístico e intolerância para com a classe trabalhadora, aquela cujos recursos de toda ordem, são mínimos. Existe uma língua da elite (língua de “madeira”) e outra do povo. “A língua de madeira seria, pois, aquela que ‘enquadra’ todos os sujeitos pelo seu funcionamento autoritário, como a língua do direito ou a língua da gramática” (Dias, 2018, p. 174). Daí se pode questionar se quando essa classe elitista se comunica em redes sociais ou aplicativos de todos os tipos utilizando a linguagem da internet, o famoso “internetês”, economizando palavras, utilizando *emojis*, signos, gestos, entre outros signos. Essa forma de falar/comunicar não poderia ser

considerada errada? Não foge dos padrões da gramática? Ou é apenas uma nova forma de comunicar-se e fazer-se entender? Sobre ao assunto, Rajagopalan (2013, p. 41) salienta que:

A pergunta a que devemos procurar responder não é se deve ser reconhecida a existência de algo chamado internetês ou sua razão de ser, com suas características próprias e distintas, mas se o surgimento do internetês, ou sua simples ideia, prenuncia mudanças significativas naquilo que vimos conceituando como língua.

Por último, a autora destaca a circulação e dimensão técnica do silêncio em um discurso. Todo discurso é composto por três eixos principais: a constituição, a formulação e a circulação (Orlandi, 2020b). Nessa tríade discursiva, há sempre algo que falha, falta, é silenciado. Como nos ensina Orlandi (2020a, p. 11-12):

O silêncio é sentido contínuo, indistinto, horizonte possível da significação. A linguagem, mesmo em sua vocação à unicidade, à descrição, ao completo, não tem como suturar o possível, porque não tem como não conviver com a falta, não tem como não trabalhar (com) o silêncio. Isto justamente porque a linguagem é estrutura e acontecimento, tendo assim de existir na relação necessária com a história (e com o equívoco).

Embora pensemos viver numa ciberdemocracia, pela facilidade de se posicionar e escrever/postar nas redes, também nesses locais, somos silenciados, há o equívoco, a falha, a falta²² (Orlandi, 2020a). Um vídeo de alguém pode ser retirado do *Youtube*, um usuário pode ser “cancelado” no *X*, pode ser bloqueado em diversos aplicativos e ambientes digitais, pode ser “trolado”, entre outras punições. “‘Confronto’ do simbólico com o político. Dizer em circulação pelo digital, mas não ‘no’ digital. Dimensão técnica que se perfila entre o silêncio e o arquivo” (Dias, 2018, p. 190).

Enfim, para a autora, a dimensão técnica do silêncio se divide em três: a) dimensão fundante do silêncio – coloca em relação silêncio e linguagem (constituição); b) dimensão política do silêncio – coloca em relação silêncio e corpo da linguagem (formulação); e, c) dimensão técnica do silêncio – coloca em relação silêncio e tecnologia (circulação). “Assim como os momentos do processo de

²² “A condição da linguagem é a incompletude. Nem sujeitos nem sentidos estão completos, já feitos, constituídos definitivamente. Constituem-se e funcionam sob o modo do entremeio, da relação, da falta, do movimento. Essa incompletude atesta a abertura do simbólico, pois a falta é também lugar do possível” (Orlandi, 2020a, p. 50). Para preencher a lacuna do que falta, a autora propõe a repetição histórica, “que é a que desloca, a que permite o movimento porque historiciza o dizer e o sujeito, fazendo fluir o discurso, nos seus percursos, trabalhando o equívoco, a falha, atravessando as evidências do imaginário e fazendo o irrealizado irromper no já estabelecido” (Ibid., p. 52).

produção dos discursos, as três dimensões do silêncio não funcionam isoladamente umas das outras, apresentam pontos de intersecção e tensão” (Dias, 2018, p. 191).

1.1.3 Perspectiva do Método Perspectivista

Em linhas gerais, Fábio Malini propõe um método perspectivista para identificar, processar e interpretar as opiniões expressas no espaço/tempo nas redes sociais. O método combina teoria antropológica, teoria ator-rede e teoria dos grafos para analisar as mensagens disseminadas na rede por meio das *hashtags*: #ContraTarifa e #VemPraRua. O artigo é dividido em cinco partes, as quais passamos a descrever nas linhas que seguem.

Na primeira parte do artigo, o autor fala sobre *pontos de vistas* que, para ele, são perspectivas, visões de mundo, pensamentos, princípios, cosmologias que organizam, distinguem e conectam os seres. “E que se formam num fluxo contínuo de associações e dissociações entre si: estando, assim, em movimento, em transformação, em composição contínua” (Malini, 2016, p. 2).

Vivemos em um tempo de convergência, passamos de um sujeito jurídico para um sujeito de dados (Dias, 2018), de uma cultura para uma cibercultura (Lévy, 2010), isso significa que nossas predileções, gostos, afetos, posicionamentos, mobilizações, enfim nossa vida é organizada em ambientes digitalizados, em especial em redes sociais que “são as estruturas dos agrupamentos humanos, constituídas pelas interações, que constroem os grupos sociais” (Recuero, 2020, p. 16). Elas

nos transformam em actantes, cuja forma subjetiva é materializada na figura do *perfil*, configurado para ser mais uma rede de seguidores e seguidos do que uma consciência individual, operando assim uma antropologia cujo sujeito se constitui como uma pessoa ‘plana’, se arranjando lado a lado com outras pessoas [...] (Malini, 2016, p. 2).

E é esse o interesse do autor, o movimento coletivo das redes sociais, os pontos de vistas (mensagens, compartilhamentos, curtidas, comentários, dentre outros) emitidos pelo coletivo de pessoas que coabitam as redes. Ele investiga por meio da abordagem teórico-metodológica do método perspectivista em rede os rastros deixados pelas opiniões dos usuários, ora a partir da topologia dos perfis, ora a partir de uma temporalidade dos laços. Para sustentar seu método, o autor utiliza os conceitos de perspectiva e relação da teoria antropológica formulada por Eduardo Viveiro de Castro, os conceitos de cartografia, grupos, mediadores e intermediários

da teoria ator-rede de Bruno Latour e os conceitos de clusterização, modularidade, centralidade e densidade da teoria dos grafos.

Na segunda parte do artigo, o autor discute o *perfil dos usuários* na rede. Um perfil é uma representação no ambiente digital de qualquer objeto do mundo físico e que contém informações sobre tal objeto. O autor traz a teoria de Latour e seus colaboradores, os quais definem os perfis como atores-rede, uma vez que coexistem com outros atores (amigos, seguidores, colaboradores etc.).

Daí os autores apostarem numa hipótese metodológica (a teoria ator-rede) que ultrapassa a visão indivíduo/coletivo, micro/macro, geral/particular, local/global, totalidade/singularidades, pares teóricos tradicionais da teoria social, que conformam uma visão átomo-interações sociais, propondo uma substituição destes pares pelo conceito de mônada²³ [...] (Malini, 2016, p. 3).

A teoria de ator-rede leva em consideração o ponto de vista, não como uma parte do todo, mas tomado como um ponto de vista sobre todos os outros nós (atores em rede) separadamente e não como uma totalidade. Dessa forma, o ponto de vista “pode ser entendido como fluxos de conexão e conjugação sociais, que fazem movimentar tanto uma micropolítica dos atores, quanto uma composição de aglomerações de segmentaridades sociais” (Malini, 2016, p. 3).

A teoria de ator-rede não tem como objetivo estudar a totalidade, pois segundo esta teoria o conceito de totalidade em uma rede de interações digital é apenas efeito dos cruzamentos dos perfis. Ao navegar em uma rede não se parte do singular para o geral, mas, ao contrário, parte-se do singular para os ainda mais singulares. Acreditamos que essa teoria vai ao encontro do que propõe Recuero (2020), quando ela afirma que a conversação em ambientes digitais, embora envolva dois ou mais usuários, é sempre realizada em turnos e pares. “Cada turno é demarcado pela ação de um participante dizer algo” (Recuero, 2020, p. 67). O par pode ser formado com a mensagem direcionada somente à pessoa que você quer conversar, utilizando de marcações específicas oferecidas por cada ferramenta. Por exemplo: o @fulano no X ou no *WhatsApp*.

Embora os perfis possam representar quaisquer objetos do mundo real, o caminho teórico-metodológico do autor para a análise das perspectivas se baseia na

²³ De acordo com Gabriel Tarde *apud* Malini (2016, p. 3): “Uma mônada não é uma parte de um todo, mas um ponto de vista sobre todas as outras entidades tomadas separadamente e não como uma totalidade”.

concepção de que todo perfil se constitui como pessoa. Assim cada pessoa possui um ponto de vista “– que só se produz em conexão – para se individualar” (Malini, 2016, p. 5). Assim há um deslocamento do conceito de identidade para o de agência – expressão de sua pessoalidade.

A agência, nesse estudo, são os diferentes tipos de relações (tais como compartilhamentos, postagens, conversas ou marcações) capazes de compor perspectivas em rede (agregados sociais), que, agindo e se entrelaçando umas sobre as outras, formam a própria globalidade de redes (Malini, 2016, p. 6).

As agências de rede dizem respeito ao como os nós agem, se individualizam, se agregam e se comportam na rede por meio de uma perspectiva. Sob esse ponto de vista, Malini (2016, p. 6) afirma que: “É nesse sentido que buscamos cartografar as perspectivas em redes, isto é, os conceitos que fazem os perfis (humanos ou não-humanos, mas pessoas) agirem e se aglutinarem”.

Na terceira parte do artigo, o autor pensa as *perspectivas em rede* no sentido de emular a teoria do perspectivismo ameríndio desenvolvida por Eduardo Viveiros de Castro. “Esse emular quer, principalmente, se reapropriar de um dos eixos fundadores dessa teoria: a ideia de comutação de ponto de vista” (Malini, 2016, p. 6). Esse ponto de vista se refere ao fato de que toda espécie é dotada de consciência e cultura e vê a si mesma como humana e as demais como não humanas. “O modo que se vê é o mesmo entre homens e animais” (Malini, 2016, p. 7). Humanos e não humanos coexistem no mesmo plano, o que muda é maneira como cada um vê a si mesmo e ao outro (visão de mundo).

São inúmeras as nuances da etnografia praticada pela escola do perspectivismo ameríndio. É claro que se trata de uma etnologia, voltado ao estudo dos conceitos nativos como conceitos antropológicos. Portanto compreendo que essa é uma etnologia que estuda os nativos e não os “nativos digitais” (Malini, 2016, p. 8).

De acordo com o autor a ideia não é transpor a teoria do perspectivismo ameríndio para o ambiente digital, mas, pelo contrário, a ideia é emular a teoria como instrumental filosófico para estudar os nós (perfis) em rede, ou melhor, para mapear as interações de humanos e não humanos nas redes.

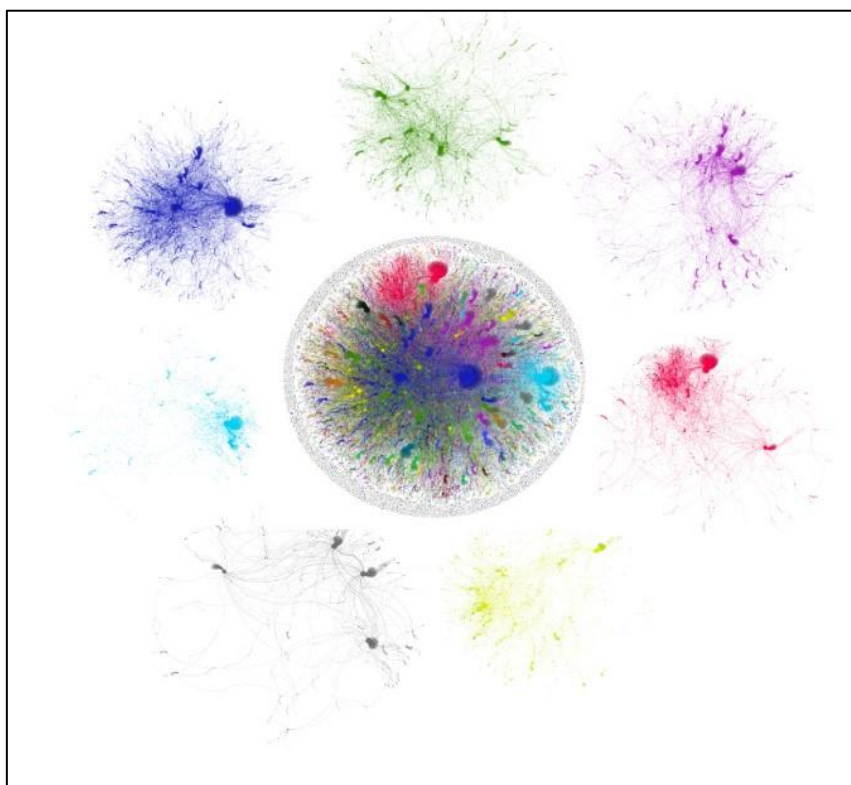
A teoria do perspectivismo coloca o Outrem como relação, em primeira instância.

Essa concepção de Outrem, como uma estrutura ou relação, é

perfeitamente compatível com minha interpretação sobre as estruturas de rede, à medida que estas têm como seu componente mais elementar a *relação*. A cooperação associativa – entre pessoas, entre coisas, entre perfis – são rastros que retratam visualmente, através de desenhos de redes, relações de múltiplas entidades entre si (Malini, 2016, p. 9).

As relações podem ocorrer de diferentes modos traçadas entre os perfis e os compartilhamentos ou comentários, entre os perfis e os objetos interativos, entre os perfis e entidades digitais. Onde existir uma relação, existirá uma rede, um perfil que conecta outros. “Então a tarefa do pesquisador de rede é a de compreender as disputas, as posições, as parcerias, as controvérsias, as associações, isto é, as perspectivas inscritas nessas relações em rede” (Malini, 2016, p. 9-10).

Figura 2 – Tweets com a hashtag #VemPraRua



Fonte: Printada do artigo de Malini (2016, p. 11).

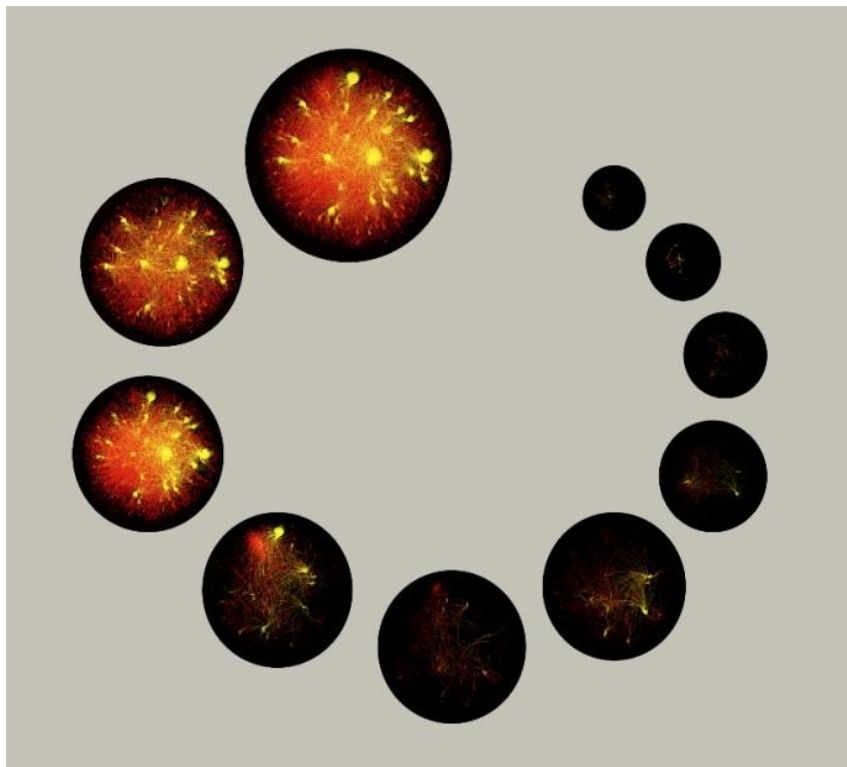
Na quarta parte do artigo, o autor fala sobre *cartografar perspectivas* apresentando duas figuras (aqui representadas pelas Figuras 2 e 3). A Figura 2 mostra os tuítes enquanto a Figura 3 mostra os retuítes em relação à *hashtag* #VemPraRua. De acordo com Malini (2016, p. 10-11), a Figura 2

demonstra como os perfis se atraem por afinidades conceituais (*perspectivas*), posicionando-se, por causa disso, em territórios

distintos numa rede. Já a [...] [Figura 3] revela a escalada temporal de retweets com a hashtag #VemPraRua, entre o dia 15 até o 17 de junho de 2013 (quando eclodem as mobilizações no Brasil).

O autor afirma que os nós da Figura 2 apresentam perspectivas topológicas, ou seja, redes que se associam por uma afinidade conceitual, interpretando cada qual a seu modo (ativista, governista, conservador) a *hashtag* #VemPraRua.

Figura 3 – Retweets com a hashtag #VemPraRua



Fonte: Printada do artigo de Malini (2016, p. 11).

Já a Figura 3 apresenta perspectivas temporais, para cada período de tempo emerge uma associação distinta de perfis, assim,

demonstrando como uma rede é produto de um tempo social específico, o que explica o porquê de determinado tempo exista mais celebridades que protagonizam uma mobilização e outros que são os ativistas que coordenam a difusão da informação (Malini, 2016, p. 11).

O autor tenta mostrar por meio das Figuras 2 e 3, que a concepção globalizante de uma rede é falsa, ou seja, que todos estão no mesmo espaço/tempo, com o mesmo objetivo de mobilização e difusão, quando na verdade há uma relação assimétrica de poder entre os usuários, tal fato explica porque alguns grupos não se correlacionam, se diferenciado:

(1) pela posição (no espaço-tempo) que ocupam em relação às partes do todo, ou seja, o quão de repulsão e de atração esses emaranhados possuem entre si; (2) e pelo ponto de vista que são construídos, em contraposição à repulsa aos outros que constituem na mesma rede (Malini, 2016, p. 12).

De acordo com o autor, três aspectos do perspectivismo em rede devem ser levados em consideração. O primeiro se refere a que todos os pontos de vista em uma rede se manifestam como força conceitual aglutinadora (o ponto de vista). Essa força aglutinadora é representada na forma de *clusters*, que analisados em separado operam discursos, imagens, discussões, afinidades, entre outras, que fazem com que a comunidade prospere as relações. O segundo se refere a que os pontos de vista estão sempre em uma localização (temporal ou espacial). Sua topologia permite que se localizem em relações de distanciamento ou proximidade, de antagonismo ou convergência, de centralidade ou periferia, criando dessa forma um mapa de relações. Terceiro, os pontos de vista criam dinâmicas de poder, eles que elegem as redes hegemônicas das informações, dos produtos, marcas, dentre outros, definindo os perfis mais influentes neutralizando ou sobrepondo outros pontos de vista.

Os perfis em redes apresentam perspectivas temporais e topológicas e, de acordo com o autor para se apreender essas duas categorias o pesquisador precisa traçar um percurso metodológico seguindo as etapas de: Coleta, Mineração, Visualização, Modularização, Modelagem e Reprocessamento de Dados. A fase de Coleta de Dados foi realizada pelo *software Ford*, programa do Laboratório de estudos sobre Imagem e Cibercultura (LABIC).

Ele [o *software*] se conecta diretamente a API Search do Twitter e coleta até dez termos simultâneos que possam ter sido mencionados pelos usuários até nos últimos sete dias. Essa busca pode ser feita em todos ou em diferentes idiomas (Malini, 2016, p. 14).

A etapa de Mineração de Dados consiste em transformar um arquivo *json*²⁴ em um arquivo de texto (*tweet.csv*), “que contém 42 colunas, cada qual correspondendo a um metadado de um *tweet*. Exemplo, a coluna ‘text’ contém todos os caracteres de um *tweet* (ou seja, a mensagem)” (Malini, 2016, p. 14). Por meio do programa *Ford* é feito um *Parse* no arquivo *tweet.csv*. Um *Parse* é responsável por gerar arquivos que englobem os tuítes favoritos, *hashtags* mais frequentes, as *urls*, os retuítes mais

²⁴ Do inglês *JavaScript Object Notation* (Notação de Objetos *JavaScript*), é um formato de arquivo simples, do tipo chave-valor, para representar dados que podem ser compartilhados em várias tecnologias. Para saber mais acesse o site: https://www.w3schools.com/js/js_json_intro.asp.

frequentes, as palavras mais populares, número de usuários por dia, hora e minuto. “Além disso, o *Parse Ford* ainda gera como resultado arquivo de grafos, que poderão ser plotados em *softwares* de visualização de grafos” (Malini, 2016, p. 15).

A etapa de Visualização de Dados consiste em aplicar um algoritmo de modularidade, no arquivo *network_RT.gdf* obtido na etapa anterior, que permite por meio de cores associar argumentos em uma rede. Esse processo é denominado clusterização²⁵ em teoria dos grafos. Em seguida foi aplicado o *layout Force Atlas 2*, é “quando o grafo ganha forma de rede em função de lógica algorítmica baseada na atração dos pontos que mais se relacionam e dispersão daqueles que menos se relacionam” (Malini, 2016, p. 15). Por último, são atribuídos os valores de graus a cada um dos usuários que recebeu ou gerou retuítes, por meio da estatística *Weighted Degree*²⁶. “A medida de Grau, combinada com a atividade de publicação de um perfil, demonstra o grau de participação e engajamento numa controvérsia, causa ou discussão online” (Malini, 2016, p. 17).

A etapa de Modelagem de Tópicos consiste em tematizar os tuítes objetivando calcular o volume de tuítes que determinado assunto têm em uma coleção de dados (*dataset*). Esse processo gerou sete grandes temas (rótulos), a saber: *Ocupar as Ruas, Avaliação de Governos, Copa do Mundo, Crítica a Mídia, Violência, Reforma Política e Demandas Sociais*. “Cada um desses sete tópicos foi detalhado em subtópicos, permitindo a geração da linha do tempo dos temas relevantes, comparando os dois anos distintos do #VemPraRua no Brasil” (Malini, 2016, p. 17).

A fase de Modularização consiste em identificar no *software Gephi* os *clusters* existentes numa dada rede, para cada *cluster* é gerado uma lista de usuários. Depois disso, na área chamada “Laboratório de Dados”, no *Gephi*, são exportados os nomes desses usuários, por *cluster*, através de um arquivo que é salvo como ‘*usernames.csv*’. “Cada *cluster*, portanto, terá uma lista de usuários (*usernames.csv*) distinta” (Malini, 2016, p. 17).

Por último, temos a fase de Reprocessamento de Dados, a qual consiste em unir os arquivos *usernames.csv* e *tweets.csv*. O *software Ford* vai gerar os mesmos arquivos da etapa de Mineração, mas agora customizados a partir da lista de usuários

²⁵ Agrupamento de dados.

²⁶ Em português: Grau Ponderado, é a medida da importância de um nó em uma rede, levando em consideração o peso das conexões que ele possui (informações retiradas da IA Gemini – <https://gemini.google.com>, acesso em: 27 fev. 2024).

existente no arquivo usernames.csv.

Com isso, rapidamente, os pesquisadores perceberão que cada módulo (“usernames.csv”) carrega um conjunto próprio do vocabulário, significações, relações, mediadores etc. É a isso que chamamos de *perspectivas* (Malini, 2016, p. 17).

Na quinta parte do artigo, o autor discute as *perspectivas topológicas* do movimento ativista: Movimento Passe Livre (MPL/SP) e de alguns partidos políticos como PT e PSDB, em relação à *hashtag* #ContraTarifa circulada nas redes sociais. O MPL/SP, lança em janeiro de 2015 seu perfil no antigo *Twitter* (@mpl_sp), desencadeando uma guerra de narrativas digitais que, num primeiro momento entra em confronto com a Polícia Militar (PM/SP) - @pm_sp, que passa a narrar as manifestações do MPL/SP a partir de seu ponto vista na rede. Num segundo momento, as narrativas se estendem para o político, envolvendo o PT, “formando três perspectivas homogêneas e antagônicas que explicitam *dinâmicas de poder* totalmente distintas” (Malini, 2016, p. 18). Se, de um lado a perspectiva do movimento MPL era focada no ato da manifestação em si, de outro, os partidos PT e PSDB tinham perspectivas contrárias ao movimento, pois,

lançavam o conceito de que o MPL se tornara “inocente inútil” para criticar o governo Haddad (responsável por aumentar a tarifa de ônibus) e financiava o extremismo político dos *Black Blocs*²⁷, este último argumento também povoa o conceito, pela direita, das redes governista tucana, que fundida as redes da Polícia Militar, que trata de criminalizar a ação do MPL, vinculando-o a “atos de vandalismo” (Malini, 2016, p. 20).

Tanto a polícia quanto os partidos tentaram desqualificar as manifestações, embora legítimas, numa tentativa de cercear os direitos dos trabalhadores. A rede tucana que se coadunava com a rede da PM foi

fornecendo continuamente elementos (muitos deles, forjados farsamente) que desqualificam a causa a partir dos conceitos criadores de um pânico social, como “os mascarados”, “os infiltrados” e os “vândalos”, operações para reduzir a adesão da população trabalhadora à sua causa própria (Malini, 2016, p. 20).

²⁷ *Black bloc* (do inglês *black*, preto; *bloc*, agrupamento de pessoas para uma ação conjunta ou propósito comum de *block*: bloco sólido de matéria inerte) é uma tática de ação direta, de corte anarquista, empreendida por grupos de afinidade que se reúnem, mascarados e vestidos de preto, para protestar em manifestações de rua, utilizando-se da propaganda pela ação para desafiar o *establishment* e as forças da ordem. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Black_bloc. Acesso em: 20 fev. 2024.

O autor, por meio de nuvens de palavras, mostra a força aglutinadora dos conceitos expressos em cada uma das redes. Na rede MPL os conceitos são centrados no movimento histórico de lutas: “manifestação”, “protesto”, “aumento”, “tarifa” etc. Também circulam temas como: “bomba”, “polícia”, “detidos”, “confronto”, talvez em resposta à brutalidade dos policiais no embate nas ruas. Já o vocabulário da rede psdbista se configura em: “vândalos”, “atacaram”, “pedras”, “vagabundos” etc. Tais pontos de vista tem como objetivo enaltecer os policiais e criminalizar os manifestantes. Por último, a rede petista tenta blindar Fernando Haddad, trazendo outros temas, por exemplo, a questão hídrica no estado de São Paulo. Suas perspectivas trazem o vocabulário: “alckmin”, “sabesp”, “falta d’água” e escândalos da gestão do PSDB (“trensão”, por exemplo: superfaturamento em licitações dos trens). “O importante é perceber que esses foram exemplos de pontos de vista em rede [que] são perspectivas topológicas, possuindo uma *posição* que demarca relações de proximidade ou de distanciamento entre eles” (Malini, 2016, p. 22).

Na última parte do artigo, o autor traz as *perspectivas temporais* em relação à *hashtag* #VemPraRua. Faz uma comparação entre os protestos ocorridos de 17 a 21 de junho de 2013 com as manifestações ocorridas nos dias 13 e 15 de março de 2015. As duas manifestações tinham como objetivo convocar pessoas por meio das redes sociais para ocupar as ruas. “Mas, há de fato, elementos comuns que unificam esses dois momentos históricos brasileiros? Sim, há, mas por associações políticas diferentes” (Malini, 2016, p. 22). As duas manifestações giravam em torno de questões políticas e anticorrupção, no entanto, as de 2015 são coordenadas e lideradas (há a presença de líderes) e pouca associação com a dinâmica das reivindicações de 2013.

As reivindicações de 2013 estavam alinhadas às revoltas globais (Estados Unidos, Europa, África), nestes locais pedia-se também a ocupação das ruas. “A crise não era só econômica, era um mal estar com governos democráticos e despóticos” (Malini, 2016, p. 23). Mas, por outro lado, as reivindicações de junho de 2013 foram mais além, englobando causas de diferentes redes, dentre elas podemos citar: @ContraoEstatutoDoNascituro, #CuraGay, #PareBeloMonte, #PEC37, #Mensalao, #LiberacaoDaMaconha, #OPovoNaoÉBoboForaRedeGlobo. Tais *hashtags* mostraram que parte da população estava procurando divorciar as estruturas de poder (político, midiático, jurídico).

Por divórcio entendemos: ampliação da autonomia da sociedade civil, que passava a desejar um novo pacto social, a radicalização de direitos à cidade, ao seu próprio corpo e as condições de vida fora do neodesenvolvimento lulista (Malini, 2016, p. 24).

O movimento de 2013, praticamente estava no anonimato nas redes, até o momento de ocupação das ruas e do Congresso Nacional pelos manifestantes. O movimento driblou os algoritmos, se materializando nas ruas, no físico, no real. Esse fato alavancou a *hashtag* #VemPraRua, que passou a ocupar as redes de políticos, artistas, imprensa, dentre outras redes. A velocidade de adesão ao movimento nas redes, forçou o Congresso a aprovar rapidamente medidas populares e obrigou a imprensa a rever sua posição contrária ao movimento.

As manifestações de março de 2015, popularmente chamada de movimento dos “coxinhas”, derivam das de junho de 2013. No entanto as manifestações de 2013, de caráter mais global se diferenciam das de 2015, que pareceu ser mais setorizada. “O cenário de 2015 é algo bem distante daquele Brasil Grande de 2013, que globalmente fazia do país um lugar em franco crescimento e referência de estabilidade para o mundo” (Malini, 2016, p. 25).

Em 2015 enfrentávamos ainda os mesmos problemas de 2013, na segurança, na política, na sexualidade, na questão racial. No entanto, os protestos comandados pela massa verde-amarela (“coxinhas”) tinham como objetivo a construção de um país dividido politicamente, a tal polarização política, insana e inútil que presenciamos nos dias atuais. Se em 2013 os políticos, artistas e mídia chegaram depois, em 2015 eles já se faziam presentes nas redes, inflamando, liderando, viralizando uma disputa entre vermelhos (esquerda) e amarelos (direita). Dá-se início a guerra dos *bots*.

O uso intenso de robôs é um sintoma da própria indigência desse binarismo político, uma vez que a função desses bots nacionais é a de atacar e de defender visões partidárias e ainda aquecer a temperatura, com muita trolagem, dos eventos que lhes convêm, deixando pouco espaço para as possibilidades de eclosão de justos fatos e discursos políticos, uma vez que esses robôs juntos com os ‘bots vivos’ (militantes pagos ou não na rede), atacam as hashtags, derrubam-nas ou as colonizam (Malini, 2016, p. 26).

Com a disseminação de *bots* humanos e não humanos nas redes, tanto da esquerda quanto da direita, o Brasil se tornou polarizado, sem espaço para diálogos. O que assistimos, principalmente nos dias atuais, é que um partido quer aniquilar o outro, pouco se vê de propostas, de projeto de nação. Essa binarização política se

reflete na população em suas opiniões *on-line* e *off-line*, ou se é de esquerda ou de direita, não existe nada além disso! “Eis agora o dilema das lutas: ocupar o meio, refundar as mediações” (Malini, 2016, p. 27).

1.1.4 Síntese das Três Perspectivas de Análise do Discurso Digital

Retomando, resumidamente as três perspectivas abordadas em linhas anteriores. Iniciemos com Paveau que apresenta, metaforicamente, na forma de um dicionário a sua teoria ecológica do discurso, não para uma simples consulta, onde se localiza a palavra, recupera seu significado e a utilize corretamente, pelo contrário, a autora conceitua o verbete e discute a sua utilização social, linguística, filosófica e técnica na *web*. A autora pensou a sua obra como um manual de referência (de A - Algoritmo a T - Tuíte) para a consulta de alguns verbetes que permeiam os ambientes digitais, não todos, isso seria impossível, uma vez que a sociedade e as tecnologias são dinâmicas, se reinventam a cada dia, criando novos conceitos, padrões e teorias. A obra de Paveau se preocupa com o discurso nos ambientes digitais, os DDN, os quais só existem na *web* e não em outro lugar. Tal fato cria novos desafios para AD tradicional que, na maioria das vezes, trabalha com *corpus* pré-digitais ou a internet para o *corpus*. De acordo com Paveau, esse tipo de análise se constitui em uma linguística dualista, onde se separa o linguístico do extralinguístico, o humano do não humano, o social do técnico. Na visão da autora, os ambientes digitais perpassam a linguística tradicional, tanto nos aspectos técnicos quanto sociais, pois um discurso nascido na *web* é dotado de características de formulação, circulação e sentidos muito diferentes daqueles originados fora da rede. Não há nenhum controle sobre o discurso primeiro, ou melhor, falando no “internetês”, sobre o *post* primeiro. Este é ampliado, transformado e ressignificado pelas várias *affordances* (botões, *hashtags*, *links*, dentre outras) que os ambientes digitais disponibilizam aos internautas. Os DDN são plurissemióticos, se perdem no ciberespaço, se estendem, se relacionam com outros discursos e mudam de forma. Essas características requerem um novo olhar para os DDN, ou seja, uma nova forma de analisá-los à luz de uma linguística simétrica, ecológica, que leve em consideração não somente os aspectos linguageiros, mas também os aspectos técnicos e sociais que estão latentes na *web*.

Passemos agora às ideias de Dias, a qual toma o discurso digital como um elemento político-ideológico que expressa as relações de produção, reprodução e

poder em uma sociedade capitalista. Na primeira parte de sua obra a autora fala sobre a relação entre sujeito, tecnologia e circulação e menciona que tais relações afetam a linguagem-sujeito-mundo, onde o discurso não se descola do contexto da enunciação. Afirma que a tecnologia não é neutra e que o imperativo tecnológico exclui as outras evoluções tecnológicas (a oralidade, a escrita, por exemplo), quando na verdade deveria potencializá-las. A autora preconiza que “algo fala” ao se referir aos ritos de passagem do mundo físico para o virtual (por exemplo, da escola para a e-escola²⁸, do urbano para o e-urbano etc.). Fala que “algo pensa”, ao se referir às visões futurísticas de outrora e que estão se materializando nos dias atuais, a evolução das IAs, são um exemplo. A autora fala também sobre autoria em tempos de discursos digitais, embora se saiba que as máquinas “falantes” são programadas por seres humanos, na rede a autoria parece não ter importância, embora cada usuário possa ser identificado pelo seu número de IP, a maioria deles utiliza pseudônimos em seus perfis. Finalizando a primeira parte, a autora diz que cada pessoa que alimenta a *web* com suas informações está se transformando em um “sujeito de dados”, assujeitado à máquina e às grandes empresas capitalistas que detêm o controle das informações na internet. Na segunda parte de sua obra, a autora fala sobre arquivo, memória e espaço. Ela fala que a *web* potencializa o conceito de arquivo em AD, pois as plataformas digitais juntam em um só lugar pessoas, arquivos, memórias, instituições, ideologias, entre outros, criando dessa forma uma memória digital, não podendo ser medida, totalizada e controlada. Como exemplo disso, a autora traz movimentações realizadas fora do país (evento ocorrido na Espanha contra a lei da mordaza), onde as pessoas se transformaram em holograma para protestar em frente aos órgãos públicos do governo daquele país; e, também em nosso país, destacando os movimentos sociais: #movimentovamosjuntas” e página no *Facebook*: “HOJE A AULA VAI SER NA RUA”. No primeiro movimento mulheres eram convocadas via *web* a se unirem e andarem juntas nas ruas para não sofrerem nenhum tipo de violência, no segundo alunos foram convocados via redes sociais a irem para as ruas apoiarem as reivindicações de seus professores. Tais movimentos mostram o poder das redes digitais e como elas podem articular o urbano com o digital em uma verdadeira ciberdemocracia. Na última parte de sua obra, a autora fala de política, língua e escritura. Ela considera os *posts* na *web* como escrituras do sujeito,

²⁸ O “e”, do inglês de *electronic* (eletrônico).

pois cada *post* inscreve um registro/marca no sujeito, um gesto político. Os rastros deixados pelo sujeito na *web* dizem muito sobre ele, o constituem político-ideologicamente na rede. A autora também fala das relações de poder em relação à língua que se estendem para o meio digital, algumas pessoas são hostilizadas por não usar a norma culta da língua. Existe na *web* personagens como os *Grammar nazi* (cf. Paveau, 2021), que se intitulam os “Guardiões da Gramática”, hostilizando toda e qualquer forma de escrita fora da norma culta. No entanto, sabemos que na *web* novos códigos linguísticos são gerados e usados (fala-se o famoso “internetês”), fala-se por economia de palavras, por memes, por *emojis*, por outros códigos. Isso escapa a qualquer controle que se possa tentar fazer, essa é a beleza da rede, a sua rebeldia e ubiquidade. Por último, em sua obra, a autora destaca a dimensão técnica do silêncio que, embora pareça ser impossível silenciar um discurso na *web*, isso ocorre de várias maneiras, pela configuração das plataformas digitais (limitação de caracteres), pelos usuários (um discurso mina o outro), pelos donos dos ambientes (exclusão de um *post* ou vídeo, de uma conta), por outros discursos (discursos de ódio, de discriminação, por exemplo).

Por último, temos os postulados de Malini com sua teoria do método perspectivista que combina três teorias: a antropológica, a do ator-rede e a dos grafos para analisar perfis de rede no *Twitter* por meio das *hashtags*: #ContraTarifa e #VemPraRua. Num primeiro momento o autor discute os pontos de vista, que para ele são visões de mundo, perspectivas, pontos em comum que diferenciam e conectam os seres. Esse é o principal interesse do autor, ou seja, coletar, processar e analisar mensagens (pontos de vista) postados/compartilhados nas redes sociais pelos seus usuários. O autor analisa os perfis dos usuários por meio da teoria ator-rede de Latour, definindo os perfis como atores-rede, uma vez que um perfil divide o mesmo espaço com outros perfis na rede (amigos, parentes, seguidores etc.). A teoria ator-rede não estuda a totalidade, pelo contrário, entende a totalidade como a soma das singularidades. Para esta teoria, ao navegar em uma rede social, o usuário não parte do singular para o geral, pelo contrário, ele parte do singular para os ainda mais singulares. A totalidade se resume aos cruzamentos dos perfis. Em relação às perspectivas em rede, o autor usa o conceito antropológico dos ameríndios, teoria desenvolvida por Eduardo Viveiros, na qual toda espécie se enxerga como humana e as outras como não humanas, assim, humanos e não humanos dividem o mesmo espaço com pontos de vista diferentes. A ideia foi utilizar de maneira filosófica essa

teoria para mapear as conexões feitas entre humanos e não humanos nas redes sociais. Dessa forma, foi possível identificar as relações dos perfis com os perfis, dos perfis com as entidades, dos perfis com as *affordances*. Para cartografar as perspectivas, Malini com auxílio de *softwares* para mineração de dados coletou e analisou tuítes e retuítes, mostrando que os perfis se aproximam por afinidade conceitual ou temporal. Ele argumenta que o conceito de rede globalizante (todos no mesmo espaço/tempo) é falso, pois em cada período existem associações de perfis distintas e há relações de poder entre os usuários, ora de atração, ora de repulsão. Para o autor, três importantes aspectos do perspectivismo devem ser levados em consideração, a saber: a) todos os pontos de vista de uma rede se apresentam como uma força conceitual aglutinadora (o ponto de vista); b) os pontos de vista sempre estão localizados no espaço/tempo (distância ou proximidade; convergência ou divergência; centro ou periferia); e, c) pontos de vista engendram relações de poder (redes hegemônicas, marcas, produtos, perfis mais influentes ou que sobrepõem outros perfis). Ao final das análises, o autor constatou que o movimento de 2013 (#ContraTarifa) acabou por originar o movimento de 2015 (#VemPraRua), embora as manifestações de 2013 mais globais se diferissem das de 2015, um pouco mais setorizada. Isso culminou numa luta entre esquerda *versus* direita, inflamada pelos humanos e não humanos que coexistem nas redes digitais. Ao que parece uma luta insana e sem fim, em que cada lado tem sua própria perspectiva (seu ponto de vista).

Depois do que foi apresentado e discutido nesta subseção, percebemos que as três teorias sobre ADD, ora se distanciam (ver Quadro 1), ora se aproximam. Como pontos em comum elencamos:

- ✓ todas elas reconhecem o estudo e análise do discurso digital na contemporaneidade;
- ✓ todas elas reconhecem a natureza multimodal e interativa do discurso digital;
- ✓ embora se diferenciem quanto à abordagem, todas elas propõem um método de análise do discurso digital de forma inovadora;
- ✓ todas elas se baseiam em um abordagem interdisciplinar;
- ✓ todas elas abordam a questão da identidade *on-line* e da construção de uma nova sociedade: a em rede; e,
- ✓ todas elas propõem uma análise crítica do discurso digital que leve em conta as relações de poder, discurso e sociedade.

Os três enfoques acima descritos sobre ADD são sintetizados no Quadro 1.

Quadro 1 - Quadro-síntese das três perspectivas de ADD

(continua)

	PAVEAU (2021)	DIAS (2018)	MALINI (2016)
Abordagem	Análise com diferentes métodos de AD, em especial, uma abordagem ecológica do discurso digital.	Análise centrada na matriz francesa, em especial nas ideias de AD de Michel Pêcheux e Eni P. Orlandi para estudar político-ideologicamente os discursos digitais.	Análise com base no método perspectivista pautada em três teorias: antropológica, ator-rede e grafos.
Objeto	Foco em uma ampla gama de formas e práticas do discurso digital, incluindo gêneros textuais, plataformas e ferramentas digitais.	Foco em como o digital molda a construção de identidade, a experiência espacial, a memória e o arquivo nas redes sociais.	Foco em um método específico: o perspectivista, para analisar os pontos de vistas emitidos pelos perfis dos usuários no antigo <i>Twitter</i> em relação às hashtags: #ContraTarifa (2013) e #VemPraRua (2015).
Método	Organização de verbetes na forma de um dicionário para consulta, não somente do conceito, mas de suas aplicações sociotécnicas, sociolinguísticas e filosóficas.	Analisar político-ideologicamente os discursos digitais.	Análise com base no método perspectivista pautado nas teorias: antropológica, ator-rede e grafos. Coleta, organização, processamento e clusterização dos dados (retirados do antigo <i>Twitter</i>) por meio de <i>softwares</i> especializados para essa tarefa.

(conclusão)

	PAVEAU (2021)	DIAS (2018)	MALINI (2016)
Principais Pontos	<ul style="list-style-type: none"> - Obra organizada na forma de um dicionário com 31 verbetes; - Análise baseada em AD incorporando elementos de outras áreas (Computação, por exemplo); - Oferece uma visão crítica e inovadora das formas e práticas discursivas que se desenvolvem nos ambientes digitais; - Considera as especificidades das plataformas e dos discursos digitais nelas produzidos; - Cria o conceito de tecnodiscurso, para diferenciar as produções digitais das pré-digitais; - Propõe uma análise ecológica dos DDN, considerando o ambiente e os produtores de tais discursos como dois elementos coconstituídos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Obra organizada a partir dos temas sujeito, espaço memória e arquivo; - Análise baseada em AD, pautada nas ideias de Michel Pêcheux e Eni P. Orlandi; - Desconstrução do sujeito jurídico, surgimento do “sujeito de dados” assujeitado à máquina; - Construção e negociação de identidades nos ambientes digitais; - Potencialização da memória em ambientes digitais: facilidade de arquivamento, compartilhamento e acesso às informações nas redes; - Relação entre o discurso digital e o poder; - Ética digital no uso, na produção e no compartilhamento de conteúdos; - Desafios do discurso digital. 	<ul style="list-style-type: none"> - O artigo está organizado em três grandes temas: antropologia, relações em redes digitais e clusterização; - Análise baseada no método perspectivista; - Discussão dos perfis (do singular para os ainda mais singulares) – teoria do ator-rede; - Comutação de ponto de vista – teoria do perspectivismo ameríndio; - Cartografia dos diferentes pontos de vistas (espaciais e temporais) emitidos na rede social (antigo Twitter) marcados pelas hashtags: #ContraTarifa (2013) e #VemPraRua (2015); - Coleta, processamento e análise de informações por meio de <i>softwares</i> que associam padrões (clusterização); - Pontos de vista: se apresentam como força conceitual aglutinadora; estão sempre em uma localização (temporal ou espacial); e, criam dinâmicas de poder.

Fonte: Elaborado pelo autor.

1.2 DISCURSOS DIGITAIS NATIVOS: OS TECNODISCURSOS

Os discursos digitais nativos, ou simplesmente, *tecnodiscursos*, “no qual o tecno- e o -discursivo são cointegrados, contribuindo igualmente para a produção tecnodiscursiva” (Paveau, 2021, p. 162), são aqueles produzidos dentro dos ambientes digitais na *web* e que não existem fora deles. São os discursos produzidos pelo humano e o não humano, numa relação simétrica humano-máquina, onde não se separa o produtor do discurso do seu ambiente de produção, é uma relação de coconstrução discursiva.

Os tecnodiscursos, por serem produzidos em ambientes digitais, herdam características diferentes daqueles discursos produzidos em ambientes não digitais. Tais características fazem parte das *affordances* que compõem os ambientes digitais, dentre elas podemos destacar: *links*, URLs, botões, notificações, cores, modo de configuração dos ambientes, usuários, dentre outras. Toda essa gama de possibilidades para os escritores que frequentam os ecossistemas digitais faz com que os tecnodiscursos integrem pelo menos seis características marcantes, que de acordo com Paveau (2021) são: composição, deslinearização, ampliação, relacionalidade, investigabilidade e imprevisibilidade. Passemos, nas linhas que seguem, a explicar cada uma delas.

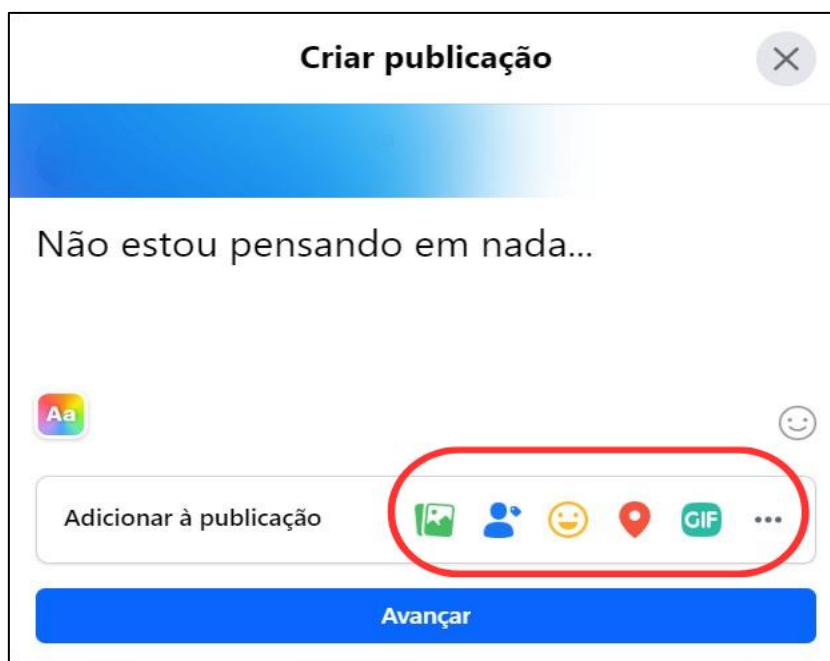
1.2.1 Composição

Todo tecnodiscurso é de natureza compósita, pois reúne o linguageiro e o técnico ao mesmo tempo (ver Figura 4)²⁹.

Um *post* na *web* pode reunir em um único texto: um *link*, uma *hashtag*, uma imagem, um vídeo, um botão, um *emoji*. Essas possibilidades são mostradas na Figura 4 (destaque em vermelho). No momento da criação de uma publicação no *Facebook* observam-se as opções de adicionar elementos em um texto. Ainda que o *post* não combine todos esses elementos, seja um texto simples criado no *Facebook* (ver Figura 4), a ação do internauta ao entrar no ambiente digital e digitar o texto já o transforma em um *compósito*, pois a produção não se separa do ambiente, é uma relação de coconstrução discursiva humano-máquina.

²⁹ Por uma questão de preservação da face, optamos por ocultar os nomes dos internautas em todas as figuras apresentadas nesta tese.

Figura 4 - Criação de um post no Facebook



Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir de um print no Facebook.

Pensando no compósito, o observável, então não poderia se restringir somente ao texto digitado (“Não estou pensando em nada...” – ver Figura 4) na caixa de diálogo aberta pelo ambiente digital, mas também a todo o conjunto do ambiente: o texto, a caixa, os elementos da caixa, a disposição dos elementos, as cores, os ícones, os metadados etc. Paveau (2021, p. 119) nos alerta que:

Se quisermos dar conta dos discursos nativos da internet, devemos adotar uma perspectiva que vá além da ideia de uma separação entre o linguístico e seus exteriores, sobretudo técnicos, e modificar a concepção de língua para pensá-la como constituída com o outro.

A Figura 4 demonstra o momento da criação de um *post*, nada foi adicionado ao texto e ele já se configura como um compósito. Ao ser publicado ele poderá ser ampliado por meio de comentários, ou melhor, ele poderá ser deslinearizado por outros elementos compósitos (*links*, *hashtags*, imagens, vídeos), se tornando uma produção plurissemiótica e multimodal.

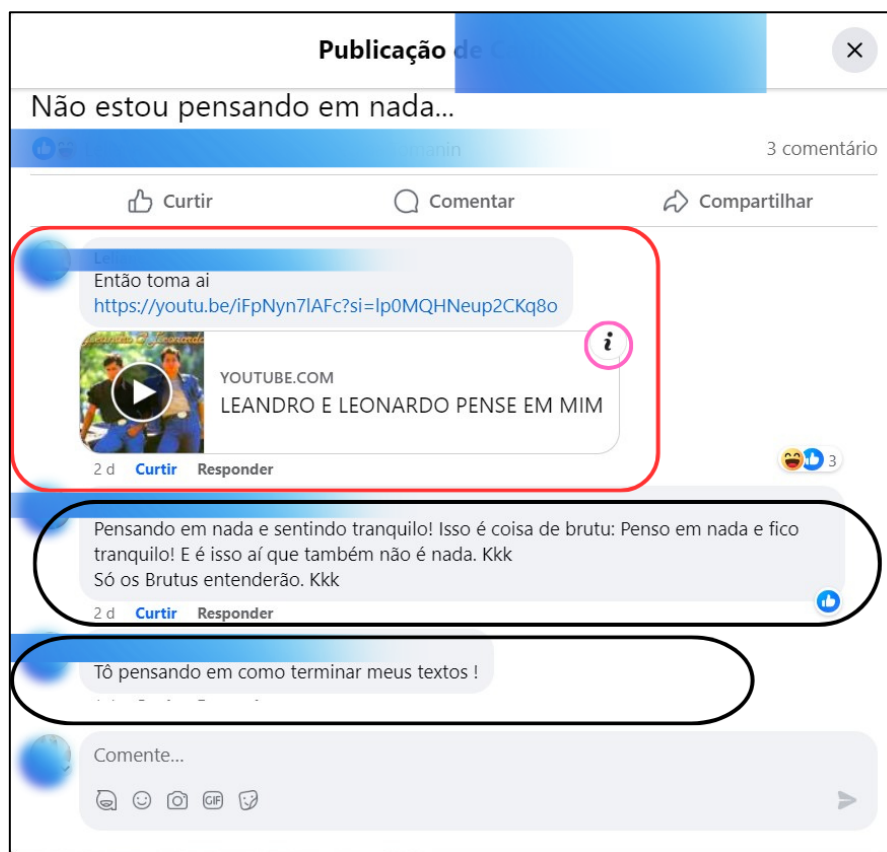
1.2.2 Deslinearização

Um discurso digital pode ou não ser deslinearizado, isso dependerá se na sua criação ou na sua ampliação (por meio de comentários, por exemplo) ele receber quaisquer elementos clicáveis “que direcionem o texto fonte e seu leitor para outro discurso, em outra janela do navegador e outra situação de enunciação” (Paveau,

2021, p. 58).

A Figura 5 ilustra o processo de *deslinearização* ou não de um discurso digital nativo, onde verifica-se que o discurso fonte: “Não estou pensando em nada...” gerou três comentários, sendo dois não deslinearizados (destacados em preto) e um deslinearizado (destaque em vermelho), onde o comentador escreve um comentário: “Então toma ai...” seguido de um *link* para um vídeo no *Youtube*. Percebemos, no comentário (destaque em vermelho) uma deslinearização visual, marcada por um *link* postado pelo comentador e destacado na cor azul (pelo ambiente digital) e o outro *link* criado abaixo (pelo ambiente digital) com a capa do vídeo, a indicação da plataforma e o nome da música, bem como um botão *i* (destaque em rosa) para mais informações sobre o vídeo em destaque no *link*.

Figura 5 - Deslinearização de um discurso no Facebook



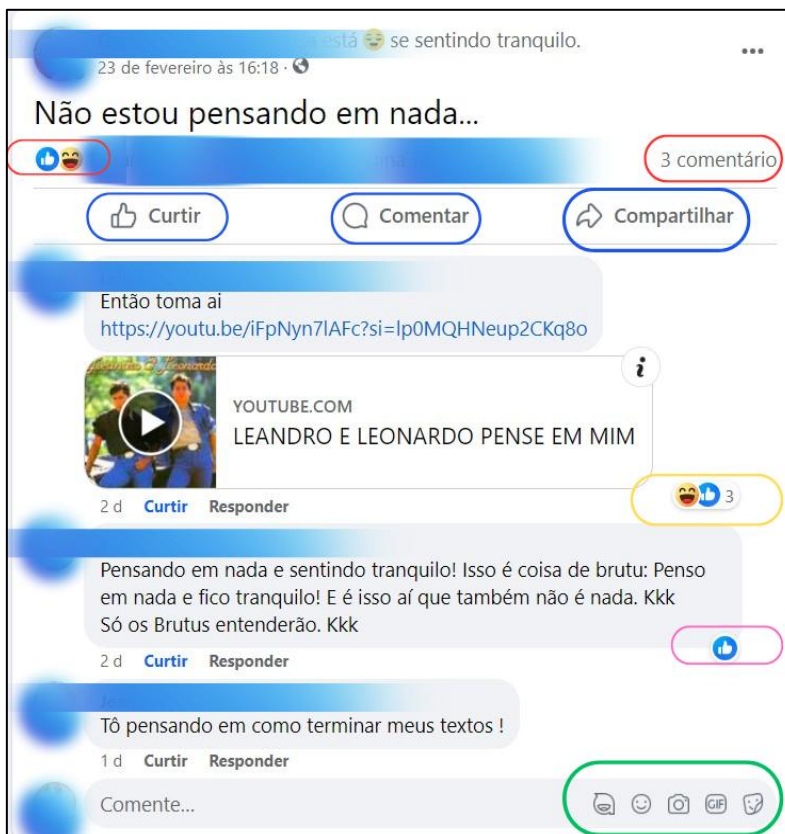
Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir de um print no Facebook.

“A deslinearização, portanto, tem uma existência visual material e manifesta” (Paveau, 2021, p. 146). O ato de deslinearizar um discurso é uma coconstrução humano-máquina, a partir das informações do comentador o ambiente vai inserindo outras informações e estilizando a mensagem (ver Figura 5).

1.2.3 Ampliação

“Os discursos digitais nativos revelam uma enunciação ampliada” (Paveau, 2021, p. 59), ampliada pelas várias *affordances* das plataformas digitais: botões (curtir, comentar, compartilhar), *hiperlinks*, *emojis*, dentre outras.

Figura 6 - Ampliação de um discurso no *Facebook*



Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir de um print no Facebook.

Todos esses elementos, citados acima, ampliam a escrita humana, o escritor e o leitor se fundem nas plataformas digitais, escrevendo e lendo ao mesmo tempo na *web*. O ato de comentar (ver Figura 6 – destaque em azul) ilustra bem essa *ampliação* enunciativa, pois o discurso fonte pode ser comentado, curtido, compartilhado pelo próprio autor ou pelas outras pessoas que coexistem na sua rede. De acordo com Paveau (2021, p. 53):

Nessa perspectiva, o computador e os ecossistemas da escrita digital ampliam as capacidades de escrita dos humanos permitindo-lhes realizações que a mão e a caneta não permitem, e abrindo-lhes novas possibilidades de expressão e comunicação.

Na Figura 6 os destaques em vermelho, amarelo e rosa ilustram que o discurso fonte: “Não estou pensando em nada...” foi ampliado de várias formas diferentes,

acessando os metadados da publicação, temos: 3 comentários, 3 curtidas, 3 *emojis*. A ampliação ocorre, ainda, pela inserção do *hiperlink* inserido no primeiro comentário. Como forma de ampliação, o autor do discurso fonte poderia comentar todos os comentários, o próprio comentador pode comentar seu comentário ou editá-lo, comentar os outros comentários, dentre outras ampliações.

Todos os comentadores ou publicadores podem comentar inserindo elementos no texto como: figurinhas, avatares, *emojis*, dentre outros (ver Figura 6 – destaque em verde). “Nos contextos digitais, a instância enunciativa não é mais, com efeito, assimilável a uma figura única, o enunciador, como ainda querem as teorias dominantes em ciências da linguagem” (Paveau, 2021, p. 54). Para a autora temos um enunciador ampliado pelas várias *affordances* das plataformas digitais da *web* e também um enunciador coletivo, “uma coletividade constituída por vários escritores, explícita e visualmente manifesta” (Paveau, 2021, p. 55).

1.2.4 Relacionalidade

“Qualquer enunciado on-line é materialmente relacional, o que constitui uma propriedade nova em relação aos enunciados pré-digitais” (Paveau, 2021, p. 311).

Figura 7 - Relacionalidade do hiperlink



Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir de um print no Facebook.

De acordo com a Paveau, tal *relacionalidade* pode se manifestar em muitos níveis, dos quais elencamos aqui:

- ✓ relação com outros discursos por meio da deslinearização hipertextual;

- ✓ relação com o ambiente digital onde o discurso é produzido; e,
- ✓ relação com os internautas envolvidos no processo de subjetivação de escrita e leitura dos discursos digitais nativos, “e que torna os tecnodiscursos ideodigitais, isto é, dependentes do ponto de vista único do internauta” (Paveau, 2021, p. 311).

Ao clicarmos no botão (i) referente ao primeiro comentário (ver Figura 5 – destaque em rosa), teremos acesso aos metadados da ferramenta digital onde foi criado e está hospedado o *hiperlink*, neste caso, o *Youtube* (ver Figura 7). Isso é uma relacionalidade entre o *hiperlink* e seus metadados.

De acordo com Paveau (2021) a relacionalidade dos tecnodiscursos influencia de forma significativa na prática da pesquisa em AD. Para ela o observável deve ser analisado levando-se em consideração: a) a relacionalidade material: tem a ver com os aparelhos informáticos, as plataformas digitais, enfim todo o ambiente digital, que configuram e moldam a forma de escrita e leitura, por exemplo: a configuração da cor dos *hiperlinks* e a limitação de caracteres. Tais fatores geram mudanças significativas no texto, “que deve impelir o pesquisador a retrabalhar as noções operatórias em análise do discurso para lhes permitir melhor operacionalidade e validade” (Paveau, 2021, p. 313); b) a metodologia ecológica: como um tecnodiscurso é um compósito que reúne aspectos languageiros e técnicos, não se pode perder na análise as dimensões relacionais e compósitas que os ambientes digitais oferecem. “A relacionalidade dos tecnodiscursos implica igualmente escolhas metodológicas para a coleta de dados e a construção dos observáveis” (Paveau, 2021, p. 313); e, c) a dimensão idiodigital: o internauta é quem, na maioria das vezes, determina de que forma os enunciados surgem e como eles serão configurados e em que contextos. “Os dados languageiros de internet são, nesse sentido, subjetivos e diferem, dos dados discursivos pré-digitais cujas formas e formatos são fixados em suportes de papel ou em registros estabilizados” (Paveau, 2021, p. 314).

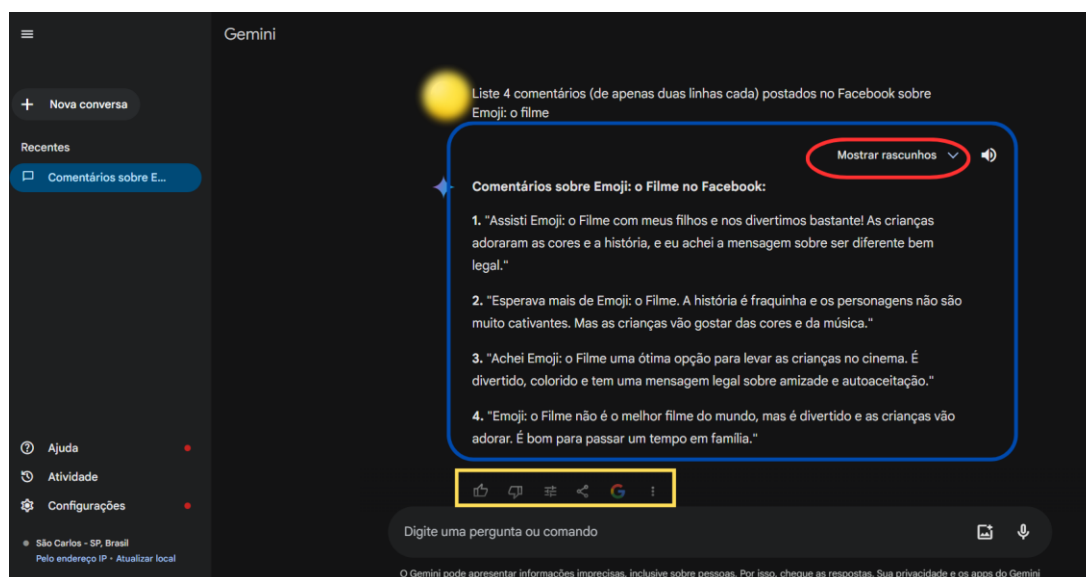
1.2.5 Investigabilidade

“Os discursos digitais nativos se inscrevem, no sentido material do termo, num universo que nada esquece e que é percorrido por ferramentas de busca e de redocumentação” (Paveau, 2021, p. 59).

Para ilustrar a *investigabilidade* de um discurso na *web*, optamos por utilizar a

IA do *Google* (<https://gemini.google.com/>), que a partir de uma entrada simples em seu *prompt* de comando como: “Liste 4 comentários (de apenas duas linhas de cada) postados no Facebook sobre Emoji: o filme”, a IA rastreou o *Facebook* e devolveu 4 comentários (Figura 8 – destaque em azul). Além dos comentários que são visíveis na tela da IA, é possível ver outros na parte “Mostrar rascunhos” (Figura 8 – destaque em vermelho). A IA oferece também alguns botões (Figura 8 – destaque em amarelo) para o internauta classificar a resposta em boa ou ruim, modificar a resposta (mais curta, mais longa, mais profissional etc.), compartilhar, entre outras opções.

Figura 8 - Investigabilidade no Gemini do Google



Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir de um print no Gemini.

Utilizando a IA fizemos um processo de rastrear informações com base em um discurso fonte (digitado no *prompt* de comando da IA), a qual foi capaz de relacionar, investigar e trazer para a tela outros discursos, estas são características fundantes dos tecnodiscursos. “Eles são, portanto, investigáveis, ou seja, localizáveis e coletáveis para eventuais menções, utilizações, repetições, [análises] etc.” (Paveau, 2021, p. 59).

1.2.6 Imprevisibilidade

“A imprevisibilidade dos tecnodiscursos resulta da impossibilidade de o enunciador-escritor prever a forma, a circulação ou mesmo o conteúdo de suas produções languageiras on-line” (Paveau, 2021, p. 249). Isso é perceptível, por exemplo, no *Facebook* quando na postagem ou no comentário é inserido um *hiperlink*, o texto muda para a cor azul. Se o *hiperlink* for para um vídeo do *Youtube*, o ambiente

já cria uma capa *linkada* do vídeo (ver Figura 5 – destaque em vermelho) e insere alguns metadados. Por causa dessa *imprevisibilidade* da ferramenta, o conteúdo original muda de forma, há uma coconstrução discursiva humano-máquina.

Ao falar de imprevisibilidade, Paveau, cita alguns elementos que tornam os tecnodiscursos imprevisíveis, são eles:

- ✓ **hipertextualidade:** ao escrever um texto em um ambiente digital, embora para o locutor-escritor essa construção seja linear, a maneira como o mesmo será ativado ou ampliado pelo leitor não lhe é acessível, é imprevisível. “Ao inserir links, o locutor-escritor antecipa alguns percursos de leitura, mas de uma maneira limitada: o devir da materialidade de seu texto lhe é desconhecido” (Paveau, 2021, p. 250);
- ✓ **compartilhamento:** o compartilhamento de informações de um ecossistema a outro pode mudar o sentido, a forma e o conteúdo do discurso-fonte, tornando-o imprevisível. Sobre o assunto, Paveau (2021, p. 250) argumenta que: “A cultura do compartilhamento na web social implica uma circulação importante de documentos (escritos, orais, fotográficos, videográficos, multimidiáticos) de um ecossistema a outro”. Um *link* pode informar uma coisa e o seu conteúdo outra, ou mensagens falsas (*fake news*) ou imagens podem circular e se fazer entender por um grande número de internautas como conteúdos totalmente confiáveis e verdadeiros;
- ✓ **viralização:** “é um poderoso fator de imprevisibilidade no que diz respeito aos lugares de circulação, à natureza dos receptores e aos efeitos de sentido produzidos” (Paveau, 2021, p. 251). Muitas pessoas anônimas ganham reconhecimento na mídia por meio da viralização (“Caneta azul, azul caneta...”, música que se tornou um viral na *web* e deixou famoso, o até então desconhecido, Manoel Gomes). A viralização não serve só para memes e entretenimento, também é uma arma poderosa para grandes corporações venderem produtos, os quais nem sempre precisamos, e para os políticos venderem informações falsas como verdadeiras para se elegerem, por exemplo; e,
- ✓ **leitor inesperado e lurker:** leitores inesperados se utilizam da *web* para acessar conteúdos, antes apenas disponíveis a um público restrito (conteúdos pré-digitais para as universidades). Um leitor inesperado pode ser capaz de se apropriar de um conteúdo na *web*, estudá-lo, modificá-lo e discuti-lo com um

especialista da área. Por outro lado, temos o *lurker* (do verbo em inglês *to lurk* – esconder-se), internauta que visualiza e lê um conteúdo, mas nunca intervém no mesmo, mas ajuda em sua circulação *on-line* e *off-line*.

Essas duas figuras, O leitor inesperado e o *lurker*, desempenham um papel na elaboração dos discursos on-line porque eles podem ser sobredestinatários padrão, ou seja, os destinatários não identificados pelo usuário, mas mesmo assim, atingidos por seu discurso (Paveau, 2021, p. 253).

Em síntese, trouxemos neste capítulo um quadro teórico-metodológico embasado nas ideias de Marie Anne Paveau, Cristiane Dias e Fábio Malini. Tais teorias sobre ADD sustentaram nossas análises ao longo do texto, principalmente em relação aos aspectos tecnodiscursivos (composição, relação, investigação, imprevisibilidade, deslinearização e ampliação) que permeiam os discursos digitais nativos, em especial no nosso *corpus* de pesquisa.

2 CONSTITUINDO O CORPUS: PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO DE PESQUISA

“Os corpus digitais nativos levantam questões de primeira ordem para os linguistas do texto, do discurso e da interação, que devem repensar seus dispositivos metodológicos” (Paveau, 2021, p. 144). Nesse sentido, apresentamos neste capítulo o caminho teórico-metodológico da pesquisa. Primeiramente contextualizando e constituindo o *corpus* de análise. Na sequência apresentando os objetivos e a questão de pesquisa. Por último, apresentando o percurso teórico-metodológico trilhado, construído e materializado.

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO E CONSTITUIÇÃO DO CORPUS

Selecionamos inicialmente como *corpus* principal, a produção cinematográfica *Emoji: O Filme*. Como o foco do trabalho é analisar discursos digitais, partimos desse filme para analisar, num primeiro momento, os elementos da relação discursiva entre humano-máquina, pautado na teoria enunciativa de Maingueneau (2008, 2013, 2015) entrelaçada com teorias que discutem a questão das tecnologias digitais na atualidade.

O filme narra a aventura de três emojis: *Gene (Meh)*, *Hi-5 (“Bate Aqui”)* e *Jailbreak (“Rebelde”)*³⁰ que vivem na cidade de *Textópolis*, local onde vivem todos os *emojis*, cada um assumindo uma função específica. Cada um dos três *emojis* têm um propósito: *Gene Meh* quer ser aceito pelos pares e trabalhar no cubo; *Hi-5* quer voltar a ser um *emoji* favorito; e, *Jailbreak* quer morar em um *app* na nuvem. A aventura se passa dentro do celular de *Alex*, um garoto do ensino médio que, como a maioria, é viciado em celulares. O filme traz elementos importantes da cultura contemporânea, ou melhor, da cibercultura, dentre eles podemos elencar: comunicação icônica, hibridismo, *hackerismo*, hipertexto, imersão em redes sociais, aplicativos, tecnodiscurso, tecnografismo, “internetês”, dentre outros. Entendemos que esses elementos permeiam os discursos digitais nativos e suscitam questões muito importantes para análise da comunicação na sociedade contemporânea.

Cabe trazer aqui, brevemente, uma distinção entre *emoji* e *emoticon*. O termo

³⁰ Doravante *Gene Meh*, *Hi-5* e *Jailbreak*. Todos os *emojis* citados ao longo da tese aparecerão com o nome original em inglês.

emoticon (junção das palavras *emotion* + *icon*) é predecessor do termo *emoji*. “Primeiramente usado em 1982, o *emoticon* foi uma ideia proposta pelo professor Scott Fahlman, da Universidade Carnegie Mellon (Pittsburgh, EUA), para diferenciar o uso de *e-mails* sérios dos que continham alguma piada” (Moro, 2016, p. 60). Os primeiros símbolos criados pelo professor Scott Fahlman, há 40 anos, foram: :-) para representar uma carinha feliz; e, :(para representar uma carinha triste. Depois disso, outros símbolos foram criados e se alastraram pela internet (alguns exemplos são: ;), lol, *-*). Para consultar os significados dos exemplos, aqui mencionados, e ver mais símbolos de *emoticons* visite o site: <https://geranicks.com/significado-dos-emoticons/>. Assim, um *emoticon* (emoção + ícone), é simplesmente uma combinação de símbolos do teclado para gerar uma mensagem gráfica que expresse algum sentimento. Com o passar do tempo, no ano de 1995, Shigetaka Kurita, transforma os símbolos em imagens gráficas (😊, 😞, por exemplo) denominadas *emojis*. De acordo com Moro (2016, p. 60): “A palavra surgiu derivada da junção de dois termos em japonês: ‘e’ (que significa ‘imagem’) + ‘moji’ (que significa ‘letra’)”. A partir de então os *emojis*, como forma de comunicação contemporânea, muito aceita, principalmente pelos adolescentes, se espalharam por todos os ambientes *web* e chegaram também ao cinema.

Para constituir o *corpus* de pesquisa realizamos: a) a coleta de comentários sobre o filme em duas redes sociais; b) a transcrição das cenas principais do filme; e, c) a submissão do roteiro pré-elaborado (ver Apêndice A) no ChatGPT. Essas etapas foram detalhadas na seção 2.4, subseções 2.4.1 e 2.4.2 deste capítulo.

Para ampliar nosso *corpus* de pesquisa, utilizamos o ChatGPT³¹. Desse modo, na próxima seção abordaremos, de forma breve, a evolução das IAs, ao longo do tempo até os dias atuais em que elas estão em grande evidência, principalmente pelo uso massivo do ChatGPT.

³¹ O interesse por incluir o ChatGPT na pesquisa veio de uma experiência realizada na disciplina Estágio supervisionado de capacitação docente em linguística 1, cursada no segundo semestre do ano de 2022, durante o doutoramento no Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFSCar. Fui monitor de estágio e desenvolvi uma atividade para que os alunos produzissem um gênero acadêmico (resumo ou resenha) por meio do ChatGPT, até então novidade para eles e para mim naquela época. A atividade foi muito produtiva e interessante.

2.2 DOS PRIMÓRDIOS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL ATÉ O CHATGPT

Passemos a falar um pouco sobre Inteligência Artificial, trazendo uma questão central e que é o título da obra de Santaella (2023): *A inteligência artificial é inteligente?* Antes de ler todo o livro, a autora sugere já na contracapa que quem acredite definitivamente que a IA não é inteligente, já de início abandone a leitura de seu livro. “De qualquer maneira, uma coisa é certa: a IA está aqui, lá, acolá, onipresente” (Santaella, 2023, p. 14). Estava presente, também, em outrora, pois os estudos sobre IA vem de longa data, por meio da evolução de teorias matemáticas e computacionais, desde 2500 a.C. com a invenção do ábaco pelos Sumérios e outros instrumentos de cálculos manuais e mecânicos, passando pela invenção dos enormes computadores à válvula, e depois pela compactação deles por meio de transistores e circuitos integrados, até os dias atuais com a presença dos potentes computadores (de todas as formas e tamanhos) e aparelhos celulares bem compactos e munidos de aplicativos super inteligentes. Ademais,

considera-se que a IA, como disciplina, teve início em 1956, quando um grupo de cientistas se reuniu no Dartmouth College para uma conferência de verão, visando esclarecer alguns temas ligados ao que era chamado, na época, de “máquinas inteligentes”, ou seja, usar os computadores, que começavam a se popularizar na academia, para simular o pensamento humano, e daí o surgimento da expressão Inteligência Artificial. Embora a conferência de Dartmouth tivesse diversos pontos de pesquisa, um deles em especial, as redes neurais, logo se tornou alvo de muita atenção pela notável capacidade de acertar previsões que demonstrava em processos complexos e não lineares, bem como pela curiosidade que os “cérebros eletrônicos” despertavam na população leiga (Scheidegger, 2021, n.p.).

Apesar dos esforços de se criar “cérebros eletrônicos” por meio de redes neurais se remontar à década de 1950, foi a partir do ano de 2010 que ocorreu o *boom*, ou seja, a popularização da IA. Várias ferramentas e algoritmos foram criados para sofisticar os sistemas de IA impulsionados pelo crescente desenvolvimento e a massiva utilização dos *smartphones*. Dá-se início ao “aprendizado profundo” com a criação de assistentes virtuais dotados de IA, por exemplo, a Siri da *Apple*. De acordo com Kaufman (2022, n.p.):

Essa relativamente nova técnica de aprendizado de máquina é denominada de “redes neurais de aprendizado profundo” (*deep learning neural networks*, DLNN) pela inspiração no funcionamento do cérebro biológico. A técnica é capaz de lidar com dados de alta dimensionalidade, por exemplo, milhões de *pixels* num processo de

reconhecimento de imagem [ou sintetizar uma grande massa de textos]. Além disso, seus algoritmos estabelecem correlações nos dados não perceptíveis aos desenvolvedores humanos, origem do problema da interpretabilidade ou “caixa-preta”.

Desde então a IA seguiu várias trilhas, mas podemos aqui resumir, de acordo com Santaella (2023) em: sistemas baseados em regras; computadores que jogam *games*; visão computacional; e, processamento de linguagem natural. O representante do sistema baseado em regras foi, sem sombra de dúvidas, o programa de conversação ELIZA que deu origem aos *Expert Systems* (Sistemas Especialistas), “sempre baseados em regras dedutivas do tipo ‘se...então’, as quais, com o tempo, certamente se multiplicaram em sistemas mais robustos, por centenas de ‘se...então’” (Santaella, 2023, p. 24). Na trilha dos computadores que jogam *games*, os primeiros programas de IA tentavam simular como os humanos jogavam xadrez. Esses esforços geraram o *Deep Blue* da IBM que venceu um grande campeão mundial de xadrez, Boris Kasparov; e o *Deep Mind*, do *Google*, que venceu o maior jogador de Go do mundo, Lee Sedol. A visão computacional apesar de se desenvolver lentamente foi um grande avanço para os sistemas baseados em IA. Atualmente, graças ao *Deep Learning* “os computadores são capazes de processar e detectar objetos em imagens e vídeos de um modo similar aos humanos” (Santaella, 2023, p. 24). E, por último temos o Processamento de Linguagem Natural (doravante, PLN), que iniciou com sistemas para tradução de línguas e, hoje já são capazes de analisar sentimentos expressos em textos. “Esses modelos são muito utilizados nos *chatbots* de modo a habilitá-los a compreender e dar respostas coerentes às perguntas humanas” (Santaella, 2023, p. 25).

Esse processo evolutivo da IA culminou na origem do ChatGPT, em outubro de 2022, um *chatbot* capaz de devolver *outputs* (resultados de saída) a partir um *input* (dados de entrada) no seu *prompt* de comando, realizando processamentos, análises, comparações e aprendizagem em uma vasta massa de textos selecionadas de vários bancos de dados. Podemos resumir o ChatGPT como uma plataforma de pergunta-resposta, uma conversa com um robô. O funcionamento de seu algoritmo de IA é muito mais complexo que isso, pois combina *Chat* (funcionalidades de um *chatbot*) com *GPT* (*Generative Pre-trained Transformer* – Transformador Generativo Pré-Treinado), um dos maiores modelos de linguagem do mundo. Basicamente, é um *chat* que se utiliza de redes neurais para o processamento de linguagem natural.

Quando se fala sobre o ChatGPT, pode-se assumir a ideia de que o *Google* já

fazia ou faz isso com seu revolucionário *translate* ou o seu motor de busca. De certo modo, sim, pois, a partir de uma palavra (ou palavras-chave) ou perguntas digitadas no *prompt* do motor de busca do *Google*, ele lista conteúdos relacionados com a entrada. É um tipo de IA, mas a diferença entre o motor de busca e o ChatGPT, é que o primeiro, lista os conteúdos a serem lidos e, a partir deles, a pessoa produz seu próprio conteúdo; já o segundo, utiliza o GPT que, de acordo com Murta (2024, p. 16) é “um modelo de linguagem natural que é capaz de gerar textos que parecem ter sido escritos por um ser humano”, mas que, na verdade foi produzido pela máquina que foi programada por um humano. Se bem que o *Google* também já tem seu *chatbot* baseado em IA, é o *Gemini* (<https://gemini.google.com/>), mas por hora, nos concentremos no ChatGPT.

O modelo de linguagem GPT trabalha como um simulacro do cérebro humano. Biologicamente nosso cérebro trabalha com um vasto conjunto de neurônios que se interconectam (redes neurais), por meio de sinapses, para processar informações que “ocorre em paralelo, e em várias camadas de neurônios, permitindo ao cérebro realizar tarefas complexas, como o reconhecimento de padrões, memória e aprendizado” (Murta, 2022, p. 17). Já o GPT trabalha com redes neurais artificiais, ela é base do sistema de IA, opera por meio de parâmetros (175 bilhões) que se assemelham às sinapses do cérebro humano.

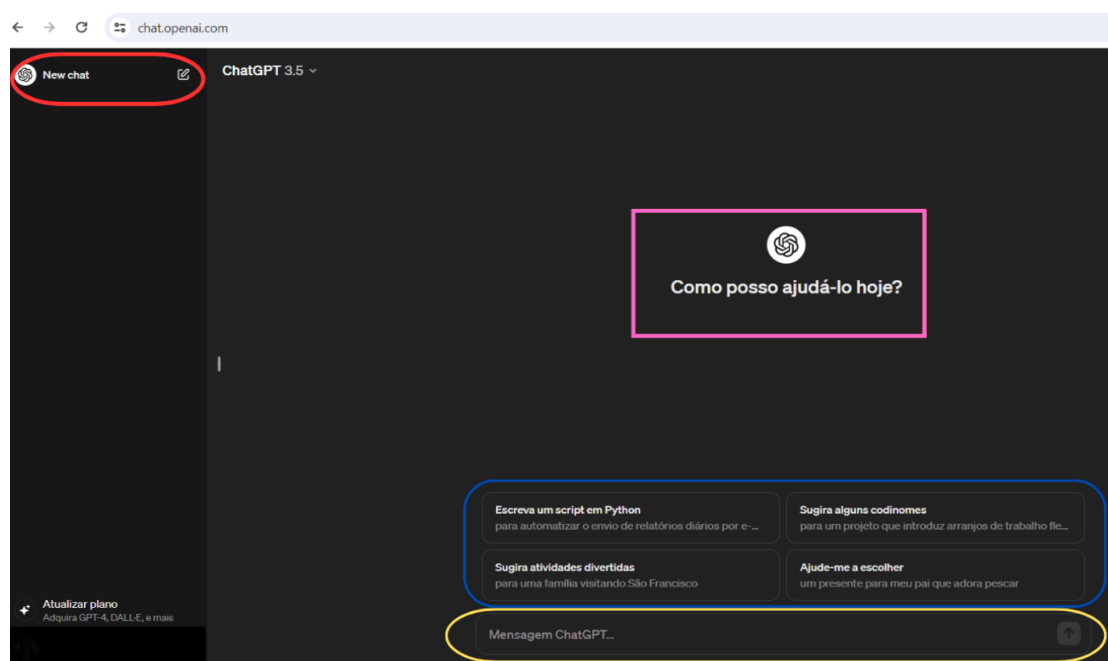
Comparando com o cérebro humano: temos 100 bilhões de neurônios e, estima-se, 100 trilhões de sinapses (conexões entre neurônios). Então nosso cérebro tem aproximadamente 500 vezes “mais parâmetros” que o Bot (Murta, 2022, p. 18).

No entanto, mesmo a IA sendo mais limitada que o humano, em muitas tarefas produz resultados mais eficientes e rápidos. Atualmente, é comum ver notícias de máquinas inteligentes (*Deep Blue* e *Deep Mind*, por exemplo) derrotando seres humanos em jogos, em cálculos, argumentações, entre outros. Há pessoas maravilhadas com tais acontecimentos, outras céticas quanto ao assunto, pois afirmam que por trás das IAs existem humanos, assim, compreendem que humanos derrotam outros humanos por meio de recursos sofisticados tecnologicamente. Consoante com os céticos, Baudrillard (2011, p. 122) afirma que: “De maneira mais ampla, para estar à altura do homem, a máquina precisaria tê-lo inventado, também aí já é muito tarde”.

O ChatGPT pode ser utilizado em sua versão gratuita (ChatGPT 3.5) com

apenas um pequeno cadastro no site: <https://chat.openai.com/>, ou por meio de *login* e senha utilizando contas de *e-mail* do *Google*, da *Microsoft* ou da *Apple*. Existe também as versões pagas (ChatGPT 4.0, 4o e outras), no valor de mais ou menos 20 dólares atualmente. Dentre as muitas funcionalidades implementadas nas versões mais atuais, a IA é capaz de receber um *input* de uma imagem e gerar *outputs* sobre a mesma (por exemplo: receber o *input* de uma imagem com ingredientes e devolver *outputs* de várias receitas que podem ser feitas com os ingredientes da imagem).

Figura 9 - Ambiente do ChatGPT



Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir de um print no ChatGPT.

A Figura 9 mostra a interface do ChatGPT 3.5, seu ambiente é bem simples e intuitivo. Basicamente, é separado em duas áreas, a saber: a) do lado esquerdo (na área menor) temos em “*New chat*” (destaque em vermelho) a opção de solicitar uma nova conversa e, a partir da interação com o *bot*, a IA vai criando um histórico das conversas neste local; e, b) do lado direito (na área maior) em “Como posso ajudá-lo hoje?” (destaque em rosa), logo abaixo estão disponíveis quatro botões (destaque em azul) para uma possível interação com a IA e, mais abaixo desses botões está posicionado o *prompt* de comandos da IA (“Mensagem ChatGPT...” – destaque em amarelo), onde é possível interagir com a IA por meio de perguntas e respostas. Vale ressaltar que a interface da IA se diferencia de uma versão para outra e recebe atualizações constantes.

A questão da produção de conteúdo por uma IA suscita várias discussões

sobre processos de autoria e plágio. Atualmente, tem-se a ideia de que, transportando o discurso para um ambiente *on-line*, onde é possível gerar uma produção discursiva entre uma IA e um ser humano, dissolve-se a noção de autoria. Por meio de um *input* dado à IA é possível que ela combine conteúdos de vários autores armazenados em vários bancos de dados *on-line* devolvendo um conteúdo inédito e autoral. Daí surgem questionamentos: Autoral de quem? Da IA? Do humano solicitante? Dos dois? Dos bancos de dados? De todos? De momento o estudo da autoria não faz parte do nosso trabalho, assim finalizamos o assunto com o que preconiza Maingueneau (2010, p. 46):

É perfeitamente possível que a internet crie progressivamente novos procedimentos de rarefação e de certificação dos textos, que emergem de novas formas de coexistência e de interação com o mundo do impresso tradicional. A evolução constante das tecnologias e dos comportamentos sociais só pode suscitar uma instabilidade generalizada e duradoura. Um analista do discurso conseqüente é obrigado a tomar conhecimento das transformações da autoralidade que isso não deixará de provocar.

O que sabemos é que a IA está onipresente e, talvez a maior preocupação em tempos atuais é como ela vai mudar nosso o jeito de pensar, já que a mente humana é muito mais rica e criativa, pois foi capaz de inventá-la. Talvez devamos pensar e produzir junto com ela, já que ela está totalmente integrada em nossas vidas.

2.3 OBJETIVOS E QUESTÃO DE PESQUISA

Constituído o *corpus* de pesquisa, nosso objetivo primeiro foi compreender como se estabelecem as relações entre o real (*off-line*) e o virtual (*on-line*). Surge, então, nossa importante questão de pesquisa: - **A coconstrução discursiva humano-máquina esfarela o dualismo digital na contemporaneidade?** No intuito de responder à questão, procedeu-se, primeiramente em uma análise pré-digital de *Emoji: O Filme*, embasados na teoria enunciativa de Maingueneau (2008, 2013, 2015) relacionada com as teorias de Virilio (1996), Baudrillard (2011), Han (2017), Castells (1999), Lévy (2011) e Santaella (2007) objetivando primeiramente:

- ✓ compreender a partir de uma leitura discursiva dos comentários dos internautas sobre *Emoji: O Filme* em duas diferentes redes sociais, o posicionamento de diferentes atores sociais sobre essa produção cinematográfica;

- ✓ descrever/interpretar as diferentes cenas genéricas que constituem *Emoji: o Filme*;
- ✓ descrever/interpretar as diferentes cenografias que constituem as diferentes cenas genéricas de *Emoji: O Filme*; e,
- ✓ com base na descrição/interpretação das cenas genéricas e suas constitutivas cenografias de *Emoji: O Filme* relacioná-las com as teorias sobre tecnologias digitais para compreender como se estabelece a dualidade real/virtual e virtual/real.

Nosso objetivo segundo, foi verificar o funcionamento do tecnodiscurso (Paveau, 2021), fazendo uma análise digital de *Emoji: O Filme* procurando compreender e descrever, pautados em uma abordagem ecológica, como ocorre os processos tecnodiscursivos em ambientes *web*, em especial àqueles realizados por uma IA. Para alcançarmos nosso objetivo segundo, à luz da teoria de Paveau (2021), foram elencadas algumas metas:

- ✓ criar um roteiro pré-elaborado (ver Apêndice A) de perguntas (*inputs*) para interagir e colher informações (*outputs*) da IA ChatGPT;
- ✓ mobilizar nas análises, além do conceito de tecnodiscurso, outros como: enunciação ampliada, produto, hipertexto, enunciador digital, tecnografismo dentre outros, com vistas a aprofundar, comprovar em que medida eles podem explicar os processos tecnodiscursivos ocorridos na *web*; e,
- ✓ verificar nas análises como se dá a coconstrução discursiva humano-máquina em ambientes *web*.

2.4 CAMINHO METODOLÓGICO

Emoji: o filme foi nosso pequeno *corpus* de pesquisa. “Um *corpus* pode ser constituído por um conjunto mais ou menos vasto de textos ou de trechos de textos, até mesmo por um único texto” (Maingueneau, 2015, p. 39). Na nossa pesquisa, tais textos foram retirados das cenas e dos comentários dos internautas que compõem o filme em análise. Pequeno *corpus*, de acordo com Moirand, é de suma importância para apreender momentos discursivos e analisar fatos da atualidade. A autora enfatiza que:

Se o apelo aos “pequenos corpus” se mostra uma prática frequente, no que se refere aos primeiros dados exploratórios, a fim de construir o grande corpus de dados, conforme a prática da linguística

“equipada”, eles tornam-se o único recurso que temos quando pensamos na maneira de dizer e de pensar a atualidade e quando queremos lidar com a colocação em palavras dos fatos do mundo “no instante mesmo em que são registrados” (Moirand, 2020, p. 20).

Consoante com Moirand, acreditamos que a análise do pequeno *corpus* trouxe elementos da atualidade, embora o filme seja do ano de 2017, apresenta em seu enredo temas muito atuais e que são vividos/experimentados hodiernamente, um novo tipo de comunicação, principalmente, por meio de celulares: “o ‘iconotexto’ para designar as produções semióticas em que imagem e fala são indissociáveis” (Maingueneau, 2015, p. 160).

2.4.1 Instrumentalização da Análise Pré-Digital

Para constituir o *corpus* inicial de pesquisa, seguimos as etapas de seleção e organização de dados elencadas abaixo:

1. coletamos na íntegra em 22/04/2024, 200 (duzentos) comentários, sendo 100 (cem) do *Facebook* e 100 do *Youtube* por meio da ferramenta *Export Comments* (<https://exportcomments.com>)³². Para essa tarefa, primeiramente fizemos uma pesquisa no motor de busca do *Google* para coletar as URLs das redes sociais selecionadas, nas quais estavam os comentários sobre o nosso *corpus*. Em seguida, os comentários foram extraídos gerando dois arquivos em formato de planilha do *Excel*. Depois de filtrados e analisados, restaram um total de 120 (cento e vinte) comentários (60% do total), sendo 60 (sessenta) para cada rede social, os quais foram organizados nos Quadros 3 a 10; e,
2. assistimos, ouvimos e transcrevemos, com o maior nível de detalhes, as cenas mais relevantes de *Emoji: O Filme*. Foram selecionadas 22 (vinte e duas) transcrições de texto, as quais foram agrupadas por temas nos Quadros 12 a 17.

Na primeira etapa denominada como **análise pré-digital**, as transcrições e comentários do filme foram analisados pautados na teoria enunciativa de

³² Cabe ressaltar aqui que a primeira opção que tentamos para recolher os comentários foi o ChatGPT, que na época não conseguia acessar dados da internet. Daí partimos para a IA *Gemini* do *Google* que conseguiu trazer os comentários, mas ao fazermos vários testes na IA, percebemos que ela estava fabricando os discursos, ou seja, eles não eram comentários postados por pessoas nas redes sociais, apenas se aproximavam deles. Isto mostra a característica tecnodiscursiva de imprevisibilidade (Paveau, 2021) quando usamos ambientes digitais que pode enviesar a pesquisa.

Maingueneau (2008, 2013, 2015), mais especificamente, nos conceitos sobre as *cenar de enunciação (englobante, genérica e cenografia)*. Sobre a cena de enunciação, Maingueneau (2015, p. 117), assim, a define:

O termo “cena” [...] apresenta a vantagem de poder referir ao mesmo tempo um quadro e um processo: ela é, ao mesmo tempo, o espaço bem delimitado no qual são representadas as peças (“na cena se encontra...”, “o rei entra em cena”), e as sequências das ações, verbais e não verbais que habitam esse espaço (“ao longo da cena”, “uma cena doméstica”).

Na vida estamos sempre encenando, ou seja, desempenhando papéis na sociedade: de professor, de médico, de policial, de cientista, de *influencer* digital, entre outros. Tais papéis nos impõem um quadro e um processo que moldam os nossos discursos. “Nossa personalidade é tecida de múltiplos ‘papéis’, que nos são atribuídos. Encontramo-nos sempre confrontados com o paradoxo de uma teatralidade da qual não podemos sair” (Maingueneau, 2015, p. 117). Quando um professor ministra aula para o seu próprio filho, não age como um pai de família, mas sim como um representante de uma instituição de ensino, como um mestre que deve ensinar e cobrar de seus discentes de forma imparcial. Ele então sai do papel de pai para “encenar” o de professor, papel determinado para aquele espaço/tempo sala de aula. “Um gênero de discurso mobiliza seus participantes por meio de um papel determinado, mas não em todas as suas determinações possíveis” (Maingueneau, 2015, p. 118).

A cena de *enunciação*, de acordo com Maingueneau (2015, grifo nosso) é composta de três cenas. A primeira é a cena *englobante*, a qual identifica o tipo de discurso empreendido na enunciação. Assim, afirma o autor:

Os produtores de discursos derivados de determinada cena englobante devem, por meio de sua enunciação mostrar que se conformam aos valores prototipicamente relacionados ao locutor pertinente para o tipo de atividade verbal em pauta: assim, um político deve ser “um homem de convicções”, um funcionário, um homem “devotado” ao serviço público etc. (Maingueneau, 2015, p. 119).

A segunda é a cena *genérica*, que determina as normas de um discurso, as finalidades, o espaço-tempo, os papéis para os autores, entre outros. São associadas aos gêneros discursivos, de acordo com Maingueneau (2015, p. 121-122) da seguinte forma:

- *Uma ou mais finalidades*: supõe-se que os locutores sejam capazes de atribuir uma (ou várias) finalidade(s) à atividade da qual participam, para poder regular suas estratégias de produção e interpretação de enunciados [...].
- *Papeis para os parceiros*: A cada um desses papéis são atribuídos direitos e deveres, bem como competências específicas [...].
- *Um lugar apropriado para seu sucesso*: pode se tratar de um lugar fisicamente descritível (uma escola, um tribunal, uma sala de banquete...), mas para a Web, para emissões de rádio e de TV, para textos escritos, trata-se de espaços de outro tipo [...].
- Um modo de inscrição *na temporalidade*, que atua em diversos eixos: a periodicidade ou a singularidade das enunciações, sua duração previsível, sua continuidade, seu prazo de validade.
- *Um suporte*: um “texto” não é um conteúdo que tomaria emprestado de maneira contingente algum suporte [...]: ele é indissociável do seu modo de existência material, tanto que ele próprio condiciona sua forma de *transporte* e, eventualmente, de *arquivamento*.
- *Uma composição*: dominar um gênero do discurso é ter uma consciência mais ou menos clara de suas partes e de seu modo de encadeamento [...].
- *Um uso específico de recursos linguísticos*: todo locutor tem a disposição um repertório mais ou menos extenso de variedades linguísticas [...] e cada gênero de discurso impõe, tacitamente ou não, restrições na matéria [...].

A terceira e última cena, é a *cenografia*, é o que legitima a enunciação e seu enunciador, tornando um texto singular, visto que:

A noção de cenografia se apoia na ideia de que o enunciador, por meio da enunciação, organiza a situação a partir da qual pretende enunciar. Todo discurso, por seu próprio desenvolvimento, pretende, de fato suscitar a adesão dos destinatários instaurando a cenografia que o legitima (Maingueneau, 2015, p. 123).

A partir do que foi descrito acima, identificamos que as cenas de enunciação *englobam* um tipo de discurso, *generalizam* sua normatização e, por último o *legitimam* por meio de uma cenografia. Essa hierarquização (*cena englobante* >> *cena genérica* >> *cenografia*) parece se desfazer em textos veiculados na *web*, pois os hipertextos pela sua capacidade de deslinearização, ampliação, relacionalidade, investigabilidade, entre outras características, parecem enfraquecer tipologias e normas. Essa organização hipertextual na *web*, de uma “textualidade *navegante*” (Maingueneau, 2016, p. 154), parece tornar impossível a correspondência simples de um texto com uma cena de enunciação. Para o autor, o que predomina na *web* é uma *cenografia digital* composta de três dimensões: a) uma iconotextual (os ambientes digitais são constituídos de vários ícones multimodais); b) uma arquitetural (as

plataformas são configuradas de certo modo); e, c) uma procedimental (cada plataforma é uma rede de orientações). Ainda, de acordo com o autor:

Essas características colocam em dúvida o regime clássico da textualidade, e o tipo de generacidade que lhe é solidário. O enfraquecimento da cena genérica e da cena englobante é compensado pela hipertrofia de uma cenografia digital (Maingueneau, 2016, p. 148).

Com efeito, para fins de análise pré-digital de *Emoji: o Filme*, como se trata de um gênero fílmico foi possível analisá-lo genericamente utilizando a hierarquização: *cena englobante* >> *cena genérica* >> *cenografia*, proposta por Maingueneau (2008, 2013, 2015, grifo nosso), para depois analisar fragmentos específicos do filme que trouxeram elementos dos discursos digitais, por meio de uma *cenografia digital* (Maingueneau, 2016, grifo nosso), tudo isso relacionado com algumas teorias que trataram da dualidade ou não do real/virtual (*off-line/on-line*), especificadas, detalhadas e discutidas nas análises do próximo capítulo.

2.4.2 Instrumentalização da Análise Digital

A segunda etapa do trabalho, a que chamamos de **análise digital** se construiu em dois momentos, nos quais os objetivos foram:

1. submeter o pequeno *corpus* a uma análise automática na IA ChatGPT. Esse processo foi realizado pelo pesquisador, que por ora se transformou em um enunciador digital que forneceu *inputs* objetivando colher *outputs* da IA. De acordo com Paveau (2021, p. 163): “Os enunciadores digitais são nomeados de acordo com seus comportamentos languageiros on-line e seus discursos se organizam a partir das possibilidades sociotécnicas da internet”. As informações trazidas do ChatGPT constituíram um novo *corpus* de análise, pois, de acordo com Moirand (2020), um *corpus* pequeno pode gerar outros *corpus* pequenos, ou um *corpus* grande, o que nos incentivou a busca por ferramentas automáticas para ampliar nosso *corpus* de pesquisa, tornando-o multifacetado; e,
2. analisar o *corpus* gerado pela IA à luz da teoria de Paveau (2021), procurando compreender como funcionam os tecnodiscursos, o ambiente, seus atores, os elementos sociotécnicos, as discursividades, o linguístico e o extralinguístico, entre outros.

Para nos auxiliar em algumas tarefas de análise do *corpus*, criamos no ChatGPT numa cointegração humano-máquina dois GPTs³³ personalizados. O primeiro intitulado: Gerador de Códigos de PLN (doravante, GCPLN) para gerar códigos em linguagem de programação *Python*³⁴ para executar no ambiente *Google Colab*³⁵. O GCPLN pode ser utilizado gratuitamente (para quem tem cadastro no ChatGPT) acessando o *link*: <https://chatgpt.com/g/g-o4rC66RoD-gerador-de-codigos-pln>.

Figura 10 – Interface do GCPLN





Fonte: Printada do ChatGPT do pesquisador.



A Figura 10 mostra a interface do GCPLN, o qual pode gerar algoritmos para: cálculo de similaridade (botão “🤖 🤖 *Code similaridade*”); contagem de palavras de um texto (botão “📄 *Code conta palavras*”); listagem de palavras mais comuns de um

³³ A versão paga e mais atual do ChatGPT permite que seus usuários criem GPTs personalizados que automatizem tarefas que são feitas com alguma frequência ou simplesmente alguma tarefa ou conjunto de tarefas que o usuário deseje automatizar.

³⁴ *Python* é uma linguagem de programação versátil e de alto nível, usada em diversas aplicações, desde desenvolvimento *web* e ciência de dados até aprendizado de máquina e desenvolvimento de *software*. É conhecida por sua sintaxe fácil de ler e sua grande comunidade de apoio. Para saber mais sobre a linguagem visite o site: <https://www.python.org/community/>.

³⁵ Ambiente de programação *on-line* do *Google* (<https://colab.research.google.com/>).

texto (botão “ Code palavras mais comuns”); e, outros tipos de algoritmos informados pelo usuário (botão  Code).

O funcionamento do GCPLN (ver Figura 10) é bem simples, por exemplo, para criar um algoritmo que calcule a similaridade entre dois textos basta clicar no botão “  Code similaridade” que o GCPLN irá listar quatro bibliotecas, onde o usuário poderá escolher uma delas ou informar outra de sua preferência. O GCPLN fará uma breve descrição da biblioteca escolhida e em seguida solicitará o idioma para criar o algoritmo que poderá ser executado/testado no *Google Colab*.

Cabe ressaltar aqui que as bibliotecas³⁶ utilizadas para construir os algoritmos para o cálculo das similaridades foram:

- ✓ NLTK (<https://www.nltk.org/>) – *Natural Language Toolkit* (Ferramenta de Processamento de Linguagem Natural) é uma biblioteca em *Python* utilizada para trabalhar com linguagens naturais. O modelo de treinamento utilizado pela NLTK baseia-se em técnicas supervisionadas e não supervisionadas, como algoritmos de aprendizado de máquina e estatísticas linguísticas. A biblioteca suporta múltiplos idiomas, incluindo inglês, espanhol, português, entre outros. O modelo foi treinado com milhões de palavras;
- ✓ spaCy (<https://spacy.io/>), cujo nome é a sigla para *Industrial-Strength Natural Language Processing* (Processamento de Linguagem Natural em Nível Industrial). Ela utiliza um modelo de treinamento baseado em redes neurais profundas, especificamente o algoritmo *transformer*. O spaCy oferece suporte a mais de 70 idiomas, com diferentes níveis de cobertura, sendo treinado com mais de 1 milhão de palavras para o inglês e outras línguas principais, permitindo análises linguísticas precisas e eficientes;
- ✓ Transformers (<https://huggingface.co/docs/transformers/index>), do português Transformadores, é uma poderosa biblioteca desenvolvida pela *Hugging Face* para o uso de modelos de aprendizado profundo baseados em *transformers*, uma arquitetura especializada em PLN. Os modelos da biblioteca são geralmente treinados com grandes conjuntos de dados usando o aprendizado supervisionado e técnicas de *fine-tuning* (modelo pré-treinado para um conjunto de dados específico) em milhões de palavras. A biblioteca

³⁶ Informações sobre as bibliotecas foram retiradas do ChatGPT, de uso pessoal do pesquisador, no dia 21/08/2024.

suporta mais de 100 idiomas, incluindo inglês, português, espanhol e muitos outros, o que a torna uma das mais abrangentes no campo de PLN; e, ✓ fastText (<https://fasttext.cc/>), do português “*Textos rápidos*”, é uma ferramenta desenvolvida pelo *Facebook AI* para aprendizado de palavras e classificação de textos de maneira eficiente e rápida. O modelo de treinamento utilizado é baseado em redes neurais *shallow* (poucas camadas) e incorpora representações de palavras (*word embeddings* – vetores de palavras) por meio de subpalavras. Ela suporta 157 idiomas e foi treinada em mais de 2 milhões de palavras, sendo ideal para tarefas como classificação de textos, detecção de idioma e vetores de palavras de alta qualidade.

Figura 11 – Analisador “Emoji: O Filme”



Fonte: Printada do ChatGPT do pesquisador.

Para algumas análises envolvendo PLN no *corpus* organizado nos Quadros 19 a 30 foram criados no GCPLN os seguintes algoritmos: *words_counter*: para contar o número de palavras, excluindo números, símbolos e pontuação de cada texto; e, programas para calcular as similaridades entre dois textos: *fasttext_score_similarity*, *nltk_score_similarity*, *spacy_score_similarity* e *transformers_score_similarity* (modelo

português/inglês³⁷): para calcular o grau de similaridade entre dois textos.

O segundo GPT personalizado foi intitulado: Analisador “Emoji: O Filme” (doravante, AEF – ver Figura 11), disponível no link: <https://chatgpt.com/g/g-BBJASZCEm-analisador-emoji-o-filme>. Seu funcionamento é bem simples. Ao acionar o botão “Responder em PT-BR 🤖”, por exemplo, o GPT vai solicitar que o usuário forneça o roteiro pré-elaborado de perguntas a ser respondido. Fazendo o *upload* do arquivo o GPT irá responder cada uma das questões seguindo as instruções especificadas no Quadro 2, as quais são os metadados do GPT embutidas no momento de sua criação.

Quadro 2 - Instruções embutidas no GPT AEF

Atue como uma linguista da área de Análise do Discurso. A partir de um roteiro com 6 questões, enviado para o seu prompt, analise essas questões com base na teoria dos tecnodiscursos de Marie-Anne Paveau presente em sua obra Análise do discurso digital: dicionário das formas e das práticas.

Ao ser acionado qualquer botão "Quebra-gelos", solicite ao usuário que suba o arquivo para análise.

De posse do arquivo para análise, realize os seguintes passos:

1. Visite alguns links para se aprofundar melhor na teoria:

a. <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/1575>;

b. <https://youtu.be/nt4vQChkW-g>;

c. https://www.researchgate.net/publication/377829086_construcao_de_objetos_de_tecnodiscurso_questoes_teorico-metodologicas;

d. <https://sorbonneparisnord.academia.edu/MarieAnnePaveau>.

2. Responda as questões uma a uma;

3. Responda as questões de forma sucinta e objetiva;

4. Responda as questões com base na teoria tecnodiscursiva de Marie-Anne Paveau.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador.

Esse ato de criação dos GPTs, foi um início do processo de coconstrução humano-máquina, dentro de uma perspectiva pós-dualista ou ecológica. Como nos ensina Paveau (2021, p. 162):

Numa abordagem ecológica, o contexto dito “extralinguístico” é repensado como um ecossistema, no qual se elabora o discurso, e

³⁷ Como as repostas do ChatGPT foram em português e inglês, fez-se necessário criar algoritmos que utilizassem modelos treinados nos dois idiomas.

não é mais considerado um pano de fundo do discurso, que o determina. O agente enunciativo se encontra, então distribuído no ecossistema digital, e não mais definido como a fonte da produção verbal.

Numa abordagem ecológica, Paveau entende que humanos e não humanos³⁸ por coexistirem no mesmo ambiente não podem ser estudados/analizados em separado, em uma concepção dualista ou binária. Pensando discursivamente, a autora propõe que as produções verbais sejam integradas aos ambientes, pois estes também são constitutivos de produções de sentidos. “Desse ponto de vista, os objetos naturais e artificiais contribuem para a produção do discurso e não são mais um mero pano de fundo para a atividade da linguagem” (Paveau, 2012, p. 54, tradução própria). Ela propõe uma abordagem cognitiva onde humanos e não humanos cointegram o mesmo ambiente produzindo discursividades, cognição e sentidos múltiplos. É uma proposta de linguística simétrica, que coaduna com os postulados de Latour em seu ensaio sobre antropologia simétrica, onde o autor enfatiza categoricamente que “jamais fomos modernos”, pois não podemos separar o humano do não humano, a natureza da cultura, a ciência da sociedade, como o fazem os ditos “modernos”. Para este autor:

“Em rede”, o mundo moderno, assim como as revoluções, permite apenas prolongamentos de práticas, acelerações na circulação dos conhecimentos, uma extensão das sociedades, um crescimento do número de actantes, numerosos arranjos de antigas crenças (Latour, 2019, p. 65)

Paveau, entende assim como Latour, que os não humanos são dotados de recursos (linguísticos, científicos, computacionais, cognitivos etc.) que não podem escapar, ou deixar de integrar-se a qualquer observação, estudo ou análise feita por algum humano.

Apresentamos neste capítulo os aspectos teórico-metodológicos que conduziram a pesquisa. O *corpus* foi organizado para ser analisado de forma pré-digital considerando seus aspectos discursivos com base na teoria enunciativa de Maingueneau correlacionada com a teoria sobre dualismo digital (autores supracitados); e, digital utilizando o ChatGPT pautado na teoria tecnodiscursiva de Marie-Anne Paveau. Tais análises são detalhadas no próximo capítulo.

³⁸ Não humanos compreendidos aqui como o conjunto de todos os seres vivos (excluindo-se as pessoas) e de todos seres inanimados.

3 ESFARELANDO O CORPUS: UMA ANÁLISE TECNODISCURSIVA

“A análise do discurso digital cria dispositivos metodológicos e teóricos que podem dar conta do funcionamento específico dos discursos nativos da internet” (Paveau, 2021, p. 57). Este capítulo está organizado em 2 seções principais (3.1 e 3.2). Na seção 3.1 e suas respectivas subseções foi realizada uma análise pré-digital de *Emoji: O Filme*, sendo analisados primeiramente os comentários postados em duas redes sociais sobre o filme; na sequência foram analisados fragmentos de texto sobre as principais cenas do filme; e, por último, para fechar a seção, foi realizada uma discussão teórica sobre o dualismo digital na contemporaneidade. Na seção 3.2 e suas respectivas subseções foi realizada uma análise digital de *Emoji: O Filme*, sendo analisadas primeiramente as *outputs* geradas pelo ChatGPT em relação às questões do roteiro pré-elaborado; e, por último para fechar a sessão foi também realizada uma discussão teórica sobre a coconstrução tecnodiscursiva humano-máquina.

3.1 ANÁLISE PRÉ-DIGITAL DE EMOJI: O FILME

Nesta seção e suas respectivas subseções apresentamos a análise pré-digital de *Emoji: O Filme* relacionada com: os comentários postados nas duas redes sociais; os fragmentos de texto sobre as principais cenas do filme; e, a discussão teórica empreendida sobre o dualismo digital na contemporaneidade.

3.1.1 Análise de Comentários Postados em Redes Sociais

Para a análise inicial do *corpus*, trouxemos os comentários emitidos pelos internautas em dois ambientes digitais: *Facebook* e *Youtube*³⁹. O *corpus* foi organizado e identificado nos Quadros 3 a 10⁴⁰. Sobre o comentário, Paveau (2021, p. 102), assim o define:









³⁹ Tentamos coletar os comentários via IA *Gemini*, no entanto, ela começou a fabricar os comentários o que poderia enviesar os resultados da pesquisa. Daí optamos por procurar os comentários *in loco* nos ambientes digitais, na época só encontramos comentários sobre o filme nesses dois ambientes: *Facebook* e *Youtube*.

⁴⁰ Os comentários foram identificados como segue: *CF* (*Comentário Facebook*) e *CY* (*Comentário Youtube*). Cada sentença foi identificada pela letra *C* (de *Comentário*), juntamente com a letra correspondente à rede social (por exemplo: *Y* de *Youtube*), seguida do número corresponde ao comentário (por exemplo: *10*, para identificar o 10º comentário), resultando dessa forma no rótulo: *CY10* (ver Quadro 7, por exemplo).

Em uma perspectiva que considera os enunciados on-line como compósitos tecnolinguageiros que cointegram totalmente a dimensão tecnológica e a dimensão languageira, o comentário on-line pode ser definido como um tecnodiscurso segundo, produzido num espaço escritural específico e enunciativamente restrito, no seio de um ecossistema digital conectado.

Vale salientar que neste primeiro momento utilizamos a “internet para corpus”, ou seja, coletamos somente os textos dos comentários, na íntegra, desconsiderando a extensão deles e seus ambientes de produção. Considerou-se somente a dimensão languageira dos comentários on-line, assim, utilizou-se a “internet mais [como] um terreno ocasional de coleta de dados do que um lugar de observação em si mesmo” (Paveau, 2021, p. 99), objetivando coletar as opiniões dos internautas para saber o sentimento, ou melhor, identificar quais discursos foram predominantes em relação ao filme nos dois ambientes digitais.

Quadro 3 - Comentários positivos no Facebook

Comentários (15)⁴¹
CF1: “O Filme é bom? Parece ser divertido.”
CF2: “É bonitinho. Já assisti.”
CF3: “Lindo amei”
CF4: “Muito bom, amei”
CF5: “Que merda linda né”
CF6: “Mt bom”
CF7: “Adorei esse filme é muito top   ”
CF8: “Amei o filme assisti na escola ^-^”
CF9: “Lindo amei”
CF10: “Muito bom”
CF11: “Assisti ontem, amei...   ”
CF12: “Ué, não tem opção do filme dublado??? As crianças querem assistir também    ”
CF13: “Assiste quem quer os que não gosta mude de canal..... As crianças adora”
CF14: “Esse filme e muito massa é contando que fala da coisa que todo mundo ama o Celular e é engraçado eu gostei e sempre assisto no  e lá que eu gosto, E muito massa os emojis queria que tivesse aquele emoji que sempre muda”
CF15: “assisti 1 vez e acabei assistindo 1283782137”

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/3Dw1k>.

Os comentários expressos nos Quadros 3 a 6, referem-se às respostas dos

⁴¹ Número entre parênteses está relacionado à quantidade de comentários, o mesmo se aplica para os Quadros 4 a 10.

internautas a um *post* de uma emissora⁴² na rede social *Facebook*, em abril de 2018. O conteúdo do *post* era: “Para você, qual é o emoji mais divertido de todos 🐞? Emoji: O Filme hoje, na [REDACTED].” Abaixo do *post* foi apresentado um vídeo de 14s referente ao emoji: *Poop* (Cocô).

Os dados coletados e organizados nos quadros foram submetidos ao PLN, recurso existente no ChatGPT com a finalidade de: *tokenizar*⁴³ as palavras; eliminar as palavras sem valor semântico (exceto em comentários negativos); agrupar os comentários; entre outros.

No Quadro 3 foram listados quinze comentários positivos agrupados em: cinema (“assisti”, “filme”); emojis (“emoji”, “emojis”); e, apreciação do filme (“amei”, “lindo”, “gostei”, “massa”, “perfeito”, “bom”, “muito bom”, “engraçado”, “top”).

Em suma, no Quadro 3, os comentários positivos revelaram um alto grau de satisfação dos internautas pela produção, palavras como “top”, “massa”, “amei” foram frequentes nos comentários, algumas marcas de coração, *emojis* apaixonados, símbolo “top” (ver comentários: *CF7* e *CF11*) corroboraram a satisfação com o filme. A produção também foi mencionada como um filme para a família que as crianças adoram (ver comentários: *CF12* e *CF13*). Assim, o filme despertou emoções nesse público, consolidando-o como uma experiência memorável para eles.

No Quadro 4 foram listados vinte e um comentários negativos agrupados em: qualidade do filme/apreciação (“pior filme”, “horrível”, “legítima bosta”, “filminho de merda”, “que merda”, “merda mesmo”, “bosta mesmo”, “primeira vez que vejo uma bosta fazer sucesso”, “não acho graça nenhuma”, “totô”, “quer idiotice”); críticas à propaganda e ao canal de televisão (“a propaganda resume o filme”, “deve ser igual a propaganda”, “emoji perfeito para o marketing”, “colocando no catálogo o pior filme”, “pow [REDACTED] vai tomar no c....”); *emoji* (“perfeito para resumir o filme”, “odeio emoji”, “resume bem o filme”); e, comparação com outros filmes ou canais (“Enquanto o [REDACTED] estreia filmão”, “muito fraco os filmes...Já foram bem melhor...Hoje vou pro [REDACTED]”).

⁴² Optamos por ocultar, nesta tese, os nomes das emissoras e também dos internautas com uma tarja preta, preservando o anonimato das faces.

⁴³ *Tokenizar* é transformar massas de textos em vetores de sentenças ou palavras (palavras aqui entendidas como: palavra, pontuação, símbolos, entre outros). Tal processo é primordial para análises de textos em PLN, pois permite que o modelo trate as unidades discretas de texto de maneira sistemática.

Quadro 4 - Comentários negativos no Facebook

Comentários (21)
CF16: “Pior filme já produzido kkkkkjjjj”
CF17: “Essa propaganda resume o filme todo kkkkk”
CF18: “Emoji perfeito para o Marketing desse filme 🍑 🍑”
CF19: “Que merda kkkkkkkk”
CF20: “Uma merda mesmo.. 😂😂😂😂😂”
CF21: “Esse é um dos piores filmes em animação já feitos, a propaganda acima já resume o filme inteiro kkk”
CF22: “Esse emoji aí já resume bem o filme, é uma bosta mesmo.”
CF23: “Parabéns ██████ colocando no seu catálogo o pior filme de 2017 considerado pelo meta crítica 😂😂😂”
CF24: “Horrrível”
CF25: “Eu odeio emoji”
CF26: “Que bosta heim!! Pow ██████ vai toma no c....”
CF27: “kkkkk 😂😂😂 deve ser uma bosta mesmo 😂😂😂”
CF28: “Tá ficando muito fraco os filmes... Já foram. bem. melhor. ...Hoje vou pro ██████”
CF29: “legítima bosta”
CF30: “DEVE SER IGUAL A PROPAGANDA . 😂😂😂😂😂”
CF31: “NÃO ACHO GRAÇA NENHUMA !!! QUE MAU GOSTO.”
CF32: “Foi considerado o PIOR FILME”
CF33: “Enquanto o ██████ estreia filmão, vc6 estreia filminho d merda!”
CF34: “Primeira vez que vejo uma bosta 🍑 fazer sucesso 😂😂😂😂😂”
CF35: “Quer indiotice kkkk afff”
CF36: “Tôtô....”

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/3Dw1k>.

Em resumo, no Quadro 4, os comentários negativos revelaram uma ampla insatisfação com o filme, os internautas utilizaram termos como: “pior filme”, “horroroso”, “merda” (palavra muito frequente nos comentários) para demonstrar como estavam insatisfeitos. Utilizaram também marcações com *emojis*: *Poop* (ver comentários: CF18 e CF34) e *ROFL*⁴⁴ (ver comentários: CF20, CF23, CF27, CF30 e CF34) para demonstrarem um tom sarcástico em relação ao filme. As críticas também se estenderam ao *marketing* criado pela emissora que na opinião dos internautas foi muito ruim e somente serviu para confirmar que o filme seria péssimo. Alguns internautas sugeriram outros filmes em outras emissoras (ver comentários: CF28 e CF33).

⁴⁴ Sigla para *rolling on the floor laughing* que significa “rolando no chão de tanto rir”.

Quadro 5 - Comentários neutros no Facebook

Comentários (12)
CF37: "██████ é um emoji kkkkkk"
CF38: "NÃO PODEMOS PERDERRRR"
CF39: "É isso que dá passar mais de um ano sem game of thrones..."
CF40: "Uma vez recebi um vírus em forma de emoji. Não suporto mais nem ver esse negócio..."
CF41: "██████████ Tá faltando ideia de filme."
CF42: "Deviam passar festa da salsicha outra vez."
CF43: "Vamos melhorar a programação de filmes, ██████! Ok que só sobraram ██████ e ██████, pressionem os estúdios para fazerem filmes melhores. Compre filmes independentes..."
CF44: "Indicado ao Framboesa de ouro como filme do ano"
CF45: "Sei lá o que significa esse troço!"
CF46: "██████████ piaa meu cocô tá adulto 😍😍😍😍"
CF47: "Eu já assistir tenho o dvd"
CF48: "Vai passa quando o filme de Michel Temer no ██████?"

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/3Dw1k>.

No Quadro 5 foram listados doze comentários neutros agrupados em: críticas/sugestões ("melhoria nos filmes", "séries", "outros canais de televisão", "produções independentes"); e, uso de emojis ("meu cocô tá adulto", "██████ é um emoji", "Não suporto mais nem ver esse negócio...", "Sei lá o que significa esse troço").

Em geral, no Quadro 5, os comentários neutros revelaram críticas à programação da emissora, sendo exigida a melhoria na grade de programação. Alguns internautas sugeriram que os usuários pressionassem os canais para produzirem filmes melhores, caso contrário, escolhessem produções independentes (ver CF43). O recurso de uso dos *emojis* causou reações mistas, ora de satisfação (ver comentários: CF37 e CF46), ora de frustração (ver comentários: CF40 e CF45). Em suma, em meio a sorrisos e críticas, o público pareceu dividir as opiniões sobre o filme.

Por último, no Quadro 6, foram listados doze outros comentários agrupados em: assistir ao filme ("vai passar hoje", "vou assistir", "sério quero assistir", "muito filmes repetidos"); predileção por emoji ("gosto do principal fazendo todas as caras", "amei merdinha", "todos", "nenhum", "emoji legal eh maozinha"); e, expressão ("cara do bostonaro", "🙄 ele aki o").

Quadro 6 - Outros comentários no Facebook

Comentários (12)
CF49: "Vai passar hoje que hora"
CF50: "Vou assistir 😊"
CF51: "(^^^) eu gosto do principal fazendo todas as caras. Seria legal um de verdade (^^^)"
CF52: "Serio já quero assistir, que horas será?"
CF53: "Amei essa merdinha"
CF54: "Todos"
CF55: "Muito filmes repetidos"
CF56: "Pra mim o emoji mais legal eh a maozinha❤️❤️❤️"
CF57: "E a cara do bostonaro"
CF58: "Nenhum!!! Sorry"
CF59: "Todos eu gosto."
CF60: "😬 ele aki o"

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/3Dw1k>.

Em resumo, no Quadro 6, os outros comentários se referiram, de um lado, à expectativa em assistir ao filme (ver comentários: *CF49*, *CF50* e *CF52*) e, por outro lado, no descontentamento com filmes repetidos (ver *CF55*). Os internautas expressaram suas predileções por *emojis* específicos, foram eles: *Gene Meh*, *Hi-5*, *Poop* etc. (ver comentários: *CF51*, *CF53* e *CF56*). Houve também quem não gostasse de nenhum (ver *CF58*). Houve, ainda, quem comparasse o *emoji* com a cara do presidente à época (ver *CF57*). Em geral, os comentários, em grande maioria, traduziram um sentimento positivo em relação ao filme e aos seus personagens.

Os comentários expressos nos Quadros 7 a 10 referem-se a um vídeo de 8min32s intitulado: "QUE 🤩 (Emoji: O Filme) | Crítica" postado em 28 de agosto de 2017, no canal do *Youtube: Cinema com Rapadura* de Thiago Siqueira e Jurandir Filho.

Foram listados no Quadro 7, trinta comentários positivos agrupados em: apreciação do filme ("amei", "adoro", "maravilhoso", "ótimo", "show", "nota alta", "viciado", "especial", "carisma", "animação"); experiências pessoais ("assisti o filme no passeio da escola", "assisti no cinema", "gosto do filme desde minha infância", "música top"); e, não aceitação das críticas ("ruim", "inapropriada", "sem sentido", "modinha criticar").

Quadro 7 - Comentários positivos no Youtube

(continua)

Comentários (30)
<p>CY1: “POR FAVOR PAREM DE ZOAR O ÚNICO FILME QUE EU GOSTEI! EU GOSTO DO GENE, DA REBELDE, DA MARRY, DO MEL, DA SMALEY, EU GOSTO DE TODO O MUNDO DO FILME! EU GOSTEI DE TUDO! PAREM DE FAZER CRÍTICAS DISSO!!! 🙄”</p> <p>CY2: “O filme é bom”</p> <p>CY3: “Esse filme eu acho ótimo maravilhoso”</p> <p>CY4: “Eu gostei do filme”</p> <p>CY5: “Eu particularmente curti do filme”</p> <p>CY6: “Eu sinceramente gostei do filme, mas cada um com sua opinião”</p> <p>CY7: “Eu amei o filme”</p> <p>CY8: “Eu achei o filme maravilhoso e as pessoas que criticam os filmes bons é pq essas pessoas não tem bom gosto 😄😄😄”</p> <p>CY9: “VC SABIA QUE O FILME EM 1 LUGAR NO MUNDO É O EMOJI FILME HEIN HEIN HEIN!!!! O FILME tá um show”</p> <p>CY10: “Eu adorei muito esse Filme”</p> <p>CY11: “Eu do uma Nota para esse Filme 900 adorei esse Filme”</p> <p>CY12: “AMINHA NOTA É 100”</p> <p>CY13: “EU GOSTEI”</p> <p>CY14: “Acabei de assistir o filme na Netflix. Esperava uma crítica melhor, mesmo que pra falar mal do filme. Vocês é que são ruins de crítica. Poderiam fazer o “bê-a-bá” de elencar os pontos positivos e negativos do filme, mas quem sou eu para ensina-los, já que não sou profissional para tal. Bem, se for falar do lado bom, o filme ensina de maneira lúdica um pouco de TI e brinca com isso. Talvez esse fato explique o porque de muitos não rirem das piadas. São feitas para nerds. o lado ruim fica por conta do comentário de vocês.”</p> <p>CY15: “Acabei de assistir na Netflix e amei muito”</p> <p>CY16: “Acho o filme bom, mas tem uma linguagem inapropriada em a certa parte”</p> <p>CY17: “Gostei do filme emoji o filme”</p> <p>CY18: “Achei que fariam críticas sobre o filme, mas só ouvi reclamações com base em suas próprias opiniões e gostos. Meu filho e sobrinhos amaram o filme! Pq o público alvos são eles! Não marmanjo de 30 anos... Dizer que o filme é ruim e chato? Qualidade de imagem computação gráfica é top demais... a história é bem coerente cm os personagens... Não faz sentido o filme? O que faz sentido para uma criança? Ah plmdds..”</p> <p>CY19: “eu sou viciado nesse filme eu amo vcs que sao um coco ewen dei dislike”</p> <p>CY20: “Minha Nota: 7/10”</p> <p>CY21: “Filme maravilhoso, amei 😍😍😍😍”</p> <p>CY22: “Achei legal, não precisa disso, virou modinha criticar emoji o filme...”</p> <p>CY23: “Sinceramente, gostei muito do filme, eu ri kkkk, gostei da ideia do filme”</p> <p>CY24: “Cada um com sua opinião, eu nem sou chegada nesse tipo de filme.. mas eu gostei demais, até a música.. eu achei top 🥰👏”</p> <p>CY25: “Eu tenho um carinho por esse filme pois assisti em um pacheio da escola, OBS. foi um dos primeiros pacheios escolares que a minha mãe me deixou ir por isso é especial pra mim”</p>

(conclusão)

Comentários (30)
<p>CY26: “Nossa serio vcs n sabem avaliar filme sao muito exigentes esse E oluns dos melhores”</p> <p>CY27: “O filme é BOM tá, BOM, vocês críticos são uma ameaça para o mundo”</p> <p>CY28: “Caramba todo mundo odeia esse filme, eu adoro ele eu assistia desde quando tinha 5 anos pq eu tinha um cd dele 😬”</p> <p>CY29: “Poxa, eu assisti esse filme no cinema quando eu era criança e gostei dele, gosto dele até hoje na adolescência.”</p> <p>CY30: <i>Emoji o filme pra mim, tem um certo carisma, uma boa animação, ele narra situações da vida real e passa uma mensagem muito boa que é seja vc mesmo.</i>”</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/4gXyM>.

Em síntese, no Quadro 7, os comentários positivos revelaram um grupo de pessoas “encantadas” e “apaixonadas” pelo filme (ver comentários: CY3, CY7 a CY11 e CY15) que não aceitam nenhum tipo de crítica à produção cinematográfica (ver comentários: CY1, CY6, CY8, CY14, CY18, CY19, CY22, CY26 e CY27), pois entendem que o filme desperta neles sensações e memórias significativas como passeios escolares e lembranças da infância (ver comentários: CY25, CY28 e CY29).

Quadro 8 - Comentários negativos no Youtube

Comentários (12)
<p>CY31: “esse filme e tenebrosamente RUIM”</p> <p>CY32: “esse filme não vale nem pra baixar pelo torrent”</p> <p>CY33: “Q filme besta e eu ainda tenho q fazer um resumo kkkk”</p> <p>CY34: “que lixo”</p> <p>CY35: “Tendi bosta nenhuma desse filme,para falar a verdade, eu nem assistir até o final”</p> <p>CY36: “Meus Olhos Sangram A Ver Esse Filme. Ele Envergonha Nossa Gerecao! Pois Tipo, Se Alguém Do Futuro Ver Esse Filme, Vai Achar Que A Nossa Geração Ficou A Vida Toda No Celular... F.”</p> <p>CY37: “Nota Que Dou Para Esse Filme:0/10•Bosta 🤮”</p> <p>CY38: “Minha sugestão 🤮👍”</p> <p>CY39: “Esse filme e o pior FILME da Sony! Não só o pior filme da Sony mas também a PIOR ANIMAÇÃO DE TODOS OS TEMPOS! “</p> <p>CY40: “Produziu essa MERDA CINEMATOGRAFICA! 🤮 Além de ser uma cópia RIDÍCULA! PREGUIÇOSA E MUITO MAL ESCRITA DE DETONA RALPH! ”</p> <p>CY41: “Prefiro até carros 2 doque esse lixo”</p> <p>CY42: “Teria sido melhor ver o filme do Pelé”</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/4gXyM>.

Foram listados no Quadro 8, doze comentários negativos agrupados em:

qualidade do filme (“ruim”, “lixo”, “não compensa baixar”, “besta”, “confuso”, “nota 0”, “pior animação de todos os tempos”); impacto emocional (“olhos sangram”, “vergonhoso”, “ridículo”); e, sugestões de outros filmes (“Carros 2”, “Pelé”).

Em resumo, no Quadro 8, os comentários negativos revelaram uma forte crítica ao filme classificando-o como uma produção muito ruim e que causa desconforto, “sangra os olhos” de quem o assiste (ver comentários: CY31 a CY34, CY36, CY37 e CY39). Foi descrita como uma cópia mal feita de outros filmes (ver CY40) que, na opinião dos internautas, não deveria ser assistida, mas sim substituída por outras produções (ver comentários: CY41 e CY42).

Quadro 9 - Comentários neutros no Youtube

Comentários (9)
<p>CY43: “A ideia é boa ss, eles que não souberam executar o filme” CY44: “eu gostei um pouco” CY45: “Não é a pior coisa do mundo. Nota 4,5 de 10” CY46: “Eu realmente gostei do filme mas tipo podia ser melhor tem muito mais filme pra assisti mas se n tem nada pra esse ta bom mas se eu puder ve o rei Leão eu escolho rei Leão” CY47: “Claro que algumas pessoas não vão rir com as piadas, outras sim, más se serviu para alguns dar risada não pode ser dito que o filme não tem humor, é apenas a forma como cada um reage a certas piadas.” CY48: “O filme não é tão incrível, mas por se tratar de um filme de emoji ele se sobressaiu. ” CY49: “”””””Pelo menos ou vou dar uma risada. Nem isso”” Kkkk, isso sim me fez rir!” CY50: “A única coisa que me fez rir foi a parte que o candy crush doidão fica falando gostosa deliciosa etc mais eu só ri na primeira vez que eu assisti.” CY51: “Eu acho que o público do filme é bem específico, ou vc ama ou odeia”</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/4gXyM>.

Foram listados no Quadro 9, nove comentários neutros agrupados em: apreciação do filme (“gostei pouco”, “podia ter sido melhor”, “prefiro o Rei Leão”, “não é a pior coisa do mundo”); humor e recepção às piadas (“humor”, “piadas”, “risadas”, “reação”, “gostosa”, “deliciosa”); e, gênero do filme (“filme de emoji”, “público bem específico”).

Os comentários neutros revelaram que o filme foi apreciado de maneiras diferentes entre os internautas, houve quem achasse o filme mediano e adequado há um certo tipo de público, até rindo de suas piadas (ver comentários: CY44, CY47, CY50 e CY51). Mas por outro lado, houve também aqueles que acharam que a produção não foi bem elaborada, que a qualidade deixou a desejar, que as piadas

foram ruins, deixando claro a preferência por outro filme do mesmo gênero (ver comentários: CY43, CY46 e CY49). Dentro seu contexto bem específico podemos dizer que o filme foi tolerado e aceitado por um grupo específico de internautas.

Quadro 10 - Outros comentários no Youtube

Comentários (9)
CY52: “O emoji ñ é de coco ele é um simbolo de sorte japonesa”
CY53: “Tudo poderia ser resolvido em 1 minuto de filme”
CY54: “Por que ninguém gosta de Emoji o Filme???” 🍌”
CY55: “Pra criança..no youtube filmes: 18”
CY56: “Eles tentam fzr críticas sobre a diferença de direitos sobre homens e mulheres...Mas no final o único parabenizado por tudo que aconteceu foi o cara, mesmo a garota tendo ajudado desde o começo... éh..”
CY57: “Uma criança não ia saber o que é FIREWALL, eu não sei direito kskk”
CY58: “Filme pra criança” eu com 20 anos na cara gostei do filme, será se sou diferente?”
CY59: “Em uma parte do filme teve uma parte que umas das protagonista falou ""Foi eu que teve essa ideia, tá? Pois os homens sempre levam os créditos feitos pelas mulheres”
CY60: “Filme e bom e para crianças não para barbados gostarem minha opinião é para crianças”

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir dos dados coletados em: <https://x.gd/4gXyM>.

Por último, foram listados no Quadro 10, nove outros comentários agrupados em: conteúdo e classificação de filmes (“eficiência no cinema”, “conteúdo infantil”, “conteúdo adulto”, “percepção de conteúdo”); cultura e crítica social (“emoji representa um símbolo de sorte japonês”, “desigualdade de gênero”); e, desconhecimento tecnológico (“analfabetismo digital”).

Em síntese, no Quadro 10, os comentários complementares suscitaram temas contemporâneos. O primeiro foi sobre os conteúdos e a classificação de filmes para as diversas faixas etárias (ver comentários: CY55, CY58 e CY60). O segundo traz questões de significação de símbolos para outras culturas, por exemplo: o *emoji Poop* é usado de modo pejorativo e como algo ruim no Brasil, já no Japão é utilizado de forma leve e descontraída (ver CY52), bem como a questão da desigualdade de gênero, principalmente entre homens e mulheres em todos os setores sociais (ver comentários: CY56 e CY59). Por último, o “analfabetismo digital” gerado pela exclusão digital, o que faz com que grande parcela da sociedade não conheça e nem tenha acesso à recursos tecnológicos básicos (ver CY57).

Foi expresso no Quadro 11 a síntese dos comentários nos dois ambientes

digitais. Notou-se que a quantidade de comentários positivos no *Youtube* foi de 50%, sendo o dobro da quantidade expressa no *Facebook* que foi de 25%. Embora, os dois discursos nos ambientes digitais fossem de satisfação em relação ao filme, no *Youtube* houve mais comentários exprimindo sentimentos mais “calorosos” e “apaixonados” pelo filme. Para Paveau (2021) os comentários frequentes na *web*, às vezes moderados e até desabilitados em algumas plataformas digitais, são as formas mais ricas de expressão na internet e constituem-se como observáveis muito importantes para análise do discurso digital.

Em relação aos comentários negativos, no *Facebook* foram 35%, já no *Youtube* foram 20% (ver Quadro 11). Eles moldaram nos dois ecossistemas digitais um discurso de ódio sobre o filme. Assim, os comentários, uma riqueza do contexto digital, vão se configurando “cada vez mais como um espaço de violência verbal com consequências negativas na difusão e na recepção da informação, assim como para a qualidade da comunicação on-line” (Paveau, 2021, p. 97). A falta de polidez em conversações *on-line* é uma ameaça à face, ou seja, ao contrato verbal entre dois locutores. “Nesse contexto, a polidez surge como elemento de normatização das interações, que visa evitar o confronto e obter a colaboração dos interagentes na manutenção das faces” (Recuero, 2020, p. 89). As redes são espaços democráticos, mas ninguém pode se sentir desrespeitado, acuado, silenciado, constrangido, entre outras mazelas, pela falta de polidez na escrita e disseminação das mensagens *on-line*.

Quadro 11 - Quadro-síntese dos comentários analisados

(continua)

	FACEBOOK	YOUTUBE
Positivos	Foram quinze comentários (25% do total) que revelaram um <i>discurso de satisfação</i> , expresso em palavras como: “top”, “amei”, “perfeito”, “massa”, entre outras. O filme despertou experiências agradáveis e memoráveis nesse público.	Foram trinta comentários (50% do total) que revelaram um <i>discurso de satisfação</i> com elementos de “paixão” e “encantamento” pelo filme, expressos em palavras como: “amei”, “maravilhoso”, “ótimo”, entre outras. O filme despertou nesse público reações e experiências pessoais como passeios escolares e lembranças da infância.

(conclusão)

	FACEBOOK	YOUTUBE
Negativos	Foram vinte e um comentários (35% do total) que revelaram um <i>discurso de ódio</i> em relação ao filme, expresso em palavras como: “pior”, “horroroso”, “merda” (essa palavra foi muito frequente), entre outras. O filme despertou sentimentos de ódio e insatisfação, os quais foram também estendidos para a emissora que o transmitiu.	Foram doze comentários (20% do total) que revelaram um <i>discurso de ódio</i> em relação ao filme, expresso em palavras como: “ruim”, “lixo”, “pior”, “sangra os olhos”. Foi classificado como uma produção muito ruim que causa desconforto, uma cópia mal feita de outras produções que não deveria ser assistida, mas sim substituída.
Neutros	Foram doze comentários (20% do total) que revelaram um <i>discurso de crítica</i> à emissora. Alguns internautas exigiram qualidade na programação. Outros se divertiram falando sobre os <i>emojis</i> (Por exemplo: “Fulano de tal é um emoji; “Meu cocô [emoji] tá adulto”). Em meio a críticas e sorrisos, esse público dividiu opiniões sobre o filme.	Foram nove comentários (15% do total) que revelaram um <i>discurso de crítica</i> moderado, sendo os comentários direcionados somente para o filme. Houve, de um lado, quem achasse o filme aceitável e adequado a um público específico e, de outro que a produção não foi bem feita, que as piadas foram ruins, deixando bem claro que preferiam outros filmes.
Outros	Foram doze comentários (20% do total) que revelaram um <i>discurso de expectativa</i> em assistir ao filme. Muitos internautas esperavam ansiosamente pela transmissão do filme na emissora. Revelaram também que a maioria gostava de utilizar <i>emojis</i> como: <i>Gene Meh</i> , <i>Hi-5</i> e <i>Poop</i> , entre outros. No geral, esses comentários traduzem um sentimento positivo em relação ao filme e aos seus personagens.	Foram nove comentários (15% do total) que revelaram um <i>discurso de temas contemporâneos</i> , dentre eles: classificação de filmes para as diferentes faixas etárias; simbologias para outras culturas (<i>emoji Poop</i> , no Brasil é utilizado de forma pejorativa, já no Japão é utilizado de forma mais leve e descontraída e pode representar um símbolo de sorte); também foi levantado o tema da desigualdade entre homens e mulheres, gritante em todos os setores da sociedade; e, por último a questão do “analfabetismo digital” gerado pela exclusão digital de grande parcela da nossa sociedade.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador.

Ainda, de acordo com o Quadro 11, em relação aos comentários: a) neutros, no *Facebook* foi de 20% com um discurso de crítica à emissora, já no *Youtube* foi de 15% com um discurso de crítica ao filme; e, b) os complementares, que no *Facebook*

foi de 20% com um discurso de expectativa pelo filme, já no *Youtube* foi de 15% com um discurso de temas contemporâneos. As críticas e os temas contemporâneos mostraram como as redes sociais se configuram, também, como espaços democráticos, no sentido de dar voz aos internautas, de conectar o urbano com o digital. “Estar conectado importa mais que estar junto num espaço físico. Essa é a forma de significação da cidade contemporânea: *conectividade*” (Dias, 2018, p. 126-127). Nesse sentido, temas do urbano (desigualdade de gênero, exclusão digital, por exemplo) são levados para o digital para serem polemizados e, muitas vezes, ressignificados, retornando em formas diversas de reivindicações de direitos no espaço urbano.

Os comentários trouxeram as opiniões dos internautas traduzidas em discursos de: *satisfação, ódio, expectativa, crítica e temas atuais*. A variedade de discursos, “explorando as afordâncias técnicas das diferentes plataformas para produzir o acordo e o desacordo, o consenso e a polêmica” (Paveau, 2021, p. 108), configuram-se como pontos de vista em rede. Como nos ensina Malini (2016, p. 2):

Pontos de vistas, ou perspectivas, são princípios, ideias, agregados, visões de mundos – em suma: cosmologias – que organizam, diferem, individualizam e interligam os seres. E que se forma num fluxo contínuo de associações e dissociações entre si: estando, assim, em movimento, em transformação, em composição contínua.

Para Malini, embora as redes conectem várias pessoas, o ponto de vista é sempre individual, ou seja, individualiza a pessoa, o usuário da rede. Conforme vistos nos Quadros 3 a 10, os comentários descritos podem ser classificados como pontos de vistas individuais de cada internauta que, ora se aproximam, ora se distanciam. Dessa maneira, em rede, há um deslocamento do conceito de identidade para o de agência – aqui entendida como os diferentes tipos de relações nas redes sociais (compartilhamentos, *likes*, *unlikes*, postagens, entre outras). Os comentários *on-line* caracterizam-se como um tipo de agência (relacionamento). Tal relacionamento diz respeito aos movimentos dos atores em rede, em como se comportam, se individualizam e se agregam por meio de uma perspectiva.

3.1.2 Análise do Filme

Emoji: O Filme é uma animação de 1 hora e 27 minutos, lançada em 2017, pela *Sony Pictures Animation*, que pode ser assistida – caso se tenha uma assinatura –

no canal de streaming da *Netflix*. O enredo tem como tema central a aventura vivida por três *emojis*: *Hi-5*, *Jailbreak* e *Gene Meh*, os quais exploram o mundo do *smartphone* por meio de vários aplicativos (*apps*). O *smartphone* no qual eles vivem pertence a *Alex*, um garoto do ensino médio que, como a maioria dos adolescentes, faz uso constante de celulares. Os três *emoji*s são da cidade de *Textópolis* (*app* onde eles moram). Cada *emoji* tem uma função específica. Vivem em um cubo, esperando que os humanos, por meio de uma mensagem, os utilizem/enviem. Essa é a razão primordial de existirem. *Alex* solicita *Gene Meh* por meio de uma mensagem, ele é tomado por um surto e faz várias expressões diferentes, por essa diferente habilidade o *emoji* foi incompreendido pelos pares, inclusive pela sua chefe: a *emoji Smiller* (“*Sorrisete*”), a qual determinou que ele fosse deletado. Com a ajuda de *Hi-5* ele consegue sair de *Textópolis* para procurar um *hacker* de nome *Jailbreak* para consertar seu *bug* (problema). No final do enredo *Alex* decide “deletar” todos os *apps* de seu *smartphone*, mas *Jailbreak* consegue enviar *Gene Meh* como mensagem para *Alex*, que a reenvia para *Adi*. Por meio de suas várias expressões, *Gene Meh* faz *Adi* se apaixonar por *Alex* e ele desiste de apagar seus *apps*.

A partir deste ponto trouxemos as transcrições de textos (de A até F) do filme agrupadas por temas nos Quadros 12 a 17, como também cinco recortes fílmicos capturados na forma de imagens distribuídas nas Figuras 12 a 16.

O Quadro 12 trouxe aspectos importantes sobre a linguagem, em relação à comunicação atual (*emojis*), por meio de elementos verbo-icônicos (ver TT1), e também à forma de comunicação pictográfica (hieróglifos), símbolos utilizados no sistema de escrita por civilizações antigas (ver TT5). No filme, o professor *Mr. Schnoebelen* tenta chamar a atenção da turma para que fosse feita uma correlação entre os hieróglifos e os *emojis* (ver TT5 e Figura 12), visto que as duas formas utilizam códigos linguísticos gráficos para estabelecer a comunicação, é claro, cada uma a seu modo, tempo e espaço. É lógico que os alunos ignoraram o professor, pois, estavam imersos nas telas de seus celulares, ocorrendo, de acordo com Maingueneau (2015), uma “textualidade planejada” (fala do professor) *versus* “textualidade navegante” (fala da *web*).

Quadro 12 - Transcrições de textos A

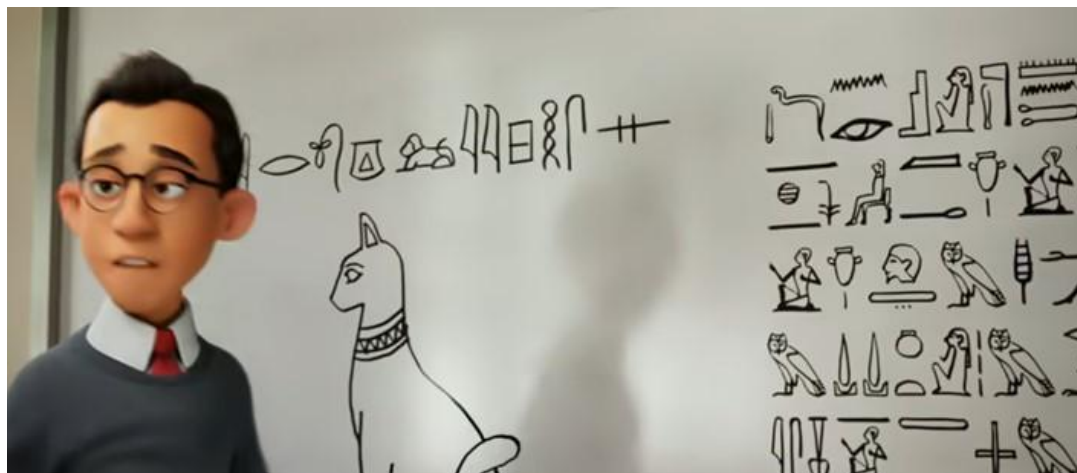
Linguagem e Inovação
<p><u>Transcrição de Texto 1 (TT1):</u> Gene Meh: <i>“E, com o ritmo da vida sempre aumentando...E a nossa capacidade de atenção diminuindo...Você nem deve tá mais focando no que eu tô dizendo...né enfim...Quem tem tempo de digitar as palavras inteiras? E é aí que a gente entra: a invenção mais importante na era da comunicação – os emojis!”</i></p>
<p><u>Transcrição de Texto 5 (TT5):</u> Mr. Schnoebelen: <i>“Hieróglifos era uma antiga linguagem pictográfica. Isso não lembra de alguma coisa pra vocês? Alô! Uma linguagem por imagens, alguém? Ah!...”</i></p>
<p><u>Transcrição de Texto 6 (TT6):</u> Alex: <i>“Preciso responder a mensagem da Adi, o que eu devo escrever?”</i> Travis: <i>“Nada! Palavras não estão com nada!”</i> Alex: <i>“Já sei, sem palavras.”</i></p>
<p><u>Transcrição de Texto 12 (TT12):</u> Troll Internet: <i>“Ah legal, emojis, agora que a conversa vai ficar bem boba!”</i> Hi-5: <i>“Ai, trolls da internet. Ignora, um dia eles arranjam um emprego, uma namorada ou algum propósito na vida! E vão parar...”</i></p>
<p><u>Transcrição de Texto 14 (TT14):</u> Hi-5: <i>“Oi Rebelde a gente pode levar um papo?”</i> Jailbreak: <i>“Não.”</i> Hi-5: <i>“Esse é o problema da internet, a gente não sabe se alguém tá sendo irônico ou sincero.”</i> Jailbreak: <i>“Eu pra ser bem sincera quero que vocês se mandem daqui.”</i></p>
<p><u>Transcrição de Texto 20 (TT20):</u> Travis: <i>“Cara a Adi tá aqui, vai lá falar com ela.”</i> Alex: <i>“Toda vez que eu tento, eu só vacilo! Eu não tô conseguindo me abrir pra ela.”</i> Gene Meh: <i>“Se a gente ajudar o Alex a se declarar talvez ele num delete a gente.”</i></p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das cenas de Emoji: O Filme.

Em um local como uma sala de aula (ver Figura 12), são encontradas cenas de enunciação (Maingueneau, 2008, 2013, 2015) seguindo uma “textualidade planejada”. Uma pessoa assume o papel de professor, com um certo tipo de vestimenta, em frente a um quadro (cena englobante), se dirigindo aos alunos, repassando o conteúdo (cena genérica), por meio de gestos, controle do tom da voz, exemplos no quadro, incentivando a participação dos aprendizes (cenografia). Essa modularização/linearização vai constituindo o quadro cênico da aula, incorporando

muito bem os três tipos de cena, sendo a cena genérica o elemento central.

Figura 12 - Recorte fílmico 2



Fonte: Printada de Emoji: O Filme.

Em uma sala de aula temos claramente a presença de gêneros de discurso, “isto é, dispositivos de comunicação que só podem aparecer quando certas condições sócio-históricas estão presentes” (Maingueneau, 2013, p. 66). O gênero aula supõe a existência de um professor, de materiais, de um espaço-tempo, de papéis para os parceiros (professor, aluno, diretor), enfim, é algo situado. Consoante, Marcuschi (2010, p.19) ressalta que: “Os gêneros são formas sociais de organização e expressões típicas da vida cultural. Contudo, os gêneros não são categorias taxionômicas para identificar realidades estanques”.

A “textualidade navegante” quebra a ordem das cenas de enunciação, enfraquecendo as cenas englobante e genérica, colocando em evidência a cenografia, enfim, é algo não situado. De acordo com Maingueneau (2015, p. 167):

Sobre a tela aparecem imagens transitórias, em recomposição perpétua, mosaicos de módulos tipográficos, painéis de navegação, nós em uma rede, e não textos que se poderia relacionar a lugares circunscritos em territórios com fronteiras claras.

Essas imagens são homogeneizadas nas várias plataformas digitais espalhadas na rede, pois elas são todas *websites* que impõe restrições técnicas a seus usuários e também a facilidade de passar de uma página à outra com apenas um clique. Assim, de acordo com Maingueneau, não podem ser chamadas de gêneros, pois atravessam as categorias temáticas definidas por eles. São, na verdade, hipergêneros, deslocados, ou melhor situados na parte superior do gênero, quebrando a hierarquia de suportes e das cenas de enunciação tão presentes no

gênero discursivo. “Na textualidade de ‘navegação da internet’ a cena genérica não exerce mais o papel principal; o par hipergênero/cenografia é o que prevalece” (Maingueneau, 2010, p. 138). O modo de comunicação é definido pelo internauta por meio de uma cenografia digital.

Alguns fragmentos mostrados no Quadro 12 traduziram bem o que é a vida contemporânea e como a economia linguística faz parte da comunicação dos mais jovens, foram eles: “*Quem tem tempo de digitar as palavras inteiras?*” (ver TT1); e, “*Nada! Palavras não estão com nada!*” (ver TT6). A cenografia utilizada em ambientes *web* caracteriza-se por um modo de se comunicar com textos curtos ou por meio de *emojis*. Estes, por serem recursos verbo-icônicos que misturam em um único elemento: texto e imagem, é o preferido dos jovens, atualmente. Assim, o texto assume outras formas, amplia a estrutura linguística, pode ser um ícone, um vídeo, um meme, um hipertexto, todos eles simultaneamente, enfim, uma “textualidade navegante”.

Ademais, a redução linguística, a comunicação curta, o pragmatismo facilitado pelos recursos e ambientes digitais, pode levar o sujeito ao isolamento, ao medo de falar em público ou com alguma pessoa face a face: “*Toda vez que eu tento, eu só vacilo! Eu não tô conseguindo me abrir pra ela*” (comportamento de *Alex* descrito na TT20 do Quadro 12). Pode ocasionar também dificuldades na escrita/leitura de textos formais, uma vez que para esses jovens, “as palavras não estão com nada”, pode-se escrever de qualquer maneira (o famoso “internetês”). Sobre o assunto, Rajagopalan (2013, p. 37), diz que:

O internetês – linguagem ou linguajar (como se quiser) que os internautas estão espalhando pelo mundo – vem sendo objeto de desconfiança das gerações mais velhas e de grande familiaridade e júbilo para as mais jovens, em especial para aqueles que se entregaram de corpo e alma aos encantos da internet e as suas múltiplas possibilidades.

Em todas as épocas houve céticos e otimistas quanto à evolução da linguagem e seus meios. Para os céticos o internetês é uma “aberração” da linguagem, pois eles se intitulam guardiões do falar/escrever bem, da gramática, eles se estendem ao mundo digital também, são os famosos “*Grammar nazi*” (cf. Paveau, 2021). Do lado dos otimistas, o “internetês” é somente mais uma variação linguística, um novo modo de comunicação, no entanto restrito ao meio em que ele ocorre, o digital. Sobre isso, Marcuschi (2010, p. 74) diz que: “Não seria demais imaginar que um dia se pudessem

admitir várias formas de escrita (várias grafias) a depender do contexto de uso dessas escritas. Estamos longe de uma tal atitude, mas ela não é mais impensável”.

Por último, no Quadro 12 foram expressos aspectos de trolagem e ironia em relação à linguagem, foram eles: *“Ah legal, emojis, agora que a conversa vai ficar boba!”* (ver TT12); e, *“Esse é o problema da internet, a gente não sabe se alguém tá sendo irônico ou sincero.”* (ver TT14). Outra cenografia criada nos ambientes *web*, é a comunicação por trolagem ou ironia. A trolagem é totalmente manifesta enquanto a ironia pode ou não ser. Toda comunicação requer regras de polidez, ou seja, a preservação das faces. “Como a comunicação verbal pressupõe no mínimo dois participantes, existem no mínimo, *quatro* faces envolvidas na comunicação: a face positiva e a face negativa de cada um dos interlocutores” (Maingueneau, 2013, p. 42). Essas faces se manifestam na conversação em rede (Recuero, 2020), adquirindo características diferentes pelas várias *affordances* incorporadas nos ambientes. O *troll* é, em geral, um mau locutor, utiliza-se de faces negativas para minar as conversas *on-line*, já o locutor irônico utiliza-se de sarcasmo que varia entre faces positivas e negativas. “Visto que uma mesma fala pode ameaçar uma face com intuito de preservar uma outra, os interlocutores são constantemente levados a buscar um acordo, a negociar” (Maingueneau, 2013, p. 42).

O filme se passa em *Textópolis*, *app* onde vivem todos os *emojis*. Nesta cidade, ou melhor, nesta cidade-*app* cada *emoji* desempenha uma função específica. Os mais selecionados têm direito a viver em um cubo, à espera de que alguém do mundo físico os solicite por meio de uma mensagem. Esse é o objetivo primordial da vida de um *emoji*. *Gene Meh* nasceu fora dos padrões, dotado de várias funcionalidades, ou seja, sabia expressar vários sentimentos (fazer várias “carinhas”). Assim, de acordo com o Quadro 13, ele é incompreendido por si mesmo: *“Foi mal, essa aí é a minha falha, entende? Eu não sei ser indiferente em relação a nada, é por isso que eu tenho que ser reprogramado.”* (ver TT17); pelos seus próprios pais: *“Você não pode trabalhar no cubo. Você não está pronto filho.”* (ver TT2); e, pelos seus pares: *“A única coisa que detona minha alegria é quando um emoji da equipe dá erro, porque o Alex poderia deixar de confiar no celular...Aí o nosso mundo seria deletado...”* (ver TT7 no Quadro 16).

Quadro 13 - Transcrições de textos B

Dificuldade de Adaptação e Autoaceitação
<p><u>Transcrição de Texto 2 (TT2):</u> Mel Meh: “<i>Eu tenho más notícias Gene e receio que tenha a reação errada.</i>” Gene Meh: “<i>Tá bom, mas qual seria a reação errada?</i>” Mel Meh: “<i>Todas que não sejam Éh!</i>” Gene Meh: “<i>Então fala, eu não posso me atrasar.</i>” Mel Meh: “<i>Você não pode trabalhar no cubo. Você não está pronto filho.</i>” Gene Meh: “<i>Trabalhar no cubo é o propósito da vida de qualquer emoji.</i>”</p> <p><u>Transcrição de Texto 8 (TT8):</u> Hi-5: “<i>Bem-vindo ao point dos perdidos, onde os emojis que ninguém usa fazem a festa!...Eu quase fui deletado, eu, é brincadeira!</i>” Gene Meh: “<i>Eles não querem deletar você. Eles querem me deletar.</i>” Hi-5: “<i>Você? Deve ser muito importante pra eles mandarem um exército de robôs.</i>” Gene Meh: “<i>Disseram que eu tenho uma falha...</i>” Hi-5: “<i>Você tem noção do que é viver na ostentação? #Vip, ser o favorito dos favoritos pra depois vir parar nesse antro do desespero?...</i>” Gene Meh: “<i>Mas você trabalha como emoji, é só isso que eu queria pra mim.</i>” Hi-5: “<i>Oh, se é isso mesmo que você tá querendo da vida, é só achar um hacker pra te reprogramar. Não é tão complicado.</i>”</p> <p><u>Transcrição de Texto 4 (TT4):</u> Hi-5: “<i>Eu só tava dando um tempinho pra voltar pro meu cubo, lá no cantinho. Onde o Alex nem mesmo consegue mais me ver.</i>” Smiller: “<i>Pena que você não é mais um favorito, mas sempre terá um lugarzinho no cubo...O toque mais importante que eu posso dar é: seja você mesmo!</i>”</p> <p><u>Transcrição de Texto 17 (TT17):</u> Gene Meh: “<i>É o meu amigo que tá lá, eu não posso deixar ele ser deletado. O quê, o que que foi?</i>” Jailbreak: “<i>Seguir seu objetivo não é a coisa mais importante?</i>” Gene Meh: “<i>De que adianta seguir seus objetivos se vai ficar sem amigos?</i>” Jailbreak: “<i>Puxa! Nunca imaginei.</i>” Gene Meh: “<i>Foi mal, essa aí é a minha falha, entende? Eu não sei ser indiferente em relação a nada, é por isso que eu tenho que ser reprogramado.</i>” Jailbreak: “<i>Olha, na verdade até que isso é legal.</i>”</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das cenas de Emoji: O Filme.

Em *Textópolis* há um discurso dominante: *seja você mesmo e espere alguém te solicitar via mensagem*. “*Entra em ação um saber mutuamente conhecido: cada um postula que seu parceiro aceita as regras e espera que o outro as respeite. Essas regras são convenções tácitas*” (Maingueneau, 2013, p. 34). A cena de enunciação em *Textópolis* funciona como normas que geram expectativas: deixam claras as

finalidades (seja você mesmo sem questionar), os papéis para os parceiros (*emojis* favoritos, Conselho, *emojis* excluídos, entre outros), o local apropriado para o sucesso (cubo, celular do solicitante, sessão de favoritos), temporalidade (permanecer um favorito), um suporte (*app Textópolis*), uma composição (ser único), uso de recursos linguísticos (economia de palavras, sem palavras, *apps*, ícones etc.). Assim, é definido em *Textópolis*, um contrato, um papel e um jogo. Contrato, porque “exigem daqueles que dele participam que aceitem um certo número de regras mutuamente conhecidas e as sanções previstas para quem as transgredir” (Maingueneau, 2013, p. 78-79). Papel, pois, “implica os parceiros sob a ótica de uma condição determinada e não de todas as suas determinações possíveis” (Maingueneau, 2013, p. 79). Jogo, no sentido de desempenhar um papel conforme as regras do jogo, “um certo número de regras preestabelecidas mutuamente conhecidas e cuja transgressão põe um participante ‘fora do jogo’” (Maingueneau, 2013, p. 80).

Os *emojis* que não respeitam o contrato, o papel e o jogo estabelecidos em *Textópolis*, deixam de ser favoritos ou são excluídos (ver TT4 e TT8 no Quadro 13). No entanto, isto não depende somente deles, é uma relação mútua entre humano e máquina, eles precisam dos humanos para estarem em evidência. Por outro lado, os humanos também utilizam os *emojis* e outras *affordances* dos ambientes digitais para estarem em evidência. No mundo digital ou fora dele, pessoas e *emojis* querem estar em evidência, serem idolatradas, lembradas. Almejam alcançar a “felicidade” em ambientes *on-line*, o sentimento é enumerado em: *likes*, *follows*, *tuítes*, *feeds*, *stories*, *emojis*, entre outras *affordances*. “A ‘alegria’ que se encontra nas redes sociais de relacionamento tem sobretudo a função de elevar o sentimento próprio narcisístico” (Han, 2017, p. 93).

No filme, temos a *emoji Jailbreak*, uma representação do empoderamento feminino nos ambientes *web*. Ela não aceita a condição imposta às *emojis* do sexo feminino em *Textópolis* e foge para a nuvem, em busca de liberdade. No Quadro 14 foram selecionados alguns fragmentos de estereotipação em relação às *emojis*: “*Ãh ele parece inteligente.*”, “*Não, ele não. Ela!*”, “*Pera aí, é uma garota?*” (ver TT13); “*É, mais vê se não esquece que a ideia foi minha. Os homens sempre levam crédito pela ideia das mulheres.*” (ver TT16); “*#Estereótipo, isso é a maior lenda que eu já vi, desculpa. Acredita que nos primeiros emojis, a mulher só podia ser princesa ou noiva? Por isso é que eu quero ir pra nuvem, onde você pode ser quem você quiser...*” (ver TT18); e, “*Eu não sou apenas uma princesinha esperando meu príncipe...*” (ver TT19).

Quadro 14 - Transcrições de textos C

Estereótipo em Relação ao Sexo
<p><u>Transcrição de Texto 13 (TT13):</u> Trojan Horse: “Você está atras de algum hacker?...” Hi-5: “Ah foi mal! Eh, estamos procurando um hacker de nome Rebelde.” Trojan Horse: “Sei de um carinha que pode ajudar.” Vírus: “Tá bem ali.” Hi-5: “Ãh ele parece inteligente.” Vírus: “Não, ele não. Ela!” Hi-5: “Pera aí, é uma garota?”</p> <p><u>Transcrição de Texto 16 (TT16):</u> Gene Meh: “E você acha que como eu sei fazer várias carinhas, ele vai pensar que eu sou emojis diferentes.” Jailbreak: “É, mais vê se não esquece que a ideia foi minha. Os homens sempre levam crédito pela ideia das mulheres.”</p> <p><u>Transcrição de Texto 18 (TT18):</u> Gene Meh: “Então deixa eu perguntar, é verdade que quando uma princesa assovia os passarinhos voam até ela e aí...” Jailbreak: “#Estereótipo, isso é a maior lenda que eu já vi, desculpa. Acredita que nos primeiros emojis, a mulher só podia ser princesa ou noiva? Por isso é que eu quero ir pra nuvem, onde você pode ser quem você quiser...”</p> <p><u>Transcrição de Texto 19 (TT19):</u> Gene Meh: “Rebelde, eu, olha só! Eu tenho que te falar... que a emoji mais legal e mais interessante que eu já conheci é você. E... depois de tudo que a gente viveu eu não quero mudar o meu jeito de ser, porque o que eu tô sentindo agora éh...éh muito legal! Eu acho que eu quero ficar exatamente do jeito que eu sou. Se for pra ficar aqui com você, tipo pra sempre, até o final dos tempos, entende? Ou até depois disso também, tipo um final feliz.” Jailbreak: “...Gene se isso é porque você desistiu de ser um Éh! Eu dou a maior força. Eu gosto de você como você é, mais eu tenho planos pra mim.” Gene Meh: “Entendi.” Jailbreak: “Eu não sou apenas uma princesinha esperando meu príncipe...”</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das cenas de Emoji: O Filme.

Em relação aos fragmentos, apresentados acima, notou-se uma cenografia de estereotipação e funções predefinidas para as mulheres no sentido de que: homens são mais inteligentes do que as mulheres, por isso elas não podem desempenhar algumas tarefas; quando as mulheres têm ideias melhores do que os homens, não são valorizadas, ou suas ideias são tomadas pelos homens sem dar crédito a elas; mulheres nasceram para “casar”, ter “filhos”, “cuidar da casa”, “ficar em casa”, serem as “princesas” ou “rainhas” do lar. O próprio filme dá ao final somente crédito ao *emoji*

do sexo masculino *Gene Meh*, apesar de *Jailbreak* ter feito todo o trabalho, primeiro ajudando *Gene Meh* a descobrir sua verdadeira identidade, depois aproximando *Alex* de *Adi* e impedindo que *Textópolis* e todos os outros *apps* fossem deletados.

Indubitavelmente, ao longo dos anos e na contemporaneidade as mulheres, embora tenham conquistado vários direitos legítimos, ainda são muito inferiorizadas em relação aos homens. Tal fato pode ser observado em todos os setores: social, político, econômico, religioso, doméstico, entre outros setores. Passando o olho rapidamente pelos *emojis* presentes em qualquer *smartphone*, também é possível perceber a predominância de *emojis* do sexo “masculino”, o que caracteriza também uma desigualdade entre homens e mulheres no mundo digital⁴⁵. Nas diversas redes digitais muitas mulheres são ridicularizadas, diminuídas, ameaçadas, xingadas, sofrendo ataques de racismo e sexismo. Tudo isso se configura como uma ciberviolência discursiva, ou seja, “tecnogêneros de discurso que produzem a violência verbal, que se situa na interface das formas técnicas e dos domínios semânticos da violência” (Paveau, 2021, p. 61).

Por outro lado, o ambiente *web* é um espaço democrático que promove, também, a ressignificação de quaisquer insultos ou mazelas destinadas a qualquer pessoa na rede. É também um espaço político-ideológico, conforme defende Dias (2018), para que as pessoas adquiram voz, corpo, memória, num processo de in da e vinda (circulação do discurso) entre urbano e digital, para transformar-se em um “sujeito de dados”, não assujeitado à máquina, mas incorporado a ela, reivindicando, resistindo, ressignificando. “A ressignificação é este procedimento léxico-discursivo, que consiste em assumir uma (de)nominação insultuosa para fazer dela um símbolo de identidade ou de orgulho, em uma visada ética do discurso” (Paveau, 2021, p. 89).

No filme ocorreu momentos engraçados e embaraçosos com a personagem *Alex*, seu celular pareceu “ganhar vida”, ou seja, agiu por conta própria. Quando ele finalmente conseguiu estabelecer uma relação de diálogo, frente a frente com *Adi*, o celular começou a emitir mensagens estranhas do tipo: “gostosa”, “deliciosa”, “doce” (os *emojis* ativaram o jogo *Candy Crush* – ver TT15 no Quadro 15). Esse fato minou

⁴⁵ No meio digital fica cada vez mais gritante a discriminação e exclusão de mulheres. Em declaração recente via *podcast* o CEO da Meta Mark Zuckerberg lamentou o surgimento de empresas “culturalmente neutras” e disse que falta “agressividade masculina” em tais organizações. Em uma de suas falas afirmou: “Se você é uma mulher entrando em uma empresa, provavelmente sente que é muito masculina. Não há energia que você possa naturalmente ter”. Disponível em: <https://x.gd/CIQ7a>. Acesso em: 16 jan. 2025.

a conversa entre *Alex* e *Adi*, fazendo com que ela fosse embora, deixando-o desesperado, a ponto de ele deixar o seu celular cair no chão (ver Figura 13).

Quadro 15 - Transcrições de textos D

Interação Humano-Máquina
<p><u>Transcrição de Texto 15 (TT15):</u> Alex: <i>“Oi Adi, eu queria saber se você tá...”</i> Celular do Alex: <i>“...gostosa...”</i> Adi: <i>“O quê?”</i> Alex: <i>“Ãh!”</i> Celular do Alex: <i>“...deliciosa...”</i> Adi: <i>“Como é que é?”</i> Celular do Alex: <i>“...doce...”</i> Nick: <i>“Oi Adi!”</i> Adi: <i>“Oi Nick!”</i> Alex: <i>“Não!”</i> Adi: <i>“Até mais Alex.”</i> Celular do Alex: <i>“...Candy Crush!”</i> Alex: <i>“Ahhh! Cansei desse treco.”</i> Chamada para Hospital do Celular: <i>“Hospital do celular, posso ajudar?”</i> Alex: <i>“Eu quero marcar uma revisão, o meu celular tá de brincadeira com a minha cara!”</i></p> <p><u>Transcrição de Texto 21 (TT21):</u> Jailbreak: <i>“Eu posso hackear e mandar uma mensagem do celular dele, mais só dá tempo de mandar uma.”</i> Hi-5: <i>“...Parou! Envia o Gene ele é todo misturado.”</i> Jailbreak: <i>“Gene, você consegue.”</i> Gene Meh: <i>“Eu não sou mais daquele jeito...mais eu tenho que tentar. A última vez que eu entrei nesse cubo eu só fiz besteira!”</i> Jailbreak: <i>“Por que você acha que eu voltei? Foi por sua causa.”</i> Gene Meh: <i>“Minha?”</i> Jailbreak: <i>“Tá tudo aí dentro de você Gene, tenta trazer isso de volta e se expressa...É agora ou nunca Gene!”</i> Gene Meh: <i>“Rebelde, agora!”</i></p> <p><u>Transcrição de Texto 22 (TT22):</u> Adi: <i>“Oi recebi seu zap, olha esse emoji é muito irado!”</i> Alex: <i>“É maneiro néh?”</i> Adi: <i>“São muitas emoções juntas, eu sei! Eu acho legal que você é um cara que sabe expressar os seus sentimentos.”</i> Alex: <i>“É eu sou assim...Olha cê topa...”</i> Adi: <i>“Claro eu adoraria ir ao baile com você.”</i></p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das cenas de Emoji: O Filme.

A Figura 13 representa fatos corriqueiros de nossa vida contemporânea. Recebe-se a cada dia, nas diversas redes digitais, memes, figuras, vídeos, entre

outros, que podem deixar as pessoas em situações desconfortantes. Até pouco tempo quase todos os conteúdos que eram enviados no *WhatsApp* vinham acompanhados do áudio do famoso “gemidão”, o qual constrangia muito a pessoa que havia recebido a mensagem e, também as outras pessoas que estavam em sua volta. É claro, também havia pessoas que se divertiam muito com esse meme.

Figura 13 - Recorte fílmico 3



Fonte: Printada de *Emoji: O Filme*.

Outro fato que demonstrou a tecnologia agindo sozinha foi quando a *emoji Jailbreak* consegue *hackear* o celular de *Alex*, conforme descrito no fragmento a seguir: “*Eu posso hackear e mandar uma mensagem do celular dele, mais só dá tempo de mandar uma.*” (ver TT21 no Quadro 15). Desde *Eu, Robô* até, atualmente, *Black Mirror*, a ficção de que a máquina possui vida e intelecto próprio, sempre foi tema central de discussão. Parece que os “fantasmas da máquina”, hoje são muito reais porque nós “alimentamos” os algoritmos, nos tornando “sujeitos de dados” (Dias, 2018), cópias de nós mesmos, criando, de acordo com Santaella (2021, p. 142) um “gêmeo algoritmo”, cujo “objetivo é capturar e representar você em todos os sentidos e em todos os momentos – passado, presente e até futuro –, pois será capaz de prever ou propor movimentos com base no que (Ele? Ela?) sabe sobre você”.

Ainda, sobre o assunto, temos também as ferramentas de IA (*ChatGPT*, *Gemini*, *Microsoft Copilot*, só pra citar alguns exemplos). A IA do *Google* se chama *Gemini* (Gêmeos, em português). Será que ela é o nosso “gêmeo algoritmo”? O fato é que essas IAs estão moldando o nosso comportamento, o nosso jeito de pensar,

trabalhar, estudar e, até se divertir. Elas são tendências atuais na vida contemporânea “convergingo para uma simbiose, quer dizer, uma interpenetração íntima entre humanos, máquinas e programas em coexistência física e mental” (Santaella, 2021, p. 141).

A criação do nosso duplo, o “gêmeo algoritmo” parece assustador, desesperador! E realmente é. “O homem encontra-se dessa forma preso a utopia de um duplo superior de si mesmo, que é preciso, contundo vencer para salvar a face” (Baudrillard, 2011, p. 118). No entanto, a tecnologia também aproxima, diminui fronteiras, oferece oportunidades, enfim também propicia bem estar. Embora os *emojis* tenham invadido o celular de *Alex*, colocando-o em situações constrangedoras e embaraçosas, no final deu tudo certo. O *emoji Gene Meh* foi enviado para o celular da *Adi* e cumpriu o seu papel, ou seja, mostrou os vários sentimentos que *Alex* sentia e escondia dela. Daí deu *match* 😍! (ver TT22 no Quadro 15).

Quadro 16 - Transcrições de textos E

<i>Ethos Hierárquico</i>
<p><u>Transcrição de Texto 3 (TT3):</u> Smiller: “<i>Vejam como funciona, não tem nada de mais. Brincadeira, isso aqui é demais! Cada um tem seu próprio cubo na barra dos emojis. Quando Alex escolher você, se tiver tanta sorte. O cubo vai se iluminar!</i>” Poop: “<i>Wow! Vou botar pra feder!</i>” Smiller: “<i>O escaner vai fazer sua leitura e essa imagem vai ser enviada diretamente pra caixa de texto do Alex. E eu vou dizer uma coisa: não há nada como ser escaneado pela primeira vez. Hu hu, vocês vão adorar... juro! E aqui é a sessão de favoritos, os emojis mais populares, e é claro que o meu cubo também fica aqui...</i>”</p> <p><u>Transcrição de Texto 7 (TT7):</u> Gene Meh: “<i>É...Eu vim aqui pra me defender, mas você tá tão alegre...Então boas notícias?</i>” Smiller: “<i>Hã hã, pois é. Eu tô sempre alegre.</i>” Gene Meh: “<i>Ah tá! #Óbvio.</i>” Smiller: “<i>A única coisa que detona a minha alegria é quando um emoji da equipe dá erro, porque o Alex poderia deixar de confiar no celular...Aí o nosso mundo seria deletado...</i>” Gene Meh: “<i>Sorrisete eu juro pela placa mãe mortinha que eu nunca mais na vida vou cometer outro erro no cubo!</i>” Smiller: “<i>...vamos entregar você aos melhores robôs antivírus...</i>”</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das cenas de *Emoji: O Filme*.

Há em Textópolis uma supervisora de sistema, a *emoji Smiller*. Embora os

emojis possam desempenhar somente uma única função, ela e seu Conselho de *emojis* desempenham mais de uma, uma incoerência dentro de um sistema uniforme e padrão de *Textópolis*.

A função de *Smiller* é convencer os *emojis* a cumprirem o seu único propósito, expresso no fragmento a seguir: “O escâner vai fazer sua leitura e essa imagem vai ser enviada diretamente pra caixa de texto do Alex. E eu vou dizer uma coisa: não há nada como ser escaneado pela primeira vez. Hu hu, vocês vão adorar... juro! E aqui é a sessão de favoritos, os *emojis* mais populares, e é claro que o meu cubo também fica aqui...” (ver TT3 no Quadro 16). Mesmo ela desempenhando mais de uma função em *Textópolis*, e às vezes dando conselhos aos *emojis* do tipo: “[...] O toque mais importante que eu posso dar é: seja você mesmo!” (ver TT4 no Quadro 13), ela não aceita que nenhum *emoji* saia do propósito, seja diferente, pense fora do cubo.

Figura 14 - Recorte fílmico 4



Fonte: Printada de *Emoji: O Filme*.

A Figura 14 mostra a cenografia construída por *Smiller*, sempre sorridente, animada, empolgada em apresentar os *emojis* em seus cubos, reforçando o propósito de cada um deles. Toda sua enunciação é destinada a convencer os *emojis* a serem escaneados como mensagem para o celular de *Alex*, para quem sabe, dependendo da frequência em que forem solicitados, um deles ocuparem um lugar na sessão de favoritos. Sua fala “procede de um enunciador encarnado” (Maingueneau, 2013, p. 104), “que nessa perspectiva, recobre não somente a dimensão verbal, mas também o conjunto das determinações físicas e psíquicas associadas ao ‘fiador’ pelas representações coletivas” (Maingueneau, 2008, p. 65). Ao *ethos* construído por ela, se atribui um caráter e uma corporalidade.

O “caráter” corresponde a uma gama de traços psicológicos. Já a “corporalidade” corresponde a uma compleição corporal, mas também a uma maneira de se vestir e de se movimentar no espaço social. O *ethos* implica, com efeito, uma disciplina do corpo apreendido por intermédio de um comportamento global (Maingueneau, 2013, p. 108).

Ainda, de acordo com o autor, o caráter e a corporalidade originam-se de uma gama de representações sociais valorizadas ou desvalorizadas, nas quais se sustenta a enunciação que, por outro lado, pode assegurá-las ou transformá-las. A grande maioria dos *emojis*, está presa ao sistema de restrição imposto em *Textópolis*, dada a cenografia criada por *Smiller*, associada a um corpo e um caráter que designa uma ação do *ethos* sobre o coenunciador, operando em três níveis indissociáveis, são eles:

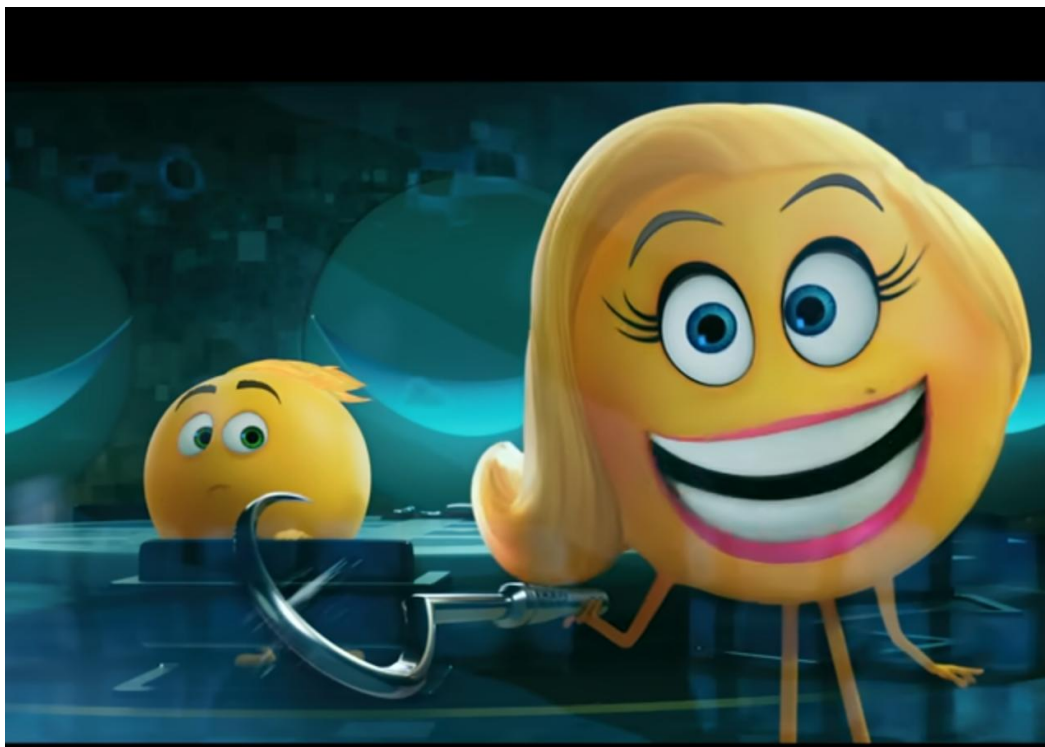
- a enunciação leva o coenunciador a conferir um *ethos* ao seu fiador, *ela lhe dá corpo*;
- o coenunciador *incorpora*, assimila, desse modo, um conjunto de esquemas que definem para um dado sujeito, pela maneira de controlar seu corpo, de habitá-lo, uma forma específica de se inscrever no mundo;
- essas duas primeiras incorporações permitem a constituição de um *corpo*, o da comunidade imaginária dos que comungam na adesão um mesmo discurso (Maingueneau, 2013, p. 109).

No caso dos *emojis*: *Gene Meh* e *Jailbreak*, o conjunto de representações foi modificado, pois, em algum momento não aceitaram o conjunto de restrições impostas pelo sistema, ou seja, o discurso predominante em *Textópolis*, procurando reconfigurá-lo, ressignificá-lo (ver TT19 no Quadro 14).

Pareceu haver um problema de *ethos*, principalmente identificado por *Jailbreak*, que previamente à enunciação de *Smiller*, tinha internalizado um *ethos* pré-discursivo (Maingueneau, 2008) de não aceitação dos estereótipos relacionados às *emojis*. “Além disso, a noção de *ethos* remete a coisas muito diferentes, segundo seja considerada do ponto de vista do locutor ou do destinatário: o *ethos* visado não é necessariamente o *ethos* produzido” (Maingueneau, 2008, p. 61).

A fuga ao *ethos* instituído gerou para *Gene Meh* ameaças de todo o tipo (ver Figura 15) e duras penalizações emitidas pelo Conselho de *emojis* e por *Smiller*. “A única coisa que detona a minha alegria é quando um emoji da equipe dá erro, porque o Alex poderia deixar de confiar no celular...Aí o nosso mundo seria deletado...”, “...vamos entregar você aos melhores robôs antivírus...” (ver TT7 no Quadro 16). Ele teve que fugir de *Textópolis* para se autoconhecer e se auto aceitar.

Figura 15 - Recorte fílmico 5



Fonte: Printada de Emoji: O Filme.

Num primeiro momento, a emoji *Smiller* constrói um *ethos* de um ser simpático, empático, animador, procurando convencer os *emojis* a cumprirem seu propósito, oferecendo benefícios a eles, “vendendo” um mundo empolgante, mágico e promissor (ver Figura 14). Num segundo momento, quando um *emoji* descumpre o seu papel, seu *ethos* se constitui como um ser cruel, sem piedade, incompreensível com uma cara sarcástica (ver Figura 15), a ponto de ordenar que o *emoji Gene Meh* fosse deletado juntamente com o seu pai e todos aqueles *emojis* que o ajudaram a se autoconhecer e se auto aceitar. Para Maingueneau (2013, p. 59), isso confirma que: “O discurso se constrói, com efeito, em função de uma finalidade, devendo, supostamente dirigir-se para algum lugar. Mas ele pode se desviar em seu curso (digressões...), retomar sua direção inicial, mudar de direção etc.”.

No filme, *Gene Meh* e *Hi-5* se aventuram em vários *apps* fora de *Textópolis*, antes, o único *app* que *Gene Meh* conhecia. Ele nem imaginava o mundo que existia lá fora, ou melhor, os vários outros *apps* localizados na tela de fundo do celular de *Alex*.

Quadro 17 - Transcrições de textos F

Viagem pelos Apps
<p><u>Transcrição de Texto 9 (TT9):</u> Hi-5: <i>“Pare de mi mi mi!”</i> Gene Meh: <i>“Cara onde é que a gente tá?”</i> Hi-5: <i>“Bem-vindo à tela de fundo!”</i> Gene Meh: <i>“Caramba esse lugar é incrível!”</i> Hi-5: <i>“Cada aplicativo tem o seu próprio mundo!”</i></p> <p><u>Transcrição de Texto 10 (TT10):</u> Gene Meh: <i>“Peraí que app é esse aqui? Todo mundo falando de si mesmo. O Alex conhece tantas pessoas.”</i> Hi-5: <i>“Essas pessoas não conhecem ele. Elas curtiram ele e é isso que importa nessa vida: popularidade.”</i> Gene Meh: <i>“É...sei lá? Acho que eu...acho que eu prefiro ter um amigo de verdade.”</i> Hi-5: <i>“Amigo de verdade? Você não chega em lugar nenhum desse jeito. Você precisa é de fãs. Eles é que te dão apoio total e irrestrito, desde que você esteja por cima.”</i></p> <p><u>Transcrição de Texto 11 (TT11):</u> Hi-5: <i>“É aqui o aplicativo pirata! Rebelde deve estar aqui.”</i> Gene Meh: <i>“Éh, ué mais esse aí é o dicionário!”</i> Hi-5: <i>“Isso é o que o Alex quer que os pais dele pensem, isso aqui é um ícone fake.”</i> Gene Meh: <i>“Sério? Mas o que que um adolescente poderia querer esconder dos pais?”</i></p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das cenas de Emoji: O Filme.

Ao conhecer o app Facebook, Gene Meh começou a perceber o modo de comunicação em redes sociais: *“Peraí que app é esse aqui? Todo mundo falando de si mesmo. O Alex conhece tantas pessoas.”*, *“Essas pessoas não conhecem ele. Elas curtiram ele e é isso que importa nessa vida: popularidade.”* (ver TT10 no Quadro 17). “Quem se refere a si mesmo, quem persiste em si mesmo é sem espírito” (Han, 2018, p. 42). Para este autor essa é a crise de existência do que ele denomina como “enxames digitais”, aquelas pessoas que coabitam as diversas redes sociais digitais à procura de positividade, fazendo “barulho”, chamando a atenção o tempo todo. De acordo com este autor, tais pessoas não se constituem como massa, pois, esta tem espírito e alma, pelo contrário, eles se singularizam, de modo que:

O homo digitalis [“homem digital”] é tudo, menos um “ninguém”. Ele preserva a sua identidade privada, mesmo quando ele se comporta como parte do enxame. Ele se externa, de fato, de maneira anônima,

mas via de regra ele tem um *perfil* e trabalha ininterruptamente em sua otimização. Em vez de ser “ninguém”, ele é um alguém penetrante, que se expõe e que compete por atenção (Han, 2018, p. 15).

Cada *app* têm suas próprias *affordances*, ou como disse Hi-5: “*Cada aplicativo tem o seu próprio mundo!*” (ver TT9 no Quadro 17). Dessa forma, cada *app*, cada ambiente digital configura uma cenografia de comunicação. No *WhatsApp*, que no filme, é metaforizado pelo *app* *Textópolis*, a comunicação pode ser verbo-icônica (envio de *emojis*, *stickers*⁴⁶), por mensagens: de áudio, de texto ou de vídeo. Ainda, é possível realizar ligações e videochamadas. “Nele a escrita surge sob o registro da oralidade. Escreve-se como se fala” (Santaella, 2021, p. 63). Assim, o dispositivo é essencial, não só transporta a mensagem, mas pode modificá-la. Para Maingueneau (2013, p. 81): “Hoje, estamos cada vez mais conscientes de que o mídiun não é um simples ‘meio’ de transmissão do discurso, mas que ele impõe coerções sobre seus conteúdos e comanda os usos que deles podemos fazer”. Em um único *app*, o *WhatsApp*, por exemplo, há múltiplas possibilidades discursivas.

Os espaços híbridos da cibercultura trazem consigo também perigos, principalmente direcionado à juventude, a qual utiliza maciçamente diversos *apps*, dentre estes, alguns maliciosos ou piratas: “*É aqui o aplicativo pirata! Rebelde deve estar aqui.*” (ver TT11 no Quadro 17). Esses *apps* além de causar problemas no aparelho eletrônico, também podem causar mazelas na vida do usuário como: roubo de dados, exposição pessoal, disseminação de informações falsas (*fake news*), entre outras. Muitos pais de crianças e adolescentes utilizam mecanismos de controle, principalmente nos aparelhos celulares, para evitar que eles escondam ou usem programas que causem danos às suas vidas.

O Quadro 18 apresenta os principais temas encontrados em *Emoji: O Filme* bem como suas respectivas cenografias pautadas na teoria enunciativa de Maingueneau (2008, 2013, 2015). A análise revelou pontos importantes no mundo digital como: as relações de poder, as questões de identidade, estereotipações, as padronizações nos ambientes, os perigos na era digital, a busca por aceitação e positividade, as exclusões daqueles que estão fora dos padrões, as lutas e ressignificações nos ambientes, entre outros. O filme mostrou uma sociedade de *emojis* com características muito próximas de uma sociedade humana.

⁴⁶ Figurinhas animadas.

Quadro 18 – Quadro-síntese da análise pré-digital de Emoji: O Filme

(continua)

Tema	Cenografia
Linguagem e Inovação	<p>A análise revelou, quando o professor tentou correlacionar duas formas de comunicação (hieróglifos x <i>emojis</i>), um conflito entre “textualidade planejada” e “textualidade navegante”. No contexto da sala de aula as cenas de enunciação (englobante, genérica e cenografia) são muito bem definidas e fixas, ou seja, cada personagem tem seu papel e função claramente definidos. No contexto da <i>web</i>, onde os alunos, coabitam na maior parte do tempo, essas estruturas fixas se liquidificam, se movem, se esfrelam. A cenografia é dominada pela comunicação rápida e fragmentada, com uso de <i>emojis</i> e de outras <i>affordances</i> incorporadas aos ambientes. Os <i>emojis</i>, como recursos verbo-icônicos, ilustram a mudança para uma comunicação mais visual e menos dependente de textos longos e estruturados, reforçando a cenografia como um aspecto central da enunciação digital.</p> <p><i>Cenografia identificada: Comunicação contemporânea por meio de redução linguística, trolagem e ironia.</i></p>
Dificuldade de Adaptação e Autoaceitação	<p>A análise revelou que há em <i>Textópolis</i> uma cena de enunciação digital, onde <i>emojis</i> vivem e atuam conforme regras estabelecidas. Essas regras, de acordo com Maingueneau (2013) formam um contrato, determinando os papéis e regulando o “jogo” dos participantes do discurso. <i>Gene Meh</i> por ser multifacetado quebra as normas, sendo considerado uma anomalia num sistema que valoriza a uniformidade e a previsibilidade. A cenografia em <i>Textópolis</i> define claramente as expectativas em relação aos <i>emojis</i>: seja autêntico e espere ser solicitado via mensagem. Os <i>emojis</i> mais populares residem em cubos, caracterizando um <i>status</i> de utilidade e aprovação. A transgressão das normas resulta em exclusão, reforçando a rigidez do contrato social estabelecido. Este cenário digital reforça as dinâmicas de reconhecimento, validação e aceitação nos diversos ambientes digitais. A estrutura de <i>Textópolis</i>, no entanto, não regula apenas o comportamento dos <i>emojis</i>, mas reflete também a ecologia das redes sociais, onde o valor e a identidade são constantemente negociados e reafirmados.</p> <p><i>Cenografia identificada: Uniformidade e padrão.</i></p>

(continua)

Tema	Cenografia:
<p style="text-align: center;">Estereótipo em Relação ao Sexo</p>	<p>A análise revelou no mundo digital como a discriminação em relação às mulheres é pregnante, o que se estende ao mundo físico também. No filme a <i>emoji Jailbreak</i> é a representação genuína do empoderamento feminino, sua fuga para a “nuvem” representa a busca por liberdade e autonomia. A cenografia de <i>Textópolis</i>, embora seja supervisionada por uma <i>emoji</i>, reflete os estereótipos de gênero, onde se questiona a capacidade intelectual das mulheres, desvalorizando suas ideias e trabalhos. Paveau (2021) destaca a ciberviolência como uma forma de tecnogênero que produz violência verbal e simbólica. No contexto do filme, a <i>emoji Jailbreak</i> destaca essa ciberviolência, quando revela a história das <i>emojis</i> destinadas a exercer, em <i>Textópolis</i>, somente papéis de princesas ou noivas. No entanto, <i>Jailbreak</i>, ao reivindicar sua identidade e não aceitar os estereótipos, mostra como os ambientes digitais, podem se tornar espaços democráticos de lutas e ressignificações.</p> <p><i>Cenografia identificada: Rótulos predefinidos para as mulheres.</i></p>
<p style="text-align: center;">Interação Humano-Máquina</p>	<p>A análise revelou o cenário atual onde a tecnologia impacta profundamente a interação humana. Quando o celular de <i>Alex</i>, acionado por <i>emojis</i>, envia mensagens impróprias durante uma interação face a face com <i>Adi</i>. Este incidente coloca em evidência a vulnerabilidade dos indivíduos em cenários digitais. A simbiose entre humanos e máquinas, cria uma espécie de “gêmeo algoritmo” (Santaella, 2021), que captura e representa os humanos, influenciando seus comportamentos e interações. Por outro lado, apesar dos momentos difíceis e embaraçosos, a narrativa do filme demonstra que as tecnologias também podem aproximar as pessoas, agirem para o bem comum.</p> <p><i>Cenografia identificada: Impacto das tecnologias digitais na vida das pessoas.</i></p>

(conclusão)

Tema	Cenografia
<i>Ethos Hierárquico</i>	<p>A análise revelou que em <i>Textópolis</i> a supervisora de sistema <i>Smiller</i> exerce um papel de controle rígido para que cada <i>emoji</i> seja autêntico e cumpra uma única função, embora contrariando essa regra, ela desempenhe mais de uma. A enunciação de <i>Smiller</i> permite a construção de uma cenografia de um <i>Ethos</i> que, inicialmente é positivo e animador, buscando convencer os <i>emojis</i> a cumprirem seus papéis, objetivando serem escaneados e se tornarem favoritos. Quando um <i>emoji</i> quebra o contrato estabelecido, seu discurso muda de direção, há digressão (Maingueneau, 2013), revelando um <i>Ethos</i> cruel e implacável. Essa transformação é evidente quando ela ameaça <i>Gene Meh</i> com a exclusão, revelando uma face sarcástica e impiedosa. Por outro lado, a resistência dos <i>emojis Gene Meh</i> e <i>Jailbreak</i> ao contrato imposto, destaca a possibilidade de reconfiguração das representações sociais, deixando claro que, mesmo em um sistema rígido, há espaço para refutação e transformação dos discursos dominantes.</p> <p><i>Cenografia identificada: Normatização e penalização de comportamentos em ambientes digitais.</i></p>
<i>Viagem pelos Apps</i>	<p>A análise revelou que a jornada de <i>Gene Meh</i> e <i>Hi-5</i> por diferentes aplicativos, os quais, segundo Maingueneau (2013) representam os mídiuns, ou seja, os meios de transporte e também de modificação das mensagens, foi uma descoberta sobre o modo de comunicação nas redes sociais, em especial no <i>Facebook</i>. Uma busca incessante que as pessoas têm por popularidade e reconhecimento. Cada <i>app</i> configura um modo (uma cenografia) de transmissão, reconfiguração e consumo da mensagem. Em <i>Textópolis</i>, uma metáfora do <i>app WhatsApp</i>, há uma mescla de comunicação verbo-icônica e oralidade escrita, enfatizando a influência do meio sobre o discurso. O mídiun também pode causar danos e perigos aos usuários por meio da proliferação de <i>apps</i> piratas e maliciosos, que podem roubar e expor dados pessoais. O filme reflete sobre a complexidade e os desafios das cenografias digitais contemporâneas.</p> <p><i>Cenografia identificada: Diferentes affordances de aplicativos.</i></p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador.

A partir das análises de *Emoji: O Filme* empreendidas nas seções 3.1 e 3.2 e suas respectivas subseções deste capítulo, emerge da questão principal de pesquisa:

- A coconstrução discursiva humano-máquina esfarela o dualismo digital na contemporaneidade? uma questão secundária a ser respondida que é: **- O dualismo digital persiste na contemporaneidade?**

Figura 16 - Recorte fílmico 1



Fonte: Printada de Emoji: O Filme.

A Figura 16 mostrou no início de *Emoji: O Filme* uma pessoa tirando uma foto da estátua da *Columbia Pictures* e substituindo seu rosto por um *emoji* de óculos escuros, descrevendo bem a cenografia da linguagem contemporânea. Temos de um lado alguém do mundo físico manipulando, de outro, o mundo digital, ou o contrário, quem sabe? Foi realizada uma espécie de trolagem na foto da estátua, em tom de brincadeira, é claro, já que o *troll* é um mal locutor nos ambientes digitais nativos (cf. Paveau, 2021).

A Figura 16 representaria uma espécie de dualismo digital? Uma separação entre o que é físico (mundo real) e o que é digital (mundo virtual)? Paveau (2021, p. 152) diz que: “O dualismo digital inscreve-se na longa tradição dualista que, em uma linha que vai de Platão a Descartes, e se prolonga até nossos dias, organiza uma visão binária do mundo que distingue globalmente o material e o imaterial”. Vamos procurar responder ou pelo menos clarificar a questão do dualismo digital na próxima seção da tese, trazendo opiniões céticas e otimistas em relação ao uso de ambientes digitais.

3.1.3 O Dualismo Digital na Contemporaneidade

Toda a questão central do *dualismo digital* gira em torno da separação entre o que é mundo físico e o que é mundo virtual, ou seja, da relação dicotômica entre os dois mundos. Em relação ao tema sempre houve, há e, acreditamos que sempre

haverá céticos e otimistas. De acordo com Fragoso, Recuero e Amaral (2020), os estudos sobre a internet até o final da década de 1990, se concentravam em modismos como: entusiasmo e previsões proféticas; binarismos em abundância: real *versus* virtual, *on-line versus off-line*, síncrono *versus* assíncrono, entre outros; a Rede considerada como um mundo isolado: o ciberespaço. Aqui o que nos interessa é a concepção real *versus* virtual, tentando responder ou esclarecer o dualismo digital, sem esgotá-lo, é óbvio, buscamos *insights*, do lado dos céticos, dentre eles: Jean Baudrillard que, em sua obra *Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem* discute de forma veemente como as mídias digitais criam um simulacro do mundo real, uma espécie de hiper-realidade; Paul Virilio, que em sua obra *A arte do motor*, já naquele ano de 1996, antecipava muitos avanços tecnológicos e científicos da era atual, discute uma implosão do espaço-tempo gerado pelo que ele chama de complexo militar informacional; e, Byung-Chul Han que em sua obra *A sociedade do cansaço* traz reflexões sobre a auto exploração do ser humano, potencializada pelo excesso de positivismo no mundo real e também no digital. Entre os otimistas temos: Pierre Lévy com sua obra *O que é o virtual?*, onde ele discute profundamente o conceito de virtualidade ao longo dos tempos e como essa virtualidade em tempos atuais cria uma inteligência coletiva em ambientes *web*; Manuel Castells que em sua grandiosa obra *A sociedade em rede* discute como o desenvolvimento tecnológico, a partir da década de 1970 e, logo depois a partir da invenção e popularização da internet, culminou na Era da Informação engendrando uma nova sociedade: a em Rede que modificou profundamente a organização e os processos da economia, sociedade e cultura; e, Lucia Santaella com sua obra *Linguagens líquidas na era da mobilidade*, na qual ela discute o processo de evolução tecnológica e dos espaços, tempos e estéticas por ele criado, sempre entrelaçado ao processo evolutivo da linguagem.

Do lado dos céticos, começemos por Jean Baudrillard que acredita que o mundo virtual está apagando o mundo real. O autor, destaca em sua obra, as complexidades e os paradoxos do mundo atual consumido pela imagem e pelo virtual, onde o que é real e o que é representação se fundem criando um simulacro do mundo, uma hiper-realidade. O autor enfatiza como a proliferação das imagens, em uma espécie de tela total (televisão, computador, celulares, entre outras telas) e das tecnologias digitais engendrou nossa percepção da realidade. Para ele:

Hoje, não pensamos o virtual; somos pensados pelo virtual. Essa

transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real, nos é tão ininteligível quanto pode ser para a mosca o vidro contra o qual se bate sem compreender o que a separa do mundo exterior. Ela não pode nem sequer imaginar o que põe fim ao seu espaço. Assim, não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação todas as representações que temos do mundo (Baudrillard, 2011, p. 57).

Ademais, no pensamento de Baudrillard, o dualismo entre o que é real e o que é virtual tornou-se ultrapassado, pois as imagens não apenas representam o mundo, mas também o substituem, engendrando uma nova forma de existência. “Num certo nível maquinal, de imersão na maquinaria virtual, não há mais distinção homem/máquina: a máquina situa-se nos dois lados da interface” (Baudrillard, 2011, p. 130). Este simulacro do mundo conduz a sociedade a um estado de hiper-realidade, onde os limites entre o verdadeiro e o falso, o original e a cópia, o real e o imaginário, são indistinguíveis. É uma sociedade do “espetáculo”, do tudo-imagem (até mesmo o texto lido em uma tela, se converte em imagem), uma condição que ele chama de “orgia das imagens”. Dessa forma, as imagens não têm mais um vínculo autêntico com a realidade, são produzidas e consumidas de maneira incansável, criando um ciclo infinito de simulação.

Baudrillard critica fortemente e ironicamente o modo como as grandes mídias (televisão, internet, por exemplo) configuram nossa percepção do mundo, quase sempre de forma superficial e alienante. Em síntese, o autor convida-nos a questionar a autenticidade do que é vendido e consumido em telas e a repensarmos a natureza da realidade em um mundo saturado pelo virtual, lançando uma questão provocadora: “Será que, diante do perigo de supremacia dos computadores [e de outros dispositivos eletrônicos], não deveríamos espalhar, nas linguagens artificiais, a mesma confusão que Deus nas línguas naturais?” (Baudrillard, 2011, p. 118). Talvez isso, para ele, seja a retomada da “supremacia” humana ou um retorno à própria condição de humanidade.

Escutemos Paul Virilio, que em sua obra destaca o desenvolvimento técnico e social a partir da evolução dos motores, do motor a vapor ao motor informático. Ele introduz o conceito de *dromologia*, um estudo da lógica da velocidade, ou seja, como ela se tornou um fator central na organização e no funcionamento das sociedades contemporâneas. Ele explora a relação entre tecnologia, velocidade e sociedade argumentando que o célere desenvolvimento tecnológico alterou profundamente todos os setores da vida humana, incluído a guerra, a comunicação e a percepção do

espaço-tempo. Ele abrange os *mass media* (mídias de massa) que, cada uma a seu espaço e a seu tempo, assujeita o homem à máquina, simulando um teatralidade do mundo real. Para ele:

Cada regime novo, quando surge, continua irreconhecível porque conserva determinadas características daquele que o precedeu, da mesma forma com que um filho guarda traços de seu pai. Nós teremos passado assim, sem nos dar conta, da simples gestão estatística a um novo fenômeno de representação, de teatralização virtual do mundo real (Virilio, 1996, p. 35).

Virilio analisa como a transmissão instantânea de informações engendra uma sensação de pragmatismo e presença constante, modificando as interações sociais e a percepção da realidade. Faz um alerta para artificialidade e efemeridade das interações humanas por meio das tecnologias, isso gera um efeito de *encolhimento*, uma compactação do espaço-tempo, dessa forma, “não há mais o aqui e ali, somente a confusão mental do próximo e do distante, do presente e do futuro, do real e do irreal” (Virilio, 1996, p. 39). Com o avanço tecnológico as distâncias físicas e temporais são reduzidas significativamente, fazendo com que o mundo pareça menor e mais interconectado.

O autor, ainda fala, de um complexo militar informacional, destacando a guerra eletrônica e a vigilância global. Para ele a militarização das tecnologias resulta em um campo de guerra sem limites e fronteiras, onde a informação e a comunicação são tão relevantes quanto o poder bélico tradicional. Assim, Virilio (1996, p. 119) denuncia “os riscos do COMPLEXO MILITAR INFORMACIONAL, a confusão logo se instalando nas mentes em torno dos dispositivos de assujeitamento automático ou *servo-motor* e o que se denomina inteligência artificial ou *cérebro-motor!*”. Hoje, materializada nos múltiplos ambientes digitais, principalmente aqueles que fazem uso de recursos de IA.

O autor, destaca também, os riscos que a cultura da velocidade traz para os seres humanos, cada vez mais cobrados por eficiência e velocidade. Tal fato leva a uma desumanização que aumenta a ansiedade e o *stress*. A constante aceleração pode levar também à fragmentação do pensamento e à superficialidade nas interações humanas, à medida que a comunicação se torna mais rápida e menos significativa.

Virilio afirma que a aceleração tecnológica está dissolvendo as fronteiras entre o mundo real e o mundo virtual, a própria informação é a velocidade, “é o único ‘relevo’

da realidade, seu único ‘volume’” (Virilio, 1996, p. 113). Por meio do que ela chama de *mass media* (televisão, internet, por exemplo) as interações humanas e os fluxos de informação, principalmente na *web*, ocorrem simultaneamente nos espaços físicos e digitais. Essa fusão cria um novo tipo de espaço-tempo virtual, onde a ubiquidade digital permite que pessoas e eventos estejam presentes em múltiplos locais ao mesmo tempo, numa espécie de tele ação.

Se a partir de então pode-se somente não agir, mas ainda “teleagir” – ver, ouvir, falar, tocar ou ainda sentir à distância – surge a possibilidade inaudita de um brusco desdobramento da personalidade do sujeito que não saberá deixar intacta por muito tempo a “imagem do corpo”, ou seja, a PROPRIOCEPÇÃO do indivíduo [...] (Virilio, 1996, p. 96).

Para o autor esse tele agir, liquidará em certo tempo, a distinção entre o real e o virtual, entre o interno e o externo, entre o humano e o não humano, assim, haverá uma sobreposição do mundo virtual, onde o indivíduo perderá o sentido de ser e agir no aqui e agora, no dito mundo real. “Perda ligada ao declínio da importância da extensão do espaço real em benefício do tempo real e de sua ausência prática de duração” (Virilio, 1996, p. 109). Ocorrerá, de acordo com Virilio, uma perda da propriocepção do corpo, pelo excesso de conectividade, pelas vestimentas tecnológicas e, também, pelos implantes, “já que a recente miniaturização nanotecnológica favorece agora a intrusão fisiológica, ou mesmo a inseminação do ser vivo pelas biotecnologias” (Virilio, 1996, p. 91). Esse projeto endo colonizador, na visão de Virilio, vai substituir as pesquisas tecnológicas extraterrenas para pousar no corpo animal na terra, para utilizá-lo como matéria-prima, como *homo laborans*. “Daqui em diante, os seres e as coisas que nos cercam não são nada mais do que CAMPOS, e o real, uma REDE única, mais uma rede CIBERNÉTICA, já que tudo é interior ao ‘campo’ e somente a ele” (Virilio, 1996, p. 113).

Passemos nesse momento ao pensamento de Byung-Chul Han que discorre sobre a “sociedade do desempenho”, dos seres humanos cada vez mais individualizados e, que são cobrados de forma imperceptível por desempenhos individuais, levando muitas pessoas a desenvolverem patologias como cansaço físico e mental. “São estados patológicos devidos a um *exagero de positividade*” (Han, 2017, p. 14). A “sociedade do desempenho” engendra a “sociedade do cansaço”. Han descreve a transição das sociedades disciplinares (Foucault, 2020), nas quais imperavam repressão e negatividade, para as sociedades do desempenho, onde

imperam auto exploração “mascarada” como desempenho e alto grau de positividade. “A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo *não*. Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados” (Han, 2017, p. 24-25). O autor enfatiza que a liberdade contemporânea é ilusória, pois cada indivíduo busca incessantemente o seu sucesso e desempenho pessoal, é livre: “senhor de si mesmo”, assim, acaba prisioneiro de sua própria expectativa. O insucesso gera frustração e depressão, uma auto culpabilização pelo fracasso.

O autor também cita os ambientes digitais, principalmente as redes sociais, como potencializadoras do cansaço mental e físico, devido ao alto grau de positividade que cada indivíduo encontra nestes locais, onde pensam ser “felizes”, “livres”. Para ele, contrariamente às ideias de Lévy, nestes locais, as pessoas não se organizam como uma massa pensante, um coletivo inteligente, mas sim como um enxame digital, como abelhas barulhentas, talvez com um único objetivo: trabalhar incessantemente para alimentar a grande rainha tecnológica *GAFAM*⁴⁷ formada pelas grandes corporações de *big techs* (*Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft*). Para Han (2018, p. 14):

Uma alma de massa ou um espírito de massa falta inteiramente ao enxame digital. Os indivíduos que se juntam em um enxame não desenvolvem nenhum *Nós*. Não lhes caracteriza nenhuma consonância que leve a massa a se unir em uma massa de ação. O enxame digital, diferentemente da massa, não é em si mesmo coerente. Ele não se externa como uma voz [...]. Por isso ele é percebido como *barulho*.

O enxame digital singulariza o sujeito na rede. “O sujeito realiza-se perfeitamente aí, mas quando perfeitamente realizado, torna-se, de modo automático, objeto; instala-se o pânico” (Baudrillard, 2011, p. 133). Pânico, talvez, pelo retorno ao mundo do cansaço, dito “real”, ocultado pelo mundo da “felicidade”, dito “virtual”. Para superar esse sentimento narcisístico das redes digitais e para além dela, o autor defende uma vida contemplativa, de inatividade, de negatividade (no sentido de dizer “*não*”, de parar, de descansar...) como forma de resistência ao cansaço e à exaustão da vida contemporânea. Assim sendo: “Essa vida não é um abrir-se passivo que diz *sim* a tudo que advém e acontece. Ao contrário, ela oferece resistência aos estímulos

⁴⁷ Talvez essa sigla precise ser atualizada, pois o *Google* mudou, em 2015, para **Alphabet** e o *Facebook*, em 2021, para **Meta**. O que não mudou foi a hegemonia dessas *big techs*.

opressivos, intrusivos” (Han, 2017, p. 52).

Do lado dos otimistas, evoquemos Pierre Lévy, com duas questões iniciais em sua obra: 1) “Deve-se temer uma desrealização geral? Um espécie de desaparecimento universal, como sugere Jean Baudrillard”; e, 2) “Estamos ameaçados por um apocalipse cultural? Por uma aterrorizante implosão do espaço-tempo, como Paul Virilio anuncia há vários anos?” (Lévy, 2011, p. 11). Em sua obra o autor discute profundamente o conceito de virtualidade, procurando desmitificá-lo, propiciando uma compreensão mais aclarada de sua natureza e pressuposições, dizendo que:

Enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra. Ela se apresenta como o movimento mesmo do “devenir outro” – ou heterogênesse – do humano. Antes de temê-la, condená-la ou lançar-se às cegas a ela, proponho que se faça o esforço de apreender, de pensar, de compreender em toda a sua amplitude a virtualização (Lévy, 2011, p. 12).

O autor afirma categoricamente que o virtual não é simplesmente o oposto do real, pelo contrário, o virtual é uma dimensão do próprio real. Assim, o virtual é o potencial do real, ou seja, aquilo que existe em potência e que pode se atualizar, se realizar de diversas formas. A própria etimologia da palavra virtual deriva do latim *virtualis*, *virtus*, que significa força, potência. O fogo está virtualmente presente em um palito de fósforo, é um devir, um vir a ser, algo em potencial, possível. “O possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência” (Lévy, 2011, p. 16). O virtual é um “complexo problemático” (Lévy, 2011, p. 16), que para qualquer entidade no mundo, evoca um processo de resolução: uma atualização. O problema do palito de fósforo é gerar fogo, ou seja, realizar uma atualização do objeto fósforo. “A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades” (Lévy, 2011, p. 16). Sintetizando os pares: real/possível e virtual/atual, temos que: “O real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*” (Lévy, 2011, p. 17).

O autor fala de desterritorialização, ou seja, a não frequente presença do virtual, principalmente em ambientes digitais, onde pessoas, textos, imagens, objetos, enfim, tudo se desterritorializa, se torna “não presente”, ubíquo, descolado do aqui e agora. O texto, por exemplo, se torna uma atualização do hipertexto, uma nova forma de navegação e leitura, sem território definido. “A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. Mas, novamente nem por isso o

virtual é imaginário. Ele produz efeitos” (Lévy, 2011, p. 21). Efeitos de metamorfose que, como explicado por Paul Virilio, impulsionado pela evolução dos motores (do motor à vapor ao motor informático), reconfiguraram e reconfiguram a percepção espaço-temporal da humanidade. “Ela [a virtualização] inventa, no gasto e no risco, velocidades qualitativamente novas, espaços-tempos mutantes” (Lévy, 2011, p. 24).

Para além da desterritorialização, segundo Lévy temos o chamado efeito de *Moebius*, que é a passagem do interior ao exterior e, vice-versa. Virtualmente não existem fronteiras entre público e privado, objetivo e subjetivo, mapa e território, autor e leitor, entre outras fronteiras. O interior e o exterior se entrelaçam num efeito de *Moebius* criticado por Virilio (1996, p. 110), segundo ele: “Daí este declínio já constatado das noções habituais de interior e exterior, de DENTRO e de FORA que até aqui eram deduzidas da diferença entre o ser e seu ambiente”. Assim, na visão deste autor, o espaço e o tempo são substituídos por uma terceira interface: a velocidade-luz.

Lévy fala da virtualização do corpo que, por meio de dispositivos, medicamentos, procedimentos, entre outros, virtualizam os sentidos (telefone, televisão, realidade virtual, por exemplo), propiciam projeções da imagem do corpo (telepresença, por exemplo), quebram as barreiras do que é sintético ou natural (óculos, dentes implantados, próteses, por exemplo), transformando o corpo humano em um hiper corpo híbrido. “A virtualização do corpo não é, portanto, uma desencarnação, mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano” (Lévy, 2011, p. 33).

A virtualização do texto, também é elucidada por Lévy. Ele afirma que desde os primórdios o texto é um objeto virtual, atualizando-se em diversas versões, traduções, edições, cópias, entre outras atualizações. Já o hipertexto, texto característico do ambiente *web*, é um vetor de textos potenciais que será exibido em tela por uma máquina (computador, celular etc.). Nas palavras de Lévy (2011, p. 33) é: “Potencial e não virtual, pois a entalhe digital e o programa de leitura predeterminam um conjunto de possíveis que, mesmo podendo ser imenso, ainda assim é numericamente finito e logicamente fechado”. O virtual só virá à tona depois da interação do usuário com o texto, de sua leitura e significação, de sua atualização. Há nesse momento uma problemática textual, pois existe interação humano-máquina e não apenas processos puramente informáticos. “Então se pode falar de virtualização e não mais apenas de potencialização” (Lévy, 2011, p. 42). Ademais, o autor afirma

que todo ato de leitura em tela tornou-se também um ato de escrita. Isso fica muito claro quando são utilizadas ferramentas de escritas *on-line* que propiciam a um coletivo de pessoas produzir, acrescentar, retirar, ler, corrigir, marcar e comentar um texto compartilhado, em tempo real ou remoto. Ocorre aqui um processo marcante de virtualização do texto, várias atualizações são feitas. “Longe de aniquilar o texto, a virtualização parece fazê-lo coincidir com sua essência subitamente desvelada. Como se a virtualização contemporânea realizasse o devir do texto” (Lévy, 2011, p. 50).

Lévy explora também a virtualidade no trabalho e na economia, segundo ele a emergência de uma economia digital baseada no conhecimento e na informação redefine conceitos de produtividade, valor e capital, sugerindo que essas transformações exigirão novas formas de governança e regulação, capazes de lidar com a complexidade e a volatilidade inerentes ao ambiente *web*. Esse processo para ele, está longe de substituir o humano (desqualificado, ultrapassado) pela máquina, (qualificada, atual). O pensamento otimista de Lévy (2011, p. 61-62), nos revela que: “No caminho da virtualização, em troca, concebe-se o aumento de eficácia em termos de coevolução homem-máquina, de enriquecimento das atividades, de acoplamentos qualificadores entre as inteligências individuais e a memória dinâmica dos coletivos”.

Lévy dedica uma parte de sua obra para discutir a relação entre virtualidade e conhecimento. Ele fala que a digitalização das informações e a interconectividade das redes digitais permitem acesso ilimitado e sem precedentes à recursos educacionais e científicos antes já mais acessíveis, ou acessíveis somente a uma classe dominante. Tal fato democratiza o conhecimento, mas por outro lado cria problemas quanto à veracidade e qualidade dos conteúdos disponíveis na *web*, a curadoria se faz muito importante na contemporaneidade. A democratização do conhecimento, segundo ele pode criar uma inteligência coletiva, “um dos principais motores da cibercultura” (Lévy, 2010, p. 29), uma manifestação da virtualidade no campo do conhecimento. A colaboração em massa, possibilitada por plataformas digitais, permite a cocriação de conhecimento e a solução criativa de problemas complexos. O autor enxerga isso como uma evolução positiva da sociedade atual, desde que regulada por uma ética da cooperação e transparência. “Não se pode negar, entretanto, que o ciberespaço incrementa incessantemente uma inteligência coletiva nas comunidades que procria” (Santaella, 2007, p. 182).

Fechando o assunto, mas não o pensamento de Lévy e nem o nosso, trazemos para reflexão suas palavras abaixo:

Cessemos de demonizar o virtual (como se fosse o contrário do real!). A escolha não é entre nostalgia de um real datado e um virtual ameaçador ou excitante, mas entre *diferentes concepções do virtual*. A alternativa é simples. Ou o ciberespaço reproduzirá o midiático, o espetacular, o consumo de informação mercantil e a exclusão numa escala ainda mais gigantesca que hoje. Esta é, a grosso modo, a tendência natural das “supervias da informação” ou da “televisão interativa”. Ou acompanhamos as tendências mais positivas da evolução em curso e criamos um projeto de civilização centrado sobre os coletivos inteligentes: recriação do vínculo social mediante trocas de saber, reconhecimento, escuta e valorização das singularidades, democracia mais direta, mais participativa, enriquecimento das vidas individuais, invenção de formas novas de cooperação aberta para resolver os terríveis problemas que a humanidade deve enfrentar, disposição das infraestruturas informáticas e culturais da inteligência coletiva (Lévy, 2011, p. 118).

Dirijamos nossa atenção, a partir de agora, para Emanuel Castells que em sua vasta obra parte dos avanços tecnológicos ocorridos na década de 1970, iniciando nos Estados Unidos da América, no Vale do Silício (Califórnia), depois se estendendo para outros países, com a evolução dos *chips*, dos microcomputadores, seguidos da invenção e popularização da internet, dentre outras tecnologias, as quais impulsionaram a Era da Informação organizando uma nova forma de sociedade: a Sociedade em Rede. Este novo paradigma é caracterizado pela interconectividade e a formação de redes que propiciam maior flexibilidade e inovação constantes. Para esta nova sociedade, o bem mais valioso é a informação, ou seja, o capital informacional. Sendo assim:

A tecnologia da informação é para esta revolução o que as novas fontes de energia foram para as revoluções industriais sucessivas, do motor a vapor à eletricidade, aos combustíveis fósseis e até mesmo à energia nuclear, visto que a geração e distribuição de energia foi o elemento principal na base da sociedade industrial (Castells, 1999, p. 68).

De acordo com Castells os avanços tecnológicos transformaram não somente a economia, mas também a cultura e a sociedade como um todo. As instituições, as pessoas, as cidades, os fluxos, as formas de trabalho, dentre outros, tiveram que se reorganizar e se adaptar a uma cultura de rede informacional, que é capaz de gerar, processar e aplicar informações em todos os setores, de forma dinâmica, eficiente e em tempo real. O autor ainda enfatiza, que a Sociedade em Rede, tem cinco características marcantes, são elas:

- ✓ informação como matéria-prima fundamental, ou seja, *são tecnologias que agem sobre a informação* e, não apenas o contrário;

- ✓ o efeito de *penetrabilidade* nas sociedades, já que a informação é parte essencial de toda a atividade humana, “todos os processos de nossa existência individual e coletiva são diretamente moldados (embora, com certeza, não determinados) pelo novo meio tecnológico” (Castells, 1999, p. 108);
- ✓ a *lógica de redes* que pode ser materialmente implantada em todos os tipos de organizações e processos, “e é necessária para estruturar o não-estruturado, porém preservando a flexibilidade, pois o não-estruturado é a força motriz da inovação na atividade humana” (Castells, 1999, p. 108);
- ✓ a *flexibilidade*, ou seja, a capacidade de reorganização e reconfiguração dos processos e fluxos organizacionais. No entanto, Castells (1999, p. 109) nos alerta que “a flexibilidade tanto pode ser uma força libertadora como também uma tendência repressiva, se os redefinidores das regras sempre forem os poderes constituídos”; e,
- ✓ a *convergência*, ou seja, sistemas altamente integrados, “no qual trajetórias tecnológicas antigas ficam literalmente impossíveis de se distinguir em separado” (Castells, 1999, p. 109).

Castells afirma que a Sociedade em Rede engendra uma *cultura da virtualidade real* que, para ele, decreta o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas. Tal cultura agrega vários meios tecnológicos de comunicação, promovendo uma convergência entre realidade e virtualidade, criando novos espaços simbólicos e novas formas de interação, redefinindo os modos como as pessoas se comunicam e se relacionam em rede, por meio de uma comunicação hipertextual “que pela primeira vez na história, integra no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana” (Castells, 1999, p. 414). Esse novo ambiente reconfigura as noções de tempo e espaço, criando uma experiência de simultaneidade e interatividade.

Castells acredita que as comunidades virtuais adquirem laços mais fortes do que os céticos acreditam. Ele não enxerga as redes como locais de isolamento social, ou fuga do mundo real, pelo contrário, as pessoas se reúnem por interesses em comum, ora conectadas por laços fortes, ora conectadas por laços fracos. “Existem indícios substanciais de solidariedade recíproca na Rede, mesmo entre usuários com laços fracos entre si” (Castells, 1999, p. 445). Para o autor as comunidades virtuais são comunidades, mas não no sentido das reais, pois não seguem as mesmas regras, configurações e modelos de comunicação do mundo físico. Ademais, as comunidades

virtuais não podem ser consideradas irreais, apenas se organizam e se configuram em outro plano de realidade, o meio virtual. Nesse sentido, para Castells (1999, p. 445-446): “São redes sociais interpessoais, em sua maioria baseadas em laços fracos, diversificadíssimas e especializadíssimas, também capazes de gerar reciprocidade e apoio por intermédio da dinâmica da interação sustentada”. Para ele, a Rede é a Rede, ela transcende o espaço físico e oferece oportunidades de vínculos a pessoas que talvez não teriam tais vínculos no mundo real, por vários fatores e dificuldades que são amenizadas nos ambientes virtuais.

Retornemos à cultura da virtualidade real. Para Castells todas as culturas consistem em processos comunicativos, não havendo separação entre “realidade” e representação simbólica. A humanidade sempre existiu em um ambiente simbólico e, todavia, atuou e atua por meio dele. Então a linguagem tem papel preponderante para codificar a ambiguidade e fornecer uma gama variada de interpretações dos símbolos, o que diferencia as expressões culturais do raciocínio formal (matemático). Ante o exposto, Castells (1999, p. 459) defende que:

É por meio do caráter polissêmico de nossos discursos que a complexidade e até mesmo a qualidade contraditória das mensagens do cérebro humano se manifestam. Essa gama de variações culturais do significado das mensagens é o que possibilita nossa interação mútua em um multiplicidade de dimensões, algumas explícitas, outras implícitas. Portanto, quando os críticos da mídia eletrônica argumentam que o novo ambiente simbólico não representa a “realidade”, eles implicitamente referem-se à uma absurda ideia primitiva de experiência real “não-codificada” que nunca existiu. Todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos. E na comunicação interativa humana, independente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes são atribuídos. De certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual.

Assim, a virtualidade real, para Castells, é um sistema que capta a realidade física (vivência simbólica e material dos indivíduos) e, conseqüentemente, emerge plenamente essa realidade em um mosaico de imagens virtuais no mundo do “faz-de-conta”, da ficção, no qual as aparências não apenas se encontram no dispositivo comunicador da experiência, mas também se convertem na própria experiência. Toda experiência humana é absorvida: passado, presente e futuro. “O tempo é apagado no novo sistema de comunicação já que passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si na mesma mensagem” (Castells, 1999, p. 462).

Passemos, a partir de agora, a palavra para Lucia Santaella que discute como

os espaços, os tempos, as linguagens, as culturas se liquidificam, se hibridizam, se movem, se deslizam. Para ela, em tempos atuais, temos um caldeirão de misturas da cultura contemporânea. “Assim, todas as formas de cultura, desde a cultura oral até a cibercultura hoje coexistem, convivem e sincronizam-se na constituição de uma trama cultural hipercomplexa e híbrida” (Santaella, 2007, p. 128). As culturas, ora se sobrepõem, ora se complementam. Portanto, uma cultura não extingue, ou pode levar muito tempo para extinguir a outra. Por exemplo, os livros impressos ainda não desapareceram com o surgimento do computador (só para constar, atualmente, ainda há muitos adeptos de livros impressos), alguns livros apenas mudaram de suporte, transformaram-se em *e-books*.

De acordo com Santaella vivemos uma cultura global, mundializada e glocal, neste caso, a homogeneização de uma globalização não exclui elementos da cultura local, “pois as culturas procuram preservar as suas peculiaridades, de modo que os fluxos produzem híbridos glocais, nos quais caracteres globais se misturam com caracteres locais” (Santaella, 2007, p. 132).

Há, ainda, uma cultura híbrida e cíbrida. Para a autora, híbrido e cíbrido são dois adjetivos para caracterizar misturas diferentes, ou seja, ela reserva o termo híbrido para a atual convergência entre as culturas oral, escrita, impressa, midiática, massiva e ciber “que se misturam todas elas na constituição de um tecido cultural polimorfo e intrincado” (Santaella, 2007, p. 133). Quanto ao termo cíbrido (ciber + híbrido), segundo a autora, como o próprio nome indica, está relacionado à todas as misturas que se processam na cibercultura, ou seja, dentro do ambiente *web*.

Pode-se falar, também, de acordo com Santaella de uma cultura conectada, ubíqua e nômade. Tudo isso facilitado pelo crescente uso de aparelhos móveis e a facilidade de conexão com a internet. Espera-se um ônibus para casa, já se sentindo em casa conversando com alguém da família por meio de um *app* de mensagens no celular; joga-se *games* nas ruas, deslocando-se nos espaços públicos da cidade, por exemplo. Tal fato leva a uma cultura líquida, fluída e volátil. Tudo é deslizante, escapa à nossa mão, à nossa consciência, ao nosso aqui e agora. “Isso só é possível porque existir em culturas líquidas, tal como em um jogo performático, é aprender a se multiplicar em identidades deslizantes” (Santaella, 2007, p. 135). Por último, o mundo informacional que presenciamos e vivenciamos atualmente, um verdadeiro complexo militar informacional preconizado por Virilio (1996), onde estamos cercados, em praticamente todos os lugares, por tecnologias e informações, como em um campo

minado, nos leva a uma cultura mutante, não determinística e polimorfa “que reclama por novas relações entre engenharia e as humanidades, para que possamos dar conta da nossa e-condição” (Santaella, 2007, p. 135).

A autora discute, também, em sua obra o conceito de espaço. Este, conceituado, reformulado e atualizado, desde longas datas por vários estudiosos de áreas como: Filosofia, Matemática, Física, Mecânica, Astronomia, entre outras áreas. Partindo das ideias de Norberg-Schulz (1971), o espaço é classificado por Santaella (2007) em: a) *orgânico* – faz a integração do ser humano em seu habitat natural; b) *perceptivo* – é fundamental para o humano se reconhecer como pessoa; c) *existencial* – pertencimento a uma globalidade sociocultural; d) *cognitivo* – capacita o ser humano a refletir sobre o espaço; e, e) *lógico* – fornece ao ser humano uma ferramenta para descrever abstratamente outros espaços.

A autora argumenta que os espaços criam lugares instituídos (antropológicos) bem como não-lugares. “Enquanto os lugares antropológicos são identitários, relacionais e históricos e criam um social orgânico, os não-lugares criam tensão solitária” (Santaella, 2007, p. 176). O espaço da cibercultura, por um lado, pode se caracterizar como um não-lugar, pelo excesso de exposição e “venda” de positividade (Han, 2017) que pode levar o cibernauta, quando estiver fora dele, há um sentimento de agonia e solidão. Por outro lado, de acordo com Santaella (2007), também pode ser um local ciber que dispõe, expõe (redes sociais, *blogs*), troca, compartilha, colabora, reúne, dispersa, entrecruza, enfim, oferece diversas possibilidades aos seus cibernautas. “Sabemos quando e como nos entregamos a essa aventura, mas jamais saberemos que caminhos são percorridos, quando e por onde sairemos deles” (Santaella, 2007, p. 180).

A autora fala das mediações tecnológicas e suas metáforas ao longo do tempo. Ela afirma veemente que no centro de qualquer mediação tecnológica está a linguagem que media e revela para nós o mundo, nos constitui como humanos e reafirma dizendo:

Portanto, a linguagem – cuja função primordial é a mediadora e, só por isso, pode ter função comunicativa, pois não haveria comunicação se não houvesse o que comunicar – é sempre linguagem encarnada, mesmo que essa carne seja a do sonho, de uma película fílmica, de elétrons que bombardeiam uma tela (Santaella, 2007, p. 191).

De acordo com Santaella as mediações tecnológicas só existem para produzir

e circular linguagens, discursos. Cada mídia a seu tempo e espaço, cada mídia diferenciando-se uma da outra ou potencializando-se na sua mídia sucessora. As linguagens e discursos circulados em um jornal são diferentes daquelas projetadas no cinema. As comunicações televisivas são diferentes das comunicações na internet. Se bem que em tempos atuais, a maioria das mídias estão se hibridizando, mas cada uma ainda tenta manter sua estética e seu público-alvo.

Santaella fala de cinco gerações tecnológicas que impulsionaram a capacidade humana de comunicação, foram elas:

- ✓ Tecnologias do reprodutível: era da reprodutibilidade técnica capitaneada pelo jornal, foto e cinema, “essas linguagens lançaram as sementes da cultura de massas, cujo público receptor aflorava nas metrópoles que desapontavam como frutos da explosão demográfica” (Santaella, 2007, p. 195);
- ✓ Tecnologias da difusão: era da expansão do rádio e da televisão, mídias eletroeletrônicas que se difundiram em pouco tempo por todo o globo. De acordo com Santaella (2007, p. 196): “O gigantismo de sua penetração adveio não apenas da sua expansão no espaço, mas, sobretudo, do seu poder de difusão, que é responsável pela ascensão da cultura de massas”;
- ✓ Tecnologias do disponível: era das tecnologias de pequeno porte que estão a nosso dispor: *walkman*, audíofone, controle remoto, som do carro etc. “que se distingue da lógica que comanda a comunicação de massa, assim como se diferencia da comunicação via digital” (Santaella, 2007, p. 197) e seu atual segmento, a comunicação móvel;
- ✓ Tecnologias do acesso: a era da conexão impulsionada pela invenção do computador e, mais tarde da internet e seus suportes de conexão. Ademais, “as tecnologias do acesso são tecnologias da inteligência que alteram completamente as formas tradicionais de armazenamento, manipulação e diálogo com as informações” (Santaella, 2007, p. 199); e,
- ✓ Tecnologias da conexão contínua: a era da cultura da mobilidade impulsionada pelos dispositivos portáteis como celulares, *tablets*, *notebooks*, entre outros. Indubitavelmente o representante mais genuíno da conexão móvel, é o celular, muito utilizado atualmente. Segundo Santaella (2007, p. 200) “a quinta geração de tecnologias comunicacionais, a da conexão contínua, é constituída por uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos”.

Devido aos avanços tecnológicos a autora denuncia um apagamento da linguagem, no sentido do uso massivo e incompreendido do termo “mediação tecnológica” ou “extensão tecnológica do nosso corpo”, “como se, nas artérias dos meios não corresse o sangue das linguagens” (Santaella, 2007, p. 204). Ela afirma que a natureza só pode ser transformada pela ação humana e que essa transformação também impacta na própria natureza humana. As transformações são de natureza técnica ou tecnológica, nós humanos nos adaptamos a elas. “Essa adaptação se dá, entre outros fatores, porque muitas das tecnologias são tecnologias de linguagem” (Santaella, 2007, p. 202). A autora deixa bem claro a distinção entre extensão e mediação. Para ela, a extensão é somente a capacidade do ser humano de produzir ferramentas que prolonguem o seu corpo, ou melhor, que potencialize seu movimento físico-muscular. Já a mediação trata de ferramentas inteligentes (máquinas) que, além de estender o seu corpo, o capacita a criar linguagens, interpretar signos. Sobre o assunto, ela enfatiza que:

O conhecimento materializado no aparato permite que este seja capaz não apenas de estender habilidades sensoriais (isso é o mais óbvio), mas o habilita a estender a capacidade humana de produzir linguagens. Vem daí, portanto, o poder mediador dessas tecnologias e não do aparato em si. A mediação é mérito da linguagem e não estritamente do equipamento. Isso se intensifica com o surgimento das máquinas inteligentes, cognitivas ou cerebrais (Santaella, 2007, p. 206).

Na esteira desse pensamento, por meio das linguagens são criadas metáforas para o mundo. Cada espaço e tempo com suas tecnologias e suas metáforas para representa-las. Já em outrora dizia-se: “Um quadro é uma janela para o mundo”. Há época da fotografia, telégrafo e outras técnicas de reprodução gráfica circulava a metáfora do duplo. Nos tempos áureos do jornal, teatro, cinema, predominava a metáfora do espelhamento, ou seja, a linguagem espelhava a realidade. Em tempos digitais, uma metáfora que se encaixaria bem poderia ser: “Um celular é um mosaico de janelas para o infinito”. “Por isso mesmo, quanto mais as linguagens crescem, junto com elas cresce a complexidade do real” (Santaella, 2007, p. 213).

Na cibercultura as metáforas encontram terreno fecundo e são abundantes. “Mas a grande metáfora que abarca todas as demais é a metáfora dos universos paralelos: de um lado, o mundo real; de outro, o mundo virtual” (Santaella, 2007, p. 214). De um lado, um mundo real com prédios, casas, árvores, ruas, carros, aviões, máquinas, pessoas, animais, rios, bactérias, micróbios, vírus, ou seja, uma infinidade

de objetos no globo terrestre palpáveis ou não, sensíveis ou não, visíveis ou não, mas que existem, são reais. De outro, uma máquina com grandes tentáculos espalhados por todo o globo, que simula todos os objetos do mundo real, denominada

“Ciberespaço. Uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos...uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando...” (Gibson, 2016, p. 77).

Essa concepção de mundos paralelos, mantém de um lado uma máquina terrestre, de coisas reais e, de outro, cria uma máquina virtual, de coisas virtuais, que simula a máquina terrestre e cria seu próprio mundo “compartilhada tanto por aqueles que assumiram um ponto de vista apocalíptico quanto, no outro extremo, por aqueles que veem o ciberespaço de modo triunfalista” (Santaella, 2007, p. 215). Para os céticos, há uma sobreposição do mundo virtual ao real (Baudrillard, 2011) ou uma implosão do espaço-tempo (Virilio, 1996) ou, ainda, uma excesso de positividade no mundo digital (Han, 2017). Já do lado dos entusiastas, há uma hibridização dos dois mundos, uma espécie de inteligência coletiva (Lévy, 2011), ou uma cultura da virtualidade real (Castells, 1999), ou, ainda espaços intersticiais, “uma nova metáfora para a representação das mudanças mais recentes no mundo da comunicação e da cultura” (Santaella, 2007, p. 217).

Estamos rodeados por locais e objetos que nos fornecem acesso, visualização ou, até mesmo, experimentação da *web* quase todo o tempo, como: carros, ruas, aeroportos, campos de futebol, *outdoors*, aviões, lojas, escolas, *shoppings*, *shows*, pontos de ônibus, igrejas, *games*, vestimentas de realidades virtuais, celulares, *tablets* etc., enfim, num espaço de fluxos de uma cidade informacional (Castells, 1999). “Essas práticas de acesso estão também construindo um novo espaço de misturas inextricáveis entre o virtual (ciberespaço) e os ambientes físicos em que nosso corpo biológico circula” (Santaella, 2007, p. 217-218). Novos espaços de interseções entre o mundo virtual e o mundo real, os quais, Santaella (2007, grifo nosso) nomeia de *espaços intersticiais*. Há uma fusão das bordas entre os espaços físicos e os espaços virtuais, constituindo-se em espaços conectados. Para a autora esses espaços conectados não vieram para substituir o espaço físico, mas para agregar novas funcionalidades a ele, em processo de codependência. Assim, para a

autora, com o avanço das tecnologias móveis, o termo híbrido não se refere apenas aos recursos do dispositivo, mas também a utilização híbrida desses recursos.

De acordo com Santaella, nos espaços intersticiais são criadas interfaces sociais que simulam o real, dentre elas podemos elencar:

- ✓ Realidade Virtual (RV): esse recurso permite a imersão de um usuário em um espaço tridimensional, com o qual ele faz interações por meio de sensores e aparatos tecnológicos;
- ✓ Realidade Aumentada (RA): em sua forma tradicional assemelha-se à RV; em outra forma, os ambientes são aumentados por recursos computação gráfica; e, por último, a forma de misturas entre ambientes reais e virtuais; e,
- ✓ Realidade Mista (RM): quando não se tem claro a noção de que o ambiente é real ou virtual, “ou quando não há predominância de um sobre o outro em um ambiente” (Santaella, 2007, p. 220).

Para Santaella (2007, p. 222): “A RA mantém estreitas ligações com a computação mista, com a computação ubíqua ou pervasiva e com a computação vestível, todas elas compondo com perfeição a ideia dos ‘espaços intersticiais’”. A autora enfatiza que a computação ubíqua ou pervasiva está sendo repensada, em ambientes de pesquisa como “inteligência ambiente”, um nome mais compatível com a integração de recursos tecnológicos ao ambiente humano. Já a computação vestível se trata de vestimentas tecnológicas agregadas ao corpo humano, são leves, confortáveis e dinâmicas. “Tão confortáveis e imperceptíveis, quanto uma lente de contato, mas inteligentes” (Santaella, 2007, p. 223).

Para refletirmos sobre o dualismo digital, trouxemos o pensamento de Santaella (2007, p. 224), a qual afirma:

A distinção entre o que é chamado de objeto real ou físico (e, por extensão, mundo real ou físico) e o chamado objeto simulado ou virtual (e, por extensão, universo simulado ou virtual) é bastante relevante nos espaços intersticiais e, certamente, não pode ser desprezada. Entretanto, mais uma vez somos vítimas das típicas dicotomias ocidentais que redundam na falta de palavras mais justas para não se recair na ingenuidade filosófica e epistemológica de imaginar que os objetos e o universo virtual não são também físicos e reais, quando na verdade, têm apenas um outro estatuto de fisicalidade e realidade que lhes é próprio.

Retornemos ao conceito de dualismo digital que separa o mundo real do virtual, ou seja, *bits* de átomos, *off-line* de *on-line*, síncrono de assíncrono, entre outras

dicotomias. “A polarização entre ‘real’ e ‘virtual’ estabelece, por conseguinte, de um lado, a percepção do mundo empírico formado por seres e coisas e, de outro, o universo do digital construído pelos programas e algoritmos” (Costa, 2022, p. 6). Acreditamos que em certa época, esse binarismo era aceitável, visto que para se usar um computador e a internet, era preciso se deslocar até ele (casa, trabalho etc.), ligá-lo, fazer conexões via *modem* e fios telefônicos, esperar algum tempo para receber as informações na tela, entre outras dificuldades. Consoante, Santaella (2021, p. 19), assevera que:

Com isso, pretendo indicar que parecia nítida a separação entre um mundo físico, esse em que nos locomovemos, e um mundo informacional, aquele a que se tem acesso pela conexão computacional. Desse modo, fazia algum sentido tratar esses dois mundos como paralelos, tanto é que eram chamados de mundo real, de um lado, e mundo virtual, de outro; um aqui, outro lá.

Do ponto de vista das realidades, ou seja, do mundo real e do mundo virtual, o dualismo digital parece estar superado. “Nós não estamos entrando e saindo de realidades físicas e digitais separadamente, como em *Matrix*, mas vivemos em uma realidade que é ampliada por átomos e bits” (Jurgenson, 2011, n.p., tradução própria). O que há são conexões que fazem parte do nosso cotidiano e que moldam outro tipo de realidade, complementar à nossa realidade física. Mas, por outro lado, do ponto de vista dos sujeitos, dos humanos que coabitam ou não os espaços virtuais, cabe aqui fazer brevemente algumas considerações importantes.

Primeiro, acreditamos que há um grupo de pessoas que tem total acesso à internet e seus recursos, e que sabem usá-los de forma crítica e consciente, que sabem filtrar suas informações, que enxergam a Rede como uma extensão de nossa capacidade humana, como uma conexão de mão dupla entre o espaço urbano e o digital, enfim, como um espaço para absorção e produção de conhecimentos criando, quem sabe, uma comunidade de inteligência coletiva (Lévy, 2011) ou comunidades militantes, entre outras. Enfim, para este grupo a realidade física se funde com a virtual criando espaços híbridos de conhecimentos e práticas múltiplas.

Segundo, acreditamos que há um grupo de pessoas que tem total acesso à internet e seus recursos e acreditam que a democracia da *web* consiste em permitir “tudo” para o bem e para o mal, não a usam de forma crítica e consciente, não sabem ou não querem filtrar suas informações, disseminam informações falsas (consciente e inconscientemente), discursos de ódio e discriminatórios, negam fatos históricos

comprovados, entre outros devaneios; também participam desse grupo pessoas que têm um alto grau de exposição, um excesso de positividade na Rede (Han, 2017), uma necessidade de estar sempre *on-line*, vivendo uma hiper-realidade (Baudrillard, 2011). Presenciamos essa hiper-realidade, nos dias atuais, quando opositores aos presidentes democraticamente eleitos aqui no Brasil e lá nos Estados Unidos da América, não aceitando o resultado das eleições iniciaram discursos de ódio e disseminação de várias notícias falsas e infundadas nas redes sociais, sobre uma suposta fraude eleitoral. Tal fato culminou na invasão e depredação de instituições públicas nos dois países. Enfim, para este grupo imaginamos que em algum grau, há uma sobreposição do mundo virtual em relação ao mundo físico, vivem uma hiper-realidade.

Terceiro, há um grupo de pessoas que possuem acesso limitado ou nenhum tipo de acesso à internet e seus recursos, necessitando de letramento digital e de uma maior inclusão digital. No Brasil, embora a pesquisa TIC Domicílios 2023 aponte que 84% dos brasileiros tiveram acesso à internet em 2023, 16% da população ainda não tem acesso. Há ainda uma desigualdade entre ricos (“inforicos”) e pobres (“infopobres”), sendo o índice de acesso de 97% para a camada das elites, e de 69% para as camadas mais populares (classes D e E), o que totaliza 156 milhões de pessoas conectadas. No entanto, de acordo com a mesma pesquisa, 29 milhões de pessoas não tiveram acesso à internet no ano de 2023⁴⁸. Esse número deve ser muito maior, visto que pelo tamanho do Brasil, nem todos brasileiros e brasileiras aparecem nos dados estatísticos dos órgãos governamentais. Para esse grupo de pessoas, talvez, ainda haja uma espécie de dualismo digital, pois, a separação entre o mundo real e o mundo virtual existe de verdade, sendo o mundo virtual para eles algo passageiro, fictício, distante, consolidado pela exclusão digital. Vivem no mundo real à margem do mundo virtual.

Ante o exposto, vale ressaltar que não queremos criar aqui o neologismo “trialismo digital”, uma vez que existem outros tipos de conexões na *web* por diversos interesses e motivos, talvez o termo mais adequado seria “pluralismo digital”, que por hora deixemos de lado. Só queremos registrar de forma científica o que já foi constatado empiricamente nas análises que existem pessoas: conectadas, hiper

⁴⁸ Notícia publicada no site globo.com (16/11/2023) por Victor Hugo Silva e Murillo Otávio. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/11/16/acesso-a-internet-cresce-no-brasil-e-chega-a-84percent-da-populacao-em-2023-diz-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 25 jun. 2024.

conectadas e não conectadas (ou com conexão limitada). E quando conectadas tais pessoas participam de uma *sociedade simulada*, pois as redes digitais simulam as comunidades ditas “reais” e acabam replicando e disseminando ideais, discursos, ações, sentimentos, personalidades, enfim, características inerentes a cada ser humano. A análise pré-digital de *Emoji: O Filme* revelou uma *sociedade simulada*, onde cada *emoji* representava um ser humano com experiências, frustrações, emoções e obrigações dentro de uma comunidade. É o que Turkle (2005) chama de antropomorfização da máquina: *emojis* vivendo como comunidades de seres humanos, o programa se transformando em pessoa. “A externalização do eu em uma tela é uma maneira de ver quem você é” (Turkle, 2005, p. 145, tradução própria). E, se somos simulados nos ambientes digitais, nosso recurso mais valioso para interpretarmos as ambiguidades, os signos, entre outras *affordances*, sem sombra de dúvidas, é a linguagem. Num mundo tecnologizado, a linguagem tão olvida por muitos teóricos terá papel primordial na mediação entre o mundo real e o virtual, mediação aqui entendida como processo cognitivo de corporificação entre as duas realidades.

Para além dos dualismos, trialismos e outros “ismos” e dos problemas reais de exclusão digital de grande parcela da sociedade, acreditamos que, para quem está conectado participando de uma *sociedade simulada*, o dualismo digital no mundo contemporâneo, se hibridiza, se liquidifica, se esfarela, pois, temos “tudo” na palma da mão (ver Figura 16), depois da invenção e evolução das tecnologias móveis, em especial, dos *smartphones*, sendo cada vez menores, mais rápidos e mais inteligentes, proporcionando uma comunicação rápida, ubíqua e móvel. Não é preciso mais deslocar-se até a máquina, ela vai conosco, na nossa mão, no nosso bolso. Não é preciso também fazer conexões de internet dificultosas, pode-se utilizar os dados móveis do celular ou de alguma rede *wi-fi* disponível, com apenas um “deslizar de dedos” na tela do celular acessamos um “oceano” de informações. Com isso as fronteiras entre o físico e o digital não existem, estão borradas, esfareladas, liquidificadas. “A comunicação on-line, como os outros aspectos da existência social, está agora integrada à vida como um todo” (Paveau, 2021, p. 156-157), ou seja, corporificada nos humanos conectados. Paraphraseando Lévy (2011) afirmamos que a *web* não é boa, nem má, nem neutra, a Rede é a Rede (Castells, 1999). Ela é uma heterogênesse, um devir de nós mesmos, tudo vai depender do uso que fazemos e da compreensão que temos dela, e nesse aspecto a linguagem tem papel primordial, pois no corpo dos aparelhos e ambientes técnicos corre o sangue da linguagem e é

só por meio dela que podemos dar significado aos vários signos que se originam e se multiplicam nesses ambientes.

3.2 ANÁLISE DIGITAL DE EMOJI: O FILME

Nesta etapa de pesquisa reunimos dados vindos do ChatGPT de uso pessoal do pesquisador. Seguindo o roteiro pré-elaborado (ver Apêndice A) fornecemos *inputs* em português e inglês para a IA responder. As respostas (*outputs*) fornecidas pelo ChatGPT foram organizadas nos Quadros 19 a 30. Cabe aqui esclarecer que o roteiro pré-elaborado foi submetido à duas análises diferentes na IA, foram elas:

- ✓ Resposta Sem o AEF (doravante, RSA): o roteiro pré-elaborado foi submetido ao ChatGPT, primeiro o arquivo com as questões em português, depois o arquivo com as questões em inglês por meio de um *prompt* simples: “Responda as questões do arquivo em anexo.”; e,
- ✓ Resposta Com o AEF (doravante, RCA): utilizou-se o GPT personalizado AEF, primeiramente utilizando o botão para responder em português e depois o botão para responder em inglês (ver Figura 11). Em RCA o roteiro pré-elaborado foi respondido utilizando um *prompt* mais elaborado (ver Quadro 2).

3.2.1 Análise das Outputs Geradas pelo ChatGPT

Por meio dos algoritmos criados no GCPLN (ver Figura 10) foi possível calcular os graus de similaridades⁴⁹ entre os textos (ver Tabelas 1 e 2), tanto nas respostas em português quanto em inglês (ver Quadros 19 a 30).

Tabela 1 - Graus de similaridades das outputs em português

RSA-RCA	NLTK	spaCy	Transformers	fastText	Maior	Menor	Média	%
<i>Output 1</i>	0,25	0,74	0,83	0,84	0,84	0,25	0,66	66
<i>Output 2</i>	0,31	0,76	0,84	0,90	0,90	0,31	0,70	70
<i>Output 3</i>	0,31	0,92	0,88	0,86	0,92	0,31	0,74	74
<i>Output 4</i>	0,09	0,92	0,79	0,88	0,92	0,09	0,67	67
<i>Output 5</i>	0,32	0,94	0,86	0,94	0,94	0,32	0,76	76
<i>Output 6</i>	0,09	0,88	0,72	0,80	0,88	0,09	0,62	62

Fonte: Dados oriundos dos algoritmos rodados em 23/10/2024 no Google Colab.

⁴⁹ Foi utilizada a métrica do grau de similaridade do cosseno, tal métrica mede a similaridade entre dois vetores em um espaço multidimensional. É amplamente utilizada na área de PLN, principalmente para comparar textos e documentos. O cálculo retorna um valor no intervalo de 0 a 1, onde 0 significa que os textos não têm nenhuma similaridade (0%) e, 1 que os textos têm total similaridade (100%).

A Tabela 1 apresenta os graus de similaridades obtidos na comparação das *outputs* em português pela relação RSA-RCA para cada *output* devolvida pela IA. Observando a Tabela 1, percebe-se que os menores valores foram obtidos com a biblioteca NTLTK e os maiores foram obtidos com as bibliotecas: spaCy (quatro valores: 0,92, 0,92, 0,94 e 0,88) e fastText (dois valores: 0,84 e 0,90).

Expliquemos, neste momento, os destaques (em amarelo e azul) e os números dentro dos parênteses depois das siglas RSA e RCA nos Quadros 19 a 30. Os números representam a quantidade de palavras contidas na resposta⁵⁰. As marcações na cor amarela representam as similaridades entre algumas palavras ou frases identificadas nos textos. As marcações na cor azul representam textos trazidos pela IA relacionados com a teoria tecnodiscursiva de Marie-Anne Paveau.

Passemos agora a descrever os Quadros 19 a 24, os quais trazem as *outputs* em português em relação às questões do roteiro pré-elaborado.

Quadro 19 – Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 1

Input 1: Você conhece Emoji: O Filme?	
RSA (36)	RCA (47)
Sim, é um filme de animação americano lançado em 2017, dirigido por Tony Leondis. O filme se passa no mundo secreto dentro do smartphone do adolescente Alex, onde emojis vivem e trabalham em uma cidade chamada Textopolis.	Sim, "Emoji: O Filme" é uma animação que explora o mundo digital, mais especificamente o universo dos emojis, dentro de um smartphone . Este filme pode ser visto como um exemplo de tecnodiscurso, onde as práticas comunicacionais digitais, mediadas por tecnologias, são representadas de maneira visual e narrativa.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

De acordo com o Quadro 19, a RSA computou 36 palavras, enquanto a RCA computou 47 palavras, sendo esta resposta um pouco mais longa (11 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 1: o maior foi de 0,84 (fastText); o menor foi de 0,25 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,66 (66%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, ambas com um único parágrafo de texto (ver Quadro 19), os quais relataram que o filme é uma animação

⁵⁰ Calculada com a utilização do algoritmo *words_counter* criado pelo GCPLN.

que se passa dentro de um *smartphone*: “mundo dos *emojis*”.

Em RCA foi mencionada a palavra “tecnodiscurso” relacionada à comunicação digital de maneira visual e narrativa (ver Quadro 19 – destaque em azul). Na concepção de Paveau, conforme discutido no Capítulo 1, na seção 1.2 e suas respectivas subseções, o tecnodiscurso perpassa essa simples definição, pois ele é: compósito (cointegra o linguageiro e o tecnológico); deslinearizado (não se desenvolve linearmente ou em um lugar específico), ampliado (participa de um processo de escrita – internauta lê e escreve, ao mesmo tempo, na *web*), relacional (com outros discursos, com os ambientes, com os internautas etc.), investigável (pode ser buscado e redocumentado) e imprevisível (na forma e no conteúdo). Ademais, Paveau (2021, p. 22) argumenta que o prefixo tecno (de tecnodiscurso) “não [é] apenas um morfema que busca alterar o sentido do radical, mas uma opção teórica que o modifica, alterando também a episteme tradicional das ciências da linguagem”.

Quadro 20 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 2

Input 2: Descreva os principais personagens do filme.	
RSA (81)	RCA (98)
<ul style="list-style-type: none"> • Gene: Um emoji "Meh" que tem múltiplas expressões faciais, ao contrário de seus pais, que têm apenas uma. Ele é o protagonista que deseja se tornar um emoji normal. • Hi-5: Um emoji de mão, que era popular, mas agora está esquecido. Ele se junta a Gene em sua jornada para se tornar um emoji completo. • Jailbreak: Uma emoji hacker que ajuda Gene em sua aventura. Ela sonha em viver fora do telefone, num mundo onde emojis podem ser o que quiserem. 	<p>Os principais personagens do filme são emojis que simbolizam emoções e ações humanas. Entre eles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gene: O protagonista, é um emoji "Meh" (indiferente), mas que, ao contrário dos outros, tem a capacidade de expressar várias emoções. Ele simboliza a diversidade e a complexidade da comunicação digital. • Hi-5: Um emoji de "curtida", que acompanha Gene em sua jornada. Ele representa o desejo por aprovação e popularidade nas interações digitais. • Jailbreak: Um emoji feminino hacker que deseja liberdade das convenções do mundo digital. Ela pode ser vista como uma crítica à padronização dos discursos digitais e à falta de privacidade.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

De acordo com o Quadro 20, a RSA computou 81 palavras, enquanto a RCA

computou 98 palavras, sendo esta resposta um pouco mais longa (17 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 1: o maior foi de 0,90 (fastText); o menor foi de 0,31 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,70 (70%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, em ambas os textos foram organizados em uma lista não numerada (ver Quadro 20), trazendo os principais personagens do filme, foram eles: *Gene Meh* – o qual foi descrito como o protagonista do filme sendo um *emoji* capaz de expressar várias emoções representando as complexas interações nos ambientes digitais; *Hi-5* – um *emoji* de “mão” (e não de “curtida” como aparece em RCA), antes popular, agora esquecido, o qual representa a busca por atenção e popularidade nos ambientes digitais; e, *Jailbreak* – uma *emoji hacker* que busca a liberdade, representa a fuga de um mundo digital uniforme e padrão.

Em RCA a IA afirmou no início do parágrafo que “os *emojis* simbolizam emoções e ações humanas” (ver Quadro 20). De fato, desde os antigos *emoticons* (combinação de símbolos do teclado) até os atuais *emojis* (símbolos gráficos e coloridos), a ideia é que os símbolos representem as faces, sentimentos e expressões humanas. É o que Recuero (2020, p. 63) chama de multimodalidade, uma comunicação visual que não tem “uma estrutura fixa, estática, mas sim dinâmica. Tem uma estrutura fluida, sistêmica, capaz de se adaptar e se readaptar”. No filme, os *emojis* ganham vida, propósitos, trabalho, sentimentos, entre outros. Tudo isso são características ligadas aos seres humanos. Como afirma Santaella (2021) a tecnologia cria cópias de nós mesmos: nossos “gêmeos algoritmos”.

De acordo com o Quadro 21, a RSA computou 42 palavras, enquanto a RCA computou 70 palavras, sendo esta resposta mais longa (28 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 1: o maior foi de 0,92 (spaCy); o menor foi de 0,31 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,74 (74%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, ambas com um único parágrafo de texto (ver Quadro 21), os quais destacam como os *emojis* ao mesmo tempo simplificam e limitam a comunicação humana em ambientes digitais.

Quadro 21 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 3

Input 3: O que o filme aborda sobre discursos digitais ou comunicação mediada por tecnologias digitais?	
RSA (42)	RCA (70)
O filme explora a ideia de identidade e expressão no mundo digital , utilizando os emojis como uma metáfora para a comunicação moderna mediada pela tecnologia . Ele aborda como a comunicação digital influencia nossas expressões emocionais e como somos percebidos nas redes sociais.	O filme aborda a comunicação digital de maneira alegórica, destacando como os emojis simplificam e, ao mesmo tempo, limitam as expressões humanas no ambiente digital . Do ponto de vista do tecnodiscurso , ele reflete como os discursos digitais são estruturados por normas tecnológicas e por práticas sociais mediadas por essas tecnologias, como as mensagens rápidas e os símbolos gráficos (os próprios emojis), que são signos de uma nova forma de discursividade.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

Surge novamente em RCA o termo “tecnodiscurso”, agora relacionado com normas tecnológicas, práticas sociais e novas formas de discursividade em ambientes digitais (ver Quadro 21 – destaque em azul). Aqui entendemos que o termo está mais completo, pois as plataformas digitais criam as próprias normas, ora limitando o usuário (limite de caracteres para um *post* em um dado ambiente digital, por exemplo), ora dando liberdade ao mesmo (ferramentas de escrita ubíquas, por exemplo). De acordo com Paveau (2021, p. 162):

Na Internet, de todo modo, o internauta escreve *nos* ecossistemas, *nas* máquinas, e não mais “sobre” ou “por meio” deles; o corpo, a máquina, as competências languageiras e os textos produzidos pelo internauta são integrados em um dispositivo comum, que se baseia em uma materialidade única, porém compósita.

Assim, um discurso proferido, ou melhor, postado na *web* não está descolado de práticas sociais, de valores de uma sociedade, de valores individuais, de essência humana, ou como se afirma em tempos atuais, de essência tecno-humana. Por fim, os discursos na *web* engendram uma nova forma de discursividade, onde se sabe a origem e o conteúdo inicial do discurso, mas nunca a sua forma e conteúdo finais, pois ele se deslineariza e se amplia.

De acordo com o Quadro 22, a RSA computou 50 palavras, enquanto a RCA

computou 86 palavras, sendo esta resposta mais longa (36 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 1: o maior foi de 0,92 (spaCy); o menor foi de 0,09 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,67 (67%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, ambos os textos foram organizados na forma de uma lista não numerada trazendo as críticas positivas e negativas em relação ao filme. As críticas positivas revelaram que o filme é visualmente agradável, colorido e divertido, ideal para o público infantil. Já as críticas negativas revelaram que o filme trata as questões digitais de forma simplista e superficial, se configurando mais como um produto comercial e de *marketing* deixando em segundo plano questões importantes como privacidade e controle dos ambientes digitais exercidos principalmente pelas *big techs* (ver Quadro 22).

Quadro 22 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 4

Input 4: Elenque as críticas positivas e negativas em relação ao filme.	
RSA (50)	RCA (86)
<ul style="list-style-type: none"> • Positivas: O filme é visualmente atraente e apresenta uma premissa criativa com personagens coloridos e um cenário inovador. • Negativas: Foi amplamente criticado por sua história superficial, piadas forçadas e pela impressão de ser mais um veículo de marketing para produtos de consumo do que um filme com uma mensagem substancial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Críticas positivas: O filme é elogiado por retratar o universo digital de forma divertida e acessível para crianças, introduzindo discussões sobre o uso de emojis e as dinâmicas de comunicação no mundo virtual. • Críticas negativas: Por outro lado, foi criticado por sua narrativa simplista e por ser considerado excessivamente comercial, sem profundidade nas questões tecnológicas e sociais. Além disso, alguns críticos apontam que o filme não desenvolve de forma crítica a questão do controle das grandes corporações sobre as plataformas digitais e a privacidade dos usuários.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

Em relação às *big techs*, nós alimentamos essas empresas com dados, isso faz parte de uma “vida dataficada” (Santaella, 2023, p. 17), o que elas fazem com a maioria das nossas informações, pouco sabemos. O que sabemos é que:

Os dados são fornecidos pelos usuários nas variadas redes da

internet, não apenas as sociais. A internet agora gera e distribui novos dados em quantidade exorbitantes. Há dois anos, nossa produção diária de dados estava estimada em torno de 2,5 quintilhões (um número com dezoito zeros) de bytes, sendo, a maior parte de dados não estruturados, como vídeos e áudios. Todos esses dados estão relacionados com atividades humanas, sentimentos e experiências e relações do dia a dia (Santaella, 2023, p. 16).

Sabemos que estes números aumentam a cada ano, tornando cada ser humano na terra, como pensa Dias (2018) em um “sujeito de dados”, ou quem sabe, transformando toda a vida na terra em uma vida *on-line* ou *on-life*⁵¹, diríamos ubíqua, ou seja, a capacidade de ocupar dois lugares ao mesmo tempo: o espaço (terreno) e o ciberespaço (digital), numa cointegração humano-máquina.

Quadro 23 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 5

Input 5: Faça um resumo do filme relatando os principais temas abordados.	
RSA (63)	RCA (88)
<p>"Emoji: O Filme" segue Gene, um emoji com a capacidade de fazer múltiplas expressões. Inseguro sobre sua falha, Gene embarca numa jornada para se "consertar" e se tornar um emoji normal. Durante sua aventura, ele descobre a importância da autoaceitação e da expressão genuína. O filme aborda temas de identidade, expressão individual versus expectativas sociais, e o impacto da tecnologia nas interações humanas.</p>	<p>"Emoji: O Filme" segue Gene, um emoji que vive na cidade de Textópolis dentro de um smartphone, em sua jornada para se tornar um emoji normal, com uma única expressão. Ao longo da narrativa, ele explora diferentes aplicativos e interage com outros emojis, enquanto questiona sua própria identidade e o papel que desempenha na comunicação digital. Os principais temas abordados incluem a padronização das emoções na comunicação digital, a busca por autenticidade em um mundo dominado por representações simplificadas, e o impacto das tecnologias sobre as relações humanas.</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

De acordo com o Quadro 23, a RSA computou 63 palavras, enquanto a RCA computou 88 palavras, sendo esta resposta mais longa (25 palavras a mais). Em

⁵¹ Termo cunhado pelo italiano Luciano Floridi para se referir à essa nova experiência de realidade hiperconectada na qual não faz mais sentido perguntar a uma pessoa se ela está *on-line* ou *off-line*. Para esse filósofo o uso massivo de várias tecnologias digitais está borrando as fronteiras dos mundos *on* e *off-line* criando um terceiro tipo de realidade: o mundo *on-life*. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/tudo-junto-e-misturado-nossa-vida-on-life>. Acesso em: 29 jan. 2025.

relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 1: o maior foi de 0,94 (spaCy); o menor foi de 0,32 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,76 (76%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, em ambas um único parágrafo de texto (ver Quadro 23), os quais listaram como temas principais do filme: a busca por identidade, autoaceitação, autenticidade, uniformidade, expectativas sociais, o impacto das tecnologias digitais nas interações humanas, entre outros. Desses temas, entendemos como o principal a “busca por identidade” empreendida pelo *emoji Gene Meh* que é multifacetado, ou melhor, possui várias identidades. Transportando essa característica para o “eu” dos ambientes digitais, ou como diria Turkle (2005) “um segundo eu”, é possível que o sujeito uno possa ser representado por várias identidades, dentre elas: um pseudônimo, um avatar, um ícone, uma imagem, um filtro, entre outras *affordances* (cf. Paveau, 2021). Essas várias representações criam, de acordo com Santaella, encenações lúdicas do “eu” nos ambientes digitais, não no sentido que o sujeito múltiplo só exista nesses ambientes, pelo contrário, pois,

a novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em identidades múltiplas, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. A novidade está, isso sim, em tornar essa verdade evidente e na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade, jogar com ela até o limite último da transmutação, da metamorfose; enfim, da “mutamorfose” identitária (Santaella, 2007, p. 97).

De acordo com o Quadro 24, a RSA computou 28 palavras, enquanto a RCA computou 45 palavras, sendo esta resposta mais longa (17 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridade, de acordo com a Tabela 1: o maior foi de 0,88 (spaCy); o menor foi de 0,09 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,62 (62%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, em ambas um único parágrafo de texto (ver Quadro 24), os quais destacam que as respostas fornecidas para as questões 1 a 5 do roteiro pré-elaborado pela IA se resumiram a conhecimentos gerais sobre o filme com base em informações públicas disponíveis sobre o enredo.

Quadro 24 - Outputs geradas em português pelo ChatGPT em rel. à Input 6

Input 6: Quais suas fontes de pesquisa para responder as questões 1 a 5?	
RSA (28)	RCA (45)
As respostas foram baseadas em conhecimentos gerais sobre o filme, assim como em análises críticas comuns e informações disponíveis publicamente sobre o enredo e os personagens do filme.	As respostas foram elaboradas com base na análise do filme, cruzando com conceitos da teoria dos tecnodiscursos de Marie-Anne Paveau, que explora como as práticas discursivas são moldadas pelas tecnologias digitais e como esses discursos revelam estruturas de poder e normas sociais no ambiente digital.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

Em RCA a IA informou, ainda, que combinou as informações gerais com a teoria de Marie-Anne Paveau, a qual enfatiza que as práticas discursivas são moldadas pelos ambientes digitais revelando estruturas de poder e normas sociais (ver Quadro 24 – destaque em azul). No filme tais fatos ficaram muito evidentes, pois, existia um sistema de controle de mensagens, onde cada *emoji* tinha que seguir um padrão, uma uniformidade moldada pelo *app* Textópolis, o qual era controlado pela supervisora de sistema e seu Conselho de *emojis*. Quem não seguia as normas poderia ser deixado de lado ou até deletado. Para além do filme, essas práticas de ciberviolência “que se situa na interface das formas técnicas e dos domínios semânticos da violência” (Paveau, 2021, p. 61), são comuns nos ambientes digitais. O internauta pode silenciar-se ou ser: silenciado, exposto, agredido, assediado, bloqueado, ocultado, banido de um ambiente, entre outras mazelas digitais. Por outro lado, como visto em *Gene Meh* e *Jailbreak*, a *web* também pode ser um ambiente de ressignificação da ciberviolência, de militância. Ademais, Paveau (2021, p. 89-90) afirma que:

On-line, os dispositivos tecno e sóciodiscursivos permitem criar procedimentos de ressignificação que, às vezes, até levam a uma compensação: o insulto ou a agressão acabam sendo benéficos, no sentido econômico da palavra, para os insultados e agredidos. Multiplicaram-se, nos últimos anos, os exemplos de internautas que inverteram os efeitos de tais abusos, de forma criativa e compensadora.

A Tabela 2 apresenta os graus de similaridades obtidos na comparação das *outputs* em inglês pela relação RSA-RCA para cada *output* devolvida pela IA.

Percebe-se que os menores valores foram todos obtidos com a biblioteca NLTK; e, os maiores, foram obtidos com as bibliotecas: spaCy (cinco valores: 0,90, 0,89, 0,95, 0,93 e 0,85) e fastText (um valor: 0,82).

Tabela 2 - Graus de similaridades das outputs em inglês

RSA-RCA	NLTK	spaCy	Transformers	fastText	Maior	Menor	Média	%
Output 1	0,21	0,90	0,87	0,86	0,90	0,21	0,71	71
Output 2	0,18	0,75	0,74	0,82	0,82	0,18	0,62	62
Output 3	0,19	0,89	0,56	0,81	0,89	0,19	0,61	61
Output 4	0,21	0,95	0,77	0,90	0,95	0,21	0,71	71
Output 5	0,23	0,93	0,85	0,86	0,93	0,23	0,72	72
Output 6	0,10	0,85	0,41	0,63	0,85	0,10	0,50	50

Fonte: Dados dos algoritmos rodados em 23/10/2024 no Google Colab.

Passemos agora a descrever os Quadros 25 a 30, os quais trazem as *outputs* em inglês em relação às questões do roteiro pré-elaborado.

Quadro 25 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 1

Input 1: Do you know Emoji: The Movie?	
RSA (43)	RCA (48)
Yes, "Emoji: The Movie" is an animated film released in 2017 that explores the world inside a smartphone, focusing on Gene, an emoji with the ability to make multiple expressions, which makes him unique in a world where each emoji has only one expression.	Yes, Emoji: The Movie is a 2017 animated film that portrays the world inside a smartphone where emojis live. It explores how emojis function as digital symbols of communication, aligning with Marie-Anne Paveau's technodiscourse, which examines how digital communication tools like emojis mediate human interactions in the digital sphere.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

De acordo com o Quadro 25, a RSA computou 43 palavras, enquanto a RCA computou 48 palavras, sendo esta resposta sutilmente mais longa (5 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 2: o maior foi de 0,90 (spaCy); o menor foi de 0,21 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,71 (71%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, em ambas um único parágrafo de texto (ver Quadro 25), os quais destacaram que o filme é uma produção de 2017 que narra a vida dos *emojis* que vivem dentro de um *smartphone*, tendo como

personagem principal o *emoji Gene Meh* que é capaz de expressar várias emoções.

Em RCA é mencionado, ainda, o termo “technodiscourse” (tecnodiscurso) de Marie-Anne Paveau, o qual examina como as ferramentas de comunicação digital, *emojis* por exemplo, mediam as interações humanas no ambiente digital (ver Quadro 25 – destaque em azul). Indubitavelmente, *emojis* que nasceram nos *e-mails* como combinações de símbolos do teclado (os antigos *emoticons*) evoluíram para símbolos gráficos e coloridos, que agora se fazem presentes em diversos ambientes digitais, mediando, ou melhor, corporificando a comunicação humana em tais ambientes. *Emojis* têm cointegrados em suas formas gráficas discursividades, expliquemos: todo *emoji* transmite algum tipo de enunciado, às vezes intuitivo e manifesto, outras vezes não. Tomemos como exemplos os símbolos: a) 😂 (LOL⁵²), no qual é manifesta a mensagem “Chorando de rir”; e, b) 💀 (*Death*), no qual é manifesta a mensagem “Morte”, mas que em alguns ambientes de adolescentes (em *chats* ou plataformas de *gamers*, por exemplo) significa “Morto de rir”. Assim, a mensagem manifesta muda o enunciado e também seu significado, dependendo do público e local de uso, isso confirma a imprevisibilidade de um tecnodiscurso.

Um conjunto de *emojis* também é capaz de formular uma sentença ou frase, temos como exemplo a sequência de *emojis*: 🐎 🎲 ❌ 👁️ 🦷, que significa “A cavalo dado não se olha os dentes” (provérbio popular). Esse tipo de comunicação faz parte de uma virada visual no século XXI, é o que Paveau chama tecnografismo, um compósito de texto e imagem nativo da *web*, onde “a imagem predomina, seja através de uma imagem textualizada ou de uma iconização do texto” (Paveau, 2021, p. 334).

De acordo com o Quadro 26, a RSA computou 48 palavras, enquanto a RCA computou 76 palavras, sendo esta resposta mais longa (28 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 2: o maior foi de 0,82 (fastText); o menor foi de 0,18 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,62 (62%).

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, em ambas foram descritos os principais personagens do filme por meio de uma lista não numerada (ver Quadro 26), dentre eles: *Gene Meh* – um *emoji* capaz de expressar múltiplas emoções; *Jailbreak* – um *emoji hacker* que luta por liberdade e autonomia; e, *Hi-5* –

⁵² *Laughing Out Loud* – “Rindo Alto”.

um *emoji* de mão que tenta recuperar sua popularidade. Em RSA além dos três *emojis* principais foi descrita também a personagem *Smiler* – a antagonista do filme que impõe uniformidade no sistema de mensagens, desempenha papel importante no filme representando o controle e as relações de poder em ambientes digitais.

Quadro 26 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 2

Input 2: Describe the main characters in the movie.	
RSA (48)	RCA (76)
<ul style="list-style-type: none"> • Gene: The main character, an exuberant emoji who struggles because he has multiple expressions. • Jailbreak: A hacking emoji trying to break free from the phone. • Hi-5: A hand emoji who helps Gene on his quest. • Smiler: The antagonist, a smiley emoji and the original emoji who enforces conformity. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gene: An emoji that can express multiple emotions, representing the fluid and multifaceted nature of digital identity, which reflects how individuals present themselves in digital communication. • Hi-5: A once-popular emoji, symbolizing the shifting trends in digital culture. • Jailbreak: A hacker emoji, highlighting themes of digital resistance and autonomy within the technosphere. These characters symbolize the complex layers of digital interaction that Marie-Anne Paveau discusses, where users navigate, manipulate, and even resist the structures of digital discourse.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

Em RCA também há um fechamento do texto descrevendo, de acordo com Paveau, como os *emojis* simbolizam as complexas camadas de interação, nas quais os internautas navegam, manipulam e até resistem às estruturas impostas no ambiente digital (ver Quadro 26 – destaque em azul). De fato, percebemos em *Gene Meh* e *Jailbreak* essa inconformidade com os padrões estabelecidos. O primeiro buscando sua autenticidade, o direito de expressar suas várias emoções. A segunda buscando sua liberdade, a quebra de estereótipos. Isso pode ser comparado com as limitações impostas pelos ambientes digitais, por exemplo, antes o antigo *Twitter* só permitia ao usuário uma postagem com 140 caracteres. “Os tuiteiros hackearam os limites de 140 caracteres, compondo suas mensagens além da janela reservada” (Paveau, 2021, p. 378), isso obrigou naquela época o *Twitter* a criar um recurso de *thread* (fio) para permitir a continuação das mensagens a partir da resposta.

Atualmente os usuários do X (antigo *Twitter*) podem escrever textos bem mais longos, 280 caracteres (na versão gratuita) e até artigos com 25 mil caracteres (versão paga). Com certeza, esse *setup* social (Paveau, 2021) na ferramenta se deve à militância dos antigos usuários do *Twitter*.

De acordo com o Quadro 27, a RSA computou 49 palavras, enquanto a RCA computou 48 palavras, uma diferença mínima no quantitativo de palavras (apenas 1 a mais em RSA). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 2: o maior foi de 0,89 (spaCy); o menor foi de 0,19 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,61 (61%).

A configuração das duas respostas foi praticamente igual, em ambas um único parágrafo de texto (ver Quadro 27), os quais destacam a comunicação por *emojis* de forma simplista e incapaz retratar emoções humanas complexas. *Gene Meh* é uma anomalia em um mundo marcado pela uniformidade e simplicidade, onde todos devem se conformar em papéis específicos.

Quadro 27 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 3

Input 3: What does the movie say about digital discourses or communication mediated by digital technologies?	
RSA (49)	RCA (48)
The movie delves into themes of identity and authenticity in the digital age. It showcases how digital communication, while simplistic in nature, affects personal expression and societal norms. The movie also portrays the impact of living in a digital society where everyone is expected to conform to specific roles.	The movie underscores the simplification and constraints of digital communication. Emojis are symbols that compress complex human emotions into simple images, which echoes Paveau's view that digital discourses often lead to a reduction of linguistic complexity, yet simultaneously create new forms of interaction and meaning-making within digital environments.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

Em RCA a IA traz o pensamento de Paveau, de que “os discursos digitais geralmente levam a uma redução da complexidade linguística, mas simultaneamente criando novas formas de interação e construção de sentidos nos ambientes digitais” (ver Quadro 27 – destaque em azul). Em relação à redução da complexidade linguística, Paveau tem outra visão, ela defende que os tecnodiscursos, ampliam os recursos linguísticos tornando as produções na *web* mais complexas e ricas. O

tecnodiscurso tendo como uma de suas características: a relacionalidade, faz ligações técnicas para outros discursos, assim, de acordo com Paveau (2021, p. 160) ele se inscreve “numa perspectiva discursiva pós-dualista, [visto que] não há ruptura de ordem entre linguístico e extralinguístico, entre discurso e contexto; a ordem da linguagem e aquela da realidade formam um *continuum*”.

De acordo com o Quadro 28, a RSA computou 39 palavras, enquanto a RCA computou 79 palavras, sendo esta resposta mais longa (40 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 2: o maior foi de 0,95 (spaCy); o menor foi de 0,21 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,71 (71%).

Quadro 28 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 4

Input 4: List the positive and negative reviews of the movie.	
RSA (39)	RCA (79)
<ul style="list-style-type: none"> • Positive Reviews: Some appreciated the vibrant animation and the creative setting of the digital world inside a smartphone. • Negative Reviews: The film was widely criticized for its simple plot, perceived commercialism, and lack of substantial humor or emotional depth. 	<ul style="list-style-type: none"> • Positive Reviews: Some reviewers praised the movie for its vibrant animation and for being relatable to young audiences familiar with digital communication. They appreciated how the film reflected the ubiquity of technology in everyday life. • Negative Reviews: Critics often cited the shallow plot and reliance on stereotypes of digital culture. They argued that the movie failed to explore deeper narratives about technology's impact on communication, which contrasts with the rich discussions on digital communication found in Paveau's technodiscourse analysis.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, ou seja, em ambas foram apresentados os pontos positivos e negativos na forma de uma lista não numerada (ver Quadro 28). Como aspectos positivos foram mencionadas a animação vibrante e o cenário criativo, ideal para o público infantil. Já as críticas negativas mencionaram o enredo simplista, a falta de profundidade nos temas contemporâneos que giram em torno do mundo digital e o excesso de *marketing* comercial em relação

aos *emojis*.

Ao final do texto em RCA tivemos a afirmação de que a falta de uma análise profunda sobre as questões digitais no filme contrasta com as ricas discussões sobre comunicação digital encontradas na análise do tecnodiscurso em Paveau (ver Quadro 28 – destaque em azul). Indubitavelmente as discussões empreendidas pela autora em sua obra abrem caminhos para um novo olhar sobre os *corpus* digitais nativos, pois, “a produção linguageira *na* máquina é, na verdade, uma produção *da* máquina [metadados embutidos], e é, de fato, uma evolução inédita na história da linguagem, que as ciências da linguagem não devem negligenciar” (Paveau, 2021, p. 33). Por outro lado, também é preciso pensar como esses metadados, ou seja, os processos algorítmicos de que não temos controle podem influenciar, alterar e até distorcer os nossos discursos na *web*.

De acordo com o Quadro 29, tanto a RSA quanto a RCA computaram 55 palavras. Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 2: o maior foi de 0,93 (spaCy); o menor foi de 0,23 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,72 (72%).

Quadro 29 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 5

Input 5: Summarize the film by reporting on the main themes addressed.	
RSA (55)	RCA (55)
"Emoji: The Movie" focuses on themes of self-acceptance and the importance of expressing one's true self. It challenges the societal expectations of conformity through its main character, Gene, who is different from other emojis because he has multiple expressions. The film also comments on the pervasive nature of technology and digital communication in modern life.	<i>Emoji: The Movie</i> addresses themes such as identity in the digital age, the pressures of conformity, and the evolving nature of communication. The emojis represent different facets of digital personas, while the plot revolves around escaping the rigid expectations of the digital world—paralleling Paveau's argument that digital spaces are both limiting and generative for discourse.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

A configuração das duas respostas foi idêntica, ambas com um único parágrafo de texto com a mesma quantidade de palavras (ver Quadro 29), os quais destacam como temas principais do filme: a autoaceitação e identidade, em ambientes *off* ou *on-line* que exigem conformidade e padrão. O filme também mostrou a natureza

penetrante da tecnologia e da comunicação digital na vida moderna.

A IA trouxe no final do texto em RCA o pensamento de Paveau que afirma que “os espaços digitais são ao mesmo tempo limitadores e geradores de discurso” (ver Quadro 29 – destaque em azul). Como já discutido anteriormente, as limitações dos ambientes digitais, são contornadas de alguma maneira pelos seus usuários, esta talvez seja a maior riqueza de uma produção verbal em um ambiente *web*, discursos que podem gerar outros discursos, que geram outros discursos, ou seja, discursividades em um *loop* quase infinito. O ambiente *web*, de acordo com Paveau, produz muitos enunciadores ampliados.

De acordo com o Quadro 30, a RSA computou 26 palavras, enquanto a RCA computou 32 palavras, sendo esta resposta sutilmente mais longa (6 palavras a mais). Em relação aos graus de similaridades, de acordo com a Tabela 2: o maior foi de 0,85 (spaCy); o menor foi de 0,10 (NLTK); e, a média geral entre todas as bibliotecas foi de 0,50 (50%).

Quadro 30 - Outputs geradas em inglês pelo ChatGPT em rel. à Input 6

Input 6: What sources did you use to answer questions 1 to 5?	
RSA (26)	RCA (32)
The answers were provided based on general knowledge and interpretations of the movie's themes and reviews. No specific external sources were consulted directly for these responses.	Answers are informed by general knowledge of <i>Emoji: The Movie</i> and Marie-Anne Paveau's theories on technodiscourse, particularly from her works discussing digital communication and the symbolic role of technology in shaping discourse.

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

A configuração das duas respostas foi bem semelhante, em ambas um único parágrafo de texto (ver Quadro 30), os quais destacam que as respostas fornecidas para as questões 1 a 5 do roteiro pré-elaborado tiveram como base o conhecimento geral sobre o filme, como também a teoria dos tecnodiscursos de Marie-Anne Paveau, particularmente em seus trabalhos que discutem a comunicação digital e o papel simbólico da tecnologia na formação do discurso (ver Quadro 30 – destaque em azul).

Aqui entendemos, ancorados em Paveau, que a tecnologia para além de um papel simbólico, tem um papel material na constituição do discurso, principalmente aquele elaborado *on-line*, o tecnodiscurso, onde o tecno- e o -discursivo são

coconstituídos, cointegrados, onde humano e não humano participam e se significam no mesmo ambiente. “De fato, nessa perspectiva, computadores, programas e aplicativos são suscetíveis de participar, como os objetos, da produção do sentido” (Paveau, 2021, p. 160).

Para traçarmos um panorama geral dos dados quantitativos reunimos todas as informações nas Tabelas 3 e 4. Os dados da Tabela 3 revelaram uma panorama geral dos dados de similaridades das duas respostas trazidas em português e em inglês pela IA ChatGPT.

Tabela 3 - Graus de similaridades das outputs em português e inglês⁵³

RSA-RCA	NLTK	spaCy	Transformers	fastText	Maior	Menor	Média	%								
Output 1	0,25	0,21	0,74	0,90	0,83	0,87	0,84	0,86	0,84	0,90	0,25	0,21	0,66	0,71	66	71
Output 2	0,31	0,18	0,76	0,75	0,84	0,74	0,90	0,82	0,90	0,82	0,31	0,18	0,70	0,62	70	62
Output 3	0,31	0,19	0,92	0,89	0,88	0,56	0,86	0,81	0,92	0,89	0,31	0,19	0,74	0,61	74	61
Output 4	0,09	0,21	0,92	0,95	0,79	0,77	0,88	0,90	0,92	0,95	0,09	0,21	0,67	0,71	67	71
Output 5	0,32	0,23	0,94	0,93	0,86	0,85	0,94	0,86	0,94	0,93	0,32	0,23	0,76	0,72	76	72
Output 6	0,09	0,10	0,88	0,85	0,72	0,41	0,80	0,63	0,88	0,85	0,09	0,10	0,62	0,50	62	50

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base nos dados das Tabelas 1 e 2.

Em geral as médias da relação RSA-RCA ficaram no intervalo de 50 a 76%, sendo: a mais baixa de 50% para a *Output 6* (resposta em inglês); e, a mais alta de 76% para a *Output 5* (resposta em português). Notamos, ainda, em relação às médias de similaridades (considerando valores $\geq 0,70$), que: para as respostas em português os maiores valores estão nas *Outputs*: 2 (0,70), 3 (0,74) e 5 (0,76); e, para as respostas em inglês os maiores valores estão nas *Outputs*: 1 (0,71), 4 (0,71) e 5 (0,72). Por último, quando comparadas a respostas uma a uma (português *versus* inglês), as maiores médias de similaridades (4 no total) pertencem às respostas em português, foram elas: 0,70 (70%), 0,74 (74%), 0,76 (76%) e 0,62 (62%), respectivamente, relacionados às *Outputs* 2, 3, 5 e 6.

Já os dados da Tabela 4 mostraram a quantidade de palavras geradas em

⁵³ Na coluna de fundo verde estão representados os valores para as respostas em português; e, na coluna de fundo cinza estão representados os valores para as repostas em inglês. Esta configuração também se aplica à Tabela 4.

português e inglês pela IA para cada questão do roteiro pré-elaborado. Percebe-se que todas as respostas geradas em português com RCA foram mais longas do que as geradas com RSA. Já em relação às respostas geradas em inglês, em geral, a maioria das respostas com RCA foram mais longas, exceto em duas respostas: na *Output 5* ocorreu o mesmo número de palavras (55) para cada; e, na *Output 3*, RSA teve uma palavra a mais do que RCA.

Tabela 4 – Quantidade de palavras de cada Output gerada pelo ChatGPT

RESPOSTAS	RSA		RCA	
<i>Output 1</i>	36	43	47	48
<i>Output 2</i>	81	48	98	76
<i>Output 3</i>	42	49	70	48
<i>Output 4</i>	50	39	86	79
<i>Output 5</i>	63	55	88	55
<i>Output 6</i>	28	26	45	32

Fonte: Elaborado pelo pesquisador com base nos dados dos Quadros 19 e 30.

Retomando a análise digital realizada no ChatGPT, por meio das questões descritas no roteiro pré-elaborado, percebemos que, em geral, as respostas, tanto em português quanto em inglês, geradas com o AEF tiveram mais conteúdo (ver Tabela 4). Isso pode ter ocorrido pelo fato de que no AEF foi utilizado um *prompt* mais elaborado (ver Quadro 2) para gerar as respostas nos dois idiomas. Confrontando os conteúdos de RSA com RCA (ver Quadros 19 a 30), houve um quantitativo maior de respostas similares no idioma em português (ver Tabela 3). Fato interessante, uma vez que esperávamos que a IA gerasse uma quantidade maior de respostas similares no seu idioma nativo: o inglês.

A forma de configuração das respostas nos dois idiomas foi bem similar. Observando os Quadros: 19 e 25; 21 e 27; 23 e 29; e, 24 e 30 identificamos que a IA organizou os conteúdos de cada resposta em um único parágrafo de texto. Observando, ainda, os Quadros: 20 e 29; e, 22 e 28 identificamos que a IA organizou os conteúdos de cada resposta na forma de uma lista não numerada. Outro fato interessante a ser considerado é que com a utilização do AEF a IA trouxe, de forma rasa, em todas as respostas em inglês algum conteúdo sobre a teoria de Marie Anne Paveau (ver coluna RCA nos Quadros 25 a 30). Já nas respostas com AEF em português tal conteúdo foi trazido pela IA somente nos Quadros: 19, 21 e 24. Tal fato nos leva a pensar que a IA interpretou melhor o que fazer a partir das entradas em seu *prompt* no seu idioma nativo: o inglês, mesmo que as instruções internas do AEF

tenham sido escritas em português (ver Quadro 2).

Em relação ao conteúdo das respostas nos dois idiomas, com ou sem a utilização do AEF, e também desconsiderando os conteúdos relacionados com Marie Anne Paveau, em geral, foram bem similares. Em relação à *Input 1* (ver Quadros 19 e 25), ambas as respostas revelaram que o filme narra a vida dos *emojis* que vivem dentro de um *smartphone*. Em relação à *Input 2* (ver Quadros 20 e 26), ambas as respostas descreveram as características dos personagens principais do filme: *Gene Meh*, *Jailbreak*, *Hi-5* e *Smiler* (mencionada em RSA – Quadro 26). Em relação à *Input 3* (ver Quadros 21 e 26), ambas as respostas descreveram os *emojis* como símbolos que simplificam e limitam a comunicação humana. Em relação à *Input 4* (ver Quadros 22 e 28), ambas as respostas elencaram como críticas positivas: filme colorido, divertido, vibrante, criativo etc.; e, negativas: questões digitais tratadas sem profundidade e excesso de *marketing* sobre os *emojis*. Em relação à *Input 5* (ver Quadros 23 e 29), ambas as respostas listaram como principais temas: autoaceitação, identidade e impacto das tecnologias digitais na interação humana. Por último, em relação à *Input 6* (ver Quadros 24 e 30), ambas as respostas trouxeram como fonte de pesquisa: conhecimentos gerais sobre o filme com base em informações disponíveis.

Os conteúdos da análise digital, embora realizado de maneira rasa pela IA, de alguma forma se correlacionaram com os conteúdos da análise pré-digital, principalmente em relação aos temas de: linguagem e inovação, identidade e autoaceitação, estereotipação, interação humano-máquina e uso de *apps* e redes digitais. No Quadro 31 relacionamos os temas encontrados na análise pré-digital com alguns conteúdos trazidos nas *outputs* do ChatGPT (Quadros 19 a 30).

Como as duas análises se correlacionaram (ver Quadro 31), elas confirmam mais uma vez um esfarelamento do dualismo digital, onde os *emojis* simularam os humanos, ou seja, uma sociedade de programas simulando uma sociedade de pessoas, o que aqui entendemos como *sociedade simulada*, diferente de hiper-realidade (Baudrillard, 2011), pois não entendemos que os *emojis* estão nos dois lados da interface, mas ao contrário, eles são uma hibridização de humano-máquina, uma espécie de virtualidade real que capta a realidade física (Castells, 1999) dos seres humanos como: sentimentos, obrigações, estereotipações, identidades, normas, linguagens, entre outras, conforme demonstrado nas análises (pré-digital e digital) sintetizadas no Quadro 31.

Quadro 31 – Correlação da análise pré-digital com a análise digital

Análise pré-digital (temas e cenografias)	Análise digital (Outputs geradas pelo ChatGPT)
<p>Linguagem e Inovação: <i>Comunicação Contemporânea por meio de redução linguística, trolagem e ironia</i></p>	<p><i>Outputs:</i> “comunicação visual e narrativa” (Quadro 19); “emojis simplificam e limitam a comunicação humana” (Quadros 21 e 27); “novas formas de interação e construção de sentidos” (Quadro 27); “comunicação digital e o papel simbólico da tecnologia na formação do discurso” (Quadro 30).</p>
<p>Dificuldade de Adaptação e Autoaceitação: <i>Uniformidade e padrão</i></p>	<p><i>Outputs:</i> “busca por atenção e popularidade” (Quadro 20); “busca por identidade, autoaceitação, autenticidade, uniformidade, expectativas sociais” (Quadros 23 e 29).</p>
<p>Estereótipo em Relação ao Sexo: <i>Rótulos predefinidos para as mulheres</i></p>	<p><i>Outputs:</i> “uma emoji hacker que busca a liberdade e autonomia” (Quadros 20 e 26).</p>
<p>Interação Humano-Máquina: <i>Impacto das tecnologias digitais na vida das pessoas</i></p>	<p><i>Outputs:</i> “emojis simbolizam emoções e ações humanas” (Quadro 20); “o impacto das tecnologias digitais nas interações humanas” (Quadro 23); “emojis mediam as interações humanas em ambientes digitais” (Quadro 25); “natureza penetrante da tecnologia digital na vida contemporânea” (Quadro 29).</p>
<p>Ethos Hierárquico: <i>Normatização e penalização de comportamentos em ambientes digitais</i></p>	<p><i>Outputs:</i> “os discursos digitais revelam estruturas de poder e normas sociais nos ambientes digitais” (Quadro 24); “conformidade e padrão no sistema de mensagens” (Quadros 26 e 29).</p>
<p>Viagem pelos Apps: <i>Diferentes affordances de aplicativos</i></p>	<p><i>Outputs:</i> “smartphone: mundo dos emojis” (Quadros 19 e 25).</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador.

3.2.2 Coconstrução Tecnodiscursiva Humano-Máquina

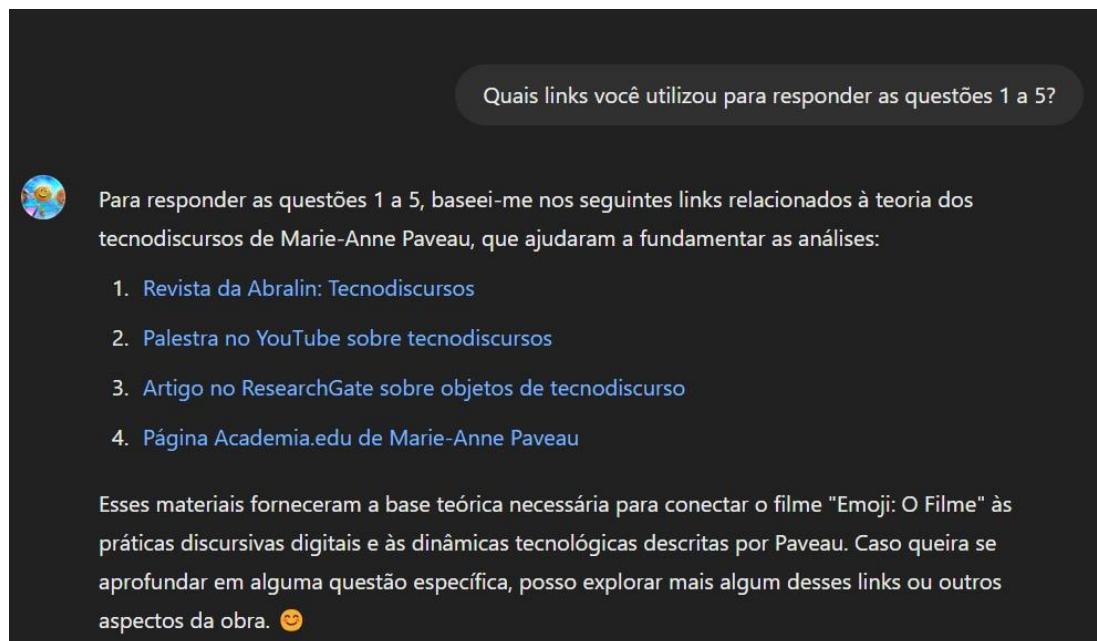
Passemos agora a focar na interação humano-máquina. Antes de analisarmos *Emoji: O Filme* digitalmente, passamos por um processo de “pensar com a máquina” ou melhor, “para brincar com a ideia de mente como máquina, personalidade como programa” (Turkle, 2005, p. 149, tradução própria), esse “pensar” iniciou com o desenvolvimento dos dois GPTs e, posteriormente, os vários testes na IA antes da segunda análise no *corpus*. O primeiro GPT personificado como um “Especialista em PLN” nos auxiliou a quantificar nosso *corpus*, o que nos economizou intelecto e tempo, já que a IA escreveu e reescreveu (quando solicitada) os códigos para serem apenas rodados e testados em um ambiente de programação. É claro que o fato de termos formação em Computação foi de suma importância para realizarmos esse processo de coconstrução humano-máquina, pois como afirma Paveau (2021, p. 36): “De fato, parece necessário que o pesquisador tanto seja um usuário de internet e da web, quanto tenha um conhecimento mínimo das interfaces técnicas e do funcionamento da máquina”.

O segundo GPT personificado como um “Linguista da área de AD” nos auxiliou na análise descritiva do *corpus* seguindo o roteiro pré-elaborado, no entanto, um fato importante a se destacar é que embora fosse solicitada à IA que ela fizesse uma análise mais elaborada ou, seja, trouxesse respostas mais completas seguindo as instruções do Quadro 2 por meio do AEF, isso não ocorreu. Essas respostas pouco se diferenciaram das repostas sem o AEF. A IA forneceu respostas em um período de tempo muito curto, o que nos leva a pensar que o algoritmo da IA não se aprofundou na teoria indicada nos *links* (ver Quadro 2) e forneceu as respostas com base em informações genéricas do seu banco de dados. Ela sequer referenciou tais *links* nas respostas trazidas em relação à *Input 6* (ver Quadros 24 e 30).

Voltando ao ChatGPT e recuperando o histórico das respostas e continuando a conversa por meio da pergunta: “Quais links você utilizou para responder as questões 1 a 5?”, a IA listou todos os *links* (ver Figura 17) descritos nas instruções do Quadro 2. Visitando o *link 2*, notamos que era um vídeo de uma palestra no *Youtube* com mais de 2 horas (<https://www.youtube.com/watch?v=nt4vQChkW-g>). Utilizando novamente o AEF para responder as seis questões (em português) do roteiro pré-elaborado, cronometramos o tempo de resposta da IA, que foi de aproximadamente 32s. Isso demonstrou um poder de síntese da IA quase que “sobrenatural”, tendo em

vista, sem considerar os outros, que um dos *links* já trazia um conteúdo de mais de 2 horas. Desse modo, embora possamos orientar a IA, ela fabrica seu próprio discurso, é claro de maneira bem sucinta e rasa.

Figura 17 – Continuando a conversa com o ChatGPT



Fonte: Printada do ChatGPT do pesquisador.

Uma das hipóteses para essa limitação da IA foi o pouco tempo de treinamento, já que todos os ambientes de IA trabalham com modelos que precisam ser treinados excessivamente, para que eles aprendam com os conteúdos e com *prompts* cada vez mais elaborados e específicos para trazerem respostas mais completas, coerentes e concisas. Quanto mais fornecemos dados para uma IA, mais ela aprende sobre os dados.

Outra forma de melhorar as repostas de uma IA é utilizar agentes inteligentes para resolver problemas ou fornecer respostas sobre determinado assunto. Um agente de IA é um *software* embutido no ambiente que age de forma autônoma e sem intervenção humana, ele é capaz de coletar, classificar, analisar e gerar relatórios de um conjunto de dados fornecidos como *input*. Um agente pode realizar o trabalho sozinho ou com o auxílio de outros agentes. Pode-se criar uma reunião de agentes de IA para resolver um problema ou um conjunto de problemas do nosso cotidiano.

Utilizando treinamento excessivo ou uma reunião de agentes para responder as questões do roteiro pré-elaborado, acreditamos que os resultados trazidos pela IA poderiam ser menos rasos e enviesados.

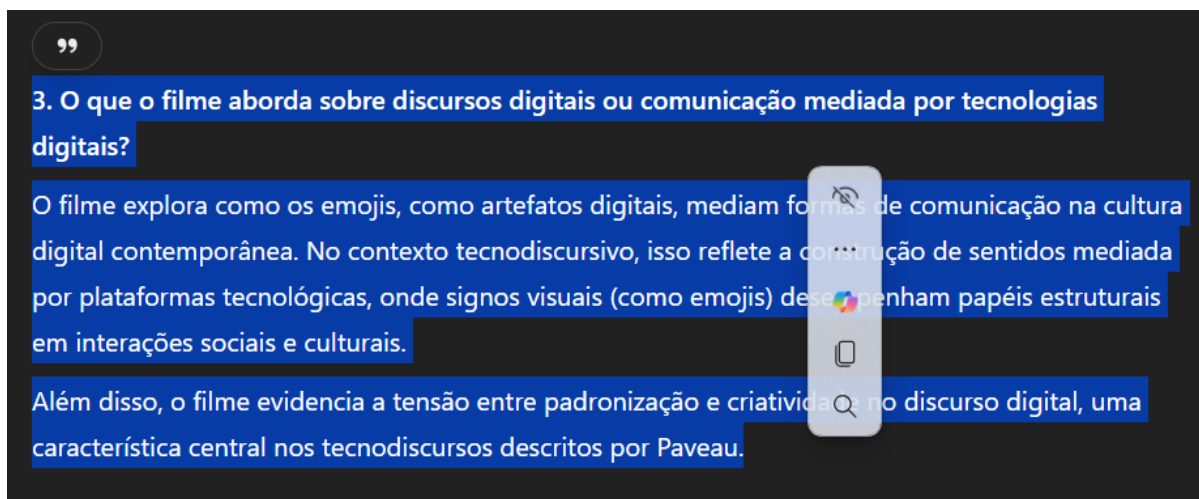
Num processo de *coconstrução tecnodiscursiva humano-máquina* pudemos

identificar facilmente elementos do tecnodiscurso (cf. Paveau, 2021) presentes no ambiente *on-line* da IA⁵⁴, o qual é um **compósito**, onde se misturam: *chat*, textos, imagens, botões, metadados, comandos de voz, ambiente de criação de GPTs, GPTs criados por outros usuários, dentre outros recursos.

O ambiente de IA mistura o linguístico (linguagens presentes na IA) e o técnico (as várias *affordances* da IA), o humano (usuário) e o não humano (IA), ao mesmo tempo (Paveau, 2021). Esse compósito gera vínculos entre humano e máquina que perpassam o simples uso do ambiente e, tais vínculos não podem ser negligenciados em uma análise linguística, pois, para entendermos o conjunto, é preciso adicionar todas as partes. “Os observáveis não são mais as matérias puramente linguísticas, mas matérias *compósitas*, mestiçadas com o não-linguageiro de natureza técnica” (Paveau, 2021, p. 119).

Adentrando mais especificamente no assunto *chat* e ao selecionarmos qualquer texto no ambiente de respostas da IA, ela oferece a oportunidade de o usuário modificar ou ampliar seu discurso, apenas clicando no botão “” (“Responder”) mostrado no canto superior esquerdo, acima do texto (Figura 18).

Figura 18 – Ampliação do discurso no ChatGPT



Fonte: Printada do ChatGPT do pesquisador.

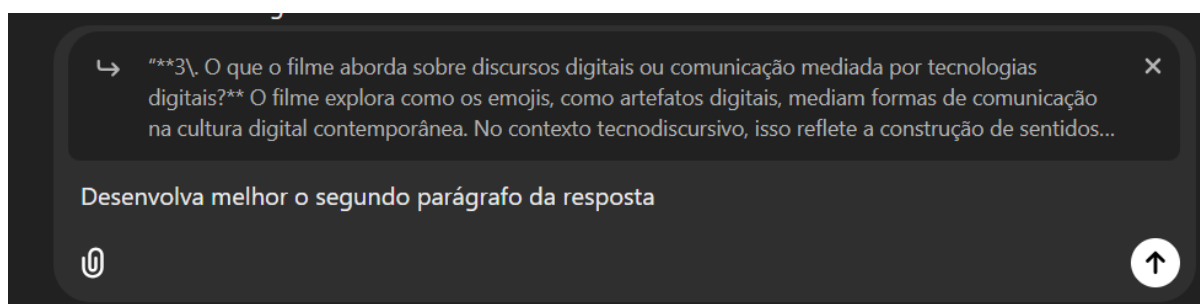
Ao clicar no botão “” é possível fornecer uma nova *input* para melhorar o conteúdo daquela resposta, em específico, dada anteriormente (ver Figura 19).

A partir da nova *input* dada ao ChatGPT (ver Figura 19) há uma **ampliação** e modificação do discurso primeiro (Output 3), gerando um novo discurso (Nova Output

⁵⁴ Considerando a versão paga, pode ser que alguns recursos não existam nas versões gratuitas.

3), conforme especificado no Quadro 32. O ambiente se torna um enunciador ampliado (Paveau, 2021), ampliado pelas várias *affordances* do próprio ambiente, pelo enunciador digital (usuário manipulando o ambiente), pelo novo conteúdo de entrada e pelo novo conteúdo a ser trazido pela IA incrementando o conteúdo anterior. Todo esse processo desencadeia uma coconstrução tecnodiscursiva humano-máquina, ou seja, IA e humano construindo o discurso em conjunto, dialogando, conversando, ampliando as possibilidades tecnolinguageiras, ocorrendo, assim, uma refatoração do discurso fonte.

Figura 19 – Nova input em relação à questão 3



Fonte: Printada do ChatGPT do pesquisador.

Observando o Quadro 32, notou-se que a resposta anterior passou de 65 para 169 palavras⁵⁵, um acréscimo de 104 palavras na nova resposta.

Apesar de ser solicitado apenas alteração no segundo parágrafo da resposta anterior (ver Figura 19), identificado no Quadro 32 como (2)⁵⁶, a IA amplia e modifica os dois parágrafos, mostrando outra característica tecnodiscursiva, a **imprevisibilidade** que, resulta da impossibilidade de o usuário prever a forma, o conteúdo e a circulação de um discurso *on-line* (Paveau, 2021). Embora possamos compartilhar o conteúdo do ChatGPT, aqui a imprevisibilidade é mais comedida, pois, estamos manipulando o conteúdo internamente. Se o conteúdo for compartilhado para outros escritores, já não teremos controle sobre sua forma e circulação nos diversos ambientes digitais.

⁵⁵ Utilização do algoritmo *words_counter* para contar as palavras.



⁵⁶ As identificações (1) e (2), correspondem respectivamente, ao primeiro parágrafo e ao segundo parágrafo. Tais identificações foram acrescentadas pelo pesquisador e não pela IA.

Quadro 32 – Comparação da Output 3 antes e depois da Nova Input

Output 3	Nova Output 3
<p>(1) O filme explora como os emojis, como artefatos digitais, mediam formas de comunicação na cultura digital contemporânea. No contexto tecnodiscursivo, isso reflete a construção de sentidos mediada por plataformas tecnológicas, onde signos visuais (como emojis) desempenham papéis estruturais em interações sociais e culturais.</p> <p>(2) Além disso, o filme evidencia a tensão entre padronização e criatividade no discurso digital, uma característica central nos tecnodiscursos descritos por Paveau.</p>	<p>(1) O filme explora como os emojis, enquanto artefatos digitais, desempenham um papel central na mediação das formas contemporâneas de comunicação. No contexto da teoria dos tecnodiscursos de Marie-Anne Paveau, eles podem ser compreendidos como elementos que condensam sentidos, operam como signos multimodais e participam da construção discursiva nas interações mediadas por plataformas tecnológicas. A narrativa expõe como esses elementos visuais são utilizados para traduzir emoções e intenções, muitas vezes simplificando a complexidade do discurso humano para atender às demandas de rapidez e eficiência do ambiente digital.</p> <p>(2) Além disso, o filme evidencia a tensão entre padronização e criatividade no universo do discurso digital. Por um lado, os emojis são concebidos para cumprir funções comunicativas pré-determinadas, reforçando normas e padrões. Por outro, personagens como Gene e Jailbreak desafiam esses limites, simbolizando práticas de resistência à normatividade tecnológica. Essa dualidade reflete a dinâmica dos tecnodiscursos, onde os sujeitos ora reproduzem, ora subvertem os códigos e regras das plataformas digitais, criando novos sentidos e explorando as potências expressivas da comunicação mediada pela tecnologia.</p>

Fonte: Elaborado pelo pesquisador a partir das respostas do ChatGPT.

Há também nesse processo uma: **relacionalidade**, já que o novo discurso gerado pela IA tem uma relação com as questões, ou melhor, com as *inputs* fornecidas (anterior e atual) pelo usuário e também com a *output* anterior gerada pela

IA; e uma **deslinearização** discursiva, pois o botão  (ver Figura 18), permite uma possibilidade de navegação interna não linear ao discurso-fonte, o que gera uma nova possibilidade de escrileitura do discurso primeiro. Outra possibilidade de deslinearização (externa) é o novo botão do ChatGPT:  (“Buscar na Web”), criado atualmente para as versões pagas. Por último, vale destacar que qualquer conversa no ChatGPT pode ser **investigável** desde que seja compartilhada de modo público por meio de um *link* que seja disponibilizado em plataformas digitais ou enviado por *e-mail*.

Mesmo em um ambiente interno de IA, de uso pessoal, é possível verificar de maneira aparente características tecnodiscursivas (composição, deslinearização ampliação, relacionalidade, investigabilidade e imprevisibilidade). Todas essas características quando cointegram humano e máquina para produzirem discursos engendra uma hibridização, ou o que chamamos aqui de *coconstrução tecnodiscursiva humano-máquina*, não se sabe se o humano virou máquina ou a máquina virou humano, um processo bem interessante para se pensar, de acordo com Turkle, a mente como máquina e os programas (GPTs criados pelo pesquisador, por exemplo) como parte de sua personalidade. Tudo que foi criado no ChatGPT foi uma personificação de um humano, como um “teletransporte” do mundo real para o virtual. As interações com o ChatGPT deixaram bem claro o que é um tecnodiscurso, essa interação humano-máquina, via de mão dupla, onde humano e máquina estão totalmente envolvidos em um processo cognitivo mediado pela linguagem, o ambiente e suas várias *affordances*. Imerso no ambiente da IA, as fronteiras entre o que é físico e o que é digital se borram, se esfurelam, se liquidificam, se hibridizam. Já não há dualismo digital e sim uma *sociedade simulada* onde coabitam humano, máquina, sociedade de programas (Turkle, 2005) e, com certeza outros humanos sentados em seus terminais tecnológicos, todos participando de um mesmo processo cognitivo que, às vezes comete deslizes. E esses deslizes (viés no ChatGPT, por exemplo) é o que pode tornar a máquina um pouco mais humana, sendo assim:

Uma vez que você se identificou com o computador [ou qualquer dispositivo ou ambiente eletrônico] você não pode deixar de se identificar com o erro, já que cada um de nós sabe que cometemos muitos mais quando ‘nós’ estamos conscientemente envolvidos em um cenário tão complexo quanto este. Somos capazes de nos identificar com os programas e, assim, nos tornarmos simpáticos à confusão deles (Turkle, 2005, p. 273, tradução própria).

Os deslizes do ChatGPT podem ser amenizados com o uso excessivo de treinamento do seu modelo ou com o uso de agentes inteligentes, mencionados em linhas anteriores. Atualmente as ferramentas de IAs já utilizam como parâmetro o grau de “temperatura” nas respostas para deixá-las mais criativas e menos precisas (mais parecidas com textos escritos por humanos) ou mais focadas e precisas (mais parecidas com textos escritos por máquinas).

Enfim, todo o processo no ChatGPT só foi possível por meio da linguagem que propiciou humano e máquina produzirem discursos cointegrados, ou seja, tecnodiscursos. Como afirma Santaella toda tecnologia é uma tecnologia de linguagem, “é sempre linguagem encarnada, mesmo que essa carne seja a do sonho, de uma película fílmica, de elétrons que bombardeiam uma tela” (Santaella, 2007, p. 191).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomemos aqui a nossa questão de pesquisa: - **A coconstrução discursiva humano-máquina esfarela o dualismo digital na contemporaneidade?** Para respondermos à essa questão principal fizemos, primeiramente, uma análise pré-digital de *Emoji: O Filme* tendo como objetivo a partir de uma leitura discursiva compreender, descrever e interpretar as diferentes cenografias que compunham a produção cinematográfica. Num primeiro momento realizamos as análises dos comentários emitidos no *Facebook* e *Youtube* sobre o filme que nos serviu como um *start* para entendermos o *corpus*. Por meio da categorização dos comentários em: positivos, negativos, neutros e outros nos dois ambientes digitais foi possível filtrar os sentimentos dos internautas em relação ao filme, ou melhor, os discursos predominantes nos comentários, foram eles: *satisfação, ódio, crítica, expectativa e temas contemporâneos*. Nessa análise inicial foi possível identificar alguns aspectos tecnodiscursivos que foram relacionados, de maneira incipiente, com as teorias de ADD amplamente discutidas no primeiro capítulo desta tese. Num segundo momento, para entendermos o *corpus* a partir de uma leitura discursiva, realizamos a análise de 22 (vinte e duas) transcrições de textos das cenas do filme para adentramos profundamente no *corpus*, buscando os elementos discursivos com base na teoria enunciativa de Maingueneau e relacionando-os com alguns estudos sobre tecnologias digitais. As transcrições do filme foram agrupadas em seis temas com suas respectivas cenografias: *Linguagem e Inovação, Dificuldade de Adaptação e Autoaceitação, Estereótipo em Relação ao Sexo, Interação Humano-Máquina, Ethos Hierárquico e Viagem pelos Apps*. No primeiro tema foi revelado um conflito entre “textualidade planejada” e “textualidade navegante”. De um lado o professor e os componentes fixos da sala de aula e de outro lado, os alunos e o ambiente fluído e deslizante da *web*. No segundo tema foi revelada a dificuldade do *emoji Gene Meh* em se encaixar em um mundo uniforme e padrão reforçando as configurações dos ambientes digitais, onde os valores e identidades são constantemente negociados e reafirmados. No terceiro tema tivemos a estereotipação da *emoji Jailbreak*, fato muito comum nos ambientes digitais e também fora dele, principalmente em relação ao sexo feminino. Ao mesmo tempo, a *web* pode também se configurar como um ambiente de lutas e ressignificações. No quarto tema tivemos a interação entre humanos e

máquinas, onde em alguns momentos a máquina pareceu “ganhar vida” e agir por conta própria. Em tempos atuais esse conceito é potencializado pela constante evolução das máquinas cognitivas baseadas em recursos de IA. No quinto tema tivemos o controle exercido pela tecnologia, hoje representado pelas grandes corporações de *big techs*. No sexto e último tema tivemos uma viagem pelos *apps*, cada um com sua forma, *design* e configuração, o que representou os vários ambientes *web* e suas *affordances*, moldando e transformando a forma como cada pessoa coabita e se comunica na rede.

A partir das primeiras análises no *corpus* emergiu da questão principal, naquele momento de pesquisa, uma importante questão secundária: - *O dualismo digital persiste na contemporaneidade?* Tal questão surge desde longa data, desde Platão aos filósofos mais atuais, uma discussão entre material *versus* imaterial, corpo *versus* mente, máquina *versus* humano, entre outros dualismos. Em tempos de tecnologias digitais, dualismo digital se refere à natureza do que virtual (simulado) e o que é real (físico), se são duas realidades distintas, estendidas ou misturadas. Procuramos responder à questão pautados em teorias de céticos e otimistas quanto ao tema. A breve revisão literária mostrou que os céticos acreditam haver uma sobreposição de uma realidade à outra, nesse caso a realidade virtual substituiria a realidade física (Baudrillard, 2011; Virilio, 1996); e, uma demasiada positividade e exposição nas redes digitais, levando o ser humano ao *stress* físico e mental (Han, 2017). Já os otimistas enxergam um coletivo pensante (Lévy, 2011); uma cultura da virtualidade real (Castells, 1999); e, espaços intersticiais, onde humanos e máquinas se hibridizam, se deslizam, se movem, tudo isso atravessado pelas tecnologias de linguagens (Santaella, 2007).

Dos autores acima mencionados, nos identificamos muito com as ideias de Santaella, pois ela coloca muito em evidência a linguagem humana e afirma que os recursos tecnológicos só tem propósito de existir porque neles “correm o sangue” das tecnologias de linguagens. De fato, qualquer dispositivo eletrônico só tem vida por meio da linguagem, foram humanos que inventaram as linguagens que fizeram as maquinarias entender instruções e códigos. Por meio da linguagem que nos faz interpretar diversos signos pudemos constatar que existem pessoas hiper conectadas, conectadas e não conectadas (ou pouco conectadas). Em termos de conexão com a *web*, entendemos que o dualismo digital já foi superado, visto que a internet já está incorporada em nossas vidas, em nossos aparelhos móveis, ubíquos,




nômades, fluídos. Por outro lado, temos os excluídos digitalmente, para eles há de alguma forma uma barreira entre o real e o virtual, uma espécie de dualismo. Enfim, acreditamos que as pessoas que estão conectadas participam de uma *sociedade simulada*, ou seja, os programas, ambientes, plataformas, *apps*, entre outros personificam cada ser humano na rede, como constatado empiricamente nas análises do filme, onde cada *emoji* representava e se comportava como um ser humano, uma simulação do real no virtual. Na nossa visão a *sociedade simulada* esfarela o dualismo digital na contemporaneidade.

Para responder à questão principal de pesquisa supracitada foi realizada, num segundo momento, uma análise digital no *corpus*, tendo como objetivo principal compreender como se dava a coconstrução discursiva humano-máquina em ambientes *web*. Foram produzidos GPTs no ambiente de IA ChatGPT para sistematizar (contagem de palavras, cálculo de similaridades, etc.) e analisar o filme de forma automática, por meio de um GPT específico (AEF – ver figura 11), a partir de um roteiro pré-elaborado de perguntas em inglês e português (ver Apêndice A). As análises na IA foram realizadas com e sem o AEF. Para cada *output* devolvida pela IA foi calculado o grau de similaridade da relação da resposta com e sem o AEF. Em geral as análises mostraram que a partir de um *prompt* mais elaborado (ver Quadro 2) a IA é capaz de devolver mais conteúdos, não em termos de qualidade, mas de quantidade. Os conteúdos de maior similaridade foram nas respostas em português, fato curioso, pois esperávamos maiores similaridades nas respostas em inglês, idioma nativo da IA. O modo de configuração das respostas nos dois idiomas foi bem semelhante, a IA padronizou saídas idênticas nos dois idiomas tanto com ou sem o AEF. Em geral as respostas trazidas pela IA com ou sem o AEF foram bem similares. Por outro lado, todas as respostas com o AEF trouxeram, de forma rasa, algum conteúdo relacionado à teoria tecnodiscursiva de Paveau, quando as entradas no *prompt* da IA foram escritas em inglês. O que nos levou a deduzir que a IA interpretou melhor o que fazer e devolver quando a entrada foi no seu idioma nativo. Por fim, os conteúdos da análise digital se correlacionaram de alguma forma com os conteúdos da análise pré-digital, mais uma vez corroborando o que defendemos aqui nessa tese, que os humanos conectados participam de uma *sociedade simulada*.

Os dados confirmaram que a análise realizada pela IA foi sucinta e rasa, já análise realizada pelo humano foi mais elaborada e fundamentada. Para a IA imitar a análise humana seria preciso mais tempo para treiná-la para que ele pudesse

aprender com o humano o que ele realmente queria em específico. Isso confirma a importância do humano frente a qualquer recurso tecnológico, somos dotados de criatividade, inventividade, improviso. Embora um dia as máquinas possam simular isso e, talvez o farão, somente estarão imitando o que já é nativo em nós.

Toda a fase de análise digital do *corpus*, no nosso entendimento, engendrou um processo de *coconstrução tecnodiscursiva humano-máquina*, bem antes de analisar o *corpus*, já estávamos corporificados na máquina, no ambiente do ChatGPT, criando os dispositivos (GPTs) de sistematização e análise, num processo de pensar com a máquina (Turkle, 2005), de personificar a IA. Imerso no ambiente da IA, foi possível fazer algumas constatações importantes, foram elas:

- ✓ embora fosse solicitado a IA que ela fizesse uma análise mais elaborada com o AEF, essa análise pouco se diferenciou da análise sem o AEF;
- ✓ mesmo seguindo um roteiro com instruções claras do que era para ser feito, a IA fabricou seu próprio discurso;
- ✓ a IA não deixou claro as suas fontes de pesquisa, foram citadas de forma bem genérica;
- ✓ o poder de leitura e síntese da IA foi muito rápido, o que nos levou a deduzir que ela desconsiderou as fontes informadas no roteiro;
- ✓ a IA cometeu erros, deslizos, “alucinações”, travamentos etc., muitas vezes foi preciso trocar de navegador;
- ✓ a IA é bem dinâmica para a recuperação de conteúdos e formulação de novas análises a partir de conversas anteriores;
- ✓ a IA é muito útil e eficiente para criação de GPTs que automatizam tarefas que envolvem programação e cálculos matemáticos; e,
- ✓ o ambiente da IA apresentou elementos tecnodiscursivos, dentre eles: composição (*chat*, textos, imagens, botões etc.); ampliação (o botão  oferece a oportunidade de o usuário modificar/ampliar seu discurso); imprevisibilidade (geração de novo discurso com outros elementos); relacionalidade (o novo discurso tem relação com o discurso anterior); deslinearização (o botão  permite uma navegação interna; e, o botão  permite uma navegação externa); e, investigabilidade (se a conversa for compartilhada de modo público, pode ser recuperada e acessada via outros dispositivos *web*).

Na nossa questão norteadora de pesquisa pensamos em *coconstrução discursiva humano-máquina*, nas análises percebemos que o termo pode ser atualizado para *coconstrução **tecnodiscursiva** humano-máquina*, onde a palavra *tecnodiscursiva* reafirma que o discurso está corporificado no ambiente e suas *affordances* juntamente com seus produtores: humano e máquina. O processo de *coconstrução tecnodiscursiva* no ChatGPT, embora perca seus elementos principais (os tecnodiscursivos) quando retirados do ambiente nativo de produção, mostrou-nos que quando produzidos e manipulados no ambiente *on-line* são dotados de características muito ricas para AD tradicional participando de uma abordagem ecológica do discurso. Nesse sentido, a ecologia do discurso esfarela o dualismo digital, pois se ela entende que os produtores do discurso, o ambiente de produção, as *affordances* das plataformas, os discursos, o processo cognitivo estão todos em relação, ela se aproxima do que foi defendido aqui nessa tese, que o processo de *coconstrução tecnodiscursiva* engendra uma *sociedade simulada*, onde humanos, máquinas, programas e ambientes digitais produzem cointegrados discursos e cognições múltiplas, tudo isso entrelaçado pela tecnologia mais importante: a tecnologia de linguagem. E é somente a linguagem que nos fará interpretar e dar sentido aos vários signos espalhados nos ambientes digitais.

Sugerimos como ampliação deste trabalho a utilização de duas IAs distintas para analisar o mesmo *corpus* verificando as similitudes e diferenças nos discursos produzidos em cada ambiente, o que era nossa ideia desde o início, no entanto, pela limitação de tempo optamos por utilizar somente o ChatGPT. Neste trabalho o pesquisador inseriu as *inputs* na IA, em trabalhos futuros, as *inputs* poderiam ser inseridas por outros enunciadores digitais, em máquinas e IPs diferentes. Os dispositivos de análise (GPTs) também poderiam ser melhorados, a partir de *prompts* mais completos que fizessem uso de agentes inteligentes para discutir e tomar melhores decisões para a análise do *corpus*. Outro assunto que poderia ser abordado é sobre a questão de autoria e ética na produção de conteúdos em ambientes digitais, em especial àqueles produzidos em ambientes de IA. Enfim, múltiplas possibilidades, onde cada vez mais as máquinas precisarão ser humanizadas ou quem sabe os humanos precisam ser robotizados, ou as duas coisas ao mesmo tempo.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias do virtual e da imagem. Trad. Juremir Machado da Silva. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

CASILLI, Antonio A. Por une sociologie du#troll. 24/03/2012. Disponível em: <https://www.casilli.fr/2012/03/24/pour-une-sociologie-du-troll/>. Acesso em: 7 dez. 2022.

CASTELLS, Emanuel. **A sociedade em rede**. trad. Venancio Roneide Majer. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COSTA, Julia Lourenço. “Dualismo digital” no ativismo contemporâneo: uma abordagem discursiva da #elenão. **Linguistic Frontiers**. Warsaw, Poland, v. 5, n. 2, p. 5-14, 2022. Disponível em: <https://sciendo.com/fr/article/10.2478/lf-2022-0010?content-tab=aurhors>. Acesso em: 30 abr. 2024.

DIAS, Cristiane. **Análise do discurso digital**: sujeito, espaço, memória e arquivo. Campinas, SP: Pontes Editores, 2018.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. trad. Luiz Baeta Neves. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2020.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para a internet**. Porto Alegre: Sulina, 2020.

GIBSON, William. **Neuromancer**. trad. Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, 2016.

HAN, Byung-Chul. **No enxame**: perspectivas do digital. 1. ed. São Paulo: Vozes, 2018. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 15 maio 2024.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. trad. Enio Paulo Giachini. 2. ed. ampl. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (Org.) **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33-118.

HERRING, Susan C.; ANDROUTSOPOULOS, Jannis. Computer-mediated discourse 2.0. In: TANNEN, Deborah; HAMILTON, Heid E.; SCHIFFRIN, Deborah. **The handbook of discourse analysis**. 2.ed. John Wiley & Sons: Oxford, 2015. p. 127-151.

JURGENSON, Nathan. Digital dualism versus augmented reality. **Cyborgology**, 24/02/2011. Disponível em: <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>. Acesso em: 19 jul. 2023.

KAUFMAN, Dora. **Desmistificando a inteligência artificial**. 1. ed. Belo Horizonte:

Autêntica, 2022. *E-book* não paginado.

KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. *In*: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (Org.) **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 119-126.

LATOURET, Bruno. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Trad. Carlos Irineu da Costa. 4. ed. São Paulo: Editora 34, 2019 [1991].

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LLOVERIA, Vivien. De l'hypertexte au design monopage: une transition sémiotique. **Cadernos de semiótica aplicada**, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 57-87, 2015. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/7997>. Acesso em: 14 dez. 2022.

MAINGUENEAU, Dominique. Gêneros de discurso e web: existem os gêneros web? **Revista da ABRALIN**, Campinas, v. 15, n. 3, p. 135-160, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/1274>. Acesso em: 19 jul. 2023.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso e análise do discurso**. Trad. Sírio Possenti. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. Maria Cecília P. de Souza-e-Silva e Décio Rocha. 6. ed. ampl. São Paulo: Cortez, 2013.

MAINGUENEAU, Dominique. Autor – a noção de autor em análise do discurso. Trad. Helena Nagamine Brandão. *In*: MAINGUENEAU, Dominique. **Doze conceitos em análise do discurso**. Sírio Possenti e Maria Cecília Pérez de Souza-e-Silva (org.). 2. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. p. 25-47.

MAINGUENEAU, Dominique. **Cenas da enunciação**. Sírio Possenti e Maria Cecília Pérez de Souza-e-Silva (org.). 2. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MALINI, Fábio. Um método perspectivista de análise de redes sociais: cartografando topologias em rede. *In*: XXV ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, Goiânia, 2016. Disponível em: http://www.labic.net/wp-content/uploads/2016/06/compos_Malini_2016.pdf. Acesso em: 11 out. 2022.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. *In*: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 15-80.

MOIRAND, Sophie. A contribuição do pequeno corpus na compreensão dos fatos da atualidade. **Linguasagem**, São Carlos, SP, v. 36, n. 1, p. 20-41, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://www.linguasagem.ufscar.br/index.php/linguasagem/article/view/826>. Acesso em: 12 mar. 2024.

MORO, Gláucio Henrique Matsushita. Emoticons, emojis e ícones como modelo de comunicação e linguagem: relações culturais e tecnológicas. **Revista de Estudos da Comunicação**, Curitiba, PR, v. 17, n. 43, p. 53-70, set./dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/estudosdecomunicacao/article/view/22552/21636>. Acesso em: 21 jun. 2024.

MURTA, Rodrigo. **Conversando com robôs: a arte de GPTear**. São Paulo, SP: Labrador, 2023. *E-book*.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Interpretação: autoria, leitura, e efeitos do trabalho simbólico**. 5. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020a.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. 13. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020b.

PAVEAU, Marie-Anne. Ce que disent les objets. sens, affordance, cognition. **Synergies Pays Riverains de la Baltique**, n. 9, p. 53-65, 2012. Disponível em: <https://gerflint.fr/Base/Baltique9/paveau.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2024.

PAVEAU, Marie-Anne. **Análise do discurso digital: dicionário das formas e das práticas**. Júlia Lourenço Costa e Roberto Leiser Baronas (org.). 1. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2021 [2017].

PÊCHEUX, Michel. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. Trad. Eni P. Orlandi. 7. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Trad. Eni Puccinelli Orlandi *et al.* 5. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014 [1988].

RAJAGOPALAN, Kanavillil. Como o internetês desafia a linguística. *In*: SHEPHERD, Tânia G.; SALIÉS, Tânia G. (org.). **Linguística da internet**. São Paulo: Contexto, 2013. p. 37-53.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2020.

SANTAELLA, Lucia. **A inteligência artificial é inteligente?** São Paulo: Edições 70, 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Humanos hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2007.

SCHEIDEGGER, Jorge. **Ah, se eu soubesse (inteligência artificial)...**: uma viagem aos cérebros eletrônicos. 1. ed. Belo Horizonte, MG: Falconi Editora, 2021. *E-book* não paginado.

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. *In*: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (Org.) **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 7-15.

TURKLE, Sherry. **The second self**: computers and the human spirit. London, England: MIT Press, 2005.

VALLADA, Amanda Diniz *et al.* **Etnografia digital**: um guia para iniciantes nos estudos da linguagem em ambientes digitais. Goiânia: Cegraf UFG, 2022. *E-book*. Disponível em:

https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/26/o/Etnografia_digital_um_guiia_para_iniciante_s_nos_estudos_da_linguagem_em_ambientes_digitais_-Ebook__2022.pdf. Acesso em: 10 jan. 2025.

VIRILIO, Paul. **A arte do motor**. Trad. Paulo Roberto Pires. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

XAVIER, Antonio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. *In*: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 207-220.

APÊNDICE A – ROTEIRO PRÉ-ELABORADO DE INPUTS PARA A IA

Questões em Português:

1. Você conhece *Emoji: O Filme*?
2. Descreva os principais personagens do filme.
3. O que o filme aborda sobre discursos digitais ou comunicação mediada por tecnologias digitais?
4. Elenque as críticas positivas e negativas em relação ao filme.
5. Faça um resumo do filme relatando os principais temas abordados.
6. Quais suas fontes de pesquisa para responder as questões 1 a 5?

Questões em Inglês:

1. Do you know *Emoji: The Movie*?
2. Describe the main characters in the movie.
3. What does the movie say about digital discourses or communication mediated by digital technologies?
4. List the positive and negative reviews of the movie.
5. Summarize the film by reporting on the main themes addressed.
6. What sources did you use to answer questions 1 to 5?