



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS VERNÁCULAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA**

RAFAEL RODRIGUES DA COSTA

**A INTERFACE COMO PRÁTICA DISCURSIVA EM REDES SOCIOTÉCNICAS: UM
ESTUDO NO *YOUTUBE***

**FORTALEZA
2016**

RAFAEL RODRIGUES DA COSTA

**A INTERFACE COMO PRÁTICA DISCURSIVA EM REDES SOCIOTÉCNICAS: UM
ESTUDO NO *YOUTUBE***

Tese apresentada ao curso de Doutorado em Linguística do Departamento de Letras Vernáculas da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de doutor em Linguística. Área de concentração: Linguística

Orientador: Prof. Dr. Júlio Araújo

**FORTALEZA
2016**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C875i Costa, Rafael.

A interface como prática discursiva em redes sociotécnicas: um estudo no YouTube /
Rafael Costa. – 2016.
176 f. : il. color.

Tese (doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa
de Pós-Graduação em Linguística, Fortaleza, 2016.
Orientação: Prof. Dr. Júlio César Rosa de Araújo.

1. Interface. 2. Web semântica. 3. Prática discursiva. 4. Teoria Ator-Rede. I. Título.

CDD 410

RAFAEL RODRIGUES DA COSTA

A INTERFACE COMO PRÁTICA DISCURSIVA EM REDES SOCIOTÉCNICAS: UM ESTUDO NO YOUTUBE

Tese apresentada ao curso de Doutorado em Linguística do Departamento de Letras Vernáculas da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para obtenção do título de doutor em Linguística. Área de concentração: Linguística

Orientador: Prof. Dr. Júlio Araújo

Aprovada em: 19/02/2016

BANCA EXAMINADORA

Júlio Araújo

Prof. Dr. Júlio Araújo (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Carlos Frederico de Brito D'Andréa

Prof. Dr. Carlos Frederico de Brito D'Andréa
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Antonia Dilamar Araújo

Prof^a. Dr^a. Antonia Dilamar Araújo
Universidade Estadual do Ceará (Uece)

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Prof. Dr. Ricardo Lopes Leite
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Um trabalho como este não se conclui sem que se investigue as impressões digitais que povoam suas páginas – e elas sempre serão tão numerosas quanto discretas, a ratificar que a vida é mesmo um grande trabalho de bastidores, um happening a tomar lugar nas coxias, repleto de impermanências, de desapegos, de ajustes, de pedidos de desculpa - e, obviamente, de uma beleza menos convencional que a da ficção efetivamente levada ao palco. Vocês deixaram suas empreintes, e mesmo que elas pareçam esmaecidas ou soterradas no silêncio, o detetive bem-intencionado sempre dá um jeito de encontrá-las. A cada um, meus aplausos.

À minha família, em especial minha mãe, Maria José (antes Mazé, agora também Dodó), meus irmãos Lívia e Leonardo, meu pai José Airton e minha avó Geraldite (ambos *in memoriam*). Às minhas sobrinhas Sophia e Maria Clara, por personificarem aquela excitação da vida ainda por vir, renovada a cada vez que digo seus nomes.

Ao Júlio, meu orientador e eterno *querido*, por me conduzir durante todos esses anos, por me permitir aprender mais sobre tanta coisa além da Linguística, por tornar o ar menos rarefeito com sua poesia – que se espraia para bem além dos processadores de texto.

Aos amigos, de A a Z e de 0 a 9, de Áries a Peixes, seja qual for o espaço-tempo habitado por vocês. Vocês me afetam e me constituem, saibam disso.

À Naiana, por ser a minha *partner in crime* há algum-tanto tempo, sempre atenta, doce e invariavelmente mais inteligente do que eu mereço.

À Leidiane, por ser uma interlocutora desta tese em suas variadas iterações, como quem assiste uma série por várias temporadas com afinco, torcendo por um final feliz. Por me acolher quando precisei, por ser essa presença a um tempo forte e sutil, capaz de me colocar no bolso numa aposta ganha com o *aplomb* que lhe é peculiar.

À Fernanda, por sempre (SEMPRE! – digo isso num entre-riso, meio humano, meio canino, meio equestre, num dia daqueles que se fazem especiais quase sem esforço) me empurrar na direção em que o vento sopra.

À Lorena, por sempre me fazer olhar pra algo que eu não sabia, “desde 2001”. E por fazer isso de modo tão generoso, firme e confiável. Você é porto seguro, Lóris.

À Larissa e à Luciana, pela cumplicidade que sempre se renova a despeito da distância ou do tempo.

À Universidade Federal do Ceará, pela acolhida em mais de 15 anos de uma vida cujo sentido foi tramado, de forma decisiva, nas suas dependências.

Aos professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFC. Um aceno especial à professora Sandra Maia, pela imagem das *empreintes*, pelo aconchego da sala do Gelda, por me ajudar a entrever o quão importante é caminhar para si.

Aos professores que contribuíram com suas ponderações nas rodadas de qualificação, tese em andamento (Seminários de Pesquisa) e defesa final.

Aos alunos do Curso de Jornalismo da UFC que contribuíram com *insights* para a presente pesquisa. Vocês fazem da tal “dedicação exclusiva” um *labor of love*, um doce compromisso que me torna mais criativo, útil e humano.

Aos colegas Valente Júnior e Dilson Alexandre, que me acolheram com carinho e competência nas instituições de ensino particulares onde lecionei.

Às mexidas no roteiro efetuadas por aqueles que não se enquadram nos agradecimentos acima. Vocês são muitos e, cada um a seu modo, importantes ao decretarem não apenas o poder dos encontros, mas também a legitimidade das despedidas.

Ao Patrick, por ter cumprido o prognóstico realizado na minha dissertação de mestrado. Cuidado com os carros, velho!

À energia vital que nos impele, dia após dia, a produzir, a aprender, a caminhar e a recobrir de algum afeto as pessoas e as coisas.

Por fim, agradeço à *Depiladora* – foi com ela que tudo começou. 😊

*Vamos começar
Colocando um ponto final
Pelo menos já é um sinal
De que tudo na vida tem fim
(Paulinho Moska)*

*I wish
That we
Could somehow freeze the frame
But this isn't the silver screen, no...
(Lianne La Havas)*

RESUMO

Esta tese tem o objetivo de investigar a constituição das interfaces (SCOLARI, 2004; JOHNSON, [1997] 2001) da web semântica (SAAD CORREA; BERTOCCHI, 2012, BERNERS-LEE *et al*, 2001) como uma prática discursiva, a partir do entendimento de que práticas discursivas são formadas por cadeias ou agrupamentos de enunciados, a que correspondem uma dada uma posição de sujeito, um tipo de circulação social e também limites em relação a outras unidades de comunicação. O *locus* da pesquisa é o site de compartilhamento de vídeos *YouTube*, uma das páginas web mais visitadas do mundo, com cerca de 1 bilhão de usuários (*YOUTUBE*, 2015). O cumprimento dos objetivos específicos do trabalho passa por uma discussão de natureza teórica seguida de uma exploração empírica, destinadas a ratificar a suposição geral de que a interface é uma prática discursiva composta por rastros a partir dos quais é possível observar a presença de atores humanos e não-humanos (LATOUR, 2012) em movimentos associativos que podem dizer respeito a iniciativas de sociabilização, presentificação, conversação e demarcação de individualidades, operando, assim, como uma rede. A revisão bibliográfica tem como principais aportes as noções de prática discursiva (FAIRCLOUGH, 2001; FOUCAULT, [1971] 2008, [1969] 2010; BAKHTIN, [1979] 2006), ator, agência e rede (LATOUR, 2005, 2012; LEMOS, 2013, BUZATO, 2013; LAW, 1992). O design metodológico busca operacionalizar pesquisas na web semântica, considerando que uma parcela considerável dos dados entendidos como relevantes para esta pesquisa derivam de práticas monitoradas, como aquelas realizadas após a realização de login ou acesso registrado a uma plataforma ou aplicativo. Tendo em vista tal condicionante, optou-se por construir os dados a partir da utilização da plataforma *YouTube* feita pelo autor da pesquisa, mais especificamente no mês de outubro de 2015. Os registros de acesso à plataforma nesse período indicaram que 86 páginas de vídeos foram visitadas, a maioria contendo vídeos pertencentes às categorias Música e Esporte. Uma amostra de 10 vídeos acessados pelo autor da pesquisa nessas duas categorias foi selecionada para uma análise mais detida de aspectos concernentes à caracterização de práticas discursivas, tais como a produção, circulação e consumo, a identificação de actantes humanos e não-humanos e a atividade empreendida por esses. Os resultados permitem inferir que a interface não é uma instância neutra, antes se afigurando como

agente delegado capaz de organizar a experiência de um usuário, facultando a esse a produção de determinados tipos de enunciados. Esse poder de delegação é, em parte, automatizado e baseado em práticas de monitoramento, vigilância e coleta de dados que se transfiguram em enunciados a partir dos quais a plataforma circunscreve as possibilidades de acesso a conteúdos e mesmo de interação entre actantes. A interface é composta de enunciados que estabelecem, entre si, relações interdiscursivas (alicerçadas em agência humana e em agência maquina), interlocutivas e metadiscursivas. Entendemos que as peculiaridades da produção, da circulação e do consumo da prática discursiva interface, em se tratando de ambientes da web semântica, reclamam aportes teórico-metodológicos adequados a seu estudo, sobretudo para dar conta das evidências da existência de uma simetria entre atores humanos e não-humanos, expressa no exame do *locus* de pesquisa escolhido.

(510 palavras)

Palavras-chave: Interface. Web semântica. Prática discursiva. Teoria Ator-Rede.

ABSTRACT

This dissertation aims to investigate the constitution of semantic web interfaces (SCOLARI, 2004; JOHNSON, [1997] 2001; SAAD CORREA; BERTOCCHI, 2012, BERNERS-LEE *et al*, 2001) as a discursive practice formed by chains or groups of enunciates, to which correspond a subject position, a kind of social circulation and limits on other communication units. The research takes place at *YouTube*, one of the most popular websites in the whole world, with about 1 billion users (*YOUTUBE*, 2015). To meet the goals of this research, we conduct a theoretical debate followed by an empirical exploration, intended to confirm our main hypothesis: interface is a discursive practice made by trails which make possible to notice the presence of human and nonhuman actors (LATOUR, 2012) engaged in associative moves. Those moves might be related to socialization, conversation and self-presentation activities which composes a network. The theoretical discussion comprises the notions of discursive practice (FAIRCLOUGH, 2001; FOUCAULT, [1971] 2008, [1969] 2010; BAKHTIN, [1979] 2006), actor, agency and network (FAIRCLOUGH, 2001; FOUCAULT, [1971] 2008, [1969] 2010; BAKHTIN, [1979] 2006). The methodological design aims to make researches in semantic web feasible, taking into consideration that the most part of relevant data comes from monitored practices, as those performed after login ou registered access to a platform or application. Due to that, we collected data from a personal account used by the research author on YouTube. Collected data comes from the author activity on his account in October 2015. In this period, 86 video pages were visited, the most part containing Sport and Music videos. Ten videos were selected in order to do a more accurate analysis of aspects concerned to discursive practices such as production, circulation and consumption, identification of human and nonhuman actors and their activity. The results allow to infer that interface is not a neutral entity. Interface presents itself as an agent delegate capable of organize the user experience, granting permission to that user to produce some kinds of discourses. That delegation power is partially automatized and based on monitoring practices, vigilance and data collection. Such processes translate themselves in enunciates from which the platform circumscribes the possibilities of access to contents of a webpage and also the opportunities to interaction between actors. Interface is composed by enunciates which establish relations between themselves. We identified four types of

relations: interdiscursive relations founded on human agency; interdiscursive relations founded on nonhuman agency, interlocutive relations and metadiscursive relations. The peculiarities of discursive practices production, circulation and consumption, in semantic web, claim adequate theoretical and methodological support, especially to account for the evidences of a symmetry between humans and nonhumans, expressed in our research *locus*.

(436 words)

Keywords: Interface. Semantic web. Discursive practice. Actor-Network Theory.

LISTA DE FIGURAS

Capa da versão de defesa – Intervenção do autor sobre *Brieflezend meisje bij het venster* (1657-1659), de Johannes Vermeer

Figura 1: <i>De soldaat en het Lachende Meisje</i> , de Johannes Vermeer	18
Figura 2: caixa de comentário do site <i>YouTube</i>	22
Figura 3: interface "social" num serviço de internet banking	23
Figura 4: oportunidades de resposta por parte dos usuários (inscrição no canal, like/dislike, adicionar a listas e compartilhamento)	53
Figura 5: Reprodução do vídeo <i>Marcelinho lendo a carta do Temer</i> no <i>YouTube</i> ...	59
Figura 6: item de organização de exibição de comentários em pagina de vídeo do <i>YouTube</i>	63
Figura 7: comentário com valoração positiva (like) em evidência em pagina de vídeo do <i>YouTube</i>	64
Figura 8: página inicial do <i>YouTube</i> no aplicativo para o <i>smartphone</i> Iphone	68
Figura 9: Maria, o robô de <i>Metropolis</i> , de Fritz Lang.....	74
Figura 10: cena do filme <i>Ela</i> (2013)	75
Figura 11: detalhe do vídeo <i>The Knowledge Navigator</i> (1989)	91
Figura 12: tela de envio de vídeos do usuário logado no <i>YouTube</i>	93
Figura 13: redes heterogêneas	97
Figura 14: página inicial do <i>YouTube</i> em 2005	104
Figura 15: funcionalidade de criação de perfil na interface de 2005	105
Figura 16: home do <i>YouTube</i> em 2008.....	107
Figura 17: página interna do <i>YouTube</i> em 2010	108
Figura 18: canal de vídeos no <i>YouTube</i>	112
Figura 19: inscrição em canais e reprodução automática de vídeos	112
Figura 20: discurso-fonte em L6 sem acionamento de <i>scroll</i>	117
Figura 21: visão geral de L6 e detalhe de vídeos relacionados.....	119
Figura 22: contagem de likes e dislikes e função de compartilhamento em L5.....	123
Figura 23: Anotações sobrepostas a vídeo, descrição e comentários	128
Figura 24: comentários como marginalia em L5.....	129
Figura 25: comentário com teor crítico em L7	131
Figura 26: comentário com teor crítico em L7	131

Figura 27: uso de hashtag em comentário em L2	132
Figura 28: comentário em L4.....	133
Figura 29: tela inicial do <i>YouTube</i> , acessada por usuário logado	135
Figura 30: menu esquerdo do site para usuários com login	136
Figura 31: menu esquerdo do site para usuários sem login	136
Figura 32: ordenação de comentários no <i>YouTube</i>	138
Figura 33: ocorrência de relação metadiscursiva em L7	141
Figura 34: ocorrência de relação metadiscursiva em L2	142
Figura 35: ocorrência de relação metadiscursiva em L5	143

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Quadro Norteador de Pesquisa (QNP).....	28
Tabela 2: atividade da conta do autor do trabalho em outubro de 2015	43
Tabela 3: distribuição dos vídeos em categorias	44
Tabela 4: lexias de vídeos selecionadas para análise, por categoria	45
Tabela 5: instrumento de coleta de elementos presentes na interface das páginas do <i>YouTube</i>	47
Tabela 6: Concepções de enunciado e aproximações entre Foucault e Bakhtin	70
Tabela 7: Comentários nas lexias selecionadas	139

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

CID	Classificação Internacional de Doenças
CSS	Cascading Style Sheet ou Lençóis de Estilo em Cascata
HCI	Human-Computer Interaction ou Interação Humano-Computador
HDR	High Dynamic Range ou Alto Alcance Dinâmico
HTML	Hypertext Markup Language ou Linguagem de Marcação de Hipertextos
QNP	Quadro Norteador de Pesquisa
SEO	Search Engine Optimization ou Mecanismo de Otimização de Buscas
RDF	Resource Description Framework ou Estrutura de Descrição de Recursos
TAR	Teoria Ator-Rede
TI	Tecnologia da Informação
WS	Web Semântica

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
2 DECISÕES METODOLÓGICAS	34
2.1 Caracterização da pesquisa	34
2.2 Delimitação do universo	37
2.3 Construção dos dados	38
2.3.1 Proposta de entrada no campo e constituição de um corpus de pesquisa	38
2.3.2 Escolha e acompanhamento de páginas web para análise	43
2.4 Procedimentos de análise	46
2.4.1 Dos procedimentos gerais de análise.....	46
2.4.2 Dos procedimentos de análise necessários à consecução dos objetivos específicos	47
3 INTERFACE COMO PRÁTICA DISCURSIVA	49
3.1 Postulados fundamentais: enunciado e prática discursiva	49
3.2 Agência automatizada e funcionamento dos enunciados	66
3.3 Breve sumário da discussão	69
4 INTERFACE NA WEB SEMÂNTICA	73
4.1 Maria, Samantha e outras sem nome: a interface na web semântica	73
4.2 Agentes em rede	88
4.3 Breve sumário da discussão	99
5 ANÁLISE DE DADOS	101
5.1 Incursão preliminar: histórico e transformações na interface	103
5.2 A identificação dos enunciados	114
5.2.1 Agrupamentos de enunciados mediados pela interface	122
5.3 Relações entre enunciados.....	125
5.3.1 Relações interdiscursivas alicerçadas em agência humana	125
5.3.2 Relações interdiscursivas alicerçadas em agência maquina	133
5.3.3 Relações interlocutivas	137
5.3.4 Relações metadiscursivas	140
5.4 Breve sumário da discussão	144
CONSIDERAÇÕES FINAIS	146
REFERÊNCIAS	155
APÊNDICES	171

INTRODUÇÃO

Estamos em 1660 e o que se vê no centro da sala é uma caixa escura. Ela tem, de um lado, uma lente convexa, e de outro, um orifício por onde a luz de uma cena externa pode entrar. Não se trata exatamente de um objeto de uso cotidiano. A caixa se encontra em meio a utensílios de pintura, num ateliê de um dos luminares da renascença holandesa: Johannes Vermeer. O objeto, a princípio alheio aos demais ali presentes, é uma *camera obscura*: um dispositivo óptico capaz de reproduzir, ainda que de cabeça para baixo, porções dos ambientes externos. Algo como uma câmera fotográfica sem um filme que possa ser sensibilizado pela luz.

Na cena que aqui se propõe imaginar¹, Vermeer encomenda uma camera obscura com o propósito de dar maior precisão e verossimilhança, do ponto de vista do fotorrealismo, às suas pinturas. De fato, o pintor se celebrizou, nos cânones da história da arte, como um representante da pintura figurativa de feição naturalista (KEI, 2004). Em que pese a controvérsia acerca da utilização efetiva do objeto por parte do pintor (STEADMAN, 2001), uma hipótese que ganhou corpo ao longo dos anos é a de que obras como *De soldaat en het Lachende Meisje* (O soldado e a garota sorridente, Figura 1, a seguir) possuem marcas e pistas do uso da camera obscura, como a proporção dos corpos retratados na pintura.

Senão, vejamos: ainda que localizado à distância de uma mesa da moça retratada, o soldado - visível de costas para a visada do pintor - se apresenta com dimensões notavelmente maiores que aquela. A cabeça do soldado, por exemplo, ostenta quase o dobro do tamanho da cabeça da personagem feminina. Essa seria uma evidência de que algum tipo de mecanismo óptico intermediou a captura das imagens que serviram de modelo para a pintura. A tese, defendida por estudiosos de Vermeer e extensiva a outros mestres da pintura (STEADMAN, 2001; HOCKNEY, 2001), sugere, com alguma nuance de metáfora, nossa limitação em alcançar a complexidade dos fenômenos do mundo físico que nos cerca. Mais do que isso, nos faz inferir que a presença de objetos diversos - o pincel, as tintas e a camera obscura - contribuiu para potencializar ou mesmo ampliar as faculdades perceptivas do pintor.

¹ E que foi elaborada, com algum detalhe, em obras como o filme *Moça com Brinco de Pérola* (2003), baseado num romance histórico de Tracy Chevalier.

Em via inversa, também nos convida a imaginar como tais objetos, na mão de um artífice como Vermeer, foram ressignificados.

Figura 1: *De soldaat en het Lachende Meisje*, de Johannes Vermeer (1655-1660)



Fonte: Reprodução

E mesmo que artífices do fotorrealismo como Vermeer tenham se valido de insuspeitas máquinas para refinar os traços de suas obras, elas também tinham suas imperfeições, como demonstra o exemplo. A lente pode mentir, assim como a mão do pintor. No entanto, a ideia de que o encontro entre humanos e objetos é capaz de produzir sentidos e associações imprevistas já se insinuava nessa narrativa, assim como em tantas outras em esferas de atividade diversas.

Visto à luz de tal problemática, o episódio historicamente situado do uso da *camera obscura* por Vermeer ganha contornos significativos não apenas como um marco da história da arte, mas também como evidência de como a mediação humana do real se constitui numa intrincada interseção entre indivíduos, objetos, cultura e sociedade. É nesse entrecruzamento que o presente trabalho pretende se inserir, adotando como ponto de inflexão as mediações proporcionadas pelas novas tecnologias de comunicação de informação, em especial os computadores e os dispositivos móveis.

A relação entre homem e as novas tecnologias de comunicação e informação tem incitado estudiosos com pontos-de-vista diversos (LÉVY, 1999; WOLTON, 2003; VILCHES, 2001; BARON, 2008; VAZ, 2004; LEMOS, 2003²). A esse respeito, pode-se assumir como divisores de águas a popularização das redes de computadores e dos protocolos capazes de manter a comunicação nessas redes – o principal deles é a internet.

Se entendida como um meio de comunicação, a internet é aquele cujo crescimento se deu de forma mais exponencial e ágil, em toda a história humana. Essa narrativa de crescimento tem um ponto de inflexão nos anos 1970, quando invenções como o microcomputador e o microchip passam ao domínio da produção em larga escala, almejando um usuário³ não-especialista. A guinada mercadológica das TICs edifica o poderio econômico das empresas de tecnologia – muitas delas concentradas no Vale do Silício, nos Estados Unidos.

De lá para cá, a presença do computador pessoal se tornou praticamente ubíqua em contextos diversos, e ele se configura como símbolo de um modelo sócio-técnico-econômico denominado por Harvey (2001) de pós-fordismo. Até os anos 70 do século 20, o capitalismo vivia, conforme o autor, sob a égide do fordismo, modelo caracterizado pela estabilidade do mercado de trabalho, pela produção em larga escala e pela prioridade dada aos bens materiais.

O pós-fordismo decreta a instabilidade das relações trabalhistas, o impulso da produção sob demanda e a entrada em cena do trabalho intelectual como componente relevante da economia. As novas tecnologias emergiam *pari passu* com o novo

² São fundamentais, ainda, as contribuições de autores que se antecipam aos debates sobre tecnologias digitais, como McLuhan (1972), Innis (2011), entre outros. Esses estudiosos revelam, de uma forma ou de outra, como as TICs em geral têm sido capazes de influenciar as atividades humanas e relações entre os indivíduos.

³ O termo usuário será utilizado ao longo desta tese para referir de forma genérica ao indivíduo investido de algum tipo de agência que se presentifica em espaços por ele criados ou a ele concedidos em dispositivos tecnológicos, em especial naqueles que facultam o acesso à web. Entendemos, com Aldé (2011, p. 28), que a utilização do termo usuário “embute alguns acordos tácitos sobre o papel ativo de quem se conecta à rede”, da mesma forma que o uso do termo receptor implica um entendimento da comunicação massiva. Percebe-se, contudo, certa conotação instrumentalista (alguém que ‘usa’ algo ou alguém), e mesmo uma apropriação mercadológica (são muitas as ocasiões em que usuários são entendidos exclusivamente como consumidores), no emprego desse termo. Apesar disso, adotamos a terminologia usuário observando de que se trata de um termo de uso corrente, e cotidiano, no universo em que a pesquisa foi realizada, legitimando, desse modo, alguns princípios da agenda etnometodológica à qual essa pesquisa se filia, principalmente a consideração da indicialidade do uso de termos e expressões, no sentido de que esses estão associados a um contexto que lhe atribui sentido (OLIVEIRA; MONTENEGRO, 2012). Como veremos em nosso Capítulo 5, a interface do *YouTube* traz consigo um conjunto de significados vinculados ao caráter institucional-empresarial de sua produção, e nessas condições falar de usuário significa tornar visível, e mesmo problematizar, essa relação de subsunção.

paradigma e foram por ele instrumentalizadas. A automatização e informatização dos processos prometiam otimizar a produção, enxugar custos e entregar produtos mais modernos a mercados consumidores cada vez mais globalizados.

Esse avanço é sustentado por uma ideologia de modernismo reacionário (BARBROOK, 1999), a um tempo garantidora das liberdades individuais e mantenedora dos privilégios de classe característicos de outros momentos do capitalismo. Essas assimetrias de classe por sobre as quais as novas tecnologias se inserem são aludidas por Castells (2003), ao identificar camadas do que chama de cultura da internet: uma cultura tecnomeritocrática (à qual se integram os desenvolvedores e inovadores das tecnologias digitais); uma cultura hacker (composta por usuários avançados de tecnologias digitais); uma cultura comunitária virtual (da qual fazem parte os usuários comuns e os defensores das liberdades na rede) e uma cultura empresarial (representada pelos empreendedores da web).

A ênfase dada por Castells aos distintos interesses dos representantes dessas camadas coloca em tela o caráter ambivalente e não-consensual da apropriação das novas tecnologias, que envolvem injunções de ordem política, econômica e comportamental. Nesse histórico, as novas tecnologias de informação e comunicação são incorporadas de forma a reconfigurar (LEMOS, 2003) práticas e comportamentos preexistentes e estender os domínios de muitas das atividades humanas, conformando o que autores como Lévy (1999) denominam de cibercultura.

A cibercultura figura, dessa maneira, como uma espécie de laboratório social em que as novas tecnologias medeiam iniciativas empresariais, padrões de relações entre indivíduos e de realizações de atividades cotidianas tão diversas como o envio de mensagens para localidades remotas ou transações bancárias. Baseado nesse conjunto de constatações, Castells (1999) afirma estarmos diante de uma revolução tecnológica, em que a informação e o conhecimento passam ao centro da cena. Esse ponto é especialmente relevante, a ponto de fazer com que alguns estudiosos da sociedade (GIDDENS, 1991; HARVEY, 2001; CASTELLS, 1999) enunciem rupturas na própria ideia de Modernidade, tão fundamental ao longo de séculos para o entendimento dos desígnios humanos.

Esses sinais de uma mudança estrutural nas sociedades, condicionados pela presença de tecnologias como o computador, são aqui mencionados de forma a reivindicar a legitimidade de estudos que se debruçam, justamente, sobre o escopo comunicacional dessas tecnologias. Nesse sentido, assumimos como relevantes as

contribuições apresentadas pelos estudiosos dedicados à interseção entre linguagem e tecnologia⁴.

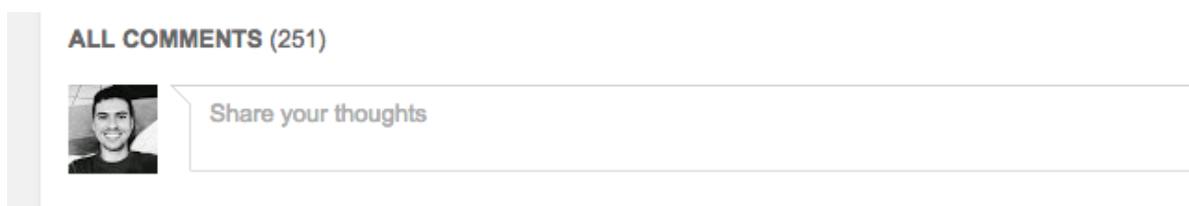
Nesse terreno, buscamos demarcar um espaço pretensamente inexplorado ao adotarmos, como ponto de mirada, as interfaces a partir das quais se acessam e se constroem discursos na web. Numa primeira aproximação, interfaces podem ser entendidas como sistemas sógnicos que organizam um determinado tipo de experiência de usufruto de informações em plataformas na web⁵. Assim, é possível postular a existência de interfaces capazes de ordenar, por exemplo, as atividades de acesso a notícias, consulta de emails, transações bancárias, edição de documentos, exibição de vídeos e todas aquelas possíveis de serem executadas nesses ambientes.

Contudo, em virtude da amplitude de possibilidades contidas na exploração desse universo - que contempla virtualmente toda a web - faz-se necessário proceder a um recorte que, a um tempo, torne a presente pesquisa doutoral um empreendimento factível e enfatize os interesses que a norteiam. Ato contínuo, nosso olhar se fixa em interfaces da web nos quais se interpela os utentes a registrar algum tipo de enunciado nesses mesmos arranjos. Tais enunciados estão pretensamente contidos no universo de possibilidades de um dado arranjo, a exemplo de um comentário que se escreve numa caixa de texto destinada a tal. A Figura 2, a seguir, mostra uma caixa de comentários do site *YouTube*⁶, em que se verifica uma interpelação ao utente: partilhe seus pensamentos, traduzido do inglês *share your thoughts*.

⁴ A confluência entre linguagem e tecnologia é, reconhecidamente, um dos campos de interesse dos estudos linguísticos, no Brasil e no mundo. Pode-se citar, como evidência da atenção dispensada a essa área, a existência de um grupo de trabalho específico para linguagem e tecnologia no âmbito da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (Anpoll). Araújo (2010) assinala a emergência de uma tradição brasileira de estudos sobre linguagem e tecnologia, com destaque para os trabalhos realizados na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Internacionalmente, diversas universidades mantêm cursos dedicados a essa temática. São exemplos de trabalhos que consideramos relevantes nessa seara, no Brasil e fora dele: Recuero (2009; 2012), Baron (2008), Costa (2012), Marcuschi (2004), Herring; Stein; Virtanen (2013), dentre outros.

⁵ Essa definição se aproxima do entendimento de interface como "gramática de interação entre o homem e o computador", defendida por Scolari (2004, p. 42). A noção de interface será melhor discutida no capítulo 4.

⁶ www.YouTube.com

Figura 2: Caixa de comentário do site *YouTube*

Fonte: Reprodução

A presença desses itens em páginas da web se afigura, num primeiro momento, como óbvia, ao menos do ponto de vista do usuário final de tais plataformas. Afinal, acostumamo-nos a usufruir da web como um *mídiu*m conversacional, destinado a interações e intercâmbios simbólicos entre seus usuários, mediados por interfaces, ao ponto em que essas trocas constituem, ao fim e ao cabo, a própria razão de ser da rede⁷. Nesse sentido, parece natural constatar uma certa tendência à conectividade generalizada, à unificação e circulação de dados em diferentes plataformas e dispositivos, bem como a personalização e customização (PALACIOS, 1999) das experiências oferecidas ao usuário.

Fazer referência a esse estado de conectividade generalizada permite começar a descortinar a problemática deste trabalho, que são as propriedades das interfaces capazes de lhes caracterizar como prática discursiva. Nossa pressuposição de partida é a de que a interface, enquanto prática discursiva, se equilibra entre a agência de atores humanos (designers de interface e usuários, sobretudo) e não-humanos (os computadores e outros dispositivos capazes de interferir em sua dinâmica).

A Figura 3, a seguir, demonstra a organização de determinadas interfaces de modo análogo ao de uma rede social prototípica. Atributos como "relacionamentos", consubstanciados na possibilidade de "adicionar" pessoas a um grupo, bem como enviar ou receber mensagens, convivem com tarefas mais prosaicas como consultar saldo ou transferir valores entre contas.

⁷ O entendimento de que a coleta de marcas deixadas pelos usuários em suas interações é fundamental para a criação de uma espécie de inteligência das redes é um postulado daquilo que se convencionou denominar de web semântica, base da chamada computação social (BERNERS-LEE, HENDLER, LASSILA, 2001; HENDLER, BERNERS-LEE, 2010)

Figura 3: Interface "social" num serviço de internet banking



Fonte: Reprodução

A constatação de que interfaces de naturezas tão diversas quanto a de uma rede social e a de um *internet banking* reclamam ou sugerem comportamentos semelhantes de seus usuários - produzir enunciados, conectar-se em redes, deixar marcas semióticas que singularizem sua presença - válida, em nosso entendimento, a proposta de estudos de interfaces em que sobressaiam as dinâmicas anteriormente aludidas. Todas elas têm em comum o fato que materializam o princípio dialógico subjacente às práticas discursivas. Essa assunção já se faz presente em trabalhos de Cunha (2009, 2011, 2012, 2015), nos quais a autora concentra seu foco analítico em comentários e nas cartas de leitores, entendidos sobretudo enquanto evidências marcadas de dialogismo. Aqui, o escopo se amplia para outras atividades possibilitadas e/ou efetivadas em arranjos semióticos, como o compartilhamento e a avaliação reativa (PRIMO, 2000).

Em todas elas, subjaz a percepção de os interagentes são convocados a construir uma espécie de contraparte antropomorfizada, corporificada, de seu próprio corpo físico - o que corresponderia a afirmar que os arranjos semióticos da web de hoje, permitem performatizar um simulacro de natureza icônica de práticas de sociabilização, presentificação, conversação e demarcação de individualidades,

tributárias tanto de um mundo "offline" quanto dos já consagrados e onipresentes ritos gregários e presentificações de si⁸ das redes sociais da internet.

Mesmo em espaços não destinados, a princípio, para tais práticas, como por exemplo o site *YouTube*, originalmente concebido como repositório de vídeos (COSTA, 2010), pode-se perceber como sua interface atualiza a ideia de um *corpo que fala*, a exemplo do que se pôde observar na Figura 2, em que um balão de fala mimetiza a própria ideia de tomar parte numa conversação social. Essa constatação encontra amparo na ideia de que as atividades sociais, de forma geral, são povoadas por actantes (GREIMAS; COURTÉS, s/d) cuja dinâmica determina um movimento associativo capaz de formar redes sociotécnicas - entendidas como circulação produzida na relação entre actantes.

O que as interfaces fazem ou podem fazer, por conseguinte, é organizar aspectos da experiência humana (e não-humana, como veremos) em arranjos sógnicos que convidam ao usufruto ininterrupto. Vejamos, a esse respeito, a proposição de Johnson ([1997] 2001) acerca das interfaces:

"O princípio da arquitetura gótica", disse Coleridge certa vez, "é a infinidade tornada imaginável". O mesmo poderia ser dito da interface contemporânea. Assim como os arcobotantes de Chartres traduziam o reino dos céus em pedra, o espaço-informação do monitor corporifica - "torna imaginável" - o de outra forma invisível cotilhão de zeros e uns a rodopiar por nossos microchips. (p. 36)

Para o autor, as interfaces tornam imaginável - aqui entendido como visível ou palpável - a miríade de dados que circulam nos limites do aparato de hardware de um dispositivo digital como o computador. Entendemos ser essa a condição técnica que oportuniza a atualização das interfaces. Contudo, defini-las por esse atributo parece-nos esbarrar numa tautologia - a ideia de que a interface diz respeito, primordialmente, ao que se encerra no próprio computador, enfatizando, deste modo, sua performance técnica em detrimento de seu significado como produto/processo semiótico socialmente situado.

Nosso esforço é o de compreender as interfaces da web nessa perspectiva, considerando, em primeiro lugar, o social como produto de associações (LATOUR, 1994, 2005) que se configuram, justamente, nas possibilidades de encontro entre artefatos e indivíduos. Em segundo lugar, entendemos as interfaces como artefatos

⁸ Aqui, afiliamo-nos à perspectiva da construção do *self* defendida por Goffman (2011).

discursivos que dão a conhecer práticas sociais diversas - a começar por aquelas vinculadas à idealização das páginas web realizada por designers e programadores, seguida da inscrição de discursos na plataforma por parte de seus usuários, além daquilo que se poderia chamar de "discurso artificial" produzido por máquinas quando, por exemplo, orientam a navegação do usuário a partir de escolhas automatizadas.

Desse modo, a tentativa de captura do mundo que nos cerca e envolve novamente se apresenta como o gatilho fundamental a justificar nossos investimentos semióticos - uma motivação não muito distinta daquela que motivou Johannes Vermeer a empregar uma *camera obscura* como auxílio à pintura de seus quadros. A interface é um modo de ingresso numa espécie de realidade ao mesmo tempo aumentada e simplificada, como a camera obscura o era para Vermeer - ainda que, para esse, a presença de um artefato ótico deveria dotar sua pintura de maior precisão e verossimilhança, o que não é necessariamente verdadeiro no caso das interfaces.

Nesse sentido, as interfaces são concebidas como uma forma de significação vinculada às linhas de força da sociedade em que se insere, olhar tributário das correntes de estudos abertamente comprometidas com as dimensões ideológicas dos discursos.

Nosso interesse está na textualidade, nas origens sociais e na produção do texto tanto como em sua leitura. Designamos esta prática de semiótica social para chamar a atenção sobre todas as formas de significação como atividade social marcada no campo da política, das estruturas de poder e, por tanto, submetida a disputas que surgem devido aos distintos interesses de quem produz textos (KRESS, LEITE-GARCÍA, VAN LEEUWEN, 2003, p. 375. Tradução nossa⁹)

Entendendo a interface como uma forma de significação ancorada a esse componente social, apresentamos nossa pergunta de partida para a pesquisa: **de que forma a interface do site *YouTube*¹⁰ se configura como uma prática discursiva?**

Como suposição apresentada em resposta a esse questionamento, defendemos que as interfaces da web, em especial a do *YouTube*, são uma prática discursiva que deixa entrever, em sua natureza de agente delegado, rastros a partir

⁹ No original: "Nuestro interés está en la textualidad, en los orígenes sociales y en la producción del texto como en su lectura. Designamos a esta práctica semiótica social para llamar la atención sobre todas las formas de significación como actividad social enmarcada em el campo de la política, de las estructuras de poder y, por lo tanto, sometida a las disputas que surgen debido a los distintos intereses de los que producen textos."

¹⁰ Em nosso capítulo 2, dedicado às decisões metodológicas do trabalho, apresentamos as justificativas para esse recorte.

dos quais é possível observar a presença de atores humanos e não-humanos (LATOURE, 2012). É possível perceber os diversos enunciados admitidos pela interface (e a interface *per se*) como indícios de uma predisposição associativa levada a termo por esses atores, naquilo que atine aos enunciados: eles existem em função de um outro a quem se endereçam e interpelam, demarcando assim papéis de sujeito, pressupondo a circulação da agência e constituindo relações recorrentes entre enunciados. Tais papéis podem ser performatizados por meio de iniciativas de sociabilização, presentificação, conversação e demarcação de individualidades, operando, assim, como uma rede. Isso implica dizer que interfaces apresentam modalidades particulares de inscrição de signos¹¹, correspondendo a contextos sociais específicos - um dos traços que singulariza uma rede diante de outras.

A questão de partida situa nosso esforço de pesquisa na interseção entre linguagem e tecnologia, mais precisamente na temática das práticas discursivas em ambientes da web, delimitada como um estudo do potencial representacional das práticas discursivas em interfaces de sites da web. O objetivo geral do trabalho é **investigar a constituição da interface do site *YouTube* do ponto de vista do que lhe torna uma prática discursiva.**

A questão de partida se desdobra nas seguintes questões secundárias:

- Que princípios subjazem à constituição das interfaces da web como prática discursiva, tomando o *YouTube* como objeto de referência?
- Como se pode delinear o papel dos atores que se presentificam nas interfaces da web, tomando o *YouTube* como objeto de referência?

Desse modo, temos os seguintes objetivos específicos:

- Investigar os princípios que subjazem às interfaces da web, tomando o *YouTube* como objeto de referência;
- Discutir o papel dos atores que se presentificam nas interfaces da web, tomando o *YouTube* como objeto de referência;

¹¹ Fairclough (2001) observa que as práticas discursivas possuem formas específicas de produção, distribuição e consumo. No caso das interfaces, é possível perceber a peculiaridade do modo de produção a partir da presença de um programador e/ou designer que ordena os signos presentes numa página web. Além disso, é notória a agência das máquinas que "escrevem" páginas a partir de julgamentos próprios baseados em algoritmos ou scripts. Os usuários de uma página web também podem interceder como produtores nessa prática discursiva em especial. Essas considerações serão aprofundadas ao longo da tese especialmente nos Capítulos 3, 4 e 5.

Entendemos, com Araújo *et al* (2015), que a construção do objeto de uma pesquisa acadêmica é uma atividade eminentemente marcada por escolhas realizadas pelo pesquisador, afigurando-se como demarcação não apenas das capacidades científicas de um sujeito, mas também de sua criatividade e senso de pertencimento a um dado campo disciplinar. Objetos de pesquisa, nessa perspectiva, não são dados. Quando muito, encontram-se em estado bruto num dado campo no qual o pesquisador pretende realizar sua pesquisa. Assim, torna-se imperativo um certo tipo de elaboração sobre uma realidade, de forma a indicar um modo de olhar para ela.

Nesse sentido, consideramos defensável a adoção de medidas que possibilitem organizar o raciocínio a presidir tal construção. Uma delas é a elaboração do Quadro Norteador de Pesquisa (doravante QNP), instrumento que formaliza decisões do pesquisador no sentido de delimitar o objeto sobre o qual pretende refletir, textualizando as operações retóricas que aportam a construção do objeto: redação dos objetivos, das perguntas e das suposições da pesquisa (ARAÚJO *et al*, 2015). Além disso, podem ser indicados os procedimentos metodológicos suscitados pelos objetivos, o que valida o QNP como uma peça capaz de sintetizar o planejamento da pesquisa, do ponto de vista da sua viabilidade prática.

Nas próximas páginas, apresentamos o QNP desta tese de doutorado, sumarizando as questões e objetivos já apresentados, e acrescentando a elas as suposições de pesquisa e também as decisões metodológicas adotadas para dar conta dos objetivos específicos – essas serão discutidas com maior propriedade em nosso capítulo de decisões metodológicas.

Questões		Suposições		Objetivos		Metodologias implicadas nos objetivos específicos
Geral	De que forma a interface do <i>YouTube</i> se configura como uma prática discursiva?	Geral	As interfaces da web - e especialmente a do site <i>YouTube</i> , nosso interesse nesta pesquisa - são compostas de rastros a partir dos quais é possível observar a presença de atores humanos e não-humanos (LATOIR, 2012) em movimentos associativos que podem dizer respeito a iniciativas de sociabilização, presentificação, conversação e demarcação de individualidades, operando, assim, como uma rede. Isso implica dizer que interfaces apresentam modalidades particulares de inscrição de signos, correspondendo a contextos sociais específicos - um dos traços que singulariza uma rede diante de outras.	Geral	Investigar a constituição da interface do site <i>YouTube</i> do ponto de vista do que lhe torna uma prática discursiva	

<p>Específicas</p>	<p>1. Que princípios subjazem à constituição das interfaces da web como prática discursiva, tomando o <i>YouTube</i> como objeto de referência?</p>	<p>Específicas</p>	<p>1. A observação do site <i>YouTube</i> permite inferir que um primeiro princípio subjacente à constituição das interfaces é seu funcionamento como agente delegado (JOHNSON, [1997] 2001), isto é, como instância capaz de organizar a experiência de um dado usuário, seja tomando decisões em seu lugar ou antevendo suas necessidades, permitindo assim que se possa identificar um sujeito ou função-sujeito de feições institucionais a quem a interface pode ser vinculada. O segundo princípio, de certa forma decorrente desse primeiro, é a presença de enunciados materializados nos espaços permitidos por aquele sujeito, nos quais se facultam a produção de enunciados produzidos por usuários, assinalando uma predisposição associativa desses atores.</p>	<p>Específicos</p>	<p>1. Investigar os princípios que subjazem à das interfaces da web, tomando o <i>YouTube</i> como objeto de referência;</p>	<p>a) Discussão, a partir de pesquisa bibliográfica e insights emanados do universo da pesquisa, dos fundamentos do artefato semiótico interface, a partir da noção basilar de enunciado;</p> <p>b) Estudo da produção, distribuição e consumo (FAIRCLOUGH, 2001) da interface do site <i>YouTube</i>, por meio de descrição da constituição semiótica de 10 páginas desse site, além do mapeamento da atividade (produção de enunciados) dos usuários permitida dentro da interface.</p>
---------------------------	---	---------------------------	---	---------------------------	--	---

	<p>2. Como se pode delinear o papel dos atores que se presentificam nas interfaces da web, tomando o <i>YouTube</i> como objeto de referência?</p>		<p>2. As noções de actante e agência, na perspectiva de uma sociologia das associações (LATOURET, 1999; BUZATO, 2013) se afiguram como centrais para delinear o papel dos atores na interface do site <i>YouTube</i>, pois oferecem um ponto de virada a partir do qual se pode categorizar fluxos de agência tanto emanados de sujeitos humanos quanto de não-humanos, indicando a formação de redes associativas.</p>		<p>2. Discutir o papel dos atores que se presentificam nas interfaces da web, tomando o <i>YouTube</i> como objeto de referência;</p>	<p>a) caracterização dos actantes humanos e não-humanos presentes no exame da interface; b) exame das interações verbais verificadas nesses espaços.</p>
--	--	--	---	--	---	--

Tabela 1: Quadro Norteador de Pesquisa (QNP). Fonte: autor da pesquisa

Nossas indagações suscitam a ampliação do escopo das pesquisas sobre as práticas discursivas pautadas na responsividade em ambientes da web semântica, uma vez que as interfaces são compreendidas, em si mesmas, como práticas dessa natureza. Para isso, elegemos como objeto de exploração o site *YouTube*, um dos mais acessados da web em todo o mundo. Herring *et. al* (2013) admitem a existência de lacunas na pesquisa orientada linguisticamente para fenômenos da web contemporânea, tais como microblogs, wikis e sites de redes sociais. Dessa maneira, nossa pesquisa sinaliza para o preenchimento dessa lacuna, uma vez que pretende identificar padrões de uso da linguagem em ambientes profundamente informados por características como a arquitetura de participação, a experiência rica do usuário e o investimento na inteligência coletiva.

É também um pretensão avanço desta pesquisa a apropriação dos estudos da Teoria Ator-Rede (TAR) como forma de entendimento das práticas discursivas constitutivas de redes sociotécnicas, como é o caso do *YouTube*, em que há a interferência de actantes não-humanos. Lemos (2013, p. 25) acresce que as interfaces e as interações nela verificadas são fenômenos para os quais a TAR pode oferecer aportes úteis de discussão.

Por fim, salientamos nossa pretensão de nos aproximar, por meio do trabalho aqui proposto, da complexidade que envolve a presença dos sujeitos interagentes em trocas simbólicas na web. A presença desses sujeitos tem sido tratada, nos estudos de linguagem, sobretudo do ponto de vista do interacionismo simbólico (GOFFMAN, 2007; MEAD, 1967; SÁ, POLIVANOV, 2012; OIKAWA, 2013) e das marcas conversacionais que deixam entrever construções identitárias (RECUERO, 2009, 2012, 2014a). Em nosso trabalho, essas contribuições são consideradas na perspectiva de descrever e aprofundar os significados produzidos por meio de recursos semióticos (VAN LEEUWEN, 2005) sobre os quais incidem, de forma decisiva, a agência humana, mas também a atividade automatizada das máquinas.

Com a presente proposta, esperamos contribuir para os estudos de linguagem do ponto de vista de um entendimento mais abrangente de práticas discursivas emergentes, aqui entendidas como artefatos semióticos cujos significados articulam dimensões identitárias e sócio-históricas. É também um esforço no sentido de consolidar metodologias e entendimentos que permitam descrever sistemas semióticos como os propostos pelos ambientes da web semântica.

Nesse sentido, cabe recapitular Saad Correa; Bertocchi (2012), quando descrevem a fertilidade do campo de pesquisas na web semântica:

Considerando que a WS (*nota do autor: web semântica*), apps, algoritmos, bancos de dados, entre outros, são manifestações ciberculturais contemporâneas e alteram formas de sociabilidade, nos vemos, portanto, diante de mais um campo de discussões e reflexões, para não dizer de mudanças prementes. (p. 124)

Também entrevemos nessa proposta de estudo algum tipo de subsídio para discussões na área de Linguística Aplicada que levem em conta as potencialidades dos ambientes de troca simbólica da web. Nesse sentido, o estudo dialoga, ainda que de forma indireta, com preocupações de estudiosos dos novos letramentos (ROJO, 2015a, 2015b; BUZATO, 2013).

Por fim, deve-se salientar a evidente aproximação desse estudo àqueles realizados em outras áreas do conhecimento, sobretudo a Comunicação Social – com a qual esse estudo dialoga, seja pela formação e atuação profissional do autor, seja pela pertinência das contribuições que emanam desse campo de estudos, sobretudo no tocante às apropriações da TAR em redes sociotécnicas e outras instâncias da comunicação em meios digitais (D'ANDRÉA, 2015; LEMOS, PASTOR, 2014; FALCÃO, 2014).

A presente tese tem continuidade, nos capítulos subsequentes, em conformidade com o roteiro a seguir:

Decisões metodológicas: é apresentado o design de pesquisa formulado com vistas a contemplar os objetivos da pesquisa. Fazemos considerações a respeito da caracterização da pesquisa, das providências para construção dos dados e dos procedimentos de análise.

Capítulo 3: aqui, discutimos a noção de enunciado e prática discursiva recorrendo-se a uma revisão bibliográfica e a evidências empíricas, assim como problematizamos a ideia de que enunciados são produzidos por atores não-humanos.

Capítulo 4: neste momento do trabalho, discutimos a noção de interface, assim como apresentamos os postulados da Teoria Ator-Rede (TAR) que servem de amparo ao nosso estudo, especialmente as noções de ator/actante e agência.

Análise de dados: neste capítulo, realizamos uma exploração empírica do *locus* da pesquisa, o site *YouTube*, tendo em vista as evidências trazidas por ele e a exploração teórica realizada em capítulos anteriores.

Considerações finais: retomada e síntese das discussões, bem como o encaminhamento de sugestões de continuidade da pesquisa.

2 DECISÕES METODOLÓGICAS

Neste capítulo da tese, apresentamos as decisões metodológicas que fundamentam a pesquisa aqui proposta. Esta seção está organizada de forma a descrever a caracterização da pesquisa, a construção dos dados e os procedimentos analíticos a serem empreendidos a partir dos subsídios obtidos.

2.1 Caracterização da pesquisa

Nossa pesquisa se caracteriza como qualitativa-interpretativa e etnometodológica. A decisão se funda, no primeiro caso, na constatação de que as "variáveis" de que trataremos são mensuráveis de forma aproximativa e gradativa, porém jamais poderão ser expressas em grandezas como índices numéricos. Já no segundo caso, a justificativa reside no fato de que optamos por analisar práticas incorporadas em atividades cotidianas. Caso lancemos o olhar para nosso objetivo geral, percebemos como essas escolhas nos permitirão atingi-lo de maneira mais consequente: **investigar a constituição da interface do site *YouTube* do ponto de vista do que lhe torna uma prática discursiva.**

Conforme recapitula Aires (2011) ao comentar os condicionantes históricos da pesquisa em ciências sociais humanas, novos cenários se apresentaram aos investigadores ao longo do século 20, possibilitando a emergência de modelos mais adequados a problemas como a mudança social, a cultura e as questões de gênero. Entre esses, acrescentamos, também figuram as motivações das mudanças e permanências de ordem linguística. As pesquisas passam a se orientar pela tentativa de dar conta da complexidade inerente a fenômenos informados forjados na dinâmica das interações humanas – o que define, em linhas gerais um paradigma qualitativo, em oposição à maior ênfase na quantificação percebida no fazer científico de outrora.

Nos dias atuais, a pesquisa qualitativa faz coexistir diferentes perspectivas teóricas e admite uma variedade considerável de técnicas de obtenção de dados, o que nos autoriza a considerá-la uma empreitada vocacionada à interdisciplinaridade (LEIS, 2005; FAZENDA, 1994). Dessa maneira, a pesquisa qualitativa em ciências humanas revela-se na sua capacidade de agrupar ou congregar diferentes olhares sobre os fenômenos que enquadra.

Mais especificamente no campo linguístico, deve-se ter em conta as discussões de alguns autores (CELANI, 1992, 1998; MOITA-LOPES, 1998, 2006) que

reivindicam o status de transdisciplinar¹² para pesquisas do campo da Linguística Aplicada (LA) – com o qual a presente proposta de pesquisa apresenta certa afinidade, na medida em que pretende deixar alguma contribuição para as abordagens aplicadas na área das práticas discursivas em ambientes da web. Assim, declaramos nossa opção pelo paradigma qualitativo por considerarmos que, nesse tipo de pesquisa, será possível agregar métodos e procedimentos que possam contribuir para a descrição e o entendimento de fenômenos como a produção de discursos em ambientes digitais, caso deste trabalho. A escolha também se assenta na compreensão de que as pesquisas qualitativas admitem, como dito, uma multiplicidade de métodos e abordagens de diferentes origens convivendo no espaço de um mesmo trabalho, como é o caso desta pesquisa, que dialoga com matrizes oriundas da filosofia da linguagem, dos estudos do discurso e da sociologia.

Nesse sentido, Baym (2005) elenca entre as diretrizes para pesquisas feitas na internet “manter o diálogo e a troca de ideias mútuas com outras disciplinas e tradições de pesquisa” (p. 232 *apud* FRAGOSO *et al*, 2011), além de buscar contextualizar as pesquisas nas tradições de pesquisa de mídia e tecnologia antecedentes, bem como ancorar os esforços de pesquisa em questões relativas ao poder e à condição humana.

Para a consecução de tal meta, os procedimentos devem dar conta de uma complexidade suscitada pela natureza dos dados. Nesse sentido, entendemos que tal paradigma se constitui o mais adequado, por permitir *explorar* dados que não se mostram exatos, fechados ou esgotáveis por instrumentos quantitativos. Nossa análise, uma vez caracterizada como qualitativa, busca interpretar os indícios que as interfaces nos ofertam, na perspectiva consignada por Bogdan; Biklen (1994). Os autores defendem que o *valor* dos objetos pode ser considerado um dado de pesquisa.

Os mesmos autores indicam características relevantes da pesquisa qualitativa, que incluem o caráter descritivo da investigação, a ênfase nos significados como categoria de vital importância, a concepção de produto como resultado de processos (sendo esses o grande foco de interesse) e o tratamento indutivo dos dados, que são interpretados à medida que são construídos e agrupados em categorias. Nessa perspectiva metodológica, o pesquisador se faz presente no *locus* da pesquisa e é o

¹² Como lembram Molon, Vianna (2012), a discussão do caráter fronteiriço da LA é mais ampla, admitindo que se discuta, para além de uma transdisciplinaridade, as noções de multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e indisciplinaridade.

instrumento principal dessa atividade. Ele deve, portanto, levar em conta os contextos em que os atos ocorrem e sua historicidade.

O caráter descritivo da investigação qualitativa é justificado em autores como Pinto (1990) como forma de aproximação de domínios do saber pouco conhecidos ou explorados. Pensamos ser esse o caso da pesquisa aqui realizada, cujo universo, como se verá no próximo item, é uma espécie de “caldo cultural” e tecnológico de onde emergem práticas de linguagem ainda por serem sistematizadas. Best, Kahn (1993), por sua vez, defendem essa abordagem pela validade com que é capaz de flagrar tendências em desenvolvimento.

Nossa pesquisa também se declara tributária dos preceitos defendidos pela etnometodologia (COULON, 1995; GARFINKEL, 1967). Ao declarar a centralidade da noção de prática, a etnometodologia vai ao encontro de nossa preocupação fundamental, que é a caracterização da interface como uma prática discursiva de feições peculiares. Para os etnometodólogos, práticas são o substrato a partir do qual se devem realizar as pesquisas. Elas consistem em atividades corriqueiras da vida cotidiana, importando, sobretudo, o modo como elas são realizadas e o significado atribuído a elas pelos indivíduos. É a partir das práticas que a realidade social é criada e interpretada.

Ponderamos que o design de interfaces se presta a ser considerado uma prática na acepção da etnometodologia, uma vez que se constitui como atividade humana vulgarizada a partir da popularização das tecnologias da comunicação e informação. Atualmente, o acesso à produção e à manipulação de interfaces é facultado a indivíduos não-especialistas, a exemplo do que ocorre com certas plataformas de construção de páginas web¹³.

Ainda do ponto de vista de nossos interesses de pesquisa, a etnometodologia demonstra preocupação com o papel da linguagem na ação social, com a natureza da intersubjetividade na conduta humana e com as formas de interação social. Para tanto, concentra o foco em desvendar como os indivíduos atribuem sentido às próprias práticas, consgrando, dessa forma, uma espécie de epistemologia do senso comum. A etnometodologia encontra amparo em diferentes matrizes teórico-metodológicas,

¹³ Em serviços como Wix (www.wix.com), os usuários têm à disposição uma série de templates (modelos pré-definidos) para páginas web de diversas naturezas, podendo manipulá-los num esquema de "arrasta-e-solta", sem acesso direto ao código-fonte no qual a página é concebida.

tais como o interacionismo simbólico, a fenomenologia e pragmática da linguagem de feição wittgenstaniana. Em suma, a

abordagem etnometodológica estuda os métodos que efetivamente são praticados (usados) pelos membros da sociedade a fim de alcançar (fazer) o que quer que seja que eles estão fazendo (incluindo as formas de falar do que quer que seja que eles estão fazendo). Um estudo sério e cuidadoso dos métodos usados pelos membros para alcançar ações práticas no mundo da vida cotidiana resulta em descrições e análises da metodologia de todo dia ou da etno (membro de um grupo ou do próprio grupo em si) metodologia, ou dos métodos dos membros. A parte referente à metodologia do termo etnometodologia deve ser entendida como se referindo ao "como" as efetivas práticas situadas, os métodos pelos quais as atividades de todo dia são alcançadas (PSATHAS, 2004, p. 32¹⁴).

A abordagem etnometodológica permite, dessa forma, enfatizar os processos que presidem as interações cotidianas, justamente a razão pela qual ela se torna conveniente para operacionalizar uma sociologia das associações - cerne das preocupações da TAR, à qual recorreremos para caracterizar a interface como prática discursiva oportunizada por atores humanos e não-humanos.

2.2 Delimitação do universo

A internet, mais especificamente a world wide web (www)¹⁵, é o *lócus* em que se dará a obtenção de dados. Nesse território vasto, alguns recortes se fazem necessários em função dos objetivos da pesquisa. Inicialmente, cabe ponderar sobre a escolha de sites web caracterizados pela presença de sujeitos-usuários presentificados na forma de perfis, e também pelo papel decisivo das máquinas na manipulação de dados (web semântica, conforme BERNERS-LEE *et al*, 2001) nesses espaços. Desse modo, alguns sites web têm precedência em nossa escolha, por reunirem esses requisitos, que em nossa opinião figuram como competências centrais dos serviços web de maior relevância nos dias atuais. É o caso do *YouTube*, plataforma cujo objetivo original é a publicação e compartilhamento de vídeos. É uma das páginas mais populares da web, com mais de um bilhão de usuários, o que equivale a um terço do total de usuários da web (SALA DE IMPRENSA, 2015). Além disso, é atualmente um dos focos de pesquisa do Grupo Hiperged, ao qual nos

¹⁴ Tradução de Oliveira; Montenegro (2012).

¹⁵ A www é a interface gráfica da internet, na qual os dados circulam por meio de protocolos de transferência de arquivos (http) e são localizáveis por navegadores (browsers).

filiamos, por meio do projeto Reelaborações de Gêneros em Redes Sociais (REGE), em sua quarta fase.

Em especial, o *YouTube* tem sido um ambiente acompanhado por nós com interesse, em virtude de pesquisas anteriores realizadas sobre o tema (COSTA, 2010; COSTA; ARAÚJO, 2011; COSTA, 2012). Nesse sentido, a pesquisa cumpre um dos requisitos apontados por Garfinkel (2006) para as pesquisas etnometodológicas, a saber, o que ele chama de *unique adequacy*, ou domínio do pesquisador das atividades que estejam sob investigação. O autor é usuário do *YouTube* e nele possui registradas atividades comuns aos usuários dessa plataforma, tais como a postagem (*upload*) de vídeos.

Ressalte-se que o *YouTube* é, ainda, o maior repositório audiovisual da web, o que nos motiva a compreender como os discursos audiovisuais contribuem para instituir arranjos semióticos particulares e, de alguma forma, orientam o usufruto das interfaces pelos usuários. O *YouTube* também contempla requisitos considerados relevantes para a escolha de uma comunidade online passível de ser pesquisada, tais como: possuir um segmento importante para questão de pesquisa, alto tráfego de postagens, grande número de membros que postam mensagens, dados detalhados e descritivamente ricos e mais interações que correspondam às perguntas da pesquisa (KOZINETS, 2002).

2.3 Construção dos dados

Os objetivos definidos para o trabalho sugerem a adoção dos seguintes procedimentos de construção de dados:

2.3.1 Proposta de entrada no campo e constituição de um corpus de pesquisa

Como já exposto, o escopo desta pesquisa é o site *YouTube*, maior repositório audiovisual da web, com cerca de um bilhão de usuários. Imaginemos que cada usuário do site tenha realizado uma postagem de vídeo ou deixado um único comentário em alguma página. Teríamos ao menos um bilhão de enunciados produzidos apenas nesse endereço web. Trata-se de um universo descomunal de dados, para os quais o pesquisador pode olhar e se questionar: como adentrar nesse

universo e de que forma proceder à construção dos dados necessários para a consecução dos objetivos da pesquisa?

Como construto metodológico para a presente pesquisa, propomos um percurso de obtenção de dados por meio de rastros, inicialmente do próprio pesquisador, e por tabela de outros usuários que se apresentam nesse percurso mediante associações visíveis. A noção de rastros se apresenta como adequada aos nossos propósitos por algumas razões:

- Permite operacionalizar preceitos das orientações teórico-metodológicas convocadas para este trabalho, tais como a ênfase dada pela Teoria Ator-Rede (TAR) nos actantes e suas associações como forma de superar a dicotomia entre posições de análise micro e macro - no caso de nossa pesquisa, a envergadura representada pela dimensão macro é um ponto a se considerar, uma vez que demandaria um enorme esforço de coleta, sistematização e generalização dos dados.
- A escolha dos rastros como estratégia metodológica também faz valer a ideia defendida pelas abordagens etnometodológicas de que as atividades cotidianas dos sujeitos devem ser levadas em conta num quadro de análise que pretenda dar conta de fenômenos sociais em atividades incorporadas e mediadas pela linguagem.
- Atribui relevo à condição de monitoramento, coleta e utilização dos dados dos usuários por meio de inteligência artificial, característica fundamental da chamada web semântica. Assim como os sites de redes sociais mais populares da web, a exemplo do Facebook, o *YouTube* permite a um usuário a construção de um perfil que pode ser acessado e que contém conteúdo personalizado, como a fotografia de perfil e a foto de capa (*cover image*) além de informar sobre certas atividades de customização, como as combinatórias de vídeos favoritos ou assistidos por esse usuário. Desse modo, pode-se percorrer o *YouTube* de dois modos: o primeiro, como usuário não-identificado, a quem são facultadas atividades como visualização de vídeos; o segundo, como usuário cadastrado que realizou *login* na página, a quem é facultado o aproveitamento de todas os itens presentes na página, como a postagem de comentários, o registro de *like* ou *dislike*, além da assinatura de canais, entre outras.

Além disso, o acesso condicionado por *login* prévio redefine elementos relevantes da interface, como a coluna de vídeos relacionados presente nas páginas internas de vídeos - essa coluna pode passar a exibir sugestões de vídeos relacionados a conteúdos já visualizados pelo usuário¹⁶. Aqui, a interface se realiza em suas possibilidades de coleta e metrificação de dados do usuário, de individualização da experiência de acesso a conteúdos, assim como é capaz de consubstanciar a circulação de um certo tipo de capital imaterial. Por essa razão, optamos por realizar a observação e registro de *lexias* a partir do acesso à página com *login*. Foram utilizados, para tanto, os dados de usuário do próprio autor da pesquisa, cujo cadastro preexistia à realização da pesquisa.

Em nossa pesquisa, levamos a cabo o pressuposto, defendido pela etnometodologia, de que “(...) a análise deve ser feita do ponto de vista dos participantes, a partir de suas perspectivas” (COULON, 1995, p. 37). Consideramos, para todos os efeitos, o autor da pesquisa como um desses participantes - e mais do que isso, como sujeito a partir do qual a interface se descortina, posto que, de certo modo, é constituída a partir da atividade desse sujeito.

Essa decisão metodológica busca dar a conhecer um dos substratos fundamentais dessa pesquisa: os rastros deixados pelos atores implicados na observação da interface. A partir dessas diretrizes, realizou-se uma observação *in loco* da interface do *YouTube*, de forma não-contínua, em vídeos assistidos ou favoritos pelo autor da pesquisa no mês de outubro de 2015. A escolha foi por um período ordinário de atividade do usuário, de modo a ratificar o pressuposto da TAR de que o social surge como resultado de associações - e essas, acrescentamos, estão presentes nas interações cotidianas, como advoga a etnometodologia.

Essa observação da interface, bem como a posterior coleta de dados realizada, toma de empréstimo princípios da pesquisa netnográfica, uma abordagem que busca interpretar tais dados como expressões de comportamentos culturais (KOZINETS, 1997). Coaduna-se, dessa forma, com a relevância atribuída às ações cotidianas pela etnometodologia. Nessa perspectiva, as análises netnográficas “podem variar ao longo de um espectro que vai desde ser intensamente participativa até ser completamente não-obtrusiva e observacional” (KOZINETS, 2007, p. 15).

¹⁶ Isso depende da manutenção do histórico de páginas visualizadas, dentro das configurações do próprio *YouTube*.

No sentido defendido por essa abordagem de pesquisa, a observação é um momento no qual o pesquisador busca compreender e se familiarizar com as normas e comportamentos de um dado grupo. Alguns autores, como Wallstrom (2004a, 2004b), preferem falar em "experimentador-participante" em vez de "observador-participante", motivados pela natureza do papel assumido pelo pesquisador na incursão em campo - esse papel seria menos o de um *voyeur* e mais o de um contribuinte que se envolve com as questões discutidas pelo grupo. Por entendermos que nosso propósito não é o de interferir tão diretamente nas ações pelos usuários humanos do *YouTube*, optamos por adotar a terminologia observação para designar esse momento de reconhecimento e familiarização do *locus* da pesquisa.

Contudo, adentrar esse campo como usuário registrado significa fornecer dados para os atores não-humanos capazes de coletá-los e atribuir algum significado a eles. Assim, admitimos que a etapa de observação não é, como se poderia supor, um processo isento. Ela também deixa rastros, a exemplo do que ocorre quando se visita uma mesma página pela segunda ou terceira vez, atividade registrada no histórico do usuário. Ressaltamos essa como uma condição de realização da pesquisa, que decreta a impossibilidade de entrada no campo sem perturbação de uma ordem previamente estabelecida.

Desse modo, entendemos que a revisita aos espaços previamente percorridos pelo pesquisador possui implicações para pesquisas em ambientes web marcados pelo monitoramento dos dados, quais sejam:

I) embora seja possível realizar pesquisas nesses ambientes de forma menos intrusiva, utilizando-se por exemplo de precauções metodológicas como a observação de páginas em abas anônimas de browsers ou consulta a versões cache dessas páginas, essas saídas tendem a negligenciar a dinâmica de produção de sentido empreendida pelas máquinas à medida que o usuário registrado avança na navegação da interface.

II) o pesquisador toma parte da pesquisa como actante dentro de uma rede, sendo considerado, assim como os demais usuários, nas suas capacidades de realizar associações e produzir sentido.

Ponderamos que as páginas web de interesse desse trabalho se afiguram como bancos de dados, mantidos pelos sujeitos (ou por terceiros, sob sua permissão) e tornados públicos por sua iniciativa. Esse consentimento prévio coloca à disposição do pesquisador um ponto de mirada, para o qual se pode olhar a partir da convicção

de que se tratam de dados sócio-culturalmente situados e, mais do que isso, oferecidos à visada dos demais indivíduos como uma forma de auto-expressão socialmente pertinente. Ainda assim, tomamos a precaução de tornar ilegíveis informações que possam identificar usuários na plataforma, por entendermos que essa condição de anonimato reduz os riscos de exposição indevida dos dados.

A noção de *corpus*, nesta pesquisa, destoa um pouco da noção tradicional adotada pela Linguística de Corpus, que o associa a conjuntos de dados linguísticos textuais coletados para o estudo de uma língua ou variedade linguística (BERBER-SARDINHA, 2000). Tampouco se adéqua, completamente, à noção de *corpora* multimodais baseados em gravações em vídeo, capazes de registrar semioses como gestos e expressões (KNIGHT, 2011). Nossa ideia de *corpus* remete a elementos de ambas as definições. Da primeira, mantém o interesse por dados textuais, abundantes em uma das *affordances* presentes em diversos arranjos semióticos da web – os comentários. Da segunda, assimila a necessidade de registrar semioses além do texto – no caso das páginas web, imagens, ícones, elos hipertextuais.

Dessa forma, o *corpus* da presente pesquisa consistirá de páginas (lexias) web, em toda sua extensão, a partir das quais se possa discernir os itens presentes na interface e analisá-los conforme os objetivos específicos desse trabalho. Cumpre notar que a maioria delas se trata de páginas internas do site *YouTube*, em que é possível visualizar vídeos, acionar comandos e registrar enunciados como parte das permissões concedidas pela interface em questão. Consideramos que nesse modelo de páginas, o mais comum dentre todas as páginas deste site, os projetos discursivos dos usuários são potencializados e tornados factíveis, diferentemente de espaços como a *home page* (página inicial), que se afigura fundamentalmente como instância de consulta e busca - ainda que revele, por meio de atributos de personalização, preferências do usuário e sugestões automatizadas com base nessas mesmas escolhas¹⁷.

¹⁷ Essas escolhas e sugestões se evidenciam quando o usuário adentra a página por meio de login, o que permite ao *YouTube* recuperar histórico de navegação, canais assinados, vídeos curtidos, entre outras informações. A própria ideia de usar serviços como *YouTube* através de login parece conspirar a favor de uma lógica de metrificação e monitoramento que nos interessa averiguar no presente trabalho, como explicamos neste capítulo.

2.3.2 Escolha e acompanhamento de páginas web para análise

Uma questão fulcral para o andamento desta pesquisa é a definição dos critérios que nortearão a escolha das lexias a serem consideradas para análise dos elementos descritos no item a) deste tópico. Que páginas servem a nossos propósitos? Em se tratando de pesquisas realizadas em ambiente web, caracterizado pela cumulatividade e extensão de sua memória (PALACIOS, 2002), a tarefa de reunir um punhado de exemplares para análise é delicada e requer filtros a um tempo adequados aos objetivos da investigação e representativos do universo ao qual o estudo se reporta.

Levando em conta tais condicionantes, decidimos por coletar lexias marcadas por algum tipo de rastro do pesquisador, a partir do que se dão a conhecer associações promovidas ou visíveis na interface. O *YouTube* mantém um histórico de lexias de vídeos assistidos e favoritos pelo usuário (desde que o usuário esteja registrado na plataforma e utilizando o *browser* em modo convencional, não-anônimo), bem como o registro de outras atividades como o acompanhamento de canais e uma central de gerenciamento de vídeos publicados. Não há registro de datas em que tais ações foram realizadas, o que obrigou o autor da pesquisa a verificar, em seu histórico nos browsers e apps utilizados para acessar a plataforma (Google Chrome e Mozilla Firefox, num notebook, e também no aplicativo do *YouTube* para smartphone), quando os vídeos foram acessados.

Em outubro de 2015, a atividade do autor da pesquisa em sua conta *YouTube* pode ser sintetizada como visto na Tabela 2, a seguir:

Tabela 2: Atividade da conta do autor do trabalho em outubro de 2015

Páginas de vídeos acessadas	86
Envios	0
Vídeos marcados como "Gostei" (dentro os vídeos acessados)	1
Comentários deixados em vídeos ou outras páginas	0

Fonte: levantamento realizado pelo autor

Um detalhamento de todas as lexias de vídeos acessados está disponível nos Apêndices A, B e C, ao final deste trabalho. Esse montante inclui vídeos nas

categorias Música, Esporte, Guias e estilo, Pessoas e blogs, Ciência e educação, Filme e animação e Notícias e política, na proporção que segue:

Tabela 3: Distribuição dos vídeos em categorias

Categoria	Contagem de vídeos na categoria
Ciência e tecnologia	1
Comédia	1
Entretenimento	1
Esportes	27
Filmes e desenhos	2
Guias e estilo	4
Jogos	1
Música	38
Notícias e política	1
Pessoas e blogs	10
Total	86

Fonte: levantamento do autor

Do ponto de vista da representatividade quantitativa dentro desse universo, as categorias mais salientes são as de Música e Esporte, que respondem por 76% da atividade de acesso a vídeos no período em questão. Decidimos partir dessas duas categorias como norteadoras da exploração dos dados. Embora entendamos que seria possível identificar dados relevantes sobre as associações presentes nas interfaces do *YouTube* nas demais categorias, optamos pela leitura de que a recorrência de duas categorias muito mais frequentes que as demais sinaliza para um primeiro rastro deixado nesse percurso de navegação: o dos lugares dessa rede mais visíveis ou significativos para o usuário em questão. Música e Esporte se constituem, dessa forma, em balizas simbólicas capazes de demarcar o tipo de inserção desse actante - o autor da pesquisa - nesse espaço, e a partir das quais se estabelece sua atividade e a dos demais actantes humanos e não-humanos.

De forma a tornar factível nossa imersão nesse universo, delimitamos como amostra a quantidade de 10 (dez) lexias de vídeos, das quais 5 (cinco) pertencem à categoria Música e 5 (cinco) à categoria Esporte. Aqui, prevalece o critério de acesso mais antigo, uma decisão que permite vislumbrar, nos demais exemplares dessa amostra e mesmo nos outros exemplares acessados em outubro de 2015, se e como

a interface se apresenta como sensível ao longo dessa diacronia (compreendida entre o acesso original realizado pelo autor e o momento em que ele retorna à página na qualidade de pesquisador).

Nesse momento, não se fez distinção de origem das postagens, do ponto de vista da língua utilizada pelos usuários nas descrições, comentários e outros enunciados compostos de textos. No entanto, para fins de análise das relações entre enunciados, sobretudo das relações interdiscursivas alicerçadas por agência humana e das relações interlocutivas, consideramos os textos escritos em língua portuguesa, inglesa, espanhola e francesa, realizando traduções para o português sempre que conveniente. Textos escritos em outras línguas foram considerados na medida da (ausência de) familiaridade com tais línguas.

Essas lexias serão analisadas de forma mais detida em nosso Capítulo 5, a partir dos procedimentos de análise. A relação de páginas encontra-se na Tabela 4, a seguir.

Tabela 4: lexias de vídeos selecionadas para análise, por categoria

Título da lexia de vídeo selecionada	Notação	Categoria
<u>Juçara Marçal - Damião</u> ¹⁸	L1	Música
<u>Lianne La Havas - Tokyo (Official Audio)</u> ¹⁹	L2	Música
<u>Lianne La Havas Tokyo remix by HEATS</u> ²⁰	L3	Música
<u>Whitest Boy Alive - Keep A Secret</u> ²¹	L4	Música
<u>The Whitest Boy Alive . Rules (2009)</u> ²²	L5	Música
<u>Ishikawa with a massive cross-court blow</u> ²³	L6	Esportes
<u>Intro - Sudamericano de Mayores Femenino, Cartagena 2015</u> ²⁴	L7	Esportes
<u>Turkey vs Russia QuarterFinal Volleyball Women Baku European Game 4300kbps 2015 06 23</u> ²⁵	L8	Esportes
<u>Ludwig & Walkenhorst aiming for German victory in women's final</u> ²⁶	L9	Esportes
<u>2009 European Championship Volleyball Poland - NETHERLANDS 3X2 RUSSIA</u> ²⁷	L10	Esportes

Fonte: levantamento do autor

¹⁸ Disponível em <https://youtu.be/g6b-6RBw4do>

¹⁹ Disponível em <https://youtu.be/VH8t4jVVGsg>

²⁰ Disponível em <https://youtu.be/rn2FynoUCj4>

²¹ Disponível em <https://youtu.be/g-YnxqEtyMg>

²² Disponível em <https://youtu.be/Ohg9gtzTSiA>

²³ Disponível em <https://youtu.be/P3fLtDumXUA>

²⁴ Disponível em <https://youtu.be/LOal52fbS8c>

²⁵ Disponível em <https://youtu.be/I6L5X8BI8Mw>

²⁶ Disponível em <https://youtu.be/PfMi4Nm0xxc>

²⁷ Disponível em https://youtu.be/mNB_i9_otl4

Serão consideradas, ainda, para análise, outras páginas da plataforma *YouTube* como a página inicial e as áreas de acesso restrito ao usuário registrado.

2.4 Procedimentos de análise

Para a consecução dos objetivos da pesquisa, precisamos adotar os procedimentos de análise indicados a seguir. Inicialmente, descrevemos os procedimentos analíticos mais gerais; num segundo momento, agrupamos os procedimentos utilizados para a consecução de cada objetivo específico da pesquisa. Temos em mente a recomendação de Lemos (2013) ao tratar das pesquisas realizadas através de referenciais da Teoria Ator-Rede: “Um trabalho não é bom se não for descritivo o bastante, se não mantiver o olhar para os rastros” (p. 91). Desse modo, os procedimentos de análise se alicerçam em descrições que permitem agrupar dados em categorias – mais do que isso, tornar mais factível a consecução dos objetivos da pesquisa.

2.4.1 Dos procedimentos gerais de análise

Nas páginas web escolhidas para análise, procederemos à distinção das diferentes ordens de abstração presentes no hipertexto, de acordo com a categorização proposta por Chiew (2004). São elas:

- Item: instanciação de qualquer sistema de construção de significado (*meaning-making*) suportável pela tecnologia hipertextual.
- Lexia: Corresponde a uma página navegável (*scroll*) atualizada numa tela (de computador ou outros dispositivos).
- Cluster: Corresponde a um número de lexias conectadas por associações criadas a partir de links
- Web: Designa os variados graus de associação, assim como os diferentes meios de associação entre lexias e clusters.

Esse procedimento nos permitirá discernir como a interface do *YouTube* é composta por diferentes itens nos quais se dão a conhecer diferentes atividades dos actantes. É também nessa ordem de abstração que poderemos ponderar sobre como elementos da interface são objeto da ação humana ou não-humana.

2.4.2 Dos procedimentos de análise necessários à consecução dos objetivos específicos

Nosso primeiro objetivo específico é **investigar a constituição da interface do site *YouTube* do ponto de vista do que lhe torna uma prática discursiva**. Para a consecução deste objetivo, inicialmente, realizamos uma incursão bibliográfica em que se busca mapear os fundamentos desses artefatos semióticos, uma vez que se admite a relação subjacente entre os discursos e as estruturas sociais em que circulam, e das quais são fator constituinte (FAIRCLOUGH, 2001; FOUCAULT, 2010). Mais especificamente, buscamos compreender esses fundamentos a partir do enquadre da noção basilar de enunciado (BAKHTIN, [1979] 2006; FOUCAULT, 2001), que articula o linguístico e sua apropriação em práticas comunicativas situadas – e é por nós entendida como substrato das práticas discursivas.

Além disso, a partir do entendimento de que práticas discursivas são caracterizadas por processos de produção, distribuição e consumo específicos (FAIRCLOUGH, 2001), procedemos a um estudo descritivo da constituição semiótica das páginas do site pesquisado, de modo a flagrar aspectos de design e ergonomia que circunscrevem as possibilidades de navegação e funções habilitadas aos usuários. Essa exploração dá conta do aspecto da produção, enquanto os aspectos de circulação e consumo foram percebidos a partir da atividade dos usuários na interface. Aqui, o levantamento apresentado na Tabela 5, a seguir, serve como ponto de partida para a identificação dos elementos constituintes da interface.

Tabela 5: instrumento de coleta de elementos presentes na interface das páginas do *YouTube*

Site	<i>YouTube</i>
Título da página	10 Mandamentos
Funcionalidade de comentário	Sim
Número de comentários	24.097
Funcionalidade de compartilhamento	Sim
Número de compartilhamentos	Indisponível
Funcionalidade like/dislike	Sim
Número de likes e dislikes (primeira visita)	57.439 e 6.021
Outras funcionalidades presentes na interface	Assinatura de canal Adicionar a

	Compartilhar Reportar vídeo Transcrever vídeo Autoplay Configurações gerais do <i>YouTube</i> - parte inferior da página
--	--

Fonte: autor da pesquisa

Esse instrumento de coleta permite colocar em relevo os operadores analíticos necessários à consecução desse objetivo específico, quais sejam:

a) identificação dos enunciados (FOUCAULT, [1969] 2010) que compõem a interface, buscando caracterizar suas especificidades e seu atravessamento por práticas não-discursivas;

b) estabelecimento de relações entre enunciados, tomados como materialidade situada numa dimensão ‘micro’ (FAIRCLOUGH, 2001), e as ordens de discurso que lhe circunscrevem ou com as quais se relacionam.

O segundo objetivo específico da pesquisa é **discutir o papel dos atores que se presentificam nas interfaces da web, tomando o *YouTube* como objeto de referência**. Tal discussão toma como referência a noção de actante, tal como entendida pela Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2005) a partir de uma apropriação da etnometodologia (GARFINKEL, 1967; COULON, 1995). O actante se afigura como um interesse do analista uma vez que, para essas abordagens, ele possui agência e é partir dele que se constitui o próprio tecido social. Para etnometodólogos como Coulon, a interação verbal verificada entre atores é uma forma privilegiada de organização social, constituindo, de certo modo, uma “estrutura de ação” (SCHEGLOFF, 1992) importante para edificar instituições sociais mais elaboradas.

A partir desse conceito, a análise se operacionaliza a partir dos seguintes procedimentos:

a) caracterização dos actantes humanos e não-humanos presentes no exame da interface;

b) exame das interações verbais verificadas nesses espaços.

3 INTERFACE COMO PRÁTICA DISCURSIVA

Neste capítulo, intentamos investigar a noção de prática discursiva à luz tanto dos encaminhamentos teóricos de autores como Bakhtin e Foucault, como também de insights emanados de nosso universo de pesquisa – o site *YouTube*. Obedece-se, assim, a princípios compatíveis com a etnometodologia, tais como a observação do campo de pesquisa e a tentativa de obter sentido das práticas empreendidas pelos sujeitos que habitam o campo, ainda que não se trate, evidentemente, de uma análise de dados sistemática.

Num primeiro momento, estabelecemos a relação entre prática discursiva e enunciado, sustentando que só se pode falar em práticas discursivas a partir da emergência de enunciados – sejam eles unidades discerníveis da comunicação humana, como propõe Bakhtin, sejam eles funções das quais sujeitos se apropriam no curso dessa mesma comunicação, à maneira do que Foucault defende. Encaminhamos a proposição de que as ponderações de Bakhtin sobre enunciados conformam-se a uma lógica de comunicação em rede, baseada na natureza interativa e recursiva das relações empreendidas entre sujeitos. Não são relações apenas textuais, mas sobretudo acopladas num dispositivo de ‘estar no mundo com os demais’, o que pressupõe um tecido associativo fruto dos movimentos dos atores – justamente o que fundamenta a noção de rede que serve como pano de fundo para nossas reflexões.

Buscamos, ainda, dialogar com a noção de função enunciativa formulada por Foucault, assinalando que a interface preenche os requisitos para ser considerada um tipo de enunciado – adquirindo, dessa forma, o status de uma prática discursiva.

3.1 Postulados fundamentais: enunciado e prática discursiva

A Linguística contemporânea, se considerada a partir do legado de Ferdinand de Saussure, foi capaz, a um tempo, de promover um rigoroso recorte de seus interesses e de reconhecer o caráter socialmente convencionalizado da linguagem, ainda que, para isso, tenha separado o sistema lingüístico dos episódios comunicativos historicamente realizados, e deslocado suas lentes apenas ao primeiro – enquanto o segundo passou a ser visto como menos nobre (ILARI, 2004, p. 57).

Essa abstração de um sistema analisado à parte dos enunciados reais que é capaz de gerar sofreu um duro golpe a partir das postulações do filósofo russo Mikhail Bakhtin. A partir dos anos 20 do século 20, ele iniciou uma reflexão que se tornou um dos grandes emblemas de uma ciência da linguagem voltada para as situações reais de enunciação, às quais serviriam de ponto de partida (e não de chegada) para o entendimento de certas regularidades dos usos lingüísticos.

Um pressuposto parece servir de chave interpretativa para sua obra nessa área: “a enunciação é de natureza social”. A afirmação de Bakhtin, em seu *Marxismo e Filosofia da Linguagem* ([1929] 2009, p. 113), representou uma alternativa nos estudos comparativos que até então predominavam na área. Nesta obra, Bakhtin faz críticas aos modelos epistemológicos que enxergavam na enunciação um processo monológico, ou seja, um acontecimento isolado do tempo e do espaço, que isolava a linguagem da realidade a qual ela necessariamente se vincula. Já dizia ele, na obra publicada em 1929, que toda enunciação responde a alguma coisa e é construída como tal.

Ao demarcar tal posição, Bakhtin se insurgia contra duas correntes filosófico-conceituais que, segundo ele, determinavam como se dava o estudo da língua. São elas o objetivismo abstrato e o subjetivismo individualista. O estudioso russo aponta nessas duas orientações uma tomada de posição favorável à centralidade da enunciação individual, que ele considera incompatível com a apropriação coletiva à qual a língua se presta. Ele critica, ainda, a visão abstrata do sistema da língua, defendida sobretudo a partir da ascensão de Saussure, apresentando como alternativa um enfoque baseado nas interações entre interlocutores.

Os enunciados do outro e as palavras isoladas do outro, conscientizadas e destacadas como do outro, introduzidas no enunciado, inserem algo nele que é, por assim dizer, irracional do ponto de vista da língua como sistema, particularmente do ponto de vista da sintaxe. (BAKHTIN, [1979] 2006, p. 298)

Bakhtin questiona frontalmente, em alguns escritos, o status dos estudos lingüísticos que influenciariam as teorias de Saussure. Um exemplo está nas ressalvas feitas a Wilhelm Humboldt, precursor dos estudos saussurianos que advogava uma concepção de língua como totalidade organizada, ideia muito cara à Linguística estrutural do século 20 (FARACO, 2004, p. 43). As representações esquemáticas da relação entre “falante” e “ouvinte”, a excessiva importância atribuída a esse “falante” e a presumida passividade do “ouvinte”, nos modelos lingüísticos

vigentes no fim do século 19 e início do século 20 incomodavam o estudioso russo, e por ele foram condenadas (BAKHTIN, 2006, p. 270-274).

Às ideias de seus contemporâneos e predecessores, Bakhtin opôs o conceito de *enunciado*, a unidade básica da comunicação humana (e não mais da *língua*). Ele parte da ideia de que a expressão de qualquer conteúdo é a responsável por organizar a atividade mental de um indivíduo em situação de comunicação. Assim, é a realidade que nos força a elaborar maneiras de nos expressarmos. Um enunciado, por esse ponto de vista, seria a unidade mínima por meio da qual essa expressão ganha materialidade. Enunciados são definidos por Bakhtin como “o produto da interação de dois indivíduos organizados” (BAKHTIN/VOLOCHINOV²⁸, [1929] 2009, p. 116)²⁹.

O entendimento de enunciado como produto da interação de indivíduos estabelece, de cara, um escopo possível para a pesquisa em linguagem, qual seja: orientada para as trocas comunicativas que ocorrem em contextos reais, localizados e invariavelmente voltados a algum propósito particular. Pensando no presente trabalho, esse postulado assume feição de diretriz metodológica pretensamente capaz de flagrar como os sujeitos se apresentam como agentes, tendo a interface como intermediária, instituindo um tipo de prática discursiva particular.

Partindo de uma premissa que vincula linguagem e usos concretos, Bakhtin sugere diretrizes de ordem metodológica para o estudo da língua:

1. As formas e os tipos de interação verbal em ligação com as condições concretas em que se realiza.
2. As formas das distintas enunciações, dos atos de fala isolados, em ligação estreita com a interação de que constituem os elementos, isto é, as categorias de atos de fala na vida e na criação ideológica que se prestam a uma determinação pela interação verbal.
3. A partir daí, exame das formas da língua na sua interpretação linguística habitual. (BAKHTIN, [1929] 2009, p. 129)

²⁸ De acordo com Faraco (2003), não há consenso quanto à autoria de algumas obras do Círculo de Bakhtin. Cunha (2011), por sua vez, relata, a partir de outros estudiosos da obra do filósofo russo, uma recusa em aceitar a ideia mesma da existência de um Círculo, posto que atribuiria a Bakhtin uma centralidade falsa, que contrasta com uma realidade de autonomia intelectual por parte dos autores vinculados ao Círculo. Especificamente em relação a *Marxismo e Filosofia da Linguagem*, aqui citada, o dissenso é flagrante, admitindo atribuições de autoria tanto a Bakhtin quanto a V. N. Volochinov. Neste trabalho, citamos os autores que figuram como tais nas edições consultadas.

²⁹ O tradutor Paulo Bezerra, em *Estética da Criação Verbal* ([1979] 2006), lembra que Bakhtin, nos originais russos, não diferencia os termos “enunciado” e “enunciação”, sintetizando ambos em uma única palavra, *viskázivanie*. Já em *Marxismo e Filosofia da Linguagem* ([1929] 2009) há o desdobramento do termo nas duas palavras em português. No trecho ao qual atribuímos essa nota de rodapé, utilizamos “enunciado” como equivalente de “enunciação”, tal qual Bakhtin. Em outras menções, dizemos respeito mais especificamente ao enunciado como unidade de comunicação humana.

Já Acosta-Pereira e Rodrigues (2014), revisando a noção de valor nos escritos do Círculo de Bakhtin, discutem a noção de enunciado a partir de três características: a) a alternância dos sujeitos do discurso, b) a conclusibilidade específica do enunciado e c) a expressividade. Aqui, cabe ponderar brevemente sobre esses atributos, de forma a poder caracterizar os investimentos semióticos presentes nas interfaces da web como enunciados, isto é, elementos constituintes de práticas discursivas.

Em relação à alternância dos sujeitos do discurso e à conclusibilidade específica do enunciado, Bakhtin ([1979] 2006) defende que ambas as características derivam da ideia mais elementar de enunciado como unidade de interação. Sendo assim, tanto a tomada da palavra por parte de um interlocutor, sucedendo a outro, quanto o acabamento do enunciado a partir do seu interior seriam típicas da língua em uso, em que o enunciado figura como entidade fundamental. Todo falante termina seu enunciado de forma a passar a palavra a outro, e nesse processo ele deixa pistas de conclusão para que outros reivindiquem o direito de fala.

Podemos aventar a suposição de que na web semântica, a intenção discursiva dos produtores de sites é a de que se outorgue, da forma mais ampla, o direito de falar ao usuário. Isso permite que dados sejam coletados e catalogados sobre esses usuários, conformando uma relação de poder atravessada por imperativos de ordem econômica. Assim, parece aceitável propor que a conclusibilidade específica dos enunciados *default* dos arranjos semióticos observados em nossa pesquisa requeira o preenchimento de lacunas por parte do leitor, não apenas facilitando que ele tome a palavra para si, mas também incentivando essa tomada de palavra por meio de itens com alguma saliência visual. Um exemplo é o das sinalizações presentes no site *YouTube* abaixo de cada vídeo (Figura 4, a seguir), que não apenas indicam o término da "cápsula espaço-temporal" destinada ao discurso-fonte (vídeo), como também se apresentam como oportunidades de tomada da palavra, outorgadas pelo designer da interface.

Figura 4: oportunidades de resposta por parte dos usuários (inscrição no canal, like/dislike, adicionar a listas e compartilhamento)



Fonte: Reprodução

A expressividade, por sua vez, é entendida por Bakhtin como marca de valoração, sendo impossível que alguém se comunique de forma absolutamente neutra. Essa também é uma marca da linguagem como forma de interação, segundo o autor: “o estilo é pelo menos duas pessoas ou, mais precisamente, uma pessoa mais seu grupo social na forma do seu representante autorizado, o ouvinte – o participante constante na fala interior de uma pessoa” (BAKHTIN; VOLOSHINOV, s/d [1926], p. 23). Tal aspecto nos parece relacionado às escolhas semióticas realizadas pelo designer de interface com o propósito de garantir a comunicação com o usuário.

Pode-se dizer que, para Bakhtin, a circulação social de enunciados, aqui caracterizada como organizada a partir do contato entre interlocutores, fundamenta-se na ideia de dialogismo. Mais um princípio do que propriamente uma categoria analítica, o dialogismo explicita, na obra desse autor, o reconhecimento da alteridade – entendida como força-motriz para a produção de enunciados. Assim, lembra Bakhtin, a noção de diálogo não se restringe a um sentido estrito, de forma tipificada de interação verbal. Apresentada na obra bakhtiniana por meio de termos diversos num mesmo campo semântico – como diálogo, dialógico, dialogização (BRES; NOWAKOWSKA, 2009) – essa ideia trouxe novas possibilidades para o estudo dos discursos de outrem em discursos atuais, até então pautadas no reconhecimento de formas sintáticas da língua (CUNHA, 2009).

Para Bres e Nowakowska (2009), Bakhtin não chegou a cunhar um conceito de dialogismo. Contudo, é possível apreender uma noção de diálogo por meio dos

fenômenos de *abertura* e de *entrar em relação* (*mise en relation avec*) por meio dos quais ela se manifesta. Cunha (2012) assinala haver outras possibilidades de emprego do termo: ele pode implicar uma semiologia das figuras do discurso de outrem no discurso atual (a partir do que se pode propor uma categorização de formas de heterogeneidade enunciativa) e, também, o fenômeno do dialogismo interlocutivo, feito de formas fundamentalmente direcionadas ao outro.

Por sua vez, Rehdan (2003) sintetiza a elasticidade do campo semântico em que se insere a noção de diálogo:

(...) o diálogo, tanto exterior, na relação com o outro, como no interior da consciência, ou escrito, realiza-se na linguagem. Refere-se a qualquer forma de discurso, quer sejam as relações dialógicas que ocorrem no cotidiano, quer sejam textos artísticos ou literários. (REHDAN, 2003, p. 2)

Nas ciências da linguagem, as noções de dialogismo mais correntes buscam atestar o caráter heurístico, isto é, a operacionalidade analítica dos conceitos de Bakhtin. Cunha (2011), remetendo a estudos de Jacqueline Authier-Revuz (2012) e Jacques Bres (1998), indica a prevalência de duas formas de dialogismo manifestas ou pressupostas nos discursos: o dialogismo interdiscursivo e o dialogismo interlocutivo. A primeira designa as figuras do discurso do outro no discurso atual, enquanto a segunda enquadra o direcionamento de um discurso a um interlocutor.

Por sua vez, Bres e Nowakowska (2009, p. 3) somam a essas outras duas dimensões de dialogismo: constitutivo (“o indivíduo se torna sujeito em e por discursos anteriores”) e intralocutivo, que se refere ao diálogo de um sujeito consigo mesmo.

Em sua obra, Bakhtin também fez referência ao fenômeno da polifonia como uma manifestação da presença do outro nos discursos. Bres e Nowakowska (2009) consideram polifonia um termo secundário, subordinado a dialogismo. Enquanto, de uma perspectiva dialógica, as vozes de um discurso são hierarquizadas enunciativamente, a polifonia apresenta essas vozes de forma igualitária, à maneira da acepção musical do termo.

Essa perspectiva encontra amparo na análise do romance de Dostoiévski, considerado polifônico por Bakhtin ([1929] 1997). A polifonia se caracterizaria, dessa forma, como a presença simultânea de diferentes vozes num dado discurso, implicando em diferentes pontos de vista, não necessariamente concordantes. Já Rehdan (2003) afirma que a diferença entre dialogismo e polifonia reside no fato de

que o primeiro é um princípio de funcionamento da linguagem; já o segundo implica na presença de vozes polêmicas em um discurso.

Como já dito, o entendimento de que os discursos são, por natureza, permeáveis à presença do outro impulsiona explorações posteriores, que se organizam e complexificam em perspectivas de análise do discurso capazes de sinalizar para formas de organização situadas além da frase. Os anos 60 do século 20, em especial, demarcam novos campos de interesse nos estudos da linguagem, tais como a redescoberta da natureza problemática da linguagem (TRAQUINA, 2005) e a consideração da noção de sujeito como objeto de questionamento sistemático (NORMAND, 1996).

Retornando ao enunciado como unidade mais fundamental das práticas discursivas, atentemos ao que afirma Bakhtin (2006) acerca do papel dos sujeitos (também denominados de *falantes* pelo autor) na comunicação:

(...) todo falante é por si mesmo um respondente em maior ou menor grau: porque ele não é o primeiro falante, o primeiro a ter violado o eterno silêncio do universo, e pressupõe não só a existência do sistema da língua que usa mas também de alguns enunciados antecedentes – dos seus e alheios – com os quais o seu enunciado entra nessas ou naquelas relações (baseia-se neles, polemiza com eles, simplesmente os pressupõe já conhecidos do ouvinte). Cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados (BAKHTIN, 2006, p. 272)

A partir desse excerto, podemos discutir a proposição de que é possível exprimir, de um ponto de vista discursivo, o entendimento de que a vida social é composta por associações. Em outras palavras, é possível defender uma aproximação entre a lógica que governa a ideia de enunciado bakhtiniano e aquela subjacente às noções de ator e de rede observadas em autores como Latour (2005) e Serres (1969). Tal diálogo permite avançar em nossa hipótese de trabalho mais fundamental, qual seja, a de que as práticas discursivas como a interface colocam em relevo as atividades associativas de atores humanos e não-humanos.

Inicialmente, concentremo-nos naquilo que Bakhtin vislumbra como o sujeito que usa a linguagem – nominado como falante na citação acima e ao longo de sua reflexão sobre o enunciado aqui tomada como referência. Bakhtin (2006) o compreende como essencialmente responsivo, em três frentes distintas: a) respondendo verbalmente ao seu interlocutor, de imediato ou em outra ocasião; b) não verbalizando sua resposta diretamente ao interlocutor, mas consubstanciando-se no que o autor intitula de compreensão responsiva silenciosa; e c) agindo em resposta

ao seu interlocutor, como no exemplo em que um militar executa um comando em resposta ao seu superior.

Um exemplo desse espriamento das possibilidades responsivas é apresentado pelo próprio Bakhtin quando comenta a unidade *obra*, para ele uma ilustração da complexidade de certos eventos discursivos da comunicação cultural. O que um leitor pode fazer com uma obra? Pode responder a ela criticamente, deixar que ela exerça alguma influência sobre si, entre outras posições responsivas possíveis. Em tal tipologia das responsabilidades previstas por Bakhtin, pode-se depreender a percepção de que existe um *continuum* entre aquilo que se poderia denominar de prática discursiva – expressa em enunciados verbais – e aquilo que Foucault ([1969] 2010) denomina de práticas não-discursivas³⁰, como as ações que prescindem de caracteres verbais. De uma ponta a outra desse continuum, subjaz a atividade mental do sujeito, que para todos os efeitos age de forma responsiva mesmo quando não emite uma palavra sequer em retorno à interpelação de um interlocutor.

Ou seja, o sujeito bakhtiniano se caracteriza por certa autonomia a um tempo cognitiva e semiótica, uma vez que formula signos em sua mente e controla sua codificação em sistemas de produção de significados tão diversos quanto a fala articulada, a inscrição de textos numa caixa de comentários na web, a composição de uma melodia musical ou a ordenação de móveis numa sala. Esse elenco de atividades, a rigor, extrapola o âmbito estritamente linguístico. No entanto, como

³⁰ Ainda que não esteja exatamente no escopo deste trabalho estabelecer possibilidades de caracterização do que Foucault chama de práticas não-discursivas, parece-nos imperativo tecer algum comentário acerca desta distinção, uma vez que isso permitiria, em alguma medida, conferir maior precisão à discussão sobre práticas discursivas aqui encaminhada. Na própria tradição de uma análise de discurso pode-se encontrar elementos que autorizam uma abordagem distinta da apresentada em Foucault, que condiciona à utilização da linguagem verbal a definição de prática discursiva. Rodrigues (2014), em seminário realizado em Fortaleza, atentou para tal questionamento ao observar, a partir de autores como Maingueneau, que vivemos numa cultura textualmente orientada, na qual as experiências são subsumidas por algum tipo de materialidade textual – textos circulantes de formas diversas. Assim, um evento como um comício se funda na existência de textos diversos: pronunciamentos, palavras de ordem, faixas, cartazes, comentários, entre outros. Em nosso entendimento, as implicações desse exemplo tornam mais difusas as fronteiras entre práticas discursivas e não-discursivas proposta por Foucault, uma vez que mesmo o “não-discursivo” surge como subsumido ao “discursivo”. No caso do comício, mesmo as práticas não-marcadas pelo uso da linguagem verbal, como um gesto de punho cerrado para o alto de um candidato, se acoplam a uma espécie de dispositivo de produção de sentido que corresponde à conotação que o termo “discurso” recebe em suas interpretações mais canônicas. Por sua vez, a tradição crítica de analistas de discurso assume, sobretudo na vertente da semiótica social, o posicionamento de que todo sistema sógnico é capaz de produzir sentido – e mais do que isso, de que cabe aos linguistas mapear e descrever tais sistemas (KRESS, 2010). Nessa perspectiva, discurso diz respeito à produção e à organização do significado a respeito do mundo, a partir de uma posição institucional (KRESS, 2010, p. 110). São instituições, para Kress: a igreja, a educação, a medicina, a ciência, a lei, e outras “menos tangíveis” como a família. Os discursos são acessíveis por meio de artefatos semióticos, tais como textos, rituais e até mesmo edifícios.

buscamos apontar, Bakhtin resiste – como o fez em muitos outros momentos de sua obra - a um enquadramento meramente formal ou abstrato da linguagem, antes preferindo consolidar uma cosmovisão intersubjetiva³¹ da comunicação.

A compreensão responsiva do sujeito se faz notar não apenas nas respostas emitidas por meio da fala articulada ou da escrita, mas também por outras atividades de feição simbólica. Para retomar o exemplo do próprio Bakhtin (2006), o gesto de continência prestado pelo soldado ao superior prescinde de qualquer manifestação verbal, constituindo-se num elemento pertinente de um rito convencionalizado – neste caso, o das saudações militares. Assim, o escopo da filosofia da linguagem bakhtiniana transborda em direção a uma filosofia da comunicação humana, afirmando como indissociáveis os aspectos linguísticos, pragmáticos e contextuais que a integram.

É sintomático, nesse sentido, que Bakhtin se sirva da metáfora do “elo de uma corrente” para tratar da arquitetura da circulação de enunciados. Essa metáfora enfatiza a preexistência de outros enunciados (amalgamados a ações “não-discursivas”, em muitos casos) bem como antevê a produção de novos enunciados em resposta a um evento discursivo específico – em outras palavras, um elo da corrente. O que essas ponderações também permitem inferir é a emergência do que poderíamos chamar de **predisposição associativa** dos sujeitos a partir de quem emanam tais enunciados. Ora, se como diz Bakhtin ([1979] 2006) afirma, os falantes não violam o eterno silêncio do universo a cada vez que se manifestam, significa que, de algum modo, referem, aludem ou retomam enunciados já construídos – o que implica em dizer que estão em constante contato com outros indivíduos ou instituições responsáveis por edificar essa memória discursiva, por assim dizer.

A noção de endereçamento trazida por Bakhtin ([1979] 2006) no escopo dessa discussão nos parece confluir para reforçar esse entendimento de que as formas discursivas existem para que possam se encaminhar a um destinatário.

³¹ O conceito de intersubjetividade é discutido inicialmente na corrente filosófica fenomenológica, notadamente em Hegel e, já empregando esse termo, em Husserl. De forma simplificada, intersubjetividade pressupõe o reconhecimento dos outros indivíduos como parte da experiência vivencial de um sujeito, e também como condição para que esse sujeito seja reconhecido em sua própria subjetividade (PIVA et al., 2010). O termo cosmovisão é utilizado de forma a enfatizar a primazia e a importância que a assunção da intersubjetividade possui na obra de Bakhtin.

[...] o direcionamento, o endereçamento do enunciado é sua peculiaridade constitutiva sem a qual não há nem pode haver enunciado. As várias formas típicas de tal direcionamento e as diferentes concepções típicas de destinatários são peculiaridades constitutivas e determinantes dos diferentes gêneros do discurso. (p. 305)

Não se trata somente de admitir a existência de relações intertextuais ou de partilha de campos de significado entre enunciados, mas de afirmar que, em essência, os sujeitos responsáveis por esses enunciados se apresentam como agentes capazes de, a cada enunciado produzido, tecer redes de significados – em última instância, produzir redes de comunicação. Para isso, é preciso considerar os sujeitos como produtores de discursos, sendo essa uma forma fundamental de agência. Os sujeitos sabem, de forma mais ou menos consciente, onde devem buscar os recursos para construir os enunciados com os quais dão cabo de tarefas tão distintas quanto pedir um orçamento por telefone, agradecer ao caixa do banco pelo pagamento realizado ou discutir com o vizinho o melhor jeito de evitar goteiras na calha da casa.

Talvez seja possível alegar que se trata de uma perspectiva instrumentalista ou informacional da comunicação humana (em outras palavras, comunicar tão somente para atingir um fim, no primeiro caso, e comunicar como esquema linear entre emissor e receptor, no segundo), críticas que de fato são realizadas no próprio seio da análise de discurso (PÊCHEUX, 1968, 1969). Admitimos que, ao tomar de empréstimo a noção de prática discursiva como construto central na caracterização do fenômeno interface, nos propomos a contornar tais atributos. Amparados nas reflexões bakhtinianas, segundo as quais a comunicação humana jamais é redutível a uma meta atingível por algum critério de eficiência (como o funcionamento ininterrupto do canal, conforme advoga a teoria da informação, por exemplo) ou jamais se processa de forma abstrata (emanada de um sujeito ideal para um receptor ideal), retomamos a ideia de rede de comunicação, onde os agentes se organizam como emissores e receptores apenas num nível esquemático ou ilustrativo, visto que na prática tais papéis são intercambiáveis e sensíveis a contextos localizados. Rede de comunicação é também uma noção que permite endereçar as feições recursivas e interativas da produção de enunciados.

A noção bakhtiniana de dialogismo contempla essa dinâmica e o que buscamos salientar, em nossa argumentação, é que existe um tal componente de agência, de ação por meio da linguagem, expresso em primeiro lugar pela atitude do sujeito de tomar a linguagem para si como instrumento – justamente fazendo-se sujeito por meio

desse protagonismo. Assim, a compreensão silenciosa de que uma obra é excelente, razoável ou ruim implica numa assunção de um posicionamento que reverbera em outras esferas da vida. Do mesmo modo, as modalidades verbais de resposta e também as práticas responsivas de cunho “não-discursivo” adquirem cunho de ação social na medida em que chamam a atenção para a agência³² dos indivíduos.

Em sua aula *A Ordem do Discurso*, Foucault (2008) já chamava atenção para a dimensão pragmática – aqui considerada também de um ponto de vista de uma ação que é social e politicamente situada – do enunciado. Por tal razão, os discursos circulam em meio a circunscrições, como a interdição, a segregação da loucura e a vontade de verdade. Assim, os discursos não passam incólumes pelos ditames, normas e jogos de força do mundo do qual emanam – para Foucault, a prerrogativa de se dizer algo é, em si, o objeto pelo qual se luta.

A respeito dessa concepção de sujeito, consideremos o exemplo da Figura 5, a seguir:

Figura 5: Reprodução do vídeo *Marcelinho lendo a carta do Temer* no site *YouTube*³³



Fonte: Reprodução

A Figura traz uma reprodução de uma página do site *YouTube* na qual está hospedado o vídeo *Marcelinho lendo a carta do Temer*, postado pelo canal *Alta Cúpula*. A imagem destaca um elemento da interface da página, qual seja, o vídeo

³² A noção de agência será melhor discutida em nosso Capítulo 4, que trata do conceito de rede e do papel dos sujeitos nesse arranjo.

³³ Disponível em <https://youtu.be/9UU6tjK0X0s>. Acesso em 9 de dezembro de 2015.

que pode ser reproduzido pelos usuários da página, sejam eles usuários cadastrados/logados ou aqueles em navegação livre. Tomemos esse vídeo e seus elementos paratextuais a título de ilustração dos argumentos apresentados até aqui. O conteúdo audiovisual presente na página apresenta uma marionete, chamada de Marcelinho, realizando uma leitura do texto da carta enviada pelo vice-presidente Michel Temer à presidente Dilma Rousseff, cujo teor se tornou público no mês de dezembro de 2015.

De que forma esse *texto* pode ser considerado um “elo da corrente” ininterrupta dos enunciados? E como pode ser entendido como índice de uma agência assumida por um sujeito por ele responsável? Inicialmente, cumpre notar a referência óbvia a uma “carta do Temer”, já explícita no paratexto que intitula o vídeo. Essa seria, num patamar mais explícito, a primeira evidência de que enunciados não violam o silêncio do universo ou, em outras palavras, de que sempre existe algo a que responder.

Outro indício é ofertado pela presença do personagem Marcelinho, um boneco razoavelmente conhecido em nichos de público da internet brasileira em razão de seu canal no site *YouTube*³⁴, cujos vídeos mostram o personagem lendo relatos eróticos em tom jocoso. A decisão de transformar a carta de Michel Temer em matéria-prima para mais um vídeo do personagem nos parece uma forma de responder a esse enunciado original com uma certa dose de ridicularização.

Em outras palavras, o vídeo em questão não se encerra em si mesmo, como uma frase ou oração que podem ser isolados para fins analíticos. Aqui, cumprem um papel a organização interna do enunciado – com o personagem lendo a carta e apresentando comentários que, propositalmente, passam ao largo das implicações políticas imediatas da missiva – mas também suas condições de produção e posicionamento na cadeia discursiva: vídeo abertamente satírico, publicado num site web em que é facultada a qualquer usuário cadastrado a circulação de conteúdos não pertencentes a terceiros, sujeito a comentários e *likes* dos demais usuários. A percepção da existência desses condicionantes indica o enunciado como uma “instância limífrufe com o social” (FISCHER, 2001, p. 200). A isso, podemos acrescentar que o social ao qual aludimos é resultado das tomadas de posição dos indivíduos em determinado contexto, expressas aqui como atividade discursiva.

³⁴ Trata-se do canal Alta Cúpula, pertencente a um coletivo de humoristas. Disponível em: <https://www.YouTube.com/user/altacupulavideos>. Acesso em 5 de dezembro de 2015.

Rejeitada a ideia de um discurso adâmico, os indivíduos são atravessados pelo poder de uma palavra que lhe precede. Para Foucault,

o discurso (...) não é a manifestação de um sujeito que pensa, que conhece, e que o diz: é, ao contrário, um conjunto em que podem ser determinadas a dispersão do sujeito e sua descontinuidade em relação a si mesmo. É um espaço de exterioridade em que se desenvolve uma rede de lugares distintos. (FOUCAULT, 2010, p. 61)

Essa noção de discurso como dispersão aproxima Foucault de autores como o já citado Bakhtin e Julia Kristeva, que se dedicaram a explorar a natureza dialógica e intertextual dos enunciados. Nesse sentido, *A Ordem do Discurso* apresenta alguns apontamentos importantes, já considerando o poder como fator propulsor da produção de sentido - entendida, ela mesma, como aquilo pelo que os sujeitos lutam. Essa ordem discursiva é densa de tal forma que limita ao máximo a entrada dos indivíduos no campo da construção dos discursos sociais, daí porque, como observa Foucault, serem mais recorrentes as interdições discursivas do que as permissões.

“Sabe-se bem que não se pode falar de tudo em qualquer circunstância, que qualquer um, enfim, não pode falar de qualquer coisa” (FOUCAULT, 2010, p. 9). Mesmo de posse do poder da fala (aqui entendida como enunciação), os sujeitos sociais não gozam de total liberdade e seus atos enunciativos são limitados por um arcabouço de regras sociais e discursivas que o excluem, separam ou o rejeitam perante os demais. Nas palavras do autor, a produção dos discursos é controlada, selecionada, organizada e distribuída por procedimentos que conjuram seus poderes e perigos, assim como domesticam sua aleatoriedade.

Para Foucault, as instituições ritualizam os discursos. Aqui cabe uma breve digressão acerca da presença contemporânea dessas instituições. Acreditamos que, de um certo ponto de vista, os grupos empresariais que se espraiam pela web podem ser considerados uma instância de institucionalidade. Esse entendimento é corroborado em revisões históricas do desenvolvimento da web, como a feita por Castells (2003). Segundo ele, ainda que tenha nascido de misto de cultura comunitária, hackers e os *digerat*³⁵, a internet foi impulsionada pela iniciativa de firmas comerciais que configuraram uma nova economia. Esse modelo de empresa é fundamentalmente definido por sua vinculação às redes, pela adoção de práticas

³⁵ Termo que designa uma elite da internet, feita de literatos digitais que serviriam de guia para os demais usuários (BARBROOK, 1999; MALINI; ANTOUN, 2013)

trabalhistas flexíveis, pela ênfase em inovação e pelo investimento em ideias recompensado pelo retorno em capital.

Desse modo, seria possível pensar em termos de instituições que correspondem a uma nova ordem econômica, o que parece ser o caso de grandes empresas baseadas em oferecimento de serviços, mediações ou soluções em rede. A consolidação de empresas como o Google, proprietária do site *YouTube*, revela a centralidade dessa categoria de instituições. O depoimento de Auletta (2011³⁶) a esse respeito nos parece sugestivo:

Depois de dois anos e meio acompanhando o Google, acreditei que seus líderes realmente desejam tornar o mundo um lugar melhor. Mas eles estão em um negócio para ganhar dinheiro. E ganhar dinheiro não é um objetivo escuso nem uma atividade filantrópica. Qualquer empresa com o poder do Google precisa ser observada de perto. (...) Em 2007, Eric Schmidt me disse um dia que o Google se tornaria uma empresa de US\$ 100 bilhões - mais que duas vezes o tamanho dos grupos Time Warner, Walt Disney ou News Corporation, os três maiores conglomerados de mídia do mundo. Que o Google possa atingir essa marca em menos de uma geração, num tempo em que o direito autoral e a privacidade estão sendo virados de cabeça para baixo, em que os jornais declaram falência e o jornalismo investigativo está em rota de extinção, em que as margens de lucro dos editores de livro diminuem junto com seu comprometimento com os autores sérios, em que as redes de televisão aberta diluem suas programações com reality shows baratos e uma programação improvisada, em que as redes de televisão a cabo falam mais do que ouvem, em que as palavras comunidade e privacidade estão sendo redefinidas e o modo como os cidadãos leem e processam as informações está sendo alterado e, por fim, em que os modelos mais tradicionais de mídia estão sendo reconfigurados pelas empresas digitais como o Google - tudo isso significa colocar o Google no microscópio.

Em outras palavras, nossa compreensão de institucionalidade se assenta na constatação de que a circulação de capital monetário e simbólico estão intimamente ligados, definindo as feições que o capitalismo assume nos dias de hoje. Instituições como as empresas de tecnologia, nesse cenário, definem seu papel não pela extensão de seus recursos materiais, mas pela sua onipresença em diversos aspectos da experiência humana e pelo acúmulo de dados, em escala global (*big data*), de indivíduos e outras instituições, que lhes permite obter algum tipo de domínio sobre a ação desses sujeitos - como ocorre, por exemplo, quando o Google adquire algum poder de barganha para fixar os meios de circulação de determinados tipos de discurso³⁷.

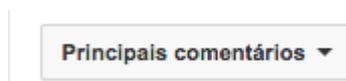
³⁶ Edição digital sem indicação do número de página. Citação retirada do prefácio da obra.

³⁷ Essa proposição pode ser ilustrada pela disputa travada entre empresas jornalísticas e Google no que toca às condições e compensações para a veiculação de notícias daquelas empresas em plataformas web de propriedade do Google (COSTA, 2014).

Detalhando as circunscrições dos discursos, Foucault apresenta as limitações do poder de discursar, historicamente capazes de relegar ao plano simbólico da inexistência as palavras dos loucos e separa do universo da crença os conteúdos inverossímeis, falsos. Um primeiro grupo de procedimentos e controle é o de exclusão, que se traduz em iniciativas de interdição, separação/rejeição e vontade de verdade - esta última capaz de se impor sobre as duas primeiras. Como lembra o autor francês, desde a Grécia Antiga, a verdade desponta como uma qualidade moral e existencial. Nas Ciências, é requisito para a própria existência do conhecimento e do pensamento, nas artes embalou a estética do verossímil e, no plano discursivo, aparece como um fator que separa os discursos válidos daqueles que não merecem confiança.

“Creio que essa vontade de verdade assim apoiada sobre um suporte e uma distribuição institucional tende a exercer sobre os outros discursos - estou sempre falando de nossa sociedade - uma espécie de pressão e como que um poder de coerção” (FOUCAULT, 2010, p. 18). Na prática, as plataformas da web semântica parecem convidar os indivíduos a uma espécie de auto-regulação da vontade de verdade, uma vez que tais processos de validação de discursos tidos como mais verdadeiros passa pelo crivo dos próprios utentes. Na versão atual do *YouTube*, locus desta pesquisa, isso se evidencia por meio da existência de *affordances* que permitem hierarquizar os discursos conforme sua popularidade - esta, por sua vez, é balizada pela quantidade de *likes* por eles obtidos a partir da iniciativa dos usuários do site. As figuras 6 e 7, a seguir, mostram a presença, em diferentes partes de um arranjo semiótico do *YouTube*, desses itens de hierarquização e valoração.

Figura 6: item de organização de exibição de comentários em pagina de vídeo do *YouTube*.



Fonte: Reprodução

Figura 7: comentário com valoração positiva (like) em evidência em pagina de vídeo do *YouTube*



Fonte: Reprodução

Em tese, essas são atividades livres do endosso ou interferência direta dos proprietários da plataforma, sendo facultadas aos usuários. Contudo, a demarcação institucional de tais processos de atribuição de valor é perceptível quando se observam os termos de uso e normas jurídicas que regem a utilização da plataforma para usuários que nela se cadastram. Essas regulações arbitram e rarefazem, nos termos de Foucault, a fala de outros sujeitos - no caso do *YouTube*, a aceitação incondicional das diretrizes de uso é condição prévia para o usufruto pleno do site.

Uma primeira condição que nos parece relevante é o abandono do anonimato, ao que se segue a assunção de uma representação identitária - nome, sobrenome, imagem de exibição, entre outros itens. A necessidade de atrelar uma identificação de autoria às atividades realizadas no site nos remete ao grupo de elementos coercitivos internos de que fala Foucault (2008). A importância da identificação do usuário é o momento em que ele vira autor, ou seja, o reconhecimento de sua individualidade, de sua existência singular como um "eu" concorre para limitar os acasos do discurso, permitindo a identificação do autor de um comentário, por exemplo, para fins de notificação ou advertência no caso de transgressão de alguma norma de conduta.

Os termos de serviço do *YouTube* (YOUTUBE, 2015a) preveem esse tipo de coerção quando versam sobre a criação de login e uso de nomes falsos ou pseudônimos. "Você jamais poderá usar a conta de outro usuário sem permissão. Ao criar sua conta, Você deve fornecer dados precisos e completos", diz o documento. Nesse sentido, se afigura o efeito de rarefação dos sujeitos que falam, descrito por Foucault por meio do chamado ritual: os indivíduos devem possuir qualificações para que possam falar.

Mesmo numa plataforma web com apelo à participação irrestrita, essas qualificações se evidenciam, por exemplo, na pressuposição de que o usuário é alguém idôneo e capaz de assumir a responsabilidade legal pelos dados pessoais apresentados. Outras qualificações apresentadas pelo site como necessárias ajudam a caracterizar um tipo ideal de usuário (SILVA; COSTA, 2014), tais como o respeito aos direitos autorais, a renúncia à comercialização não autorizada de itens ou produtos presentes no site, a promessa da não utilização de mecanismos automatizados para obtenção de acessos ou seguidores, entre outros.

A coleta de dados por parte do *YouTube* é, também autorizada e endossada pelo usuário nos termos definidos pelo Google, proprietário da plataforma. Isso corrobora nossas proposições acerca da centralidade da obtenção de grandes

volumes de informação como competência central na web semântica. Ressalte-se que o *YouTube* não garante a confidencialidade dos dados informados à plataforma, o que sugere sua utilização por terceiros para fins como propaganda, por exemplo. Por essas razões, acreditamos haver uma sutil - uma vez que muitos usuários não se dedicam à leitura dos termos de serviço das plataformas das quais usufruem -, ainda que decisiva, interferência institucional naquilo que Foucault denomina de procedimentos de exclusão, não sendo diferente no caso do site *YouTube*.

Ainda a respeito dos procedimentos de exclusão, cabe observar a presença das potencialidades de interdição ["não se tem o direito de dizer tudo, que não se pode falar de tudo em qualquer circunstância, que qualquer um, enfim, não pode falar de qualquer coisa" (FOUCAULT, {1969} 2010, p. 9)] e separação/rejeição no site. Os usuários devem compreender a existência de infrações e são convocados a evitar reincidência em condutas inadequadas. "O *YouTube* cancelará o acesso do Usuário ao Serviço se, em circunstâncias adequadas, o usuário se mostrar um infrator contumaz. Infrator contumaz é o Usuário que foi notificado de sua atividade infratora mais que duas vezes." (*YOUTUBE*, 2015a). Um detalhamento dessas infrações pode ser encontrado no documento denominado de Diretrizes da comunidade (*YOUTUBE*, 2015b). Entre elas, figuram a apresentação de conteúdo de nudez ou sexual, conteúdo prejudicial ou perigoso, violento ou explícito, que infrinja direitos autorais, que incite ao ódio, ameaças, spams, metadados enganosos ou golpes. Além disso, há detalhamento das condições para usufruto de serviço pago (*YOUTUBE*, 2015c), entre outras normas.

O segundo grupo de procedimentos de controle discursivo apontado por Foucault inclui o comentário, o autor e as disciplinas. Acerca do autor, tecemos algumas considerações sobre a exigência da assunção de uma individualidade não-anônima como condição para ingresso na plataforma. A respeito do comentário, Foucault ressalta que seu papel é "dizer enfim o que estava articulado silenciosamente no texto primeiro" ([1969] 2010, p. 25). Embora reconheçamos que tal propósito se adéque à utilização prática das seções de comentários em sites da web - e o *YouTube* não foge à regra -, ponderamos que o comentário se apresenta, em nosso universo de estudo, como um procedimento facultado aos usuários e sujeito às normas de exclusão já aludidas, estando circunscrito pela constatação de que nem tudo pode ser dito.

Já em relação ao terceiro grupo de procedimentos de controle (ritual, sociedades do discurso, doutrinas e apropriação social dos discursos), cabe ressaltar o aspecto ritualístico que envolve a obtenção, por parte dos usuários do *YouTube*, do direito de falar, ao qual já aludimos anteriormente. Por sua vez, a doutrina "liga os indivíduos a certos tipos de enunciação e lhe proíbe, conseqüentemente, todos os outros; mas ela se serve, em contrapartida, de certos tipos de enunciação para ligar indivíduos entre si e diferenciá-los, por isso mesmo, de todos os outros" (FOUCAULT, [1969] 2010, p. 43) Esse aspecto merece nosso exame, dado que sinaliza para os tipos de discurso que se associam, por exemplo por meio de comentários, a discursos-fonte de naturezas distintas.

3.2 Agência automatizada e funcionamento dos enunciados

Até aqui, referimos à atividade de sujeitos presumindo se tratar unicamente de pessoas. Contudo, no exemplo anterior tomado para uma breve análise, há que se considerar como o acesso e a aparição desse enunciado são facultados por motores de busca automatizados, configurando um tipo de agência não exclusivamente humana. No caso da interface em análise, é possível perceber a presença de um mecanismo de busca no segmento superior. No exemplo referido na Figura 5, os termos de busca "marcelinho lendo carta temer" foram utilizados para que a página de vídeo fosse visualizada. Outros termos, como "carta temer" exibem este vídeo entre os primeiros resultados, num universo de cerca de 11.900 resultados³⁸.

Por que tais apontamentos são relevantes? Entre outras coisas, pelo fato de que esses mecanismos de busca, catalogação e metrificação são capazes de atribuir relevo a certos enunciados em detrimento de outros. Ou seja, na disputa pelo direito de dizer a que alude Foucault, esses mecanismos desempenham um papel – no caso em questão, estabelecendo critérios para que alguns enunciados atinjam o status de resultados mais prováveis para a busca de um dado interagente. Certamente a atribuição de relevância a certos enunciados tem como elemento fundamental o acúmulo de buscas realizadas por pessoas, além de outros requisitos definidos pelos proprietários dos sites web onde tais buscas ocorrem.

³⁸ Buscas realizadas de duas formas: com e sem login na plataforma *YouTube*.

Aqui, reafirma-se a vocação da interface para desempenhar o papel de metaforma (JOHNSON, [1997] 2001), ou seja, uma espécie de filtro capaz de organizar grandes quantidades de informação. A interface, no exemplo em tela, assume duas dimensões complementares: a) de espaço organizador de outras práticas discursivas e b) de ponto de confluência de um sem-número de atores cujos rastros se inscrevem na interface. O que nos autoriza a dizer que a interface se caracteriza como uma instância de controle discursivo, circunscrevendo a presença de certos atores (no caso do *YouTube*) e também os tipos de rastros que esses atores poderão deixar.

Nesse sentido, o uso do léxico aponta para uma coincidência entre os termos que designam o enunciado em questão e aqueles que permitem mapeá-lo no sistema de buscas do site *YouTube*. Os formuladores de estratégias de produção de conteúdos para redes sociais da internet designam por SEO (Search Engine Optimization, ou Mecanismo de Otimização de Buscas) um conjunto de regras, aplicáveis à escrita de textos e de códigos de páginas web destinado a potencializar a *performance* de uma dada página em motores de busca. Em outras palavras, unidades de discurso como o vídeo *Marcelinho lendo a carta do Temer* estão sujeitas a esse tipo de enquadramento.

Ainda que não tenha endereçado suas reflexões para práticas discursivas oportunizadas pelo advento dos computadores e outros dispositivos digitais, Foucault ([1969] 2010) nos legou uma considerável contribuição ao fixar o enunciado como uma função que depende: a) da existência de uma instância de diferenciação da qual emanam as condições de seu aparecimento como frase, proposição ou outra unidade de valor gramatical ou lógico; b) de uma relação *sui generis* com um sujeito, isto é, a existência de um ou mais indivíduos que reúne(m) as condições para ocupar o papel de sujeito de um enunciado; c) da existência de um domínio ou campo associado, que permite atribuir ao enunciado um contexto e um horizonte de expectativas³⁹; d) de uma existência material.

Dessas condições, uma nos parece especialmente digna de comentário. A primeira é aquela que situa o sujeito como “lugar determinado e vazio” (FOUCAULT, [1969] 2010, p. 105) a ser preenchido de forma variável, conforme as condições de produção de um dado enunciado, bem como de seu campo (ou campos) de

³⁹ Aqui Foucault se aproxima de Bakhtin ao assinalar a importância dos enunciados preexistentes para a apreensão desse campo associado.

pertencimento. Essa proposição se apresenta como importante pois fixa o sujeito como um espaço a ser preenchido não necessariamente por um único indivíduo, como ocorre quando identificamos o indivíduo real que articulou ou escreveu uma frase. Trata-se de determinar qual a posição que deve ocupar todo e qualquer indivíduo para se qualificar como sujeito de um dado enunciado.

Essa consideração do sujeito como uma função difusa, mutável (podendo permanecer a mesma em uma série de enunciados ou se modificar em cada um deles) e potencialmente coletiva nos parece suficientemente operacional para abrigar as novas funções-sujeito que emergem em discursos da web semântica, a exemplo do que ocorre nas interfaces sensíveis ao acúmulo de rastros deixados por seus usuários.

E que função-sujeito seria essa, no caso em questão? Podemos encontrar algumas pistas em Johnson ([1997] 2001), como a ideia de que as interfaces gráficas computadorizadas paulatinamente se aproximam de “um indivíduo, com um temperamento, uma aparência física, uma aptidão para aprender” (p. 129). Como o próprio autor observa, porém, nem sempre as interfaces se apresentam como uma entidade personificada ou antropomorfizada. Caixas de diálogo, navegadores ou mesmo documentos de texto traduzem a finalidade primordial da interface de servir como uma espécie de **agente delegado** a serviço de um usuário.

Figura 8: página inicial do *YouTube* no aplicativo para o smartphone Iphone



Fonte: Reprodução

A Figura 8 apresenta a tela inicial do aplicativo *YouTube* para dispositivos móveis. Trata-se de um aplicativo instalado num smartphone Iphone, cujo uso está condicionado ao *login* de um usuário registrado. Nesta tela, é possível perceber como a interface do aplicativo organiza a experiência do usuário num sem-fim de vídeos disponíveis para acesso. A atividade de busca surge como elemento saliente neste momento inicial, sinalizada por meio de um ícone de lupa na faixa superior da página. No entanto, do ponto de vista da quantidade de espaço ocupado na página, são mais evidentes os itens que assinalam a existência de uma delegação para que a interface organize, rearranje e faça inferências a partir das experiências prévias de um usuário.

A interface, como se percebe, não é uma entidade neutra, tampouco invisível ou insensível às práticas daqueles que dela usufruem. De posse de grandes quantidades de dados de um sem-número de usuários, ela permite que os usuários se presentifiquem numa experiência de uso personalizada, metrificada e vigiada, o que autoriza pressupor a existência de um sujeito (ou função-sujeito) que corresponde a uma esfera institucionalizada, corporativa, a quem interessa manter dados dos usuários e manipulá-los de forma a maximizar a quantidade de tempo e de recursos dispendidos por esses usuários na plataforma.

Essa delegação, como chama atenção Johnson ([1997] 2001), se caracteriza por ser oblíqua e dotada de certa burocracia. Ou seja, não é facultado ao usuário o direito de fazer tudo o que deseja. De fato, a interface web à qual fazemos referência funciona como um modo de interpretar, de dar a conhecer ou de ocultar dados armazenados nos servidores de um dado endereço. Desse modo, funciona a um tempo como instância de controle, aos moldes aludidos por Foucault, e também coloca em funcionamento um princípio dialógico de funcionamento da linguagem, tal como Bakhtin preconiza, seja por meio de referências mais explícitas, seja por estabelecer vincular contingentes numerosos de enunciados por meio de elos mais sutis – afirmando uma predisposição associativa de sujeitos que, numa cosmovisão intersubjetiva, parecem vocacionados a comunicar em rede.

3.3 Breve sumário da discussão

Neste capítulo, discutimos a partir de uma revisão bibliográfica alguns postulados que permitem discutir as interfaces como uma prática discursiva.

Inicialmente, discorreremos sobre as noções de discurso e enunciado, entendidas como unidades mais elementares das práticas discursivas. No bojo dessa revisão bibliográfica, buscamos compreender se é possível tratar de práticas discursivas efetivadas a partir da agência não-humana.

Evidentemente, o entendimento de enunciado admite múltiplos olhares e nos parece importante, numa revisão conceitual minimamente cuidadosa, dar conta das contribuições mais capitais. Nesse sentido, nos ocupamos de examinar, em primeiro plano, as ideias de Mikhail Bakhtin (Voloshinov) e Michel Foucault. Como demonstram Araújo; Lima-Neto (2015), ao esboçarem uma diacronia da noção de enunciado nas ciências da linguagem, é possível identificar, em primeiro lugar, uma bipartição entre enunciado e enunciação, importante para a discussão aqui empreendida. Esses conceitos caminham *pari passu* e, não raro, suas fronteiras se apresentam difusas.

A começar por Bakhtin. O tradutor Paulo Bezerra, em *Estética da Criação Verbal* ([1979] 2006), lembra que Bakhtin, nos originais russos, não diferencia os termos “enunciado” e “enunciação”, sintetizando ambos em uma única palavra, *viskázivanie*. Já em *Marxismo e Filosofia da Linguagem* ([1929] 2009) há o desdobramento do termo nas duas palavras em português. Outros autores, como Benveniste (1989), buscam detalhar a enunciação como atividade de apropriação individual da linguagem, capaz de deixar marcas linguísticas como os dêiticos de pessoa.

Neste capítulo, enfatizamos o conceito de enunciado por considerar que a atividade de apropriação da linguagem encontra-se pressuposta nesse construto, uma vez que, tanto para Foucault quanto para Bakhtin, há sujeitos implicados e, mais do que isso, há marcas da circulação social que permite vislumbrar a linguagem em uso. Na Tabela 6, a seguir, apresentamos características dos enunciados conforme Bakhtin e Foucault, das quais nos servimos para descrever a interface do site *YouTube*.

Tabela 6: Concepções de enunciado e aproximações entre Foucault e Bakhtin

Enunciado em Bakhtin	Enunciado em Foucault
Sujeito do enunciado: falante real, incorporado a práticas comunicativas que pressupõem a presença de outros	Sujeito do enunciado: uma ou mais pessoas capazes de assumir um papel de agência em relação a um enunciado ou vários

Limite ou peculiaridade do enunciado em relação a outras unidades: conclusibilidade/exauribilidade e alternância entre sujeitos	Limite ou peculiaridade do enunciado em relação a outras unidades: função-sujeito, materialidade, princípio de diferenciação e existência de um domínio associado
Circulação social: por meio de gêneros	Circulação social: pressupõe uma materialidade

Fonte: Bakhtin ([1979] 2006) e Foucault (2010)

Como última reflexão deste segmento do trabalho, arriscamos a afirmar que não reconhecemos um modo de enunciação digital, como pontuou Xavier (2002), mas sim um modo de enunciação interativo, socialmente circunscrito e capaz de instaurar um movimento associativo – em outras palavras, um modo de enunciação em rede, que não é exclusividade das redes sociotécnicas ou de outras tecnologias digitais de comunicação e informação, mas tão somente potencializado por ditas redes.

Em tempo: a expressão modal “tão somente” não contempla uma nota de menosprezo, antes assinala nossa tentativa de atribuir às ideias de potencialização e continuidade as virtudes que lhes são intrínsecas. Como sugere Lemos (2007) ao dimensionar a chamada cibercultura, a reconfiguração é uma característica inerente dos fenômenos gestados a partir/com as tecnologias digitais de informação e comunicação. Podemos afirmar a esse respeito que se trata de admitir a ambivalência e a feição problemática da inserção social das tecnologias, não apenas aquelas surgidas no bojo da digitalização, mas a qualquer tempo.

Isso significa que as tecnologias mediam disputas de matiz simbólico, cultural, político e material já existentes antes do advento de tais ferramentas. Especificamente no que toca a essa questão, a da existência de um modo de enunciação digital, subscrevemo-nos à visada mais relativista de Lemos para ponderar que continuamos a enunciar, como temos feito desde sempre. No entanto, os investimentos semióticos necessários para tal são outros, atendendo a outras demandas enunciativas (LIMA-NETO; ARAÚJO, 2015), mas nada como uma ruptura sugerida na ideia de que existiria um regime de existência próprio das enunciações formuladas em meio digital.

Com Johnson ([1997] 2001, entendemos que as interfaces – aqui incluídas as interfaces da web semântica que são objeto de nosso interesse – desempenham o papel de agentes delegados, de forma semelhante ou análoga ao desempenho de uma estrutura organizativa ou seletiva de outra natureza, regida por normas e diretrizes, a exemplo da burocracia estatal ou de trabalho técnicos especializados.

Nas interfaces, essa delegação se traduz em práticas discursivas diversas, de natureza eminentemente humana, como a postagem de vídeos e comentários – tomando o site *YouTube* como referência – e também de feição automatizada, como é o caso da geração de listas de vídeos recomendados ou de resultados sugeridos em resposta a uma busca, além de atividades de ordenação de discursos, como ocorre com os comentários postados em um vídeo, exibidos conforme parâmetros preestabelecidos e vigentes a cada novo acesso a uma dada página.

No próximo capítulo, discutiremos como a interface enseja a ação dos diversos atores humanos e não-humanos nela presentificados. Para tanto, recorreremos a uma apropriação da noção de interface, além de apresentarmos os conceitos de rede, actante e agência conforme consignadas na Teoria Ator-Rede, buscando aproximá-los das condições de produção de discursos na chamada web semântica.

4 INTERFACE NA WEB SEMÂNTICA

Este capítulo promove uma discussão sobre o conceito de interface na web semântica, do ponto de vista de sua existência como uma entidade técnica, mas também da perspectiva de sua constituição como uma forma de intervenção social. O debate avança no sentido de caracterizar a interface como uma confluência de actantes, ela própria se constituindo num desses atores quando desempenha as funções de agente delegado, conforme sustentamos em nosso capítulo anterior. Aqui, sobressaem as contribuições da Teoria Ator-Rede (TAR), que advoga a favor de uma concepção de social surgida das associações entre actantes.

4.1 Maria, Samantha e outras sem nome: a interface na web semântica

Toda vez que Johannes Vermeer olhava para o mundo por intermédio da câmera obscura, conseguia enxergar mais precisamente cor e perspectiva. Graças a isso, pôde instituir um padrão de representação em suas obras. Esse episódio da antologia da arte figurativa, brevemente aludido em nossa Introdução, serve como uma metáfora da nossa capacidade de criar e lidar com objetos, uma faculdade comumente associada ao controle dos desígnios da natureza, que por sua vez é peça-de-resistência conhecimento e do desenvolvimento científico e tecnológico (MARICONDA, 2006).

A presunção da primazia do humano perante os mundos do inanimado e do irracional é um legado de uma guinada antropocêntrica cujas implicações se fazem notar em episódios tão contemporâneos – e díspares – quanto a regulamentação de um serviço de caronas compartilhadas em grandes cidades brasileiras (PALHARES, 2015) ou a tragédia ambiental causada por uma empresa de mineração em Minas Gerais (CRISTINI, 2015). Comum a ambos, a constatação de que cabe aos indivíduos, organizados em arranjos sociais validados (sindicatos, empresas, governos etc.), exercer controle não apenas sobre outros indivíduos, mas sobre recursos e ativos cuja circulação, usufruto e interdição é determinada, ou ao menos limitada, por sistemas abstratos, tais como as fichas simbólicas de que nos fala Giddens (1991) ao caracterizar a modernidade.

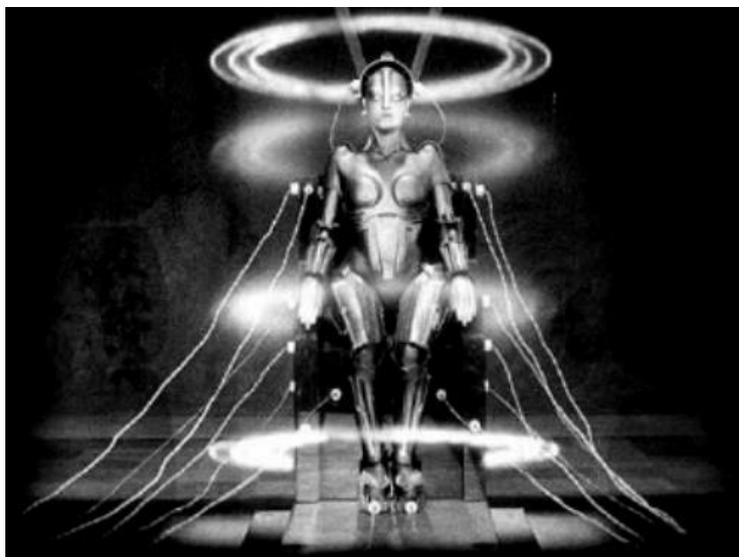
Ainda que o resultado do uso da prerrogativa de tomada de decisão exercida pelos indivíduos nos casos acima não seja isento de controvérsia, dificilmente se

questiona a presunção mais fundamental que é da alçada de uma *natureza humana* deliberar sobre tudo isso – sobre quase tudo, na verdade: de cães a iPhones, de defensivos agrícolas ao tecido dos uniformes dos jogadores de futebol, da antevisão de furacões ao preço das ações de uma empresa com filial em Mianmar.

Diante do exposto, parece controverso defender a existência de alguma autonomia no domínio dos objetos e formas não-humanas. Colocando a questão de melhor forma, até algumas décadas, esse domínio nunca se revestiu de muito interesse, dada a crença, mais ou menos universal, de que é possível subjugar-lo aos desígnios humanos. Essa narrativa, porém, sofre algum abalo justamente a partir da imaginação humana, capaz tanto de reinventar o mundo a partir do cientificismo, da técnica e da racionalidade, como também de conceber um novo lugar para esse aparato racionalizante – a exemplo das investidas de artistas no sentido de dar vida às máquinas e aos objetos em suas obras, seja na ficção científica, nas artes plásticas ou nas histórias em quadrinhos.

Assim, quando Maria, o robô do filme *Metropolis* (METROPOLIS, 1927, Figura 9) ganha vida diante de nosso olhar, de alguma forma estamos assentindo – após nos refazermos do choque inicial que imagens como essa tendem a produzir, caso nos coloquemos no lugar das plateias – a emergência de um mundo em que, sim, máquinas podem ter algo como uma vida própria, inclusive sobrepujar as faculdades que lhe foram inicialmente atribuídas, insinuando existir uma consciência onde se supunha haver apenas fios e circuitos.

Figura 9: Maria, o robô de *Metropolis*, de Fritz Lang



Fonte: Reprodução

Se o universo das criaturas tornadas vivas campeia no imaginário dos povos ocidentais há cerca de dois séculos, pelo menos⁴⁰, desde o advento dos computadores e outros dispositivos digitais essa presença parece ainda mais palpável. À maneira do que poderia antever um McLuhan ([1964] 1996), a técnica não apenas se sofisticava como um duplo do humano – a exemplo dos robôs supracitados – mas também passa a povoar espaços mais recônditos, como o corpo humano e as esquinas das cidades, como presenças discretas, em alguns casos pouco perceptíveis.

Chegamos ao ponto em que a vida segue imitando a arte, mas o inverso também ocorre. Quase 90 anos depois de *Metropolis*, a representação da máquina inteligente se torna quase potencialmente invisível aos olhos, passando a habitar circuitos e dispositivos informáticos. A inteligência das máquinas profetizada em filmes e romances se cotidianiza, posto que se imiscui em objetos e mesmo em formas humanas. Assim, pode-se falar em algo como tecnologia vestível, computação ubíqua e móvel (BONATO, 2003). Em *Ela* (JONZE, 2013), somos apresentados a um futuro próximo em que sistemas operacionais são acionados por comandos de voz e onipresentes em diversos dispositivos.

Figura 10: cena do filme *Ela* (2013)



Fonte: Reprodução

⁴⁰ Podemos mencionar como uma das primeiras representações de uma inteligência artificial o Frankenstein do romance de mesmo nome, escrito por Mary Shelley e lançado em 1818, sem prejuízo de outras representações já existentes nessa época.

No *frame* do filme exibido na Figura 10, o personagem Theodore (Joaquin Phoenix) conversa com o sistema operacional Samantha (voz de Scarlett Johansson) em uma versão futurista de um telefone celular, composta de um fone de ouvido e do *hardware* do telefone propriamente dito, guardado num bolso. Assim como Maria, em *Metropolis*, Samantha é uma representação antropomorfizada, a guardar certa iconicidade⁴¹ em relação a uma figura feminina. Mais do que obedecer a comandos, esse sistema operacional imaginado no roteiro do filme de 2013 é capaz de aprender continuamente por meio de sua presença no mundo, ao ser adquirido e instalado. Nas palavras da própria ‘personagem’, ao ser questionada por Theodore sobre como funciona:

Intuição. Quero dizer, o DNA de quem sou é baseado em milhões de personalidades dos programadores que me escreveram, mas o que me faz ser eu é minha habilidade de crescer através das minhas experiências. Basicamente, em todos os momentos eu estou evoluindo, assim como você. (JONZE, 2013, p.13. Tradução nossa⁴²)

Existem duas implicações dignas de registro neste breve manual de funcionamento de Samantha. A primeira é a inteligência auto-proclamada do sistema, que no trecho destacado anteriormente assume contornos de metadiscursos, isto é, uma forma de negociar significados com um interlocutor por meio de expressões auto-reflexivas⁴³ (HYLAND, 2005). Para além da capacidade de “falar sobre si mesma” como uma habilidade metadiscursiva, a interface, do ponto de vista dessa primeira implicação, é imaginada como um sistema dotado de certa autonomia cognitiva – a ilustração ofertada pelo filme é hiperbólica, ao vislumbrar Samantha como um ser dotado de subjetividade e outros predicados hoje não replicáveis maquinicamente.

A segunda o que se dá a conhecer, e o que se deixa de conhecer, por meio do tipo de acesso ao dispositivo facultado ao usuário – no exemplo em questão, a voz. Muita coisa em ambos os casos, diríamos, se tomarmos em conta uma primeira

⁴¹ Do ponto de vista dos sistemas semióticos, entre eles as línguas naturais, a iconicidade pode ser compreendida como um princípio de ordenação que consiste na capacidade de um signo ou conjunto de signos qualquer de espelhar ou representar de forma isomórfica uma realidade preexistente. A esse respeito, é especialmente fecunda a discussão realizada por Givón (1979, 1984, 1995, 2001) acerca do caráter motivado e icônico da língua.

⁴² No original: Intuition. I mean, the DNA of who I am is based on the millions of personalities of all the programmers who wrote me, but what makes me me is my ability to grow through my experiences. Basically, in every moment I'm evolving, just like you.

⁴³ Retornaremos a essa noção de metadiscursos em nosso Capítulo 5, dedicado à análise, por entendermos que se trata de um construto operacional para categorizar um certo tipo de relações entre discursos tornada possível na interface do *YouTube*.

definição de interface como estrutura que medeia a relação do ser humano com a máquina (JOHNSON, [1997] 2001), e considerarmos, como já sugerido em nosso Capítulo 3, que interfaces, uma vez investidas de uma delegação, filtram e dispõem de dados e informações de forma peculiar.

Assim, o que é *dito* por Samantha, ou melhor, o fato de que ela está apta a dizer alguma coisa, alternativamente a mostrá-la numa tela de LED por meio de um mascote num tutorial, parece enfatizar que a mediação entre humanos e máquinas é uma tomada de posição de um sujeito acerca do que, num tempo e espaço específicos, é possível, conveniente ou desejável tornar visível no escopo dessa relação de delegação.

São escolhas presididas por diversas sensibilidades dessa função-sujeito irreduzível a um único indivíduo: a do programador, de quem Samantha toma de empréstimo traços de personalidade e quem, de fato, torna operacional a presença mesma de uma ‘personalidade’ como atributo da interface; a da instituição/empresa que detém a prerrogativa de exploração proprietária do sistema operacional; finalmente, dos sentidos construídos acerca desse sistema por um discurso propagandístico destinado a posicioná-lo como mercadoria – fato expresso, no filme, na cena em que Theodore toma conhecimento do sistema operacional (“o primeiro sistema operacional artificialmente inteligente” [JONZE, 2013, p. 11]) por meio de um *display* de propaganda.

As duas hipóteses sobre as implicações dessa apropriação da técnica, bem expostas pela chave narrativa em *Ela*, dialogam conosco à medida que permitem delimitar um ponto de acesso a terminologias importantes para este trabalho, respectivamente: web semântica, tomada a partir do que se pode considerar uma inteligência das máquinas; e interface, entendida como estrutura de relação entre humano e máquina. Acerca delas nos detemos a partir de agora.

A expressão **web semântica** tem sua utilização inaugural num artigo da revista *Scientific American* em que Tim Berners-Lee, o inventor da *world wide web*, discute em parceria com James Hendler e Ora Lassila as possibilidades de desenvolvimento de ferramentas capazes de dotar a web de raciocínio mais sofisticado, em direção à uma “compreensão’ dos dados que elas (as máquinas) meramente mostram nos dias de hoje” (BERNERS-LEE *et al*, 2001, p.1. Tradução nossa⁴⁴).

⁴⁴ No original: “‘understand’ the data that they merely display at present”

O que Berners-Lee e seus parceiros anteviam eram operações de reconhecimento da atividade dos usuários e fornecimento de respostas sensíveis a essa atividade. “A web semântica fornece uma estrutura comum que permite compartilhamento e reuso de dados através dos limites de aplicações, empresas e comunidades” (WORLD WIDE, 2013. Tradução nossa⁴⁵). Para concretizar tal tarefa, as máquinas devem ser programadas para trabalhar de forma “desambiguada” (SIEGEL, 2010), isto é, sendo capazes de se sensibilizar a diversos contextos para atribuir significado aos dados, sem interpretações sobrepostas.

Nota-se, portanto, que o propósito da WS é o de fazer a máquina processar e compreender os dados presentes na rede de uma maneira muito semelhante ao modo como os humanos os percebem, isto é, com algum significado. Usuários conseguem distinguir, por exemplo, o dado “uma blackberry” (fruta) de “um blackberry” (dispositivo móvel). Para a máquina, sem um esquema semântico específico (o qual descrevemos mais a frente), ambos seriam dados absolutamente idênticos. Daí a idéia de “estarmos a ensinar a máquina a pensar” e a aprimorar a sua inteligência artificial (BERTOCCHI, 2010, p. 2. Grifo da autora)

Por sua vez, Breslin et al (2009) definem web semântica como “uma plataforma útil para conectar e realizar operações com uma diversidade de dados vinculados a pessoas-objetos recuperados de websites sociais heterogêneos”. Chama a atenção, nesse esforço de explicitação conceitual, aquilo que Lemos (2013) denomina de princípio de simetria⁴⁶ entre humanos e não-humanos e também o uso do termo **plataforma**, termo polissêmico cuja etimologia (deriva do francês *plate-forme*) remete à forma plana, pressupondo uma certa horizontalidade. Os sentidos atualmente atribuídos ao termo guardam certa relação com sua origem. Um exemplo é a conotação de colaboração e cooperação entre atores que a palavra adquire na área de pesquisa em saúde (TEIXEIRA, 2012)⁴⁷.

⁴⁵ No original: “The Semantic Web provides a common framework that allows data to be shared and reused across application, enterprise, and community boundaries.”

⁴⁶ Latour (2005, p. 76) enfatiza que a Teoria Ator-Rede, de onde vem a noção de simetria, defende não o estabelecimento de uma “absurda” simetria entre atores humanos e não-humanos, mas sim a não imposição de uma assimetria entre a ação humana intencional e um mundo material de relações causais.

⁴⁷ Nesta tese, utilizamos plataforma vislumbrando um campo semântico semelhante àquele habitado pela noção de rede, entendida como trama de associações entre atores/sujeitos. Assim, parece-nos aceitável a utilização desses termos para tratar do site *YouTube* neste trabalho, uma vez que se enfatizam tais associações e como elas incidem sobre a produção de discursos nesse site. A noção de plataforma como “hardware” (FOLDOC, 1994) enfatiza a dimensão técnica, nos parecendo menos operativa para nossos propósitos.

Segundo Bertocchi (2010), a lógica de funcionamento da web semântica se assenta em alguns princípios, a saber:

- **Web semântica como plataforma:** se relaciona com a ideia original de fornecer uma linguagem que expresse dados e regras de raciocínio sobre estes dados e que permita que as regras existentes sejam entendidas por qualquer sistema de representação de conhecimentos (BERNERS-LEE *et al*, 2001). Quanto mais dados relevantes são adicionados, mais os sistemas terão a capacidade de lidar com problemas de ambiguidade ou incompletude.
- **Agentes inteligentes e autônomos:** trata-se de sistemas computacionais capazes de interagir autonomamente para atingir os objetivos do seu criador. Entre os atributos dos agentes estão a autonomia, a reatividade (percebem o ambiente tomam as decisões), comportamento colaborativo, presença de objetivos, flexibilidade e capacidade de aprender – o que os aproxima, numa primeira análise, da noção de agência a ser discutida ainda neste capítulo. Segundo Bertocchi (2010), a web semântica possui vários agentes interagindo entre si, compreendendo, trocando ontologias, adquirindo novas capacidades racionais quando adquirirem novas ontologias e formando cadeias que facilitam a comunicação e a ação humana. A mesma autora alerta, contudo, para o fato de que a inteligência atribuída a esses agentes depende da delegação humana e deve ser supervisionada por comunicadores, aos quais cabe dar sentido aos dados, sem o que se constitui uma “web semântica totalitária” (BERTOCCHI, 2011, p. 3). Mais uma vez, invocamos o princípio de simetria plana para atacar essa problemática: humanos e objetos são capazes de promover associações, devendo ser considerados como atores indissociáveis.
- **Ontologias (padronização de vocabulários):** a ontologia é um documento (arquivo) que define formalmente as relações existentes entre os termos. Fornece sentido aos dados, mesmo que duas ou mais bases de dados não compreendam de uma mesma maneira os termos que possuem. Trata-se do vocabulário necessário para a comunicação eficaz entre os agentes e as páginas. Assim, termos com mais de um significado, tais como “manga” podem estar contemplados numa ontologia de forma que se possa determinar qual a conotação de “manga” num determinado contexto.
- **Linguagens de marcação:** além das ontologias, as linguagens de marcação servem para refinar a distinção entre termos. Atualmente, o HTML5 tem larga

utilização entre programadores para cumprir essa tarefa. Outro protocolo de marcação é o Resource Description Framework (RDF).

- **A web aumentada:** Significa contar com outros agentes – no caso, os usuários – para consolidar a inteligência das máquinas. Isso é possível, conforme Breslin *et al* (2009), com a utilização contínua dos sites, o que leva a um processo de retroalimentação em que os programadores podem ajustar o funcionamento das ontologias e, por tabela, permitir a exploração comercial de conteúdos.

Em suma, de um ponto de vista técnico, a web semântica seria uma reconfiguração da web com ênfase na precisão na recuperação de informação, enquanto de uma visada de apropriação cultural trata-se de uma plataforma em que o acesso contínuo, a inserção de grandes quantidades de dados (*big data*) e a comunicação com outros agentes é o caldo em que se formulam associações diversas e complexas.

Nesse sentido, é profícua a discussão empreendida por Pierre Lévy a partir da identificação de uma inteligência coletiva como oposta à inteligência artificial (LÉVY, 2015). Para Lévy, dotar as máquinas de mais inteligência deveria ter menos importância que dotar os humanos de mais inteligência com o auxílio das máquinas. O filósofo francês tem pesquisado o que chama de linguagem da inteligência coletiva, isto é, uma linguagem artificial que é manipulável por computadores e capaz de expressar as nuances semânticas e pragmáticas das línguas naturais, tendo por base processos de categorização de natureza cognitiva.

Minha ideia é usar um sistema de categorização universal que seria bastante flexível, como a linguagem natural; você pode dizer tudo o que quiser para descrever um documento. Você não é obrigado por qualquer tipo de regra a descrevê-lo de um jeito ou de outro. Mas todas as descrições são feitas na mesma língua, e uma língua que você não se obriga a aprender, porque você pode interagir com ela com a língua natural. E esta linguagem tem uma propriedade fantástica porque é um código algorítmico; é capaz de, em todas as frases, mostrar sua rede semântica interna, e computar as relações semânticas entre um texto e todos os outros textos com os quais está relacionado. (LÉVY, 2015. Tradução nossa⁴⁸)

⁴⁸ No original: “My idea is to use a universal categorization system that would be very supple like natural language; you can say anything you want to describe a document. You are not obliged by any kind of rule to describe it this way or another. But all the descriptions are made in the same language, and a language you are not obliged to learn, because you can interact with it with natural language. And this language has a fantastic property because it is an algorithmic code: it is able, for every phrase, to display its internal semantic network, and it computes the semantic relationships between a text and all the other texts it is related to.”

Autores como Beiguelman (2011a, 2011b) e Antoun (2015) também apontam esquemas alternativos de modo a buscar confrontar ou prevenir a primazia da inteligência maquínica em detrimento da humana. Enquanto Antoun reivindica uma internet das subjetivações ancorada nos recursos que os indivíduos possuem para insurgir-se contra os sistemas de sujeição, Beiguelman sugere a emergência de uma Internet das Pessoas, em que os corpos atuam também como campo semântico compatível com o das máquinas, implodindo a distinção entre real e virtual. Não muito longe, aparentemente, dos mundos em que habitam Maria, Samantha e outros dispositivos sem nome.

Mesmo num mundo como o que sugere Beiguelman, sobressai a previsibilidade da presença de algum tipo de camada mediadora entre os indivíduos e o mundo das máquinas. Tomando em conta essa constatação podemos definir **interface** como uma estrutura que medeia a relação do ser humano com a máquina (JOHNSON, [1997] 2001). Para Bonsiepe (1997, p. 12), “a interface revela o caráter de ferramenta dos objetos e o conteúdo comunicativo das interações”. Assim, é capaz de transformar sinais em informação interpretável. Essa primeira aproximação do conceito remete àquilo que Scolari (2004) denomina de instrumentalismo presente nas teorias da Interação Humano-Computador

que (...) consideram a interface uma simples extensão ou prótese do corpo ou a interação uma atividade natural e automática. Se trata, em definitivo, de superar o mito da transparência das interfaces, desmontando os complexos dispositivos semióticos que se escondem atrás da aparente automaticidade da interação (p. 31. Tradução nossa⁴⁹)

Filiamo-nos às considerações do autor na tentativa de demonstrar neste trabalho que interfaces são, como os discursos de forma geral, **opacas**. Isso significa dizer que operam, de forma transversal aos enunciados dessa prática discursiva, condicionantes externos à sua própria materialidade, como o pertencimento a formações discursivas a que alude Foucault (2010a, 2010b), nas quais se inscrevem marcas das relações de poder e das assimetrias sociais, entre outras. Nesse ponto, as abordagens críticas do discurso também demonstram utilidade como contraponto

⁴⁹ No original: “que (...) consideran la interfaz una simple *extensión* o *prótesis* del cuerpo y la interacción una actividad *natural* y *automática*. Se trata, en definitiva, de superar el *mito de la transparencia de las interfaces*, desmontando los complejos dispositivos semióticos que se esconden detrás de la aparente automaticidad de la interacción” (grifos do autor)

à mirada instrumentalista, por admitirem a incidência desses condicionantes sobre artefatos semióticos que aparentam transparência, e também por acolherem sistemas sógnicos nem sempre considerados nas abordagens linguísticas mais tradicionais. Vejamos, a esse respeito, a exposição de Kress (2010, p. 59) acerca do programa da Semiótica Social, cujas raízes estão na linguística crítica anglo-saxã:

Para resumir: a linguística fornecer uma descrição de formas, de suas ocorrências e das relações entre elas. A pragmática – e muitas formas de sociolinguística – nos diz a respeito de circunstâncias sociais, sobre participantes e os ambientes de uso e seus efeitos pretendidos. A semiótica social e a dimensão multimodal da teoria nos fala de interesse e agência; sobre (construção de) significado; sobre processos de construção de signos em ambientes sociais; sobre os recursos para construção de significados e seus respectivos potenciais como significantes na realização de signos-como-metáforas; sobre os significados potenciais de formas culturais/semióticas. (Tradução nossa⁵⁰)

Novamente, as questões deslocadas ao centro da cena dizem respeito ao papel dos sujeitos (“participantes”, “agência”) nos processos comunicativos e como eles repercutem nas práticas sociais às quais se acoplam – ou, em via inversa, como a vida social incide sobre os usos da linguagem e dos demais sistemas semióticos. Um passo importante nesse sentido reside na recusa do signo arbitrário defendida por Saussure, já sugerido na citação anterior quando se fala de signos-como-metáforas, ou seja, signos essencialmente motivados, pois se vinculam às intenções daqueles que os utilizam. Isso permite dizer, por exemplo, que o uso de um tempo verbal como o passado perfeito pode significar distância social (KRESS, 2010, p. 58).

Por essa razão, para Scolari (2004), mais importante do que a definição de interface (“a interface quer dizer tantas coisas que podemos fazê-la dizer tudo o quisermos”, p. 44, tradução nossa⁵¹) é a consideração do seu potencial significativo, algo que se pode vislumbrar a partir das metáforas por ela sugeridas. O autor sugere que o universo das tecnologias informáticas, como os demais campos emergentes em que há carência de conceitos explicativos, está povoado, desde sempre, de metáforas usadas para designar entidades e relações. Ancorado numa abordagem cognitiva,

⁵⁰ No original: “To summarize: *linguistics* provides a *description of forms*, of their *occurrence* and of the relations *between them*. *Pragmatics* – and many forms of *sociolinguistics* – tells us about *social circumstances*, about *participants* and *environments of use* and *likely effects*. *Social semiotics* and the *multimodal* dimension of the theory, tells us about *interest* and *agency*; about *meaning(-making)*; about *processes of sign-making* in social environments; about the *resources* for making meaning and their respective *potentials* as *signifiers* in the making of *signs-as-metaphors*” (grifos do autor)

⁵¹ No original: “La interfaz quiere decir tantas cosas que podemos hacerle decir todo que lo queramos.”

Scolari defende, com Lakoff; Johnson (1987), que metáforas, em seu poder revelatório, são parciais e se superpõem de modos, não raro, incoerentes.

Eco ([1984] 1995), por sua vez, destaca que as metáforas são instrumentos de conhecimento aditivo e não meramente substitutivo. Tanto porque inspiram uma rede de conceitos que lhe servem de amparo – a exemplo da metáfora de sociedade como organismo, que pode ser enriquecida com outras de inspiração orgânica – mas também porque suscitam a adoção de métodos e teorias específicas para sua investigação, a exemplo da metáfora conversacional, que convoca, prioritariamente, uma visada pragmática. No caso específico das interfaces, conforme observa Scolari, as metáforas empregadas servem para enfatizar modalidades específicas de interação – a exemplo do modelo de manipulação direta de objetos da década de 1980, ao qual corresponde uma metáfora instrumental.

O autor reconhece a existência de quatro metáforas nas interfaces, a saber:

- **Metáfora conversacional:** pressupõe um processo de interação resultante do contato entre seres humanos e os sistemas computadorizados, entendidos como sócios de um diálogo. Aqui se incluem os diálogos entre homem e sistema, comuns nas reflexões do pós-guerra sobre as técnicas; aqueles entre homem e objeto, oriundos da perspectiva de manipulação direta de objetos a partir da década de 80 (na qual se incluem agentes inteligentes, capazes de realizar tarefas específicas com “um relativo grau de autonomia” [SCOLARI, 2004, p. 54. Tradução nossa⁵²]); por fim, os diálogos do tipo homem-máquina-homem, em que os sistemas funcionam como intermediários.
- **Metáfora instrumental:** Scolari explica que a introdução das interfaces gráficas na computação pessoal, em 1984⁵³, correspondeu, num primeiro momento, a uma metáfora conversacional. Contudo, a presença massiva de objetos interativos na tela acelerou o nascimento da metáfora instrumental, o que se deve à já mencionada manipulação direta de objetos. Conforme o documento *Human Interface Guidelines* da Apple (1995, p. 5, *apud* Scolari, 2004, p. 59), “quando o usuário realiza uma operação, o impacto dessa operação sobre o objeto é imediatamente visível”. Do ponto de vista da metáfora instrumental, o

⁵² No original: “un relativo grado de autonomía”

⁵³ Ano em que foi lançado o primeiro modelo Macintosh.

programa informático é uma caixa de ferramentas sobre a qual o usuário possui controle.

- **Metáfora da pele:** enfatiza o caráter superficial e cosmético da interface, estabelecendo que a interface deve ser *desenhada*. Esse aspecto externo, por assim dizer, da interface, poderia determinar o sucesso ou o fracasso de um produto. Embora a concepção de desenho industrial tenha perdido o caráter exclusivamente cosmético, “tampouco podemos negar a importância dos revestimentos exteriores numa cultura onde o valor da profundidade perdeu peso perante a superfície das imagens” (SCOLARI, 2004, p. 68. Tradução nossa⁵⁴). Desse modo, a interface é entendida como uma espécie de membrana osmótica ou uma camada de pele, que permite acesso e adaptação a um dispositivo, bem como é capaz de indicar sua função – aqui, aproxima-se da noção de *affordance*⁵⁵ de J. J. Gibson (1987)⁵⁶.
- **Metáfora espacial:** consiste em considerar a interface como um lugar ou espaço frequentado por seus usuários e onde os usuários podem realizar as atividades que desejam. Essa metáfora também contempla a atribuição de um significado teatral à interface, que se assemelha a uma *mise-en-scène* em que o designer ganha contornos de diretor. Comunidades virtuais, jogos e museus virtuais na web ajudaram a popularizar a metáfora espacial, por meio da qual comumente expressamos nossas experiências com máquinas digitais (‘navegar’ na web é um exemplo). Scolari (2004, p. 71, tradução nossa⁵⁷) adverte que “a medida que a cibercultura se infiltra em nossa vida e nossos corpos simulados passam mais tempo nestes não-lugares virtuais, mas difícil

⁵⁴ No original: “tampoco podemos negar la importancia de los revestimientos exteriores en una cultura donde el valor de *profundidad* ha perdido peso frente a la *superficie* de las imágenes” (grifos do autor)

⁵⁵ A discussão sobre *affordance* aqui referida tende a enfatizar os objetos como possuindo “oportunidades de ação” para usufruto humano, estabelecendo desse modo uma assimetria entre os atores humanos e não-humanos – assunção que é rejeitada, como veremos, pela Teoria Ator-Rede.

⁵⁶ Aqui, destacamos como contribuição, ainda que vinculada a problemáticas distintas das elencadas por Scolari, os apontamentos de Ferraz (2010) sobre o estatuto da pele na cultura contemporânea, na qual a pele corporal é, em si, um repositório de afetos e também um meio de comunicação, possuindo valor para a identificação daquilo que, em tese, se localiza na profundidade.

⁵⁷ No original: “A medida que la cibercultura se infiltre en nuestra vida y nuestros cuerpos simulados pasen más tiempo em estos no-lugares virtuales, más difícil resultará escapar de la metáfora espacial para tratar de describir estas nuevas realidades y experiencias”

será escapar da metáfora espacial para tratar de descrever essas novas realidades e experiências”.

A descrição das interfaces feita por Scolari (2004) se aproxima, portanto, de uma visada sócio-semiótica (KRESS, 2010), em que elementos verbais e não-verbais confluem na direção de sistemas semióticos complexos. Desse ponto de vista, os signos se organizam de forma icônica, isomórfica, portanto mais inclinada à motivação. No caso das interfaces da web semântica, esse isomorfismo parece se orientar no sentido de afirmar, em certa medida, as feições sociabilizantes da interface, à maneira do que Scolari (2004) denomina de metáfora conversacional, potencializada por outros atributos como o caráter metrificado, utilitário, individualizante e permissivo em relação às práticas de vigilância lateral. Isso ajuda a justificar a centralidade da categoria interação em nossa análise, um entendimento tributário das próprias práticas de design de interface, em que é comum a menção a termos como “interação humano-computador” ou “interação humano-máquina” (MYERS et ali, 1996)⁵⁸.

Blythe; Cairns (2009) afirmam que o *YouTube* e outros sites web oferecem vastas oportunidades para o estudo da interação humano-computador (HCI). Primo (2000) apresenta um entendimento de da relação homem-máquina que busca aproximações com os estudos de interação interpessoal como os de Fisher (1987) e Watzlawick et al (1967). Em sua proposta de estudo dos eventos de interação observados no uso dos dispositivos digitais, distingue duas tipologias: interação mútua e reativa.

Para Primo, interações mútuas são aquelas mais próximas da conversação interpessoal, por possuírem caráter recursivo, baseado na negociação, dinâmico e avesso a roteiros preestabelecidos. Já as interações reativas são lineares, fechadas a negociação e baseadas numa relação determinística de causa e efeito. Esses dois modelos de interação não são mutuamente excludentes, podendo conviver numa mesma interface. A partir da chamada web 2.0 (O'REILLY, 2005), cresce o estímulo às práticas de conversação, participação e geração de conteúdo, redundando numa maior visibilidade dos eventos de interação mútua.

Segundo Buie; Blythe (2013), os sites em que o conteúdo gerado por usuários (*user-generated content*) é a matéria-prima principal oferecem aos pesquisadores de

⁵⁸ Realizamos outras considerações a esse respeito no Capítulo 5, dedicado à análise de dados.

muitos campos acesso sem precedente a dados primários, como os usos da plataforma para fins diversos, e os comentários realizados por usuários. Esse entendimento é reforçado por Zago; Polino (2015) em suas considerações sobre interfaces digitais. As autoras assinalam que, desde a popularização do conceito de web 2.0 (O'REILLY, 2005) os sites se tornam “dinâmicos e voltados à participação” (ZAGO; POLINO, 2015, p. 90). É quando os usuários passam a dispende mais tempo em comunidades *online*, muito mais do que na primeira fase da web. As autoras identificam o que denominam de interface social como uma marca distintiva desse tipo de comunidade, uma vez que as interfaces sociais são voltadas para a interação mediada por computador, como a verificada em sites de rede social.

Ellison e Boyd (2013) definem sites de redes sociais como plataformas de comunicação em rede nas quais os participantes mantém perfis pessoais com material fornecido por eles, por outros usuários ou pelo sistema; podem articular publicamente conexões que podem ser vistas e sofrer interferência de outros usuários; por fim, podem consumir, produzir e/ou interagir com fluxos de conteúdo gerado por usuários provido por suas conexões no site.

Considerando essa definição, Zago; Polino (2015) elencam as seguintes características das interfaces sociais:

- Perfil: página que representa o indivíduo
- Conexões: relações estabelecidas entre os perfis numa interface social
- Fluxo de conteúdos: espaço onde são mostradas as últimas atualizações dos usuários
- Linguagem próxima do usuário: Usada como forma de alavancar a participação
- Incompletude: deixam-se elementos em aberto para tornar possível a participação do usuário, “completando esses espaços” (idem, p. 95)
- Imersão: característica menos tangível, diz respeito à permanência dos usuários consumindo os conteúdos dinâmicos dentro da interface

Em nosso entendimento, há algumas ressalvas a essa caracterização, a começar pela própria denominação interface social. A que social se está fazendo referência neste caso? Possivelmente a uma perspectiva do social como ‘macro’ ou como um estado preexistente de onde emanam as associações (e não o inverso). No entanto, não há explicitação a esse respeito. Como ponderamos no tópico a seguir, o

social reside nas associações e não preexiste a elas. A relação de características suscita alguns questionamentos. O que seriam esses elementos em aberto que caracterizam a incompletude? De um ponto de vista bakhtiniano, como exposto em nosso Capítulo 3, os enunciados de forma geral se caracterizam por uma orientação ao outro, constituindo-se como unidades de comunicação que se organizam como elos de uma corrente a partir de um princípio dialógico. Assim, não parece cabível que o privilégio da incompletude seja uma exclusividade dos elementos das interfaces sociais; de fato, o dialogismo é uma marca da linguagem em uso, tanto nas interfaces sociais como em quaisquer outras.

Em relação ao aspecto imersivo das interfaces sociais, esse parece um ponto controverso em razão de sua vagueza. Um portal web, um internet banking ou um site de vestidos de noiva pode se constituir numa interface imersiva a depender dos interesses dos usuários. Lévy (1999) já postulava, antes da web 2.0, a existência de leitores de matizes opostos: os caçadores, cientes do que estão procurando na web, e os pilhadores, aqueles que vagam sem rumo. Em tempos de curadoria de conteúdo, a leitura de uma lista no site *Buzzfeed* pode ser uma atividade imersiva, de considerável potencial associativo, sem que para isso o *Buzzfeed* necessite possuir os demais atributos das interfaces sociais. Semelhante imprecisão acomete o item dedicado à linguagem, que é descrita como “próxima do usuário”. O que significa proximidade, exatamente? Coloquialidade? Polidez? Afetividade?

Pouco ou nada se diz, na categorização em tela, sobre o fluxo de conteúdos e como, nesses espaços, eles conformam lógicas próprias e personalizadas em função da ação de mecanismos de ordenação e hierarquização presentes na interface – essa sim uma característica distintiva de muitos sites web que congregam indivíduos cujo acesso é condicionado pelo *login* em uma conta ou perfil. Por fim, sobre as conexões: apenas os perfis podem efetivá-las? O que dizer sobre as práticas de recuperação de informação efetuadas por agentes automatizados, por exemplo? Elas não configurariam conexões ou intermediações, uma vez que colocam um usuário em contato com o conteúdo (e, portanto, com o perfil) de outros?

As ressalvas feitas a essa definição de interface social propulsionam nossa reflexão a seguir acerca de algumas balizas teóricas da Teoria Ator-Rede (TAR), que entendemos capazes de propor uma mirada alternativa à visão estrutural que permeia o raciocínio de Zago; Polino (2015). A TAR, neste trabalho conjugada com teorias do discurso, também nos parece útil para rediscutir os eventos desencadeados por itens

de interação reativa (PRIMO, 2000), aos quais aludimos há pouco, como dotados de um certo contexto e não encerrados na relação determinística que lhes caracteriza.

Abordaremos as noções de ator, agência e rede de forma a refinar a concepção de interface como agente delegado apresentada em nosso Capítulo anterior.

4.2 Agentes em rede

No início deste capítulo, realizamos breves apontamentos sobre como se pode perceber, ao longo da história humana, as tentativas sistemáticas de domínio e controle dos recursos e eventos da natureza, uma tarefa hercúlea que lega avanços científicos e tecnológicos, ao mesmo tempo que evidencia tomadas de decisão questionáveis. Sugerimos que essa atitude humana perante a natureza se torna mais visível a partir da consolidação das ciências, na Modernidade, e que ratifica um ponto de vista antropocêntrico sobre a vida em nosso planeta – com o que queremos dizer que o homem se deslocou ao centro da cena e, ao que parece, não demonstra disposição em sair dele.

Não é difícil deduzir que tal arranjo incide diretamente sobre a produção científica, ao longo de todo esse tempo, implicando, por exemplo, num modelo de sociologia restrito às organizações humanas. A esse respeito, disserta Di Felice (2013):

Com a exceção de pouquíssimos autores, que buscaram complexificar o estudo da sociedade estendendo a dimensão do social no âmbito das ciências biológicas, como Gabriel Tarde, os pressupostos epistêmicos das ciências sociais permanecerá circunscrito (*sic*) ao âmbito humanista, ou seja, ao âmbito da narrativa europeia sobre o humano, helênica antes, cristã depois e iluminista e racionalista nos séculos XVIII e XIX (p. 13)

O edifício antropocêntrico erguido pelo homem moderno se alicerça, conforme Marchesini (2002), na pretensão de uma auto-fundação do homem (antropoiética), na concepção do homem como entidade de medida e interpretação do mundo e, por fim, no postulado de uma pureza essencialística na valoração da relação entre homem e tecnologia. Contudo, no percurso possibilitado pela emergência das tecnologias digitais, ficam mais evidentes, conforme Di Felice (2013), os limites das interpretações e das narrativas sociológicas sobre o social, em que se deixa de considerar a contribuição dos não-humanos para a construção das agregações coletivas.

Sensível a essa problemática, Buzato (2013) assinala a legitimidade de perguntar ‘o que as tecnologias estão fazendo conosco?’, um questionamento que se soma ao mais habitual – e antropocêntrico – ‘o que estamos fazendo com a tecnologia?’. Equiparar as duas questões coloca em relevo o princípio de simetria entre humanos e não-humanos, um primeiro e fundamental postulado da TAR, que busca redefinir as bases da sociologia como “traçado de associações” (LATOURE, 2005).

Nesse sentido, ela (*a TAR*) é uma sociologia da mobilidade (já que de fato tudo está a ser feito, remontado, reagrupado) que busca descrever e analisar os entrelaçamentos em via de se fazer, a circulação da agência antes das estabilizações, compreendendo os atores (humanos e não-humanos) neles mesmos como mônadas, redes, eventos dinâmicos. Esses eventos, mediações, inscrições e delegações são analisados e descritos em suas controvérsias, momentos polêmicos em que as associações estão se fazendo e que o “social” pode aparecer e mostrar as suas facetas (ética, moral, política, moral, científica, tecnológica...) (LEMONS, 2013, p. 25)

A TAR se pretende útil especialmente à compreensão dos meandros da cultura digital, para a qual se transferiram, em grande medida, as controvérsias a que alude Lemos, bem como todo o movimento associativo nelas implicadas. Em nosso Capítulo 3, quando discutimos a noção de enunciado, buscamos assinalar a inclinação de autores como Bakhtin ([1979] 2006) a considerar a comunicação como um processo edificado, sobretudo, por relações, expressas no endereçamento dos enunciados para outros interlocutores. Obviamente, alinhar discussões realizadas sob chaves epistemológicas tão distintas requer cuidado. Esse é, certamente, o ônus de uma pesquisa como esta, que assume surgir num espaço fronteiro entre diferentes disciplinas. Há, contudo, o bônus: tais aproximações não são apenas legítimas, como desejáveis, tomando como justificativa a capacidade de diferentes matrizes teórico-metodológicas em revelar diferentes aspectos das problemáticas de interesse do pesquisador.

Feita essa ressalva, chamamos a atenção para o fato de que temos voltado nossas lentes a aspectos que se interseccionam nas teorias do discurso e nas teorias *associais* (como a TAR se proclama): **a atividade dos sujeitos e as relações entre eles** são, em nosso entendimento, os mais proeminentes deles. Nesta parte de nosso trabalho, olhamos para esses atributos adotando como aparato de observação linhas de discussão oriundas da sociologia, como que ratificando, justamente, uma perspectiva tridimensional de discurso tal qual formulada por Fairclough (2001):

existem, num nível mais imediato, textos, aos quais se superpõem práticas discursivas e, por sobre essas, práticas sociais.

É certo que, ao discutir agentes, agência e rede, como faremos a seguir, estaremos tratando de aspectos concernentes tanto às práticas discursivas quanto às práticas sociais; o que se modifica é o modo de referir a elas, usando um vocabulário mais próximo dos estudos do discurso, no capítulo anterior, e um mais próximo do marco sociológico e dos estudos da cibercultura, neste caso.

Já sugerimos neste trabalho uma definição de interface como agente delegado, baseada em Johnson ([1997] 2001). Mas no que consiste, exatamente, um agente? A variedade de contextos em que o termo pode ser usado (linguagem, administração, medicina, entre outros) impõe recortes. Contudo, sua conotação mais universal parece relativamente transparente, considerada a pouca flutuação semântica desde o latim, língua em que surge, até os dias atuais: um agente é aquele que leva a cabo alguma ação. Seu componente lexical fundamental é *agere*, algo como mover, fazer atuar ou levar adiante.

Interessa-nos, sobremaneira, aclarar o sentido que esse termo adquire quando consideradas as especificidades de nosso objeto de pesquisa, as interfaces da web entendidas como prática discursiva. É útil, nesse sentido, e mais uma vez, a contribuição de Johnson ([1997] 2001) quando recupera alguns marcos históricos ligados a essa definição, bem como propõe uma classificação dos agentes presentes em interfaces digitais.

Para o autor, as interfaces gráficas criadas a partir dos anos 1990 inauguraram um modo de organização dos dados mais próxima de um indivíduo, com um temperamento, uma aparência física e uma aptidão para aprender. Algo mais próximo das metáforas conversacional e instrumental apontadas por Scolari (2004) e mais distante de uma concepção espacial que vigorava anteriormente. Johnson denomina de agente essa representação antropomorfizada dos dados contidos na interface, embora admita que os agentes nem sempre assumem tais feições, a exemplo dos navegadores web, das caixas de diálogo e dos documentos de texto.

Figura 11: Detalhe do vídeo *The Knowledge Navigator* (1989), lançado pela Apple



Fonte: Reprodução

Em 1989, a Apple lançou um vídeo denominado *The Knowledge Navigator* (O Navegador do Conhecimento), no qual apresentava um assistente digital, trajando gravata borboleta, cumprindo ordens de um humano, um professor que necessitava investigar bases de dados em seu computador para um trabalho. Essa representação não parece muito distante das tipologias de actantes das narrativas propostas por Greimas; Courtés (s/d) e outros autores – poderia ser entendido como um *ajudante* ou, nas palavras de Johnson, um “criado digital” ([1997] 2001, p. 129). Também demonstra ser recorrente a premissa de que, quanto mais próxima um ser humano a interface estiver, mais eficientemente ela trabalhará – *Ela*, em 2013, demonstra um raciocínio muito semelhante.

O assistente – seja ele um mordomo ou uma jovem garota – é concebido como capaz de realizar tarefas a seu modo, sujeitando o seu proprietário a uma certa dose de idiossincrasia. A antropomorfização de um agente como a interface não o torna humano – são muitas as lacunas nesse sentido, como a ausência de atributos anímicos ou uma consciência. Contudo, ela nos diz do próprio orgulho dos criadores de hardware e software acerca de seus inventos, o que se justifica porque tais inventos foram capazes de demarcar um espaço relativamente autônomo de atuação, em que os humanos passam a não ter ingerência a partir de certo ponto. Acreditamos ser essa uma baliza do funcionamento das interfaces da web semântica: são programadas para mostrar ou ocultar conforme parâmetros definidos por humanos, porém operando

numa escala e numa velocidade dificilmente alcançáveis por esses de forma analógica ou sem a convocação daqueles agentes.

Três tipos de agentes são descritos por Johnson ([1997] 2001) no que toca ao papel das interfaces. Todos são grafados com as aspas que seguem:

- **Agente “pessoal”**: se instala no disco rígido do computador (ou outro dispositivo) de modo a monitorar o comportamento do usuário e “ajudam quando tem uma chance” (p. 130). Os softwares e aplicativos cujo funcionamento é predominantemente *off-line* parecem se enquadrar nessa categoria, como os processadores de texto que sugerem correções aos documentos.
- **Agente “viajante”**: se baseia em buscas na internet para retornar ao usuário alguma informação relevante. Mecanismos de *feed* como as newsletters, o RSS e a timeline do Facebook poderiam ser classificados sob essa rubrica.
- **Agente “social”**: compila dados que permitem aos usuários encontrarem ou conversarem com outros usuários. Aqui, os sistemas de recomendação, *tagging* e curadoria parecem cumprir o papel de agente social.

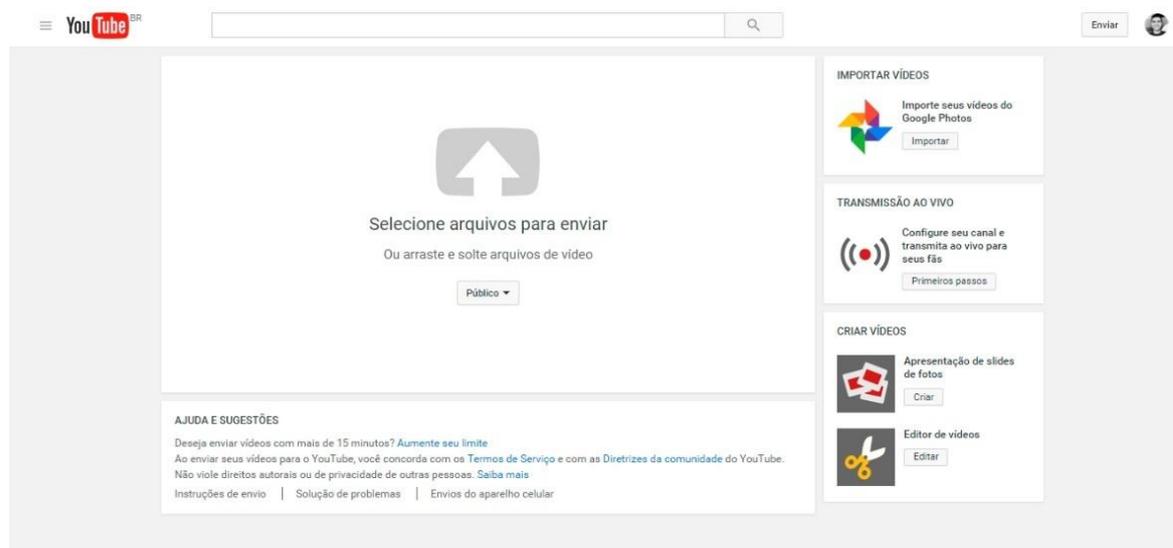
O advento da computação em nuvem e de desenvolvimentos associados, posteriores à obra de Steven Johnson aqui resenhada, contribui para emaranhar essa classificação, uma vez que os agentes “pessoais” passam, com maior frequência, a empreender buscas na internet para solucionar problemas do usuário – em essência, funcionando como um agente “viajante”. Além disso, o “social” aparece como uma categoria à parte, como se existisse numa esfera alijada das demais. Nosso entendimento é o de que as interfaces web, ainda que não flagrantemente orientadas para as funções de conversação e troca com outros agentes humanos, certamente permitem associações com atores não-humanos.

Assim, o exemplo da interface de um serviço de *internet banking*, apresentado em nossa Introdução, pode ser entendido também desse ponto de vista: nos comunicamos com um sistema configurado pela instituição bancária para o cumprimento de certas funções. No exemplo, essa performance é discursivizada de modo a referenciar padrões de apresentação e interação de sites de redes sociais, tais como a criação de um perfil com avatar e o estabelecimento de relações com

outros perfis (ELLISON; BOYD, 2013). Essa espécie de emulação de um site de rede social não torna a interface “social”, mas sim o fato de que ela permite associações de um dado tipo.

Do mesmo modo, as seções do site *YouTube* não necessariamente dedicadas à conversação e à interação com outros agentes, como a seção Enviar/Upload (Figura 12, a seguir), se revestem de predisposição associativa: a interface maquínica nos orienta, baliza e circunscreve nossas ações – considerando um usuário-ideal não capaz de desconstruir a interface ou invadir os servidores do site. O que é preciso para enviar um vídeo ao *YouTube*? Sob que condições, normas e termos de uso esse envio ocorrerá? De algum modo, é respondendo a esses condicionantes interpostos por meio da interface – lembremos da existência de uma função-sujeito a regular tais prerrogativas – que o usuário pode efetivar algum tipo de intervenção nesse espaço.

Figura 12: tela de envio de vídeos do usuário logado no *YouTube*



Fonte: Reprodução

A efetivação de um envio já põe em relação agentes como o usuário humano, o sistema operacional e o disco rígido do dispositivo onde o arquivo de vídeo se encontra e, por fim, a interface e os servidores do *YouTube* cuja função é processar o arquivo e iniciar o rito de publicização desse vídeo (atribuição de metadados, paratextos e outras especificações mandatórias ou facultativas). Essa não é uma atividade solitária, tampouco “não-social”: trata-se de um espaço de monitoramento e cessão de dados nos quais todos esses agentes cumprem certas rotinas.

O reconhecimento de tais formas de associação nos coloca na rota da TAR e da apropriação realizada por essa teoria da noção de actante, num escopo que permite considerar homens e objetos como dotados de alguma agência. Apesar das demonstrações de ceticismo em relação aos estudos da linguagem (LEMOS, 2013, p. 277), é nos estudos de Algirdas Greimas que a TAR vai tomar de empréstimo essa noção. No arcabouço da semiótica greimasiana, actante é “aquele que realiza ou sofre o ato” (GREIMAS, COURTÉS, s/d, p. 12). Numa versão ampliada dessa primeira definição, o actante pode ser considerado como seres ou coisas que participam do processo, mesmo que a título de figuração. Trata-se de uma definição formal útil à sintaxe e que subsidia uma gramática actancial, baseada em categorias funcionais como sujeito, objeto e predicado.

Ainda conforme Greimas; Courtés (s/d), podem ser discernidas no discurso as seguintes categorias de actantes:

- **Actantes de comunicação (ou da enunciação):** narrador e narratário, além do interlocutor e do interlocutário
- **Actantes de narração (ou do enunciado):** sujeito/objeto, destinador/destinatário

De um ponto de vista gramatical, também são considerados:

- **Actantes sintáticos (inscritos em um programa narrativo dado):** são exemplos sujeito de estado e sujeito do fazer
- **Actantes funcionais (ou sintagmáticos):** subsumem os papéis actanciais de um determinado percurso narrativo, no que tange às duas dimensões discerníveis nos discursos, a exemplo dos sujeitos pragmáticos e dos sujeitos cognitivos

No decurso da narrativa, os actantes podem assumir alguns papéis distintos, que são mutáveis e dependem tanto de como sua presença é articulada sintaticamente quanto de seu investimento modal (sua definição morfológica). Trata-se de um refinamento conceitual pensado e aplicado à análise de textos narrativos, em que os actantes se constituem como posições de algum modo inscritas nesses textos. Contudo, a despeito dessas especificidades, alguns atributos dos actantes sugeridos por Greimas e Courtés nos parecem dignos de menção, como a possibilidade de humanos e objetos performatizarem ações, bem como a natureza mutável dos papéis assumidos pelos actantes ao longo da narrativa. Talvez por isso,

a TAR se aproprie da terminologia greimasiana, por perceber nela um alinhamento com suas próprias convicções acerca de quem (ou o que) produz associações.

Desse modo, actante para a TAR é tudo aquilo que gera uma ação, que produz movimento e diferença, podendo ser humano ou não-humano. Tem papel de articulador, produzindo uma rede nele mesmo e em conjunto com outros atores. Lemos (2013) aponta que o principal objetivo é revelar as redes de mediadores (actantes em uma dada situação). Considerando que, para a TAR, as variações de escala são ilusórias, isto é, coletivo e individual não são discerníveis, Law (1992) sugere partir das interações para a realização das análises, sem tomar por evidente a divisão entre macro e micro-social.

É uma boa ideia não tomar como certo que exista um sistema macrosocial de um lado, e pedaços e fragmentos de detalhes derivativos microsociais de outro. Se fizermos isso fechamos muitas das questões interessantes sobre a origem do poder e da organização. Em vez disso, devemos começar sem restrições. Por exemplo, podemos começar com a interação e presumir que interação é tudo o que há (p. 380. Tradução nossa⁵⁹)

Esse ponto de vista, considerado radical dentro da própria teoria, é denominado por Lemos, a partir de Matias (2013), de princípio monadológico. Em Leibniz ([1714] 2007), a mônada é descrita como uma substância simples, isto é, sem partes, que entra nos compostos – estes, por sua vez, são um amontoado ou agregado de substâncias simples. Cada mônada é diferente uma da outra e cada uma delas está sujeita à mudança ao longo de sua existência. Para a TAR, o foco nas mônadas permite contornar as dificuldades da dicotomia individual/coletivo, ajustando a lente para o que Matias (2013) denomina de dispositivos de coleta e seu funcionamento. Assim, para ele, a invenção da mesa de operações (trading desk) dá origem a um fenômeno de coleta chamado finanças, mais do que qualquer noção genérica de sociedade. Tal noção se aproxima de uma visada etnometodológica no exame da sociedade, partilhando com esta a convicção de que os atores sabem o que fazem, e que os actantes podem servir como ponto de partida da análise, em detrimento de estruturas ou de um sistema global (LEMOS, 2013).

⁵⁹ No original: “For instance, it is a good idea not to take it for granted that there is a macrosocial system on the one hand, and bits and pieces of derivative microsocail detail on the other. If we do this we close off most of the interesting questions about the origins of power and organization. Instead we should start with a clean slate. For instance, we might start with interaction and assume that interaction is all that there is.”

Actantes podem atribuir funções a outros actantes (LATOURE, 1994), num processo denominado de delegação. Nesse sentido, no que toca às interfaces, é útil retomar a noção de metaforma (JOHNSON, [1997] 2001), um filtro capaz de organizar grandes quantidades de informação, seja porque acolhe outras práticas discursivas, e também, por tabela, porque serve de ponto de confluência de um sem-número de atores cujos rastros se inscrevem na interface. Uma interface como a do *YouTube* não realiza essas tarefas sem que haja algum tipo de movimento ou produção de diferença: quando uma relação de vídeos é sugerida de forma automatizada a um usuário, ou quando alguns comentários, dentre centenas ou milhares, são exibidos numa lógica definida em algoritmo, estamos diante de ação produzida pelas máquinas a quem se delegou tais tarefas.

Assim, além da intersubjetividade que caracteriza os atores humanos, faz-se presente uma “interobjetividade”, em outras palavras, a noção de que os objetos também negociam interesses entre si e com humanos, ainda que eles não possuam atributos humanos – o que se leva em consideração é sua capacidade de transmitir, distorcer, resistir e transportar ação social (BUZATO, 2013).

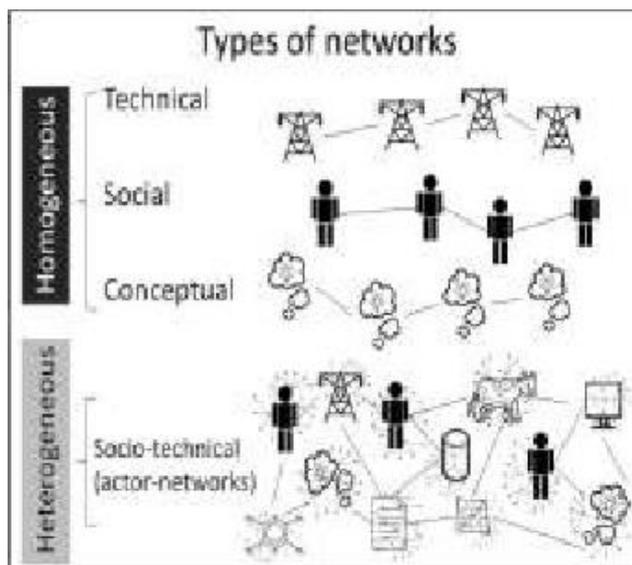
Complementar à noção de actante, está a de intermediário, uma instância que não media, mas transporta sem modificar. Considerado o princípio de transformação das mônadas, intermediários podem se tornar actantes e se deslocarem ao centro da cena, deixando de desempenhar apenas um papel coadjuvante. Ressalte-se que, conforme Lemos (2013, p. 47), intermediários o são em função de um “contexto de subsistência, não em substância”.

Sendo a interface esse agente (ou actante) capaz de produzir movimento e diferença, é cabível supor, como a própria TAR já o faz, que no movimento desencadeado por ele será possível identificar a circulação de agência. Como Buzato (2013) demonstra de forma minuciosa, trata-se de um conceito cuja discussão se desdobra em delicadas dicotomias (algumas delas tornadas mais visíveis pela TAR), como individual ou coletivo, material ou não material, somente humana ou também não humana. Ao nos posicionarmos de um lado ou de outro dessas dicotomias, estaremos por consequência construindo “diferentes configurações de responsabilidade e opções éticas envolvidas em pensar o que as novas tecnologias digitais estão fazendo conosco e/ou o que estamos fazendo com elas” (p. 25).

Uma das formas de definir agência, de acordo com a TAR, passa pelo entendimento do que se considera rede, uma vez que esta noção parece subsumir as

demais, conforme explicita Law (2006). Esse autor propõe não existir realidade para além de redes heterogêneas, como as redes sociotécnicas capazes de reunir humanos, objetos e conceitos, a exemplo do que mostra a Figura 13. Para Latour (2005), em vez de referirmos às redes como *networks*, é mais frutífero utilizar o termo *work nets*, cuja ênfase recai sobre a atividade (ou trabalho) realizada pelos agentes.

Figura 13: redes heterogêneas



Fonte: Law (2006) *apud* Buzato (2013)

Acolher os não-humanos nessas redes, ou melhor como parte da ação social, pressupõe um novo entendimento do que seja agir ou “fazer a diferença”, conforme argumenta Latour (2005, p. 71):

O principal motivo pelo qual objetos não tiveram chance de desempenhar qualquer papel antes foi não apenas a definição de social usada pelos sociólogos, mas também a definição de atores e agências mais frequentemente escolhida. Se a ação é limitada a priori ao que seres humanos ‘intencionais’ e ‘significativos’ fazem, é difícil ver como um martelo, uma cesta, um trinco de porta, um gato, um tapete, uma caneca, uma lista ou uma etiqueta podem agir. Eles podem existir no domínio das relações ‘materiais’ ‘causais’, mas não no domínio ‘reflexivo’ ‘simbólico’ das relações sociais. Por outro lado, se nos apegarmos à nossa decisão de iniciar pelas controvérsias sobre atores e agências, então qualquer coisa que modifica um estado de coisas ao fazer a diferença é um ator – ou, caso ainda não tenha figuração, um actante. (Tradução nossa⁶⁰)

⁶⁰ No original: “The main reason why objects had no chance to play any role before was not only due to the definition of the social used by sociologists, but also to the very definition of actors and agencies most often chosen. If action is limited a priori to what ‘intentional’, ‘meaningful’ humans do, it is hard to see how a hammer, a basket, a door closer, a cat, a rug, a mug, a list, or a tag could act. They might exist in the domain of ‘material’ ‘causal’ relations, but not in the ‘reflexive’ ‘symbolic’ domain of social relations. By contrast, if we stick to our decision to start from the controversies about actors and

Desse modo, agência corresponde à capacidade de intervenção, não restrita exclusivamente ao que é desencadeado pelos atores humanos dotados de intencionalidade, mas também pelas relações causais materializadas nos objetos – cabe lembrar, aqui, que os objetos nos representam e, portanto, agem por delegação. Essa forma de agência corresponderia ao estágio atual de passagem a um cenário pós-social (KNORR-CETINA, 2005), em que objetos assumem, de forma crescente, o papel de mediar relacionamentos humanos, fazendo com que esses relacionamentos dependam da presença de tais objetos.

Destacamos, ainda, a discussão de Emirbayer e Mische (1998, p.971) para quem agência é entendida como “capacidade dos atores para formular criticamente suas próprias respostas a situações problemáticas”. Essa definição é provocativa, no contexto de nosso debate, por introduzir a noção de formulação crítica, algo que se associa, exclusivamente, ao domínio da consciência ou da reflexividade. Para a TAR, como visto, os objetos não são dotados de tais atributos humanos, contudo são capazes de tomar decisões ou negociar interesses. Esses autores também contribuem no sentido de atribuir uma dimensão de temporalidade à agência, baseada no caráter recursivo dos movimentos dos agentes, em que mudanças no contexto em que se encontram produzem reconstruções de sua visão de passado, de forma a compreender o presente e modelar respostas futuras mais adequadas. Esse entendimento se aproxima do *approach* dinâmico adotado pela TAR ao enfatizar o movimento e a capacidade dos atores de ocuparem papéis mutáveis no curso das interações.

As proposições da TAR encontram eco na obra do filósofo francês Michel Serres, cujo *Hermès I – La Communication* (1969) antevê aspectos de uma *associologia*, como a ênfase no movimento dos atores e a distribuição da agência nos diferentes pontos dessa rede. Para Serres, uma rede de comunicação é o retrato de uma situação móvel em que figuram caminhos (*chemins*) e saliências (*sommets*). Toda rede, para o autor, representa uma situação móvel, em curso, podendo seus pontos mudarem de lugar. Serres deixa entrever a possibilidade de advogar a favor de uma simetria entre quaisquer atores presentes numa rede.

agencies, then any thing that does modify a state of affairs by making a difference is an actor—or, if it has no figuration yet, an actant.”

Por definição, nenhum ponto é privilegiado em relação a outro, nenhum é univocamente subordinado a um ou outro; eles têm seu poder próprio (eventualmente variável com o passar do tempo) ou sua zona de irradiação, ou ainda sua força determinante original (1969, p. 11. Tradução nossa⁶¹)

Cada ponto da rede é a extremidade ou a origem de uma pluralidade. Dois pontos podem manter, entre si, relações de causalidade recíproca, de influência reversível, de ação e reação equivalentes, ou mesmo de ação em retorno (o feedback dos cibernéticos). Esse modelo de rede admite possibilidades de associações locais e momentâneas de pontos e ligações particulares, instituindo um modelo *tabular* em substituição a uma perspectiva linear das interações.

4.3 Breve sumário da discussão

Este capítulo teve o propósito de discutir a noção de interface, situando esse esforço de refinamento conceitual no escopo de algumas linhas de discussão estabelecidas na cibercultura e nas ciências sociais: a) a consideração da web semântica como pano de fundo para uma reconfiguração dos processos de produção, circulação e consumo de dados e informações; b) a definição de social como produto de associações e não mais marcada pela rigidez da oposição entre micro e macro; c) pela consideração da noção de actante como chave interpretativa para o entendimento dessas associações. Esse capítulo reflete as preocupações expressas, sobretudo, em nosso segundo objetivo específico de pesquisa, o qual prevê discutir o papel dos atores que se presentificam nas interfaces da web, tomando o *YouTube* como objeto de referência.

Inicialmente, apresentamos um entendimento de web semântica que considera seus aspectos técnicos mas também suas implicações para as práticas sociais – e por tabela para as atividades discursivas que organizam tais práticas. De um ponto de vista técnico, a web semântica seria uma reconfiguração da web com ênfase na precisão na recuperação de informação (BERNERS-LEE et al, 2001), enquanto de uma visada de apropriação cultural trata-se de uma plataforma em que o acesso contínuo, a inserção de grandes quantidades de dados (*big data*) e a comunicação

⁶¹ No original: “Par définition, aucun point n’est privilégié par rapport à un autre, aucun n’est univoquement subordonné à tel ou tel; ils ont chacun leur puissance propre (éventuellement variable au cours du temps), ou leur zone de rayonnement, ou encore leur force déterminante originale”.

com outros agentes é o caldo em que se formulam associações diversas e complexas (BERTOCCHI, 2010; SAAD; BERTOCCHI, 2012).

Sites como o *YouTube* são um mostruário dessa dinâmica, ainda que resguardem a função fundamental, presente desde as interfaces pré-web e pré-gráficas, de servir como camada mediadora entre agentes. Nesse sentido, é possível, como delinea Scolari (2004), perceber como essa relação encerra metáforas de várias naturezas, aproximando a interface de um aparato de conversação, de um espaço no qual se pode navegar, ou de uma membrana/pele através da qual se visualiza algo mais profundo. Buscamos demonstrar que interfaces são, como os discursos de forma geral, **opacos**. Isso significa dizer que operam, de forma transversal aos enunciados dessa prática discursiva, condicionantes externos à sua própria materialidade, como o pertencimento a formações discursivas a que alude Foucault (2010a, 2010b), nas quais se inscrevem marcas das relações de poder e das assimetrias sociais, entre outras.

Também discutimos a validade de se postular a existência de interfaces sociais como compreendem autores como Zago; Polino (2015). Entendemos que as interfaces, de maneira geral, estão revestidas de um caráter social à medida que colocam em mediação atores capazes de realizar movimento e modificar estados de coisas (LATOIR, 2005). Esses atores foram melhor caracterizados na segunda parte deste capítulo, em que nos apropriamos tanto da ideia de agente delegado consignada por Johnson ([1997] 2001) quanto pela definição e tipologia de actantes imaginada por Greimas; Courtés (s/d). Sustentamos que sujeitos humanos e não-humanos podem ocupar essa posição, e a partir desse posicionamento vislumbramos a formação de redes sócio-técnicas heterogêneas (LAW, 2006) na qual circula a circulação da agência é uma prerrogativa de todos os actantes nelas presentes.

No próximo capítulo, apresentamos uma exploração empírica de dados construídos no *YouTube*, buscando enfatizar como a prática discursiva interface se constitui do ponto de vista dos enunciados nela presentes e das relações que se estabelecem entre esses enunciados.

5 ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, procuramos dar uma ratificação empírica mais sistemática às discussões realizadas em nossos capítulos teóricos, como forma de responder às questões norteadoras de nossa pesquisa. O primeiro objetivo desta tese diz respeito à investigação da interface do site *YouTube* do ponto de vista do que lhe torna uma prática discursiva. A primeira providência metodológica implicada nessa investigação foi o estudo da produção, distribuição e consumo (FAIRCLOUGH, 2001) da interface do site *YouTube*, por meio de descrição da constituição semiótica de 10 páginas desse site, além do mapeamento da atividade (produção de enunciados) dos usuários permitida dentro da interface. Para tanto, inicialmente procederemos à identificação dos enunciados (FOUCAULT, 2010) que compõem a interface, buscando caracterizar suas especificidades e seu atravessamento por práticas não-discursivas. Em seguida, buscamos estabelecer uma tipologia de relações entre enunciados presentes na interface.

Já o segundo objetivo específico concerne ao papel dos atores que se presentificam nas interfaces da web, tomando o *YouTube* como objeto de referência. Esse objetivo repercutiu nas seguintes decisões metodológicas: a) caracterização dos actantes humanos e não-humanos presentes no exame da interface; e b) exame das interações verbais verificadas nesses espaços. Ambos confluem para o objetivo geral de entender a interface como uma prática discursiva.

Os diferentes movimentos de nossa análise confluem para um entendimento comum: **práticas discursivas existem a partir de relações**. Seja admitindo a existência de relações entre enunciados, ou entre seus sujeitos. Mesmo que, para fins de análise, tenhamos realizado uma distinção entre ambos, a observação das práticas discursivas realizada até aqui nos autoriza dizer que os enunciados e seus artífices são indissociáveis.

O acolhimento da ideia de **relação** se baseia numa epistemologia compatível com este trabalho – no caso, aquela oriunda dos estudos de discurso de Bakhtin ([1929] 2008; [1979] 2006) e Foucault ([1971] 2008, [1969] 2010), e também com a tradição de estudos etnometodológicos preocupados com as trocas comunicativas entre sujeitos (GARFINKEL, 1967; COULON, 1995). Desse ponto de mirada, a linguagem deve ser compreendida a partir de seus usos, e esses são orientados por uma predisposição dialógica, que justifica lançar um olhar para esse fluxo de sentidos,

e não apenas para a constituição interna dos enunciados – ainda que esse atributo seja relevante, como o próprio Bakhtin assinala ao demarcar a importância da forma dos enunciados como caractere distintivo. Relação, desse modo, não é tratada aqui como um conceito passível de explicitação teórica, mas como um modo de olhar e operar com os dados dessa pesquisa⁶².

Tomando **relação** como uma noção transversal tanto à definição de enunciado - e subsumidas a essa, os princípios de responsividade e dialogismo, já expostos – e também à ênfase nos sujeitos, satisfazemos algumas exigências de nossa pesquisa, expostas a partir de nosso Quadro Norteador de Pesquisa (QNP) e também das providências metodológicas correspondentes:

- a) A identificação da interface como um tipo de enunciado orientado ao usufruto dos utentes de uma página;
- b) A categorização de enunciados presentes na interface a partir das relações observadas entre eles;
- c) A percepção dos actantes presentes na interface condicionada aos movimentos associativos por eles engendrados;
- d) A ênfase na interação verbal preconizada pela etnometodologia.

Desse modo, propomos o seguinte percurso com vistas a organizar nossa análise de dados:

Num primeiro momento, apresentamos um breve histórico do *YouTube*, além de explorar elementos de sua interface ao longo de alguns momentos dessa história, de forma a identificar sua arquitetura e funcionalidades, observada sua condição de artefato semiótico sensível a demandas enunciativas e a certas prerrogativas dos sujeitos institucionais por ela responsáveis. Serão úteis, nesse percurso, apontamentos de nossa dissertação de mestrado (COSTA, 2010). Em seguida, procederemos à identificação de enunciados, a começar pela consideração de que a interface constitui, em si, um enunciado, ao qual se sobreescrevem outros, sendo essa

⁶² Ainda assim, caso quiséssemos operar num campo de refinamento conceitual, poderíamos buscar, para além da filosofia de linguagem bakhtiniana, ancoragem em referências como a de Fisher (1987), que de um ponto de vista pragmático alinha interação, relação e comunicação como sinônimos. Tradições de estudos mais explicitamente gramaticais também se orientam para os propósitos comunicativos dos falantes, como é o caso da linguística sistêmico-funcional, especificamente os desenvolvimentos de Halliday ([1985] 2004). Sobressai, para esse autor, a compreensão de que a linguagem é capaz de satisfazer demandas como a de representar aspectos do mundo (metafunção ideacional), projetar relações entre o produtor de um signo e seu receptor (metafunção interpessoal) e resguardar uma coerência interna (metafunção textual).

uma de suas peculiaridades enquanto agente delegado. A terceira e última etapa de nossa análise é a identificação de relações entre enunciados, a saber: relações interdiscursivas alicerçadas por agência humana, relações interdiscursivas alicerçadas por agência não-humana, relações metadiscursivas e relações interlocutivas. Essa tipologia, que busca refletir sobre os achados de Cunha (2009, 2011, 2012, 2015) e avançar no sentido de novas proposições, também serve ao nosso propósito de refletir sobre os actantes presentificados por meio da interface, bem como explorar suas eventuais investidas em eventos de interação verbal.

A análise faz referência às notações (L1 a L10) atribuídas às lexias escolhidas para análise, presentes no capítulo de decisões metodológicas.

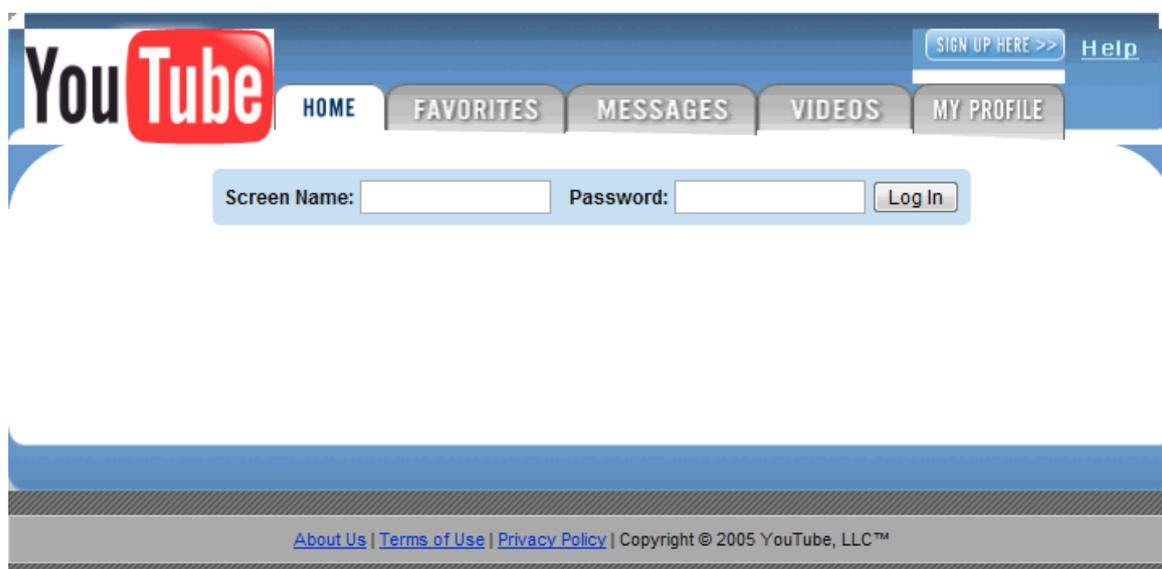
5.1 Incursão preliminar: histórico e transformações na interface

Iniciamos nossa análise com uma excursão preliminar pelo site *YouTube*, considerando num primeiro momento seu histórico, para em seguida apresentarmos algumas considerações sobre as mudanças de interface experimentadas pela plataforma. Nesse percurso, em que o *YouTube* foi de experimento inovador à “parte do cenário da mídia hegemônica” (BURGESS; GREEN, 2009b, p. 15), sua interface foi severamente transformada. De forma a sublinhar algumas dessas transformações, confrontamos apontamentos de pesquisas prévias (notadamente as de Burgess; Green [2009a] e Costa [2010]) com observações realizadas mais recentemente, de modo a traçar uma espécie de diacronia na qual é destacada a maneira pela qual os usuários são convocados ao usufruto da plataforma em diferentes momentos de sua história. Essa exploração corrobora premissas por nós assumidas nesta pesquisa, como a de que as práticas discursivas se coadunam com as práticas sociais que lhe correspondem (FAIRCLOUGH, 2001), e a de que a presença do outro nos discursos é uma condição *sine qua non* de seu funcionamento (BAKHTIN/VOLOSHINOV, [1929] 2006, BAKHTIN, [1929] 2006).

A Figura 14 nos ajuda a dimensionar o aspecto e as funcionalidades do *YouTube* em seu primeiro ano de funcionamento, 2005. O *YouTube* foi fundado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários do site de *e-commerce PayPal*. O domínio *www.YouTube.com* foi ativado em 14 de fevereiro do mesmo ano e, em maio, uma versão beta do site começou a funcionar. O primeiro vídeo transferido para a página, um mês antes do lançamento dessa versão beta, foi o de uma visita do

fundador Jawed Karim ao zoológico de San Diego⁶³. Já em setembro, o primeiro registro de um vídeo com mais um milhão de visualizações: uma propaganda da Nike estrelada pelo jogador Ronaldinho Gaúcho.

Figura 14: página inicial do *YouTube* em 2005



Fonte: Reprodução

Conforme Burgess; Green (2009a), a inovação original do *YouTube* era oferecer um serviço de acesso a vídeos com menos entraves técnicos. Pautados pelos princípios da emergente web 2.0 (O'REILLY, 2005), exibia uma interface bastante simples e integrada, a partir da qual o usuário podia fazer o *upload*, publicar e assistir vídeos em *streaming* sem necessidade de altos níveis de conhecimento técnico e – apesar de a banda larga começar a se popularizar – considerando as limitações de velocidade de tráfego de dados e também de recursos dos navegadores à época.

Já na Figura 15, a seguir, também é possível perceber a presença da funcionalidade de criação de perfil (“My profile” ou “Meu perfil”), que se consagraria em sites de redes sociais como Orkut e, mais tarde, o Facebook. É mais uma evidência dos princípios da web 2.0, sobretudo o de primazia do usuário e de sua capacidade de contribuir para aperfeiçoar a plataforma. Por outro lado, há pouca ou nenhuma ênfase na atividade de assistir a vídeos sob uma lógica de programação ou *playlist*, algo que a interface atual do *YouTube* estimula de forma categórica. Nesse ponto a interface parece figurar mais como intermediária e menos como actante

⁶³ Disponível em <https://youtu.be/jNQXAC9IVRw>. Acesso em 10 jan. 2016.

(LEMOS, 2013), isto é, permite transportar, mas não modificar um estado de coisas. Essa é uma marca dos sites web até a primeira metade dos anos 2000, evidenciada pela inexistência de linguagens e scripts de programação capazes de conferir maior dinamismo às páginas.

Figura 15: funcionalidade de criação de perfil na interface de 2005



Fonte: Reprodução

De toda forma, já em 2005 o *YouTube* contava com funcionalidades que mais tarde se consagrariam como diferenciais, a exemplo da possibilidade de usar código-fonte para incorporação de vídeos em páginas externas ao próprio site. Nesse início de trajetória, o *YouTube* se pretendia um repositório digital de vídeos⁶⁴, algo mais próximo de um grande “arquivo” audiovisual. Burgess; Green (2009a) notam que o *YouTube* obedecia, no final da década passada, a uma arquitetura top-down (isto é, uma configuração na qual os conteúdos partem a partir de um difusor/emissor hierarquicamente superior, para uma audiência). Pouca era a saliência de elementos como os canais de vídeo e os perfis pessoais dos usuários na versão analisada por Burgess; Green (2009a) ou nas anteriores.

Nos primeiros momentos de sua existência, o *YouTube* era uma *startup* com poucos recursos e dependente das habilidades de desenvolvimento de seus fundadores. Sua primeira sede foi o andar de cima de uma pizzeria e de um restaurante japonês, sinalizada com uma placa de papelão, na cidade de San Mateo, na Califórnia. Entre novembro de 2005 e abril de 2006, recebeu uma injeção de capital

⁶⁴ O slogan do site nessa época, conforme lembram Burgess; Green (2009a) era Your Digital Video Repository (“Seu Repositório de Vídeos Digitais”). Os autores notam que o atual conceito defendido pelo site, o de Broadcast Yourself (“Transmita a Si Mesmo”) se aproxima mais da ideologia, por assim dizer, da web 2.0, que enfatiza a autonomia dos usuários e seu empoderamento como produtores ou manipuladores de conteúdo.

de 11,5 milhões de dólares da investidora de risco Sequoia Capital. No entanto, com pouco mais de um ano de seu lançamento, em outubro de 2006, o *YouTube* foi comprado pelo Google, numa transação de 1,65 bilhão de dólares. Ficava para trás a época em que o site era uma aposta de um grupo de empreendedores de garagem.

O crescimento, a partir daí, foi exponencial e veloz. Conforme Burgess; Green (2009a), em novembro de 2007, ele já era o site de entretenimento mais popular do Reino Unido, com o site da BBC em segundo. No começo de 2008, já figurava entre os dez sites mais visitados do mundo e tinha 10 horas de vídeo transferidas para o site a cada minuto. Em abril de 2008, o *YouTube* já hospedava algo em torno de 85 milhões de vídeos. Em maio, já eram 13 horas de vídeo transferidas por minuto, exigindo uma ampliação considerável da capacidade de armazenamento do site.

Nos anos posteriores, o *YouTube* conquista o domínio do emergente mercado de consumo de vídeos na web, atingindo um market share de 43% e cerca de 14 bilhões de visualizações de vídeos em maio de 2010 (COMSCORE, 2010). Também no mesmo ano, o site implementa o suporte a HTML5, o que permitia aos usuários assistir aos vídeos sem a instalação de um *plugin* Adobe Flash Player, o que até então era mandatório. Em 2015, o HTML5 é anunciado como método padrão para playback de vídeos nos navegadores suportados.

Do ponto de vista da relevância cultural, não demorou, desde sua fundação, para que o site já se mostrava fecundo para a expressão de um ativismo por parte de seus usuários, consagrado sátiras, vídeos virais e outros formatos que sinalizavam uma via alternativa em relação ao conteúdo dos meios de comunicação hegemônicos (COSTA, 2010). Até julho de 2010, vigorava uma norma que limitava a 10 minutos a duração de um vídeo postado, passando a 15 após essa data. Em 2016, o usuário cadastrado com histórico positivo perante as normas do *YouTube* pode ser autorizado a postar vídeos de até 12 horas.

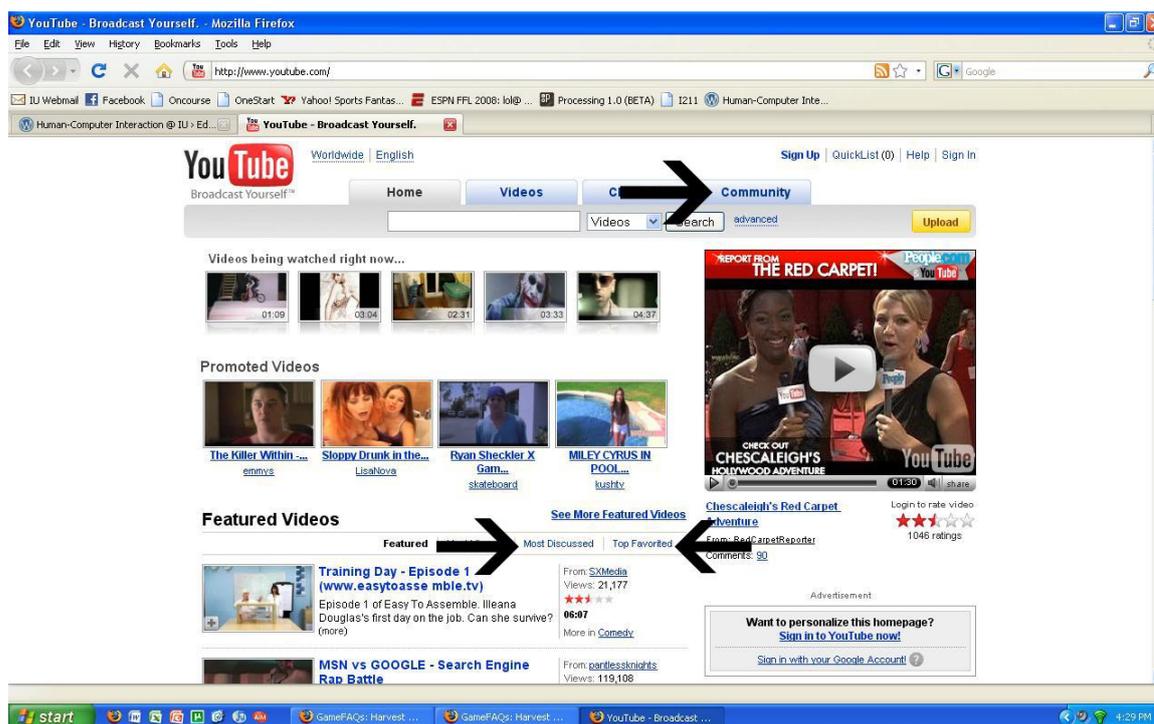
Nessa época, o propósito gregário do site já se anunciava em sua home, por meio de uma inserção textual: “Participe da maior comunidade mundial de compartilhamento de vídeos” (cf. COSTA, 2010, p. 49). Nessa espécie de ideologia gregária já residia a linha-mestra a partir da qual a página se estruturava, seja por dar aos usuários a sensação de intensa participação, seja por figurar como espaço “livre” de veiculação de todo tipo de conteúdo audiovisual (as categorias de vídeos, exibidas na homepage, sugerem essa variedade). Assim, o *YouTube* procurava demarcar, em

sua ambiência, os atributos de uma mídia democrática, e materializada a partir dos anseios de seus usuários, antes de tudo.

A título de ilustração, apresentamos duas figuras que indicam como aparecem tais itens de página capazes de sugerir uma ênfase no aspecto comunitário de um site como o *YouTube*. As imagens são, respectivamente, de 2008 e 2010 e intentam revelar como certos mecanismos de congregação aparecem ou desaparecem da página.

A Figura 16 mostra como a interface do *YouTube* estava organizada em novembro de 2008. O menu principal, na parte superior da página, traz um link para a aba Community (na reprodução abaixo, apontada com uma seta), que exibe grupos de usuários e competições. As demais setas indicam as possibilidades de discussão dos conteúdos postados e também a opção de indicar vídeos favoritos.

Figura 16: home do *YouTube* em 2008



Fonte: Reprodução

Já a Figura 17 captura uma tela do site no mês de outubro de 2010. A saliência dada anteriormente à opção Community já não se faz mais presente, porém é possível se inscrever nos canais (páginas personalizáveis que agrupam vídeos postados pelos diferentes usuários, seus vídeos favoritos e seus “amigos”), que equivaleriam à página principal de um usuário num perfil de rede social. Essa opção é indicada pela seta

superior, acima do vídeo. Já abaixo dele, à esquerda, visualiza-se um sistema avaliativo baseado em dicotomias verbo-visuais de fácil assimilação (Gostei/Não Gostei; verde/vermelho), cujo uso é restrito aos usuários cadastrados na plataforma.

Essa opção parece indicar como a arquitetura do site torna salientes mecanismos de participação primária, que Primo (2000) classifica como interação reativa, por se caracterizarem numa base determinística de estímulo-resposta. A esses, se seguiriam outros (comentários e vídeo-respostas), de maior complexidade, mais próximos de uma interação mútua (PRIMO, 2000), entendida como capacidade de afetar um outro envolvido na interação⁶⁵. Há ainda a possibilidade de *linkar* ou compartilhar o vídeo aos demais perfis de redes sociais que porventura o usuário tenha à disposição. A seta mais à direita indica essa funcionalidade (“Compartir”, ou “compartilhar”). Desse modo, o *YouTube* revela uma posição de nivelamento em relação às demais redes sociais, às quais ele se soma, ao fornecer conteúdo (contudo, o site não permite, formalmente, receber conteúdo dessas mesmas redes).

Figura 17: página interna do *YouTube* em 2010



Fonte: Reprodução

⁶⁵ Mais adiante neste capítulo, discutimos a validade dessa dicotomia à luz dos estudos de discurso por nós referidos, e também pela perspectiva *associológica*.

A interface do *YouTube* mostrada na Figura 17 já consagra alguns princípios presentes na interface atual, como a ênfase em um enunciado audiovisual capaz de organizar os eventos de interação a tomar lugar em uma determinada lexia. Estão lá os paratextos ([1987] 2009) que orbitam em torno do enunciado vídeo: a contagem de visualizações, o título e a descrição. Isso indica como o interesse geral por conteúdo audiovisual na internet vem se sustentando, e mesmo crescendo, ao longo dos anos de funcionamento da plataforma. Os paratextos, no caso das plataformas da web semântica, tem função de indexação semelhante à dos metadados, ou seja, conteúdos capazes de descrever ou tornar inteligíveis os dados que representam (ALMEIDA, 1998; TAYLOR, 1999). No caso dos vídeos do *YouTube*, essas inserções textuais permitem recuperar um vídeo numa busca, por exemplo.

Também se destacam as já mencionadas formas responsivas de feição automatizada, tais como o *like* e o *dislike* – na imagem, a função *like* (identificada na seta mais à esquerda a partir de um ícone de polegar para cima e o dizer “me gusta”) aparece como mais saliente que sua antítese. Um dado digno de nota é a ausência da contabilização do número de *likes* e *dislikes* na Figura 16, em oposição à visibilidade dessa contagem aos usuários na interface atual. Aparentemente pouco relevante, essa constatação indica, a nosso ver, como a interface é capaz de atribuir relevo a um tipo de informação que, de um lado, torna evidente os interesses da instituição responsável pelo site em metrificar ou obter informações mais precisas sobre as preferências dos usuários. De outro, dá origem a uma espécie de competição simbólica por capital social (RECUERO, 2009) ou por visibilidade (POLIVANOV, 2014).

Burgess e Green discutiam, em 2009, como a interface do *YouTube* à época se revestia de pouco apelo à integração dos usuários:

Apesar de sua retórica comunitária, a arquitetura e o design do *YouTube* convidam mais à participação individual do que à atividade colaborativa: qualquer oportunidade de colaboração tem que ser especialmente criada pela própria comunidade do *YouTube* ou por meio de um convite especial da empresa. O *YouTube* não disponibiliza métodos integrados ou de rotina para captura de vídeos de outros usuários ou sua reutilização, tampouco disponibiliza o conteúdo de outrem com esse propósito. (BURGESS; GREEN, 2009, p. 93)

Em ambas as versões do *YouTube* aqui mostradas, a plataforma permanece pautada pela centralidade e saliência dos vídeos acessíveis aos usuários que por ela

navegam. Como revelam alguns dos itens de página mostrados nas figuras anteriores, a participação é possibilitada em função das postagens de vídeos, e orbitam em torno da capacidade responsiva desencadeada por esses (“gostei” ou “não gostei” do vídeo). Como veremos, o *YouTube* orienta paulatinamente sua interface para atribuir mais centralidade aos produtores de conteúdo – uma decisão que reflete desígnios de ordem corporativa e de *business*. Isso se reflete na maior visibilidade dos canais e nas recomendações que, não raro, privilegiam os “campeões de audiência” da página, validando uma lógica de *broadcasting*.

Essas considerações permitidas por uma exploração mais diacrônica da página permitem evidenciar, entre outras coisas, como a interface se constitui num espaço dinâmico, análogo ao que Serres (1969) descreve como rede de comunicação: seus caminhos e saliências podem se modificar ao longo do tempo. A maior importância atribuída às recomendações automatizadas, aos vídeos relacionados, atributos ausentes ou pouco salientes no site por ocasião de nossa pesquisa de mestrado, também atestam como os agentes delegados se investem (ou são investidos) da prerrogativa de circulação de agência. Como já ressaltado, são indícios de que a interface passa a ocupar o status de actante, em lugar do papel intermediário que antes lhe cabia.

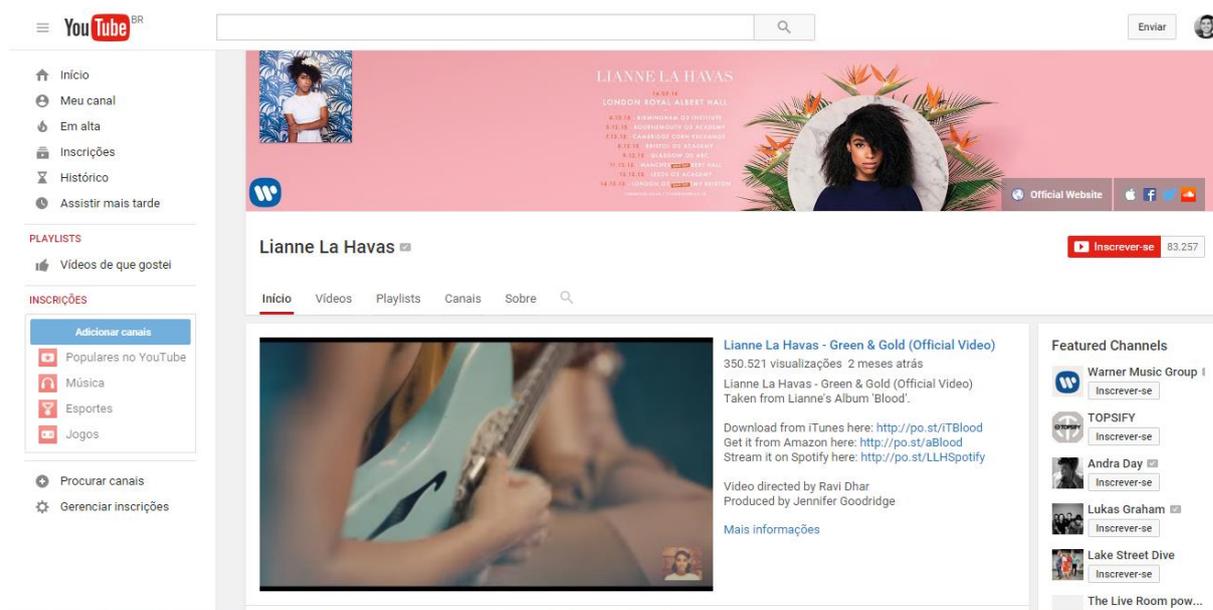
Em 2014, o site atingiu a marca de 800 milhões de usuários únicos por mês. No momento em que esta tese é escrita, o *YouTube* possui mais de um 1 bilhão de usuários, o que representa quase um terço dos frequentadores de toda a web. 80% desse contingente está fora dos Estados Unidos. O uso de dispositivos móveis para acesso ao *YouTube* está, atualmente, em alta, crescendo 100% em um ano, conforme o próprio site (*YOUTUBE*, 2015d⁶⁶). Diante da onipresença do *YouTube* nas trilhas percorridas dos usuários da web, registrou-se a profissionalização dos usuários, muitos dos quais foram alçados à condição de produtores de conteúdo com status de celebridade, instituindo condições para a geração de receita por meio de anúncios publicitários e outras ações.

Isso ajuda a explicar porque em 2016, ano de defesa desta tese, um dos agrupamentos de enunciados que caracterizam a interface do site é justamente aquele que concentra os perfis de seus usuários (que no *YouTube* tomam a forma de canais que exibem vídeos criados por eles) – conferir a Figura 18, a seguir. A página

⁶⁶ “O número de horas que os usuários gastam assistindo a vídeos nos dispositivos móveis cresceu 100% ao ano”, conforme o site.

inicial do site também é pródiga em oferecer sugestões de canais aos utentes, validando uma lógica de fidelização dos usuários à *programação* de vídeos oferecida por meio desses canais – aqui, não se dá ao acaso o emprego de expressões que remetem ao universo do *broadcasting*, mais especificamente o da televisão.

Figura 18: canal de vídeos no *YouTube*



Fonte: Reprodução

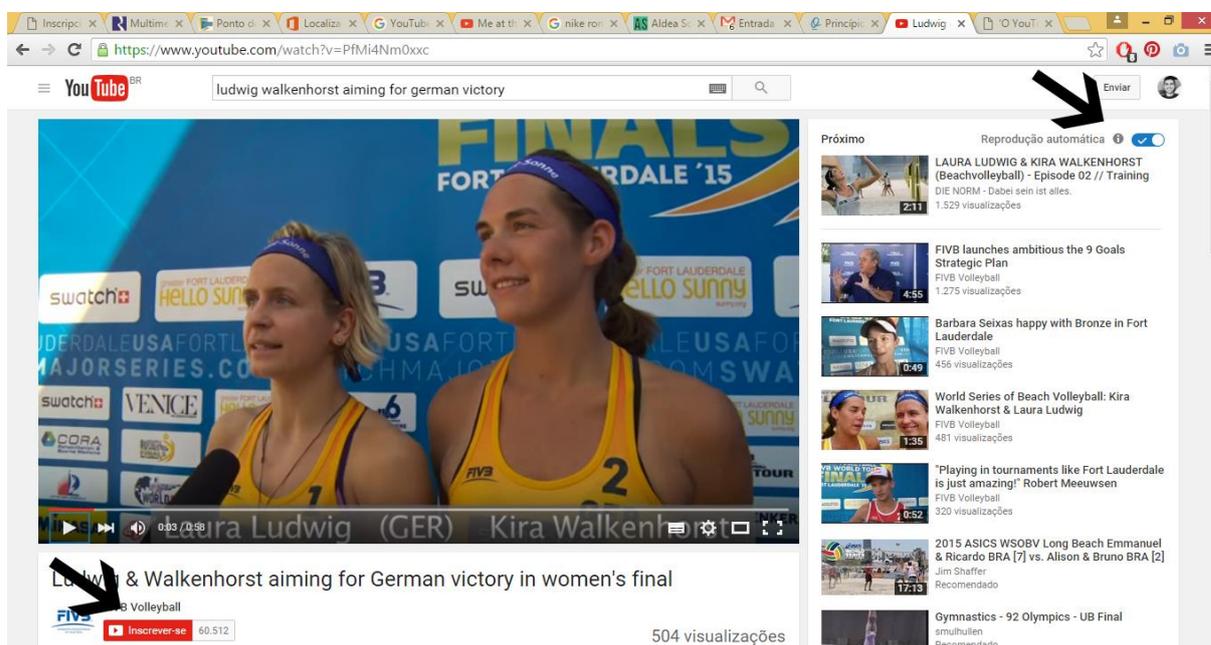
Essa organização semiótica parece refletir, de algum modo, desígnios de ordem institucional ou corporativa. Essa inferência se baseia na crescente atenção dispensada pelo *YouTube*, nos últimos anos, aos criadores de conteúdo, justamente os indivíduos (ou agrupamentos de indivíduos) capazes de *produzir* conteúdo, não apenas replicá-lo de outras fontes. A esse respeito, é elucidativa a entrevista concedida pelo diretor de vídeos Ian SBF, do canal de humor Porta dos Fundos, ao jornal O Estado de S. Paulo, no final de 2015 (IAN SBF, 2015). A presença do grupo de humoristas na plataforma, onde possuem 10,7 milhões de usuários inscritos em seu canal, é descrita pelo entrevistado como um negócio avaliado pelo critério do retorno financeiro proporcionado (“para um canal como o nosso, que tem 50 funcionários e uma folha de pagamento muito grande, o *YouTube* é um modelo que não funciona mais”).

Fala-se, ainda, em “viver do *YouTube*”, “conquistar uma grande fatia do mercado” ou “como não perder boa parte da audiência”. O que se pretende destacar

é que a lógica de organização em canais parece sugerir uma certa profissionalização, a curto ou longo prazo, dos sujeitos que publicam vídeos na plataforma. O próprio *YouTube*, por meio de uma iniciativa denominada Escola de Criadores de Conteúdo, oferece consultoria àqueles que pretendem incursionar na produção de vídeos ou aperfeiçoar o conteúdo já produzido (ESCOLA DE CRIADORES, 2015), aí incluídas recomendações para aumentar público e gerar receitas.

Entendemos que a interface do site, em sua versão atual, evidencia esse estímulo à profissionalização, à conquista de audiências e à fidelização de usuários por meio de itens e funcionalidades tais como o botão de inscrição, localizado logo abaixo dos vídeos, as opções de reprodução automática de *playlists* de vídeos relacionados (apontadas na Figura 19, a seguir) e a inserção de anúncios antes ou durante a exibição de um vídeo ou durante sua execução. Assim, o *YouTube* se presta a um processo de comodificação discursiva (FAIRCLOUGH, 2001), entendido como influência do discurso mercadológico sobre práticas e discursos não-mercadológicos.

Figura 19: inscrição em canais e reprodução automática de vídeos



Fonte: Reprodução

Como pontuamos mais adiante (no tópico 5.2), a plataforma nos parece recoberta por uma institucionalidade expressa tanto na especialização que preside a produção dos discursos nela circulantes – a começar pelos conhecimentos técnicos necessários para as tarefas de programação, design e manutenção de um site de tal

magnitude – quanto pelas circunscrições, normas e regulamentos dos quais as instituições parecem não prescindir.

Hoje, o *YouTube* é regido por normas de conduta que restringem ou proíbem, por exemplo, a publicação de conteúdos sobre os quais não se detenha direito autoral ou material de natureza pornográfica, conteúdo de apologia ao ódio, conteúdo prejudicial ou perigoso, material considerado violento ou gráfico, além de coibir práticas de assédio e intimidação virtual. Usuários podem denunciar outros usuários, bem como conteúdos que afrontem as determinações mencionadas.

As políticas de privacidade do *YouTube* – extensíveis a todos os produtos e aplicações Google (BEM-VINDO, 2015) – discriminam o processo de coleta de dados, elemento importante do que aqui discutimos como agência automatizada, isto é, repertórios e rotinas de ações realizadas por máquinas, sobretudo computadores. Em poucas palavras, o *YouTube* é uma corporação que recebe dos usuários de seus serviços permissão para coleta de quaisquer dados que considere relevantes para “fornecer serviços melhores a todos os nossos usuários” (BEM-VINDO, 2015).

Entre esses dados, estão aqueles informados pelo usuário em ocasiões como abertura de conta ou aquisição de conteúdo pago e aqueles fornecidos pelo usuário ao longo da utilização dos serviços. São esses dados que permitem operacionalizar, por exemplo, a personalização de espaços da interface como a lista de vídeos relacionados, entre outras iniciativas.

Usamos as informações que coletamos em todos nossos serviços para fornecer, manter, proteger melhorar esses serviços, desenvolver novos e proteger a Google e nossos usuários. Também usamos essas informações para oferecer ao usuário um conteúdo específico, por exemplo, fornecer resultados mais relevantes de pesquisa e anúncios. (BEM-VINDO, 2015)

A coleta é realizada por meio dos registros captados pelo servidor, pela identificação do local onde o usuário se encontra, por acesso a informações do dispositivo e de aplicativos nele instalados, caches de dados e armazenamento local do navegador, além de cookies⁶⁷ e etiquetas de pixel⁶⁸. O Google utiliza “sistemas automatizados” (BEM-VINDO, 2015, p. 3) para analisar o conteúdo do usuário e

⁶⁷ Um cookie é uma unidade de informação emitida por um servidor e armazenada num navegador da web. Entre outras funções, monitora e coleta dados de visitação a um website. (WHAT IS A COOKIE, s/d)

⁶⁸ Uma etiqueta de pixel (pixel tag) é um tipo de tecnologia localizada em um website ou no corpo de um e-mail com a finalidade de rastrear atividades em websites ou quando os e-mails são abertos ou acessados e é geralmente usada na combinação com cookies. (TERMOS-CHAVE, 2015)

fornecer a ele “recursos de produtos relevantes” (idem, p. 3), como resultados de pesquisa e propaganda personalizados. Assim, as máquinas que trabalham para o *YouTube* se valem de uma noção de **relevância** calcada, principalmente, em comportamentos anteriores desse usuário.

É nessa interface repleta de ‘postos de coleta’ que os actantes-usuários se movimentam e realizam ações diversas. No próximo item, discutimos alguns dos enunciados presentes na atual interface do *YouTube*, buscando identificá-los e tecendo considerações sobre como esses enunciados guardam certa relação contextual com outros presentes numa mesma lexia.

5.2 A identificação de enunciados

Quando observamos uma lexia de vídeo no site *YouTube*, seja em sua versão para desktops ou dispositivos móveis, deparamo-nos com um conjunto de unidades, variáveis em sua materialidade e propósito, simultaneamente articulado. Em um nível, é possível identificar unidades de sentido ali presentes como enunciados que resguardam certa independência em relação aos demais, à maneira do que Bakhtin ([1979] 2006) qualifica como limiar conclusivo dos enunciados, aquilo que permite demarcar a alternância entre falantes. Foucault (2010), por sua vez, entende haver um sujeito a quem se pode atribuir um enunciado – uma mesma frase pode ser proferida, em diferentes iterações, por sujeitos distintos, e cada uma dessas iterações se constituiria como enunciados distintos.

Ao estudar comentários em portais de notícias, Cunha (2012) observa a existência do que denomina de discurso-fonte, isto é, um enunciado a partir do qual se organizam outros discursos, servindo como gatilho para a produção desses. Nos estudos da autora, as notícias publicadas nos portais cumprem essa função, enquanto os comentários dos usuários constituem um outro agrupamento de enunciados, capaz de guardar relação com o “conteúdo”, mais precisamente com o discurso-fonte (dialogismo interdiscursivo) ou com a manifestação de outros usuários (dialogismo interlocutivo). Essa assunção já aparecia em outros trabalhos da autora (2011) e permite propor uma força heurística para o pensamento bakhtiniano, operacionalizando análises que partem da inscrição, na língua, dessas múltiplas formas de presença do outro, embora não se atenham a elas.

A Figura 20, mais adiante, apresenta uma visão de uma das lexias do corpus (L6, conforme a notação presente em nossa metodologia) acessada em notebook, na qual se captura a porção da lexia visível ao usuário quando ela é acessada. Na imagem, um vídeo ocupa a maior parte dessa porção visível, uma área de interesse preferencial dos usuários web (FRANCO, 2008) e de saliência visual inequívoca (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006 [1996]). Em um site como o *YouTube*, o enunciado vídeo ocupa o lugar de discurso-fonte num arranjo previsível – isto é, normalmente, é em torno dele que se organizarão os demais enunciados, tornando possível identificar movimentos dialógicos que dele emanam. Aqui, diferentemente de Cunha (2011, 2012), que se ocupa do discurso verbal, atentamos para os enunciados que se apresentam como formas manifestamente híbridas em sua constituição semiótica – tais formas habilitam eventos de interação, por assim dizer, e são índices do funcionamento da prática discursiva interface.

Na imagem aludida, é possível observar os controles de vídeo, que incluem comandos como play e pause (indicados na notação 1 da Figura), ajuste de volume do áudio (notação 2), configurações de qualidade de vídeo, modo teatro e tela cheia (indicados na notação 3). São funcionalidades comuns a todos os vídeos e se afiguram com instância mais elementar de filtragem e normalização dos enunciados audiovisuais: qualquer enunciado que pretenda ocupar essa posição (de discurso-fonte) na interface deve estar codificado em algum formato de vídeo, possuir qualidade de registro de imagem suficiente para permitir que o seletor de qualidade do vídeo opere a contento.

O discurso-fonte, no caso do *YouTube*, deve atender a alguns requisitos de ordem formal – marcas de seu acabamento, que aqui passam a atuar como forma de endereçamento, posto que permitirão à interface instituir um tipo de interação específica. Também deve contemplar regras de formação como o respeito a direitos autorais e a normas de civilidade, requisitos atendidos em L6, uma vez que se trata de uma transmissão esportiva disponibilizada por iniciativa da entidade organizadora (Federação Internacional de Volleyball). Na Figura 20, o discurso-fonte corresponde ao vídeo em exibição e está indicado na notação 4.

A menção a essas categorias (discurso-fonte e enunciados a ele relacionados) indica, a nosso ver, uma trilha útil para a identificação de enunciados e de relações entre eles. Neste momento de nossa argumentação, sinaliza especificamente para o fato de que **agrupamentos de enunciados podem ser discernidos dentro de**

certos limites. No caso dos estudos de Cunha aqui referidos, a peculiaridade dos agrupamentos “discurso-fonte” e “comentários” é seu pertencimento/acoplamento (mas também diferenciação) à unidade “portal” – à qual corresponde, por sua vez, uma dada configuração de interface. A interface de um portal, ainda tomando por referência esse exemplo, seria um outro nível de abstração a ser considerado.

Certamente essa unidade (“interface web de portal de notícias”) é subsumida por outras: os limites do *software*/aplicativo onde se navega na internet certamente circunscrevem as possibilidades de atualização de uma interface web qualquer. Já a tela (ou superfície de visualização) do computador, da *smart TV*, do *smartphone* ou do *tablet* podem ser apontadas como dispositivos às quais a interface está subsumida⁶⁹, prescrevendo não apenas um modo de olhar, mas também de acessar tatilmente os conteúdos de uma página (CUNHA, PALACIOS, 2012). A presença de periféricos como *mouse*, *trackpad* e teclado soma-se a esses condicionantes da experiência de um utente. Todo esse conjunto de constringências opera de forma simultânea quando um usuário liga um dispositivo e o utiliza, por meio de um navegador ou aplicativo, para acessar lexias de vídeos no *YouTube*.

Falar em limite, aqui, pressupõe o exercício de uma agência delegada ao modo do que discutimos em nosso Capítulo 3. A interface estabelece limites concernentes ao tipo de discurso-fonte capazes de se acoplarem a ela, bem como ao tipo de relações interdiscursivas e interlocutivas (além de outras a serem discutidas mais adiante neste capítulo), expressas em outros agrupamentos de enunciados, permitidas nesses limites. Parte desse trabalho compete aos designers de interface e programadores, que se constituem como agentes a operacionalizar o funcionamento da interface, por meio de decisões com efeito prático, tais como o posicionamento das unidades de sentido que correspondem às diferentes funcionalidades da página e aos enunciados produzidos por seus usuários.

⁶⁹ A discussão sobre suportes nos parece mandatária para um aprofundamento do entendimento sobre essas entidades constituídas de “matéria, forma e interação” (TÁVORA, 2008, p. 12), sobretudo dos aspectos de matéria e forma, aos quais se alude mais diretamente nessa passagem. A esse respeito, consultar, também, Souza (2010). Já a categoria interação merece nosso escrutínio neste trabalho, mais especificamente neste capítulo, uma vez que ela parece partilhar um campo semântico com as noções de relação e dialogismo, das quais nos servimos como construtos operacionais no exame das associações.

Figura 20: discurso-fonte em L6 sem acionamento de *scroll*

Diário do Centro do Mundo X YouTube X Entrada (6.113) - rafaelp X SporTV - Ao Vivo | Globo X Bruno Voloch X Ishikawa with a massive c X

https://www.youtube.com/watch?v=P3flTDUmXUA

YouTube BR

JPN 18
RUS 010

4

1

2

3

Ishikawa with a massive cross court blow

FIVB Volleyball

Inacrever-se 60.407

7.172

Próximo

Reprodução automática

Ishikawa Highlights (part 2) - Japan vs Egypt FIVB 2015 World Cup

ElevateYourselfNow

105.879 visualizações

6:27

Windows

01:15

Fonte: Reprodução

Outra parcela dessa delegação diz respeito a como a interface, deixa entrever, nesses espaços pré-fixados, a ação de mecanismos automatizados que supõe, igualmente, o exercício de um controle dos discursos (FOUCAULT, 2010b), dessa vez para garantir que cada usuário, ao acessar as lexias do *YouTube*, tenha a seu dispor uma experiência de uso personalizada, orientada a seus gostos e utilizações prévias, além de possibilitar a inserção de anúncios publicitários em espaços estratégicos (AGUINAGA, 2015) e até mesmo a escolha do melhor *frame* de um vídeo para servir como sua prévia (*thumbnail*) (HALL, 2015).

Como se sabe, tais operações giram em torno de algoritmos programados para reconhecer a atividade dos usuários e fornecer respostas sensíveis a essa atividade. Um algoritmo é uma sequência de instruções não-ambíguas que prescreve como uma dada tarefa deve ser realizada. No caso em questão, os algoritmos agem no sentido de realizar operações de recuperação de informação (SOUZA, 2006; SAAD CORREA E BERTOCCHI, 2012) dos mais diversos matizes, como a varredura dos arquivos e a apresentação de resultados numa busca (ilustrada em nossos capítulos 3 e 4), além da organização de dados orientada pelo contexto para a definição de sugestões de vídeos

A Figura 21, a seguir, mostra essas sugestões numa barra do lado direito da página L6 de nosso corpus (detalhe ampliado sinalizado na notação 1). A interface se orienta para apresentar uma recuperação de resultados semanticamente compatíveis com o vídeo, no caso em questão uma reprodução da faixa de áudio “Damião”, da cantora Juçara Marçal. Entre os resultados, figuram outras canções do álbum *Encarnado*, da mesma intérprete, bem como músicas de projetos paralelos nos quais Juçara Marçal participa, como a banda Metá Metá. Nesse exemplo, essa lista de vídeos relacionados se insinua ao usuário como uma *playlist*, em geral uma seleção musical a ser reproduzida ininterruptamente (notação 2).

Figura 21: visão geral de L6 e detalhe de vídeos relacionados

The image shows a YouTube video player interface. The main video is 'Juçara Marçal - Damião' with 19,883 views. Below the video is a list of comments from users like 'yas min', 'RUI DAIO X - PONTOS CARDEAIS', 'Mariana Mendonça', 'Ka mis', 'Michel Garciaissa', 'Leonardo Brasil da Silva', 'Carlos Novellino', 'Luís Fernando Tófoli', 'Paulo Siles', 'Hugo Pereira', 'Augustus Flaccus', and 'Paola Gomes'. To the right, there is a 'Próximo' (Next) section with a 'Reprodução automática' (Autoplay) toggle. Below that, a 'Próximo' section shows a list of related videos, including 'Juçara Marçal - Velho Amarelo', 'Mix - Juçara Marçal - Damião', 'Juçara Marçal - Encarnado (2014) Completo', 'Juçara Marçal - Queimando a Língua', 'Metá Metá - Vias de Fato', 'Juçara Marçal - Canção Pra Ninar', 'Juçara Marçal & Kiko Dinucci - Pai Album Completo - Full Album', 'ENCARNADO', 'Juçara Marçal - Não Tenho Ódio n', 'Atôô - Kiko Dinucci & Juçara Marçal', 'Metá Metá - Metá Metá (2011) Álbum Completo - Full Album', 'Juçara Marçal - A Velha do Capô F', 'Juçara Marçal - Odoys / Ciranda d', 'Di Melo - 1975 - Full Album', 'Juçara Marçal - Pena Mais Que Pr', 'Serm Gal - Russo Passapasso', 'Women's Triathlon Qualification Olympics London 2012 Olympic Reconsidered', 'Xingu - Quinteto Abanê & Juçara Marçal', 'Ensaio | Juçara Marçal | 16/11/14', and 'Juçara Marçal - João Carranca'. There are also two large orange circles with the numbers '2' and '1' overlaid on the interface.

Fonte: Reprodução

Muitos dos comportamentos de uma interface para a web estão inscritos nas linhas de código que toda página web possui, escritas em geral por programadores de posse de softwares ou aplicações específicas (MYERS, 2004). No caso específico

das páginas do *YouTube*, o chamado *client side* ou *front-end*⁷⁰, isto é, a parcela das operações realizadas por um cliente (que pode ser um navegador web) é programado em linguagens como JavaScript, HTML e CSS, capazes de conferir dinamismo às publicações. A seguir, um trecho do código-fonte de L7 que sinaliza a presença de um script em Java:

```
<script>
(function(){var      b={f:"content-snap-width-1",h:"content-snap-width-
2",j:"content-snap-width-3"};function f(){var a=[],c;for(c in b)a.push(b[c]);return
a}
function      g(a){var      c=f().concat(["guide-pinned","show-
guide"]);d=c.length,e=[];a.replace(/S+/g,function(a){for(var
k=0;k<d;k++)if(a==c[k])return;e.push(a)});
return e}
;function
l(a,c,d){var
e=document.getElementsByTagName("html")[0],h=g(e.className);a&&125
1<=(window.innerWidth||document.documentElement.clientWidth)&&(h.push
("guide-pinned"),c&&h.push("show-
guide"));d&&(d=(window.innerWidth||document.documentElement.clientWidt
h)-21-
50,1251<=(window.innerWidth||document.documentElement.clientWidth)&&
a&&c&&(d-=230),h.push(1262<=d?"content-snap-width-
3":1056<=d?"content-snap-width-2":"content-snap-width-
1"));e.className=h.join(" ")
var
m=["yt","www","masthead","sizing","runBeforeBodyIsReady"],n=this;m[0]in
n?!n.execScript||n.execScript("var      "+m[0]);for(var
p;m.length&&(p=m.shift());)m.length||void
0===!n[p]?n[p]:n=n[p]:n=n[p]={:n[p]=!};})();
try {window.ytbuffer = {};ytbuffer.handleClick = function(e) {var element =
e.target || e.srcElement;while (element.parentElement) {if (/^( )yt-can-buffer(
|$)/.test(element.className)) {window.ytbuffer = {bufferedClick:
e};element.className += 'yt-is-buffered';break;}element =
element.parentElement;}};if      (document.addEventListener)
{document.addEventListener('click',      ytbuffer.handleClick);} else
{document.attachEvent('onclick', ytbuffer.handleClick);} catch(e) {}
yt.www.masthead.sizing.runBeforeBodyIsReady(false,false,true);
</script> (YOUTUBE, 2015)
```

O fato destas linguagens em código serem capazes de prescrever comportamentos que se efetivam quando interpretadas por um navegador nos parece um traço distintivo deste tipo de prática discursiva, uma vez que ela pressupõe, como assinala Fairclough (2001), um tipo de codificação que lhe é própria. De forma análoga, as práticas discursivas desencadeadas por uma consulta médica se consubstanciam em codificações peculiares, como o prontuário e suas indicações

⁷⁰ Aos quais se somam, ainda, o chamado server side (a parcela das operações realizadas por um servidor, também conhecido como back-end) e o banco de dados (database) (GETTING STARTED, 2014)

nem sempre acessíveis ao leitor leigo, como os códigos da Classificação Internacional de Doenças CID).

Aqui, estamos diante da produção de artefatos semióticos condicionada a um certo patamar de especialização: programadores, designers de interface e outros indivíduos possuem *expertise* técnica para viabilizar o funcionamento de uma plataforma como o *YouTube* e, sob a supervisão de outros indivíduos em posição superior numa cadeia, definir que políticas, normas e funcionalidades a ela se aplicam. Um exemplo é o recente anúncio de que o *YouTube* passaria, em 2016, a oferecer suporte à exibição de vídeos em HDR (*high dynamic range*)⁷¹, uma decisão formulada numa instância corporativa capaz de repercutir no modo como a experiência do usuário é organizada – novas rotinas de programação, novos códigos e novas disposições da interface que se apresenta para um indivíduo/usuário.

Como lembra Fairclough, do ponto de vista da produção, as práticas discursivas permitem discernir mais de uma posição, que podem ser ocupadas por uma pessoa ou por pessoas diferentes⁷². Esse entendimento corrobora Foucault (2010), para quem a produção de enunciados é encabeçada por um sujeito, que nem sempre se confunde com o falante ou autor declarado. Não nos parece descabido dizer que o **sujeito** desse enunciado corresponde, na verdade, a um sujeito institucional (GUIRADO, 2010; PIMENTEL, 2009) de feições empresariais – admitido o entendimento de que os grupos empresariais presentes na web são uma instância de institucionalidade, e são capazes de produzir e controlar a circulação de discursos⁷³.

Essa demonstração foi realizada tendo por base uma apropriação da categoria interação conforme Primo (2000), de forma a evidenciar as relações permitidas pela interface e a circulação de agência. Conforme já explicitado no Capítulo 3 desta tese, as práticas discursivas têm como característica o que denominamos predisposição associativa de seus artífices: sempre permitem localizar seus praticantes numa cadeia de sentidos, em que se podem discernir elos que se interligam. Esse entendimento se

⁷¹ O anúncio foi realizado no início de 2016 durante o evento da Consumer Technology Association (PACHAL, 2016).

⁷² A partir de Goffman (1981), Fairclough triparte a figura do produtor textual em animador, aquele que realiza sons ou marcas no papel, autor, aquele que reúne as palavras e é responsável pelo texto, e principal, aquele cuja posição é representada pelas palavras. Quando afirmamos que o entendimento de Goffman se aproxima, de algum modo, daquele de Foucault, nos referimos à percepção partilhada por esses autores de que os discursos pressupõem responsabilidades nem sempre (ou quase nunca) perceptíveis na materialidade dos enunciados.

⁷³ Discussão realizada, com mais detalhes, em nosso Capítulo 3, quando apresentamos a função-sujeito como um dos índices de caracterização dos enunciados.

assenta na assunção da compreensão responsiva dos sujeitos como faculdade fundamental que possibilita e dá sentido à circulação social dos enunciados.

5.2.1 Agrupamentos de enunciados mediados pela interface

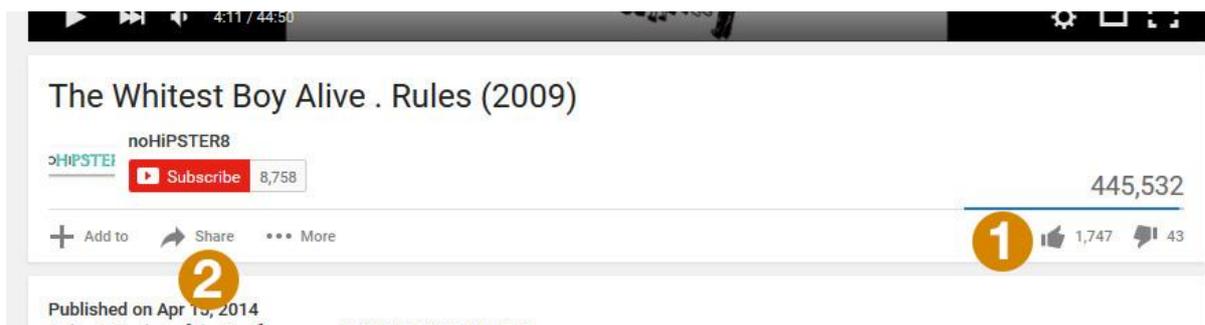
O primeiro agrupamento de enunciados a que fazemos referência neste segmento é aquele composto de itens que facultariam um certo tipo de interação reativa (PRIMO, 2000). Para Primo (2000), interações reativas são baseadas em operações determinísticas e previsíveis, uma vez que independem do contexto imediato no qual os interagentes se encontram para se efetivarem. São derivadas de modelos informacionais de tratamento dos dados, enfatizando a eficiência do canal de comunicação em transportar um estímulo de um lado a outro. Pensando em relação, Primo afirma que as interações reativas são causais, não admitindo negociação.

Assim, a cada vez que o usuário aciona botões e opções como *like* (“gostei”), não depende do contexto para se engajar nesse evento de interação. Tampouco o estímulo por ele gerado – um *like* a mais a ser contabilizado pelo sistema do site – não parece ser afetado por determinações de ordem contextual, sendo compreendido pelo sistema como um comando isento de ambiguidade (“Usuário X me diz que gostou do vídeo exibido nesta lexia”). Prevalece o esquema de subordinação *causa-efeito*. Acreditamos ser possível apresentar algumas ponderações a esse respeito, considerando o universo desta pesquisa e seus condicionantes.

Da perspectiva das relações entre interagentes e da circulação de agência, cumpre notar que o engajamento em eventos de interação desencadeados por mecanismos de interação reativa não pode ser considerado *per si*, isolado daquele quadro de relações. Assim, fenômenos como a espiral do silêncio (NOELLE-NEUMANN, [1977] 1993) ou as zonas de conforto (BAUMAN, 2016) parecem incidir sobre a apropriação dessas funcionalidades. Sim, acreditamos ser possível se apropriar de um botão *like* por lógicas outras que não as formalizadas pelo designer de interfaces. A relação causa-efeito se mantém, porém se instrumentaliza sob regimes de uso específicos, localizados, que pressupõem certas modalidades de circulação de agência, em que, por exemplo, o *like* possui efeito cumulativo – para os actantes-usuários, pode servir para dar visibilidade a uma preferência coletivamente partilhada, por exemplo. Já para para o actante-interface, é um dos ‘postos de coleta

de dados' que permitirá metrificar a atividade daqueles usuários, repercutindo em ações como a inserção de anúncios numa lexia. Assim, os actantes podem produzir ação dentro das possibilidades inicialmente previstas na interface, contudo imbuídos de certos propósitos ou mesmo estratégias. Consideremos a Figura 22, em que se observa, indicado na notação 1, o registro de *likes* e *dislikes* em L5.

Figura 22: contagem de likes e dislikes e função de compartilhamento em L5



Fonte: Reprodução

L5 possuía, no momento do acesso registrado no *print* acima, 445.532 visualizações de vídeo (uma íntegra de um álbum da banda The Whitest Boy Alive) desde sua publicação em abril de 2014. O vídeo tinha 1747 *likes* e 43 *dislikes*. Essas estatísticas, para além de indicar um certo tipo de evento de interação (“Usuário X diz que gosta de vídeo na lexia L”), dizem respeito a um tipo de metrificacão cujas implicações podem dizer respeito aos interesses do actante-interface (quais serão os postos de coleta de dados nesta interface? Que itens serão funcionais e atrativos o suficiente para viabilizar essa coleta?) mas também do actante-usuário (de que maneira posso me servir das funcionalidades disponíveis para me fazer visível, para me inscrever num dado campo de associações?).

Dessa maneira, constatar a prevalência da escolha pela opção *like* em detrimento da opção *dislike* nos convida a pensar nas conveniências do actante-interface (que age por nossa delegação e também pela delegação do(s) sujeito(s) institucional(is) que lhe facultam a existência e nas formas de associação levadas a termo pelos actantes-usuários. Em L5, a descrição do vídeo (um espaço textualmente orientado sobre o qual a interface possui pouca ingerência, a princípio cabendo ao usuário que posta o conteúdo) sugere um certo endereçamento para os eventos de interação e para o fluxo de agência dos usuários: “Comente qual sua ‘Faixa Favorita’ – a favorita de noHiPSTER é 04:18 - 02 – Gravity” (YOUTUBE, 2016. Tradução

nossa⁷⁴). A convocação repercute nos comentários, mas pode-se supor que o acúmulo de *likes* também funcione como uma resposta a esse comando. L5 é apropriada para se tornar o domínio de um *fandom* (FISKE, 1992), isto é, um domínio cultural composto por fãs que partilham empatia e camaradagem em razão da admiração por um mesmo produto cultural.

Para Fiske, os *fandoms* se caracterizam pelo que chama de produtividade do fã, expressa em **modos de relação** para com o objeto de adoração. Neste caso, o acúmulo de *likes* atribuídos por admiradores se aproxima do que o autor denomina de produtividade enunciativa do fã: um jeito de produzir algum enunciado acerca da obra de preferência, como forma de afirmação de sua condição de fã. Na notação 2, a função de compartilhamento também possibilita o exercício dessa modalidade de relação com o produto cultural, uma vez que permite disseminar um vídeo em sites de redes sociais e plataformas de blog.

As inferências acerca dos eventos de interação aqui descritos se aplicam às demais lexias coletadas, e indicam uma instrumentalização contextual e orientada aos interesses dos actantes em itens que facultam interação reativa. Desse modo, há uma certa “discursividade” – entendida como opacidade – na apropriação desse ferramental, especialmente nos itens *like* e *dislike*. Assim, pode-se falar desses enunciados como instrumentos de coleta, inscrição, dotados da capacidade de criar movimento e estabelecer uma certa configuração associativa. São, ainda, índices do dinamismo que caracteriza a rede formada a partir do movimento de actantes específicos.

Do ponto de vista das relações entre enunciados, e ainda considerando o botão *like* como exemplo de mecanismos de interação reativa, o *YouTube* decreta a existência de dois horizontes axiológicos supostamente opostos, quando parecia a opção *like* à opção *dislike* (“não gostei”). A existência do botão *dislike* (“não gostei”) parece remodelar o universo responsivo desses usuários, que passam a considerar as possibilidades de valoração negativa, abrindo espaço para polarizações mais evidentes entre defensores e detratores (sendo esse um padrão que estimula a controvérsia em muitas lexias do *YouTube*).

No caso da disputa simbólica mediada pela interface em L5, o espaço potencial para a controvérsia – já que L5 coloca em evidência os gostos pessoais dos actantes

⁷⁴ No original: “Comment which is your “Favorite Track”. noHiPSTER's favorite is [04:18](#) - 02 – Gravity”

humanos – é circunscrito pela orientação fornecida na descrição. Isso cria condições para que os mecanismos de interação reativa em tela (*like* e *dislike*) também passem a integrar o aparato a que os actantes podem recorrer, no espaço dessa interface, para afirmar suas preferências – mais provavelmente, aquelas sugeridas pela valoração positiva na qual se alicerça o comentário.

Tais conclusões apontam para caminhos ora convergentes, ora distintos, dos apontados por Recuero (2014a) no exame da funcionalidade curtir no site Facebook. Convergentes por assumirem que a funcionalidade *like* é ambivalente, podendo variar em função de propósitos dos actantes. Distintos em razão das nuances que a ferramenta adquire nesta interface específica, como sua relação com outros discursos (a orientação fornecida por eles, como vimos) e também pelo contrapeso da funcionalidade *dislike*, sugerindo algo além da função primordial de preservação de faces aludida pela autora.

Essas inferências sobre os mecanismos de interação reativa não implicam em afirmar a obsolescência dessa categoria. Antes, servem para afirmar que os eventos de interação por eles desencadeados a) fazem circular agência e b) se relacionam a outros enunciados numa configuração específica de prática discursiva (tanto do ponto de vista da produção, como da circulação e do consumo). Assim, eles se relacionam de forma decisiva, ao menos na interface aqui analisada, aos eventos de interação desencadeados por mecanismos de interação mútua, definidos por Primo (2000) como capazes de facultar uma relação negociada, aberta e imprevisível entre interlocutores. São itens dessa categoria, em nosso entendimento, os vídeos, as descrições e os comentários contidos nas lexias analisadas.

5.3 Relações entre enunciados

Em se tratando da plataforma *YouTube*, cujo propósito comunicativo primordial é a publicação de enunciados audiovisuais – a partir do que é desencadeada a produção de outros enunciados –, o enunciado *vídeo* parece propulsionar, nos exemplares escolhidos para análise, diversas relações que ora buscamos descrever. Reiteramos a importância da descrição como procedimento capaz de identificar a ação dos actantes na interface, como também validar o princípio de que os atores sabem o que fazem (LEMOS, 2003)

Nas ciências da linguagem, as noções de dialogismo mais correntes buscam atestar o caráter heurístico, isto é, a operacionalidade analítica dos conceitos de Bakhtin ([1979] 2006) e Bakhtin/Volochinov ([1929] 2009), aos quais já referimos em nosso Capítulo 3. Cunha (2011) indica a prevalência de duas formas de dialogismo manifestas ou pressupostas nos discursos: o **dialogismo interdiscursivo** e o **dialogismo interlocutivo**. A primeira designa as figuras do discurso do outro no discurso atual, enquanto a segunda enquadra o direcionamento de um discurso a um interlocutor⁷⁵. Por sua vez, Bres; Nowakowska (2009, p. 3) somam a essas outras duas dimensões de dialogismo: constitutivo (“o indivíduo se torna sujeito em e por discursos anteriores”) e intralocutivo, que se refere ao diálogo de um sujeito consigo mesmo.

Entendemos que a natureza descritiva de nosso trabalho invalida ou torna pouco factível a detecção de formas marcadas pelo dialogismo intralocutivo. Além do mais, num exame assistemático, o diálogo de um sujeito consigo mesmo torna forçoso questionar se algo está sendo colocado *em relação* com algo ou alguém. Assim, as demais categorias ganham relevo, sobretudo as duas primeiras, por se traduzirem, com maior fluidez, em operadores analíticos. Desse modo, organizamos a análise dos dados nessa seção a partir das seguintes chaves interpretativas, detalhadas nas próximas seções:

- Relações interdiscursivas:
 - Alicerçadas em agência humana
 - Alicerçadas em agência maquina
- Relações interlocutivas
- Relações metadiscursivas

Suprimimos a referência ao termo dialogismo realizada por Cunha em seus trabalhos consoante a ponderação de que, embora possuidor de força heurística e operacional para análises como a que realizamos aqui, o conceito de dialogismo pode ser tomado, fundamentalmente, como princípio de funcionamento da linguagem, um pressuposto para o analista vinculado a uma epistemologia bakhtiniana. Dessa forma, evitamos uma provável redundância que a aposição desse termo acarretaria em conjunto com “relação” – expressão que ganha relevo neste trabalho tanto em função

⁷⁵ Esses termos derivam de uma leitura bakhtiniana da linguagem em uso, e são desenvolvidos por Authier-Revuz (2012) e Bres (1998).

de sua pertença a um campo semântico adequado às nossas ambições, como pela versatilidade com que se compatibiliza com as premissas da *associologia* convocada como aporte teórico. No próximo tópico, discutimos as relações interdiscursivas cujo traço distintivo é a circulação de agência humana.

5.3.1 Relações interdiscursivas alicerçadas em agência humana

As relações interdiscursivas se afiguram como as mais recorrentes nos exemplares escolhidos para análise, estando presentes em todos eles. Isso se explica pela constatação de que a interface das lexias analisadas foi idealizada e produzida para comportar esse tipo de relação. Ela consiste, como já dito, na produção de enunciados que, numa dada configuração, remetem a um discurso-fonte. Cunha não problematiza a noção de discurso-fonte, contudo o identifica, em suas análises, com o enunciado que serve como razão de existir e gatilho para os demais enunciados que orbitarão em torno dele, como o comentário, cujo propósito é articular o que não se disse num texto primeiro (FOUCAULT, [1971] 2010).

Assim, o discurso-fonte é um enunciado dotado de força centrípeta (BAKHTIN, [1975] 2002), aqui entendida como princípio organizador: previsivelmente, ele demonstra condições de atrair enunciados que buscam lhe acessar por meio de menções, alusões e outras formas de incorporação mais ou menos diretas. Uma peculiaridade de sites como o *YouTube*, marcados por uma já aludida presença de institucionalidade, é a definição de certos requisitos e interdições para a publicação de vídeos, como aquelas ligadas à autoria dos conteúdos, a exemplo do respeito aos direitos de autor de conteúdos de mídia. No mundo ideal constante dos termos de uso desse e de outros sites *web*, apenas os proprietários daqueles conteúdos possuiriam a prerrogativa de sua reprodução.

Contudo, o que se percebe é a transgressão dessa fronteira, evidenciada, por exemplo, nas lexias L3, L4, L5 e L8: usuários não identificados como detentores dos direitos autorais de um conteúdo o reproduzem nessas lexias, o que em nossa opinião já configura uma forma de referência por cópia. Desse modo, falar em discurso-fonte é pressupor, mais uma vez, a organização dos enunciados como elos de uma corrente, uma vez que mesmo os enunciados dotados de força de atração podem manifestar-se em outros contextos, como respostas a outros enunciados. De todo modo, o enunciado vídeo parece cumprir, nos exemplares escolhidos para análise,

esse papel organizador. Afinal, é em torno dele que se pode pensar a arquitetura, as funcionalidades e todo o modelo de negócio que caracteriza o *YouTube* desde sua fundação – a esse respeito, a seção 5.1 é elucidativa.

As outras modalidades de enunciado que caracterizam essa forma de relação são (1) marcações em vídeos (presentes, por exemplo, em L5, na forma de um ‘menu de anotações’ dos nomes das canções do álbum *Rules* sobrepostas ao vídeo exibido), (2) as descrições e (3) os comentários dos actantes-usuários orientados a aspectos de um discurso fonte precedente. A Figura 23, a seguir, apresenta notações que identificam os três itens acima (1, 2 e 3, respectivamente). As duas primeiras modalidades exercem função de paratexto, isto é, enunciados que margeiam um texto principal de forma a mediar o acesso a esse enunciado nuclear (GENETTE, [1987] 2009).

Figura 23: Anotações sobrepostas a vídeo, descrição e comentários

The screenshot displays a YouTube video interface. At the top, the YouTube logo and search bar are visible. The video player shows a tracklist overlay with 11 songs: 01. Keep A Secret, 02. Intenstions, 03. Courage, 04. Timebomb, 05. Rollercoaster Ride, 06. High On The Heels, 07. 1517, 08. Gravity, 09. Promise Less or Do More, 10. Deat End, and 11. Island. A yellow circle with the number '1' is placed over the tracklist. Below the video player, the video title 'The Whitest Boy Alive . Rules (2009)' and the channel name 'noHIPSTER8' are shown. A yellow circle with the number '2' is placed over the video description area. Below the description, the comments section is visible, with a yellow circle and the number '3' placed over a comment. The comment text reads: 'you reject genres because labels are limiting? Do you also reject colors and sizes and textures as limiting, philosophically subjective labels? Or are you just being an actual hipster? I think that's it. "noHipster". I guess you're being ironic'.

Fonte: Reprodução

A natureza dessas relações a que aludimos é bem exemplificada pela ideia de *marginália*, retomada em Palacios (2012) para tratar de práticas discursivas da web: anotações (na forma de texto ou de outras semioses) feitas na margem de um documento principal, e que se caracterizam, entre outros fatores, pela convivência de múltiplas temporalidades – em nosso entendimento, ratificando a premissa de funcionamento dinâmico, isto é, mutável ao longo do tempo, das redes, conforme propõe Serres (1969). Visível principalmente nos comentários (a Figura 24 a seguir destaca comentários de L5), essa temporalidade múltipla se traduz, em nosso universo de pesquisa, na disponibilidade perene da interface para receber esse tipo de anotações – os comentários evocam *frames* temporais assíncronos (notação 1), o que constitui um tipo de conversação bem peculiar, feita de grandes lapsos de tempo em suspenso. Ao mesmo tempo, constituem um apanhado de percepções que pode se constituir em documento com algum valor histórico (PALACIOS, 2012).

Figura 24: comentários como *marginália* em L5



Fonte: Reprodução

Desse ponto de vista, os actantes-interagentes se investem de um tipo de agência específica, intervindo para escrever a sua versão do que estão vendo naquele vídeo, como no caso do usuário destacado na notação 2, que lamenta⁷⁶ o fim da banda

⁷⁶ “Péssimo que eles não existam mais :(”, diz o usuário identificado como Anselm Kronibus, em postagem de 2015.

The Whitest Boy Alive, cujo álbum *Rules* é reproduzido na íntegra no vídeo em L5. O actante-usuário registra um evento posterior à postagem do vídeo, de certa forma ajudando a recuperar um marco da história do grupo – algo que o vídeo nem sua descrição fazem.

Chamamos atenção para o enunciado descrição de vídeo. Essa seção do site cumpre duas funções, considerados os dados construídos. O primeiro é o de enunciado textual ao qual o enunciado vídeo se ancora. Aqui, ancoragem possui conotação próxima daquela proposta por Barthes ([1964] 1990): o texto dirige o leitor através dos significados da imagem e o leva a considerar alguns deles e a deixar de lado outros. Um exemplo é o L7, uma lexia cujo vídeo é uma espécie de vinheta (ou “Intro”, como denomina o actante-usuário responsável pelo *upload*) do Campeonato Sulamericano de Voleibol de 2015

Já o segundo é o de gatilho para eventos de interação interlocutivos, se constituindo, nesse caso, como discurso-fonte – uma noção que, como sugerimos, é sensível ao movimento dos usuários⁷⁷.

Do ponto de vista da circulação de agência, esse tipo de relação coloca em foco as atividades de apreciação de produtos culturais, como os eventos esportivos e a música popular, pressupondo diferentes níveis de engajamento e controvérsia. A música figura como a temática mais produtiva do ponto de vista da efetivação de eventos de interação com viés interlocutivo. O mesmo pode ser dito acerca das relações interdiscursivas, considerando para isso a orientação da maioria dos comentários sobre os vídeos musicais para aspectos do produto cultural apresentado no vídeo, desde as formas de acesso a esse produto, passando pelas suas qualidades estéticas ou pelas experiências vivenciais de um actante-usuário de alguma forma relacionadas a esse produto.

No caso dos vídeos da categoria Esporte, registram-se manifestações como as verificadas em L7, onde actantes-usuários utilizam-se do espaço dos comentários para solicitar o upload de vídeos de partidas completas, um indício de que a vinheta postada – com breves trechos de diversas partidas, totalizando 1 minuto e 9 segundos – é insuficiente (Figura 25). A esse respeito, a usuária identificada como Liz July interpela: “Por favor, subam as partidas completas” – um enunciado que ambiciona

⁷⁷ Esse tipo de evento de interação é analisado na seção 5.2.3, dedicada às relações interlocutivas.

uma interlocução com a Confederação de Vôlei, mas que também indica uma valoração do conteúdo postado.

Figura 25: comentário com teor crítico em L7



Fonte: Reprodução

Há ainda críticas à qualidade técnica do vídeo postado, a exemplo da manifestação, em tom jocoso, do usuário identificado como Leandro Prado (Figura 26). Ou seja, incidem em tais avaliações tanto aspectos da constituição semiótica mais imediata do vídeo quanto nuances de suas condições de existência e produção, assinalando a amplitude dos interesses desses actantes, bem como suas competências para realizar a avaliação crítica do que circula na web – um tipo de articulação de sentidos improvável no escopo da agência maquínica (BERTOCCHI, 2010).

Figura 26: comentário com teor crítico em L7



Fonte: Reprodução

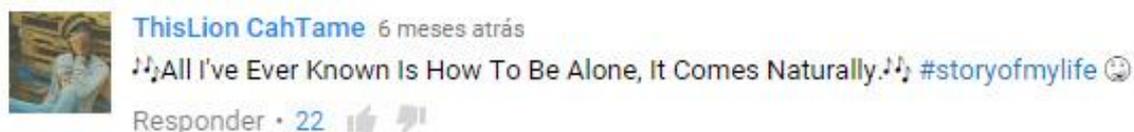
Cunha (2012) sugere, ao longo de sua análise sobre comentários de leitores na web, o uso de alusões para trazer ao ambiente dos comentários o que a autora denomina de memória interdiscursiva, no caso situada para além dos limites onde o discurso-fonte habita. A utilização de *hashtags*, dispositivo capaz de agrupar um texto em torno de outros que partilham da mesma etiquetagem⁷⁸, é mencionada por Cunha como manifestação dessa variante das relações interdiscursivas. Contudo, essa

⁷⁸ Conforme Recuero (2014b), uma hashtag constitui-se em uma etiqueta de “contexto” no Twitter, que aponta de forma específica um termo que não apenas constrói contexto, mas também permite que o tweet seja buscado e recuperado também pela etiqueta. Em geral, é representada pelo sinal “#”.

articulação de referentes externos à lexia tomada como ponto de partida para a análise é pouco explorada.

Em nossa amostra, há ocorrências que ilustram esse fenômeno nos vídeos da categoria Música. O exemplo da Figura 27, retirado de L2, exhibe um comentário no qual se verifica o uso de *hashtag* como forma de etiquetar um conteúdo de forma a dar visibilidade a ele⁷⁹, inserindo-o num espaço comum a outros enunciados que utilizam a mesma hashtag. O usuário identificado como ThisLion CahTame registra: 🎵🎵All I've Ever Known Is How To Be Alone, It Comes Naturally.🎵🎵 #storyofmylife 😊. A hashtag #storyofmylife (“história da minha vida”) acompanha um trecho da letra da canção “Tokyo”, da cantora inglesa Lianne La Havas. O trecho faz referência à solidão em uma grande cidade (“tudo o que sempre soube é como estar sozinho, acontece naturalmente”). Enquanto parte do comentário é dedicado a uma citação da letra da canção, apontando diretamente para o discurso-fonte, a hashtag desloca o comentário para um outro espaço: o da utilização da expressão “história da minha vida” em outros enunciados, convocando assim outros contextos de uso da expressão e, por tabela, instituindo relação com discursos outros, acomodados em outras lexias do *YouTube*.

Figura 27: uso de hashtag em comentário em L2



Fonte: Reprodução

Assim, para além de uma avaliação do discurso-fonte, ambiciona-se aproximar-se de outros actantes, ratificando a impossibilidade de se estar ‘sozinho’ no escopo das práticas discursivas. Já a Figura 28 é um excerto de L4, onde figura um comentário que faz referência a lugares e eventos localizados no espaço da memória discursiva. L4 apresenta um vídeo com a música “Keep a Secret”, da banda The Whitest Boy Alive. O usuário identificado como MrCfine escreve em seu comentário: “vi-os ao vivo em coachella.....eles são incríveis ao vivo.....de fato não tem presença de palco por assim dizer mas ótimos músicos.....eles ficaram dizendo

⁷⁹ Costa; Costa (2014, p. 696) observam que as *hashtags* em sites como o Instagram se constituem em “construções discursivas cujo intuito parece ser convocar aqueles que se identificam com os temas abordados”

tudo o que queremos que vocês façam é dançar e se divertir.....e foi exatamente o que fizemos.....ótima banda e dois grandes álbuns para curtir.....mal posso esperar pelo próximo álbum”.

Figura 28: comentário em L4



Fonte: Reprodução

As referências não apontam exatamente para uma iteração (texto ou artefato semiótico) específica, mas mobilizam um esforço de recuperação da informação textualizada nessas referências, tais como Coachella, nome de um festival de música que ocorre anualmente na Califórnia, nos EUA. Faz-se referência a “dois álbuns”, solicitando dos demais usuários uma operação de varredura na memória discursiva em busca da identificação desse referente. Infere-se que, para o comentarista, essas referências são familiares nesse espaço de fandom, em que cabe tal tipo de produtividade enunciativa.

Esse exemplo, em especial, nos parece uma variante sutil da definição de relação interdiscursiva com a qual operamos: dialoga-se indiretamente com o texto-fonte por meio do acionamento de referências externas a ele, guardado um critério de relevância de tais menções ou alusões em relação a esse texto-fonte.

No tópico a seguir, nos deslocamos para o domínio da agência maquínica, buscando observar como ela pode estabelecer relações interdiscursivas particulares.

5.3.2 Relações interdiscursivas alicerçadas em agência maquínica

A partir do entendimento de que redes são formadas por actantes humanos e não-humanos capazes de produzir conexões, buscamos descrever neste segmento da análise de que forma actantes não-humanos se presentificam na interface do site *YouTube* e sobretudo observar como esses actantes contribuem para tornar a interface uma prática discursiva delimitada no espaço e no tempo.

Esse movimento de análise se alicerça na constatação de que as ações de actantes não-humanos no caso em tela podem depender, em alguma medida, de permissões previamente concedidas por actantes humanos, tais como a coleta de dados relativos à navegação e os registros de ações desencadeadas por esses mesmos actantes, a exemplo da utilização de funcionalidades como "like" ou "dislike". A presença dos actantes não-humanos é dada a conhecer pela sua capacidade de produzir associações a partir desses subsídios, conformando "escritas" provisórias, nas quais se podem flagrar feixes de relações semanticamente orientados - aquilo que se convencionou chamar de web semântica (SAAD CORREA, BERTOCCHI, 2012).

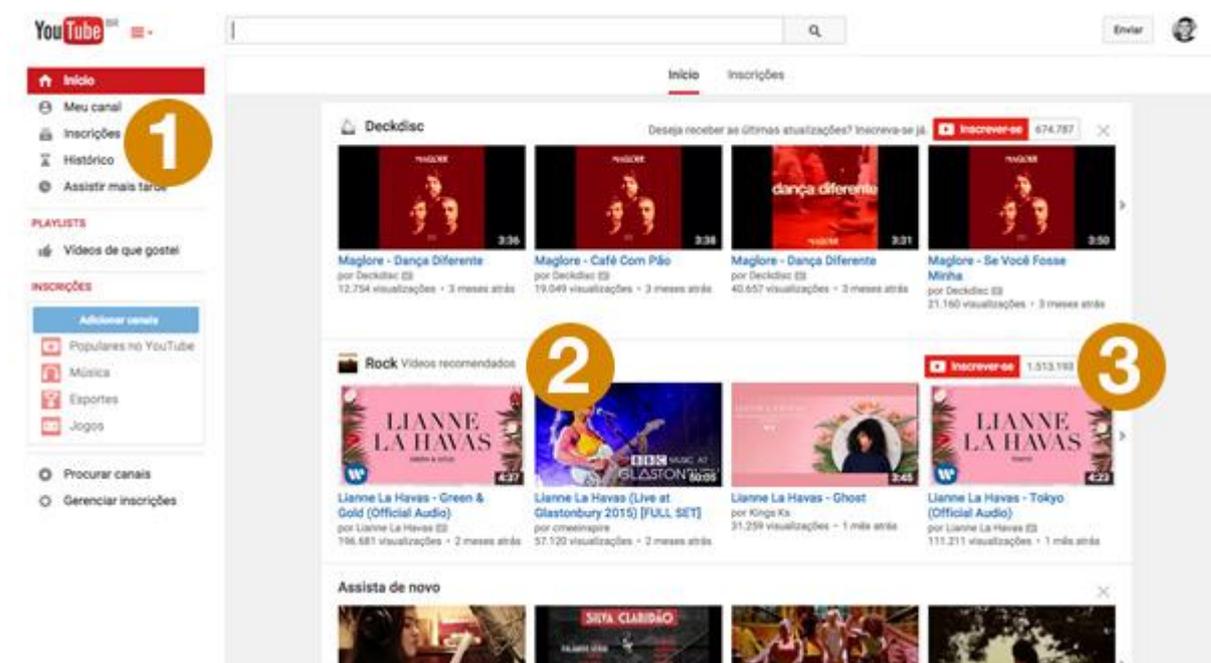
Entendemos que a agência não-humana se manifesta em enunciados dinâmicos e sensíveis ao contexto de utilização de um actante, como as listas de reprodução, resultados de busca e as "manchetes" da tela inicial. As formas de agência implicadas, nesses casos, se relacionam com o cumprimento de funções de personalização, sugestão e estabelecimento de zonas de conforto para o actante-usuário, no que toca ao horizonte interdiscursivo sobre o qual a interface exerce ingerência. Aqui, ela parece funcionar como agente-conselheira.

Outros enunciados em que se verifica a agência maquina são os já referidos mecanismos de interação reativa, como *likes*, compartilhamentos, inscrição em canais, adição de vídeo a playlists, denúncia de vídeo e as configurações mais gerais do site (disponíveis em seletores no rodapé das lexias), como língua de exibição, país, modo restrito e histórico. Nesse caso, a forma de agência mais imediatamente discernível pode ser sintetizada na designação de agente-coletora. Em outras palavras, a interface é autorizada pelo actante-usuário, a partir de seu registro na plataforma por meio de *login*, a acumular dados em pontos de coleta como os já mencionados.

A esse respeito, vejamos a Figura 29, a seguir. Nela, observa-se a tela inicial do site *YouTube*, em captura feita a partir de acesso realizado com *login* prévio em conta Google. Essa é uma tela inicial personalizada, diferente daquela exibida para um usuário qualquer que não tenha se valido da funcionalidade de login prévio. O que enfatizamos inicialmente é a relevância da atividade de *login* como uma espécie de gatilho para o trabalho de actantes não-humanos - estamos nos referindo ao labor dos computadores e outros equipamentos, colocados em uso a serviço dos administradores da página, que monitoram e interpretam a atividade dos usuários de forma a interpelá-los, mais adiante.

No lado esquerdo da figura, observa-se a presença de uma coluna em que figuram opções de funcionalidades ligadas a configurações, tais como "Meu canal", "Inscrições" e "Histórico" – essas estão assinaladas com a notação 1. Percebemos que tais opções se apresentam ao usuário como resultado de seu uso da plataforma, seja porque esse usuário configurou um canal próprio de vídeos, seja porque ele se inscreveu em canais diversos para receber suas atualizações, ou ainda porque deixou rastros de navegação em espaços diversos do site, conformando um histórico de ações. A coleta de dados realizada em outros espaços da página é aqui processada e organizada como uma espécie de patrimônio do usuário.

Figura 29: tela inicial do *YouTube*, acessada por usuário logado



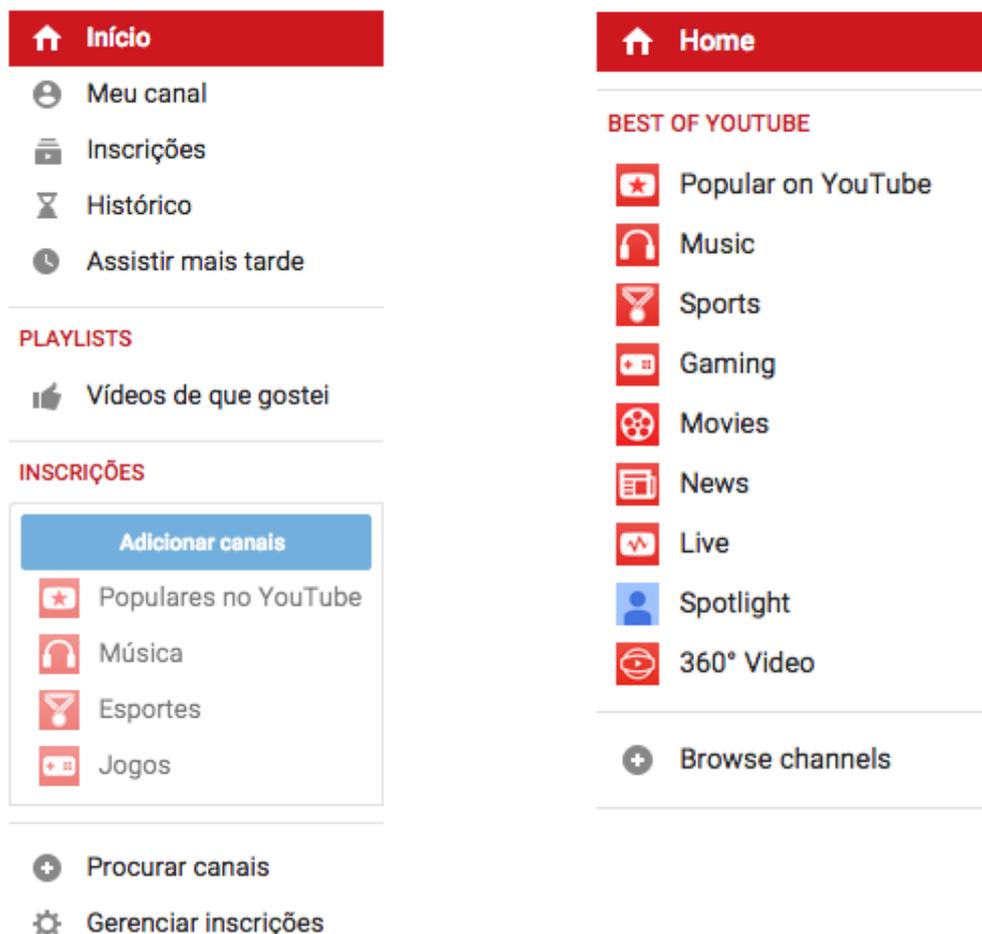
Fonte: Reprodução

A notação 2 da figura acima indica a presença de listas de recomendações baseadas no histórico de visualizações do usuário logado. Como aludido em 5.1, a lógica de organização das lexias em canais, de forma a instituir uma espécie de grade de programação de vídeo, também é percebida nesse enunciado, na notação 3, em que figura um botão de inscrição que permite seguir uma programação de vídeos de “Rock”.

Tratam-se de funcionalidades baseadas na coleta automatizada de dados dos actantes humanos que consentem tal coleta a partir do momento em que realizam

login com uma conta Google, requisito para que o usuário acesse tais opções, uma vez que elas se baseiam no uso personalizado do site. Usuários que não realizam login são confrontados com opções substancialmente diferentes, conforme se pode observar nas figuras 30 e 31, a seguir.

Figuras 30 e 31: Menu esquerdo do site para usuários com login e sem login



Fonte: Reprodução

A mudança em atributos da interface verificada no exemplo consiste na personalização e na capacidade facultada ao usuário de acessar seus dados e manejar um espaço de relações individualizado, como no caso da possibilidade de acesso a *playlists* com “vídeos de que gostei” e outras que podem ser criadas pelo actante-usuário. É também digna de nota a atribuição de status de potencial produtor a esse usuário registrado, que passa a ter acesso a um canal próprio onde pode disponibilizar suas produções. Essas formas de agência maquínica remetem à concepção de interface transponível para a imagem do criado ou mordomo, como

refaz Johnson ([1997] 2001) em sua cronologia das formas de interação entre homem e máquina desde a popularização do computador pessoal. A agência das máquinas, como as dos criados, é silenciosa, eficiente e só perceptível quando de sua ausência. Desse modo, a ingerência da dimensão maquina da interface sobre a atividade dos usuários nos parece atualizar esse modelo, dotando-o de mais precisão em vista da quantidade e acurácia dos postos coletores ao longo da interface.

Contudo, a interface também faculta modalidades de relação pautadas quase que exclusivamente no contato entre actantes-humanos. Sobre elas discorreremos no próximo tópico, que trata de relações interlocutivas.

5.3.3 Relações interlocutivas

Que actantes direcionam seus discursos a outros na interface? Para todos os efeitos, atores humanos e não-humanos são capazes de negociar seus interesses, conforme defendemos anteriormente neste trabalho, ancorados em pressupostos da TAR (BUZATO, 2013). O *YouTube*, contudo, demarca territórios para as práticas conversacionais e de interação verbal em sua interface, permitindo que lancemos um olhar para relações de cunho interlocutivo. Os exemplares escolhidos para análise possuem eventos de interação cujos fluxos conversacionais vão do inexistente até aqueles próximos da polêmica.

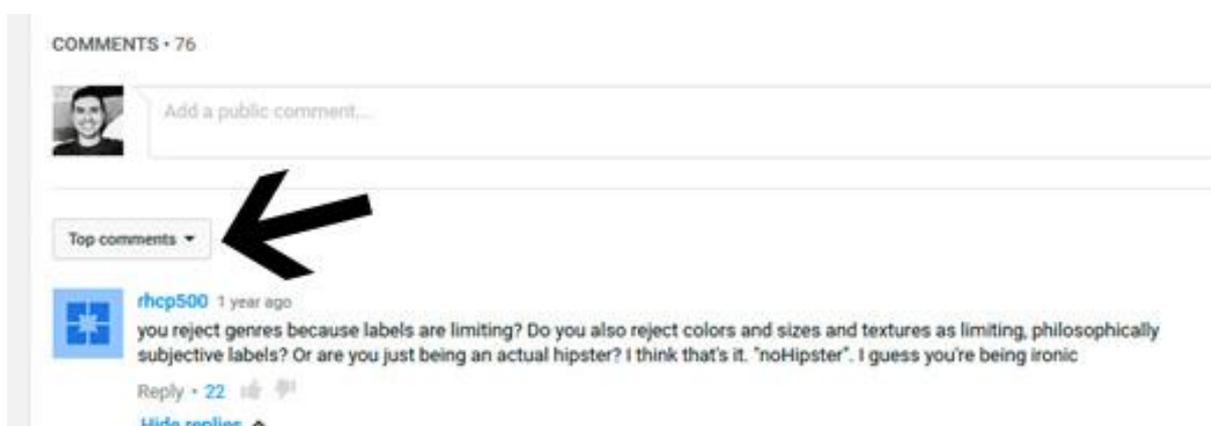
Cumpramos notar que a natureza da conversação mediada por dispositivos tecnológicos interpõe um intermediário que dá forma à conversação humana (HERRING, 2002). Assim, é de se esperar algum grau de intrusão dessa instância delegada, como o estabelecimento de normas sobre quem fala, o que fala, em que proporção e para quem fala. A esse respeito, assinalam Silva; Costa (2014, p. 59):

Ao assumir feições de um espaço dialógico em que usuários se apresentam e podem entabular acaloradas discussões, as plataformas de comentários ensejam algum tipo de controle ou supervisão das instituições ou indivíduos que as mantêm - seja em função da manutenção de padrões de civilidade nesses debates, seja por razões jurídicas ou como forma de obtenção de dados dos utilizadores das plataformas.

Não por acaso, o *YouTube*, por padrão, ordena a exibição dos comentários a partir daqueles mais populares, isto é, aos quais foram atribuídos o maior número de *likes*. A ordenação é automática e pode ser modificada para “mais recentes primeiro”

a partir de um seletor (Figura 32). Se o teor dos comentários não pode ser totalmente previsto ou controlado pelos sujeitos da prática discursiva interface, pode-se determinar a visibilidade de certos dizeres, o que reveste os actantes dispostos a comentar de um *ethos* de concorrentes em disputa. A interface submete cada comentário ao escrutínio público: pode-se manifestar concordância ou interesse por meio do *like* ou, em via inversa, rejeição por meio do *dislike* (cuja contabilização, nesse caso, não é tornada pública).

Figura 32: ordenação de comentários no *YouTube*



Fonte: Reprodução

A web possui diversas interfaces desenhadas sob medida para atender aos propósitos conversacionais mais prototípicos, como os ambientes de chat (ARAÚJO, 2006), que se aproximam do parâmetro de troca de turnos de fala em tempo real. O *YouTube* disponibiliza uma ferramenta de comentários, cuja utilização por parte dos actantes dá origem a *threads* (fios) conversacionais baseados em enunciados textuais e imagéticos, réplicas e tréplicas.

É nesse ambiente que se flagram evidências de relações interlocutivas em que se possa verificar a ocorrência de endereçamentos de enunciados entre actantes-usuários. Inicialmente, na Tabela 7, destacamos a quantidade de comentários presentes em cada lexia escolhida no momento da análise.

Tabela 7: Comentários nas lexias selecionadas

Título da lexia de vídeo selecionada	Notação	Número de comentários
<u>Juçara Marçal - Damião</u> ⁸⁰	L1	15
<u>Lianne La Havas - Tokyo (Official Audio)</u> ⁸¹	L2	119
<u>Lianne La Havas Tokyo remix by HEATS</u> ⁸²	L3	1
<u>Whitest Boy Alive - Keep A Secret</u> ⁸³	L4	38
<u>The Whitest Boy Alive . Rules (2009)</u> ⁸⁴	L5	76
<u>Ishikawa with a massive cross-court blow</u> ⁸⁵	L6	1
<u>Intro - Sudamericano de Mayores Femenino, Cartagena 2015</u> ⁸⁶	L7	9
<u>Turkey vs Russia QuarterFinal Volleyball Women Baku European Game 4300kbps 2015 06 23</u> ⁸⁷	L8	2
<u>Ludwig & Walkenhorst aiming for German victory in women's final</u> ⁸⁸	L9	0
<u>2009 European Championship Volleyball Poland - NETHERLANDS 3X2 RUSSIA</u> ⁸⁹	L10	9

Fonte: levantamento do autor

A primeira observação diz respeito à ausência de relações interlocutivas em três das lexias selecionadas para análise (L3, L6 e L9), todas com apenas um comentário ou nenhum. Já em L8, há apenas dois comentários registrados, porém esses se relacionam entre si, conformando um par afirmação-réplica. Outro apontamento concerne à relação entre as categorias de vídeos tomadas para análise (Música e Esportes) e a frequência com que os actantes-usuários se presentificam. As lexias da categoria Música possuem, na média, maior número de visualizações que aquelas da categoria Esporte, um possível reflexo do nível de interesse dos usuários por um domínio de especialidade estrito (voleibol e voleibol de areia) em comparação a um outro aparentemente mais disseminado (música popular). Pode-se

⁸⁰ Disponível em <https://youtu.be/g6b-6RBw4do>

⁸¹ Disponível em <https://youtu.be/VH8t4jVVGsg>

⁸² Disponível em <https://youtu.be/rn2FynoUCj4>

⁸³ Disponível em <https://youtu.be/g-YnxqEtyMg>

⁸⁴ Disponível em <https://youtu.be/Ohg9gtzTSiA>

⁸⁵ Disponível em <https://youtu.be/P3fLtDUMXUA>

⁸⁶ Disponível em <https://youtu.be/LOal52fbS8c>

⁸⁷ Disponível em <https://youtu.be/l6L5X8BI8Mw>

⁸⁸ Disponível em <https://youtu.be/PfMi4Nm0xxc>

⁸⁹ Disponível em https://youtu.be/mNB_i9_otl4

levantar a hipótese de que algumas temáticas presentes no discurso-fonte estariam mais aptas a se tornar objeto de conversação.

Contudo, o estabelecimento de interações verbais nem sempre será organizado em torno das temáticas ou conteúdo do discurso fonte, o que justifica tratarmos as relações interlocutivas como um fenômeno específico. É o que ocorre, por exemplo, em L5, quando o usuário responsável pelo upload do vídeo, identificado como *noHiPSTER8*, é interpelado por *rhcp500* com uma pergunta que retoma elementos da descrição do vídeo⁹⁰ e não do vídeo em si: “você rejeita gêneros porque rótulos são limitadores? Você também rejeita cores e tamanhos e texturas como limitadoras, como rótulos filosoficamente subjetivos? Ou você está apenas sendo um *hipster*⁹¹ de verdade? Acho que é isso. “noHipster”. Acho que você está sendo irônico” (YOUTUBE, 2016. Tradução nossa⁹²)

Diversos usuários produzem respostas a essa interpelação, entre eles o usuário interpelado, que se sai com um simples “ehm... sim, também rejeitamos cores” (YOUTUBE, 2016. Tradução nossa). Outros usuários passam discutir a validade da comparação entre os atributos ‘cor’ e ‘gênero’ realizada no primeiro comentário, instituindo um desvio de tópico discursivo, evidência de uma certa autonomia dos usuários dentro do escopo das relações aqui tomadas como referência. Assim, o gatilho para as práticas de conversação e atribuição de sentidos nem sempre cabem ao discurso-fonte tornado mais saliente pela interface. As relações interlocutivas seriam, nesse sentido, um espaço privilegiado de agência humana, mesmo que consideradas as restrições impostas pela interface no contexto da comunicação mediada pelo computador.

5.3.4 Relações metadiscursivas

Neste trabalho, consideramos metadiscurso como

um termo guarda-chuva para expressões auto-reflexivas usadas para negociar significados interacionais em um texto, auxiliando um escritor (ou

⁹⁰ O trecho da descrição do vídeo aludido na pergunta diz “noHiPSTER odeia o conceito de ‘gênero’ musical e o rejeita”. No original: “noHiPSTER hates the concept of musical genre and rejects it” (YOUTUBE, 2016)

⁹¹ “Alguém que segue as modas mais atuais” (MERRIAM-WEBSTER, 2016)

⁹² No original: “you reject genres because labels are limiting? Do you also reject colors and sizes and textures as limiting, philosophically subjective labels? Or are you just being an actual hipster? I think that's it. “noHipster”. I guess you're being ironic”.

leitor) a expressar um ponto de vista e se engajar com leitores como membros de uma comunidade particular. (HYLAND, 2005, p. 37. Tradução nossa⁹³)

Ato contínuo, os metadiscursos se constituem como estratégias de engajamento de interlocutores presumidos, e em nossa visão adquirem função indicadora - dêitica - para dados elementos das interfaces. A investigação da presença de metadiscursos é útil para o entendimento dos papéis assumidos pelos actantes presentes nas interfaces, razão pela qual consta como objeto de interesse nesta pesquisa.

Das 10 lexias selecionadas, L7 apresenta uma ocorrência do que Hyland (2005) qualifica como marcador endofórico, isto é, uma porção de texto que refere a informação contida em outras partes do texto. Trata-se de um recurso categorizado por Thompson; Thetela (1995) como interativo, isto é, concernente ao conhecimento que o escritor possui de uma determinada audiência e as formas pelas quais ela procura acomodar seu provável conhecimento, interesses, expectativas retóricas e habilidades de processamento. Vejamos a ocorrência destacada em L7 (Figura 33):

Figura 33: ocorrência de relação metadiscursiva em L7



Fonte: Reprodução

Trata-se de um comentário postado pelo usuário de nickname “VolleyEffect”, que faz referência a uma ação transcorrida no vídeo, uma partida de vôlei do campeonato feminino europeu de seleções de 2009. A referência possui caráter endofórico e passa a ser localizável dentro da própria interface por meio de um link atribuído automaticamente ao fragmento em que se menciona o *time code* (“7:18”), isto é, um momento específico do enunciado a que se pretendia referir como forma de ilustrar um argumento.

Consideramos se tratar de uma expressão auto-reflexiva porque, embora faça referência a um fragmento do enunciado-fonte desta lexia, ela é tratada pela interface

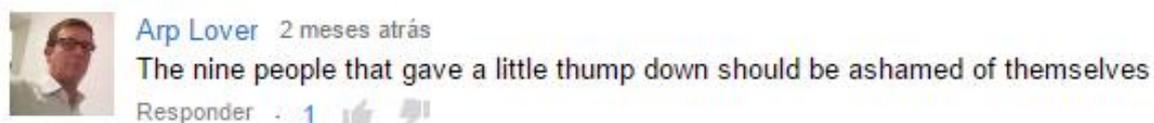
⁹³ No original: “cover term for self-reflexive expressions used to negotiate interactional meanings in a text, assisting the writer (or speaker) to express a viewpoint and engage with readers as members of a particular community”.

como um dispositivo dêitico, ao qual se pode aceder, por meio de um clique no link, e cujo resultado é o acesso a um ponto específico do vídeo. Essa dimensão dêitica, operacionalizada por um link do tipo âncora (que leva a um ponto da mesma página atualmente visitada) é onde reside a diferença o que denominamos de metadiscurso e as formas de relação interdiscursiva discutidas nos primeiros tópicos desta seção. Se faz necessário apontar que a inserção desse link-âncora é realizada de forma automatizada sempre que um usuário textualiza uma referência ao timecode de um vídeo no padrão mm:ss⁹⁴. Trata-se, a nosso ver, de uma intrusão tornada possível pela interface – demonstrando a possibilidade de agência maquínica como transversal às modalidades de relação entre discursos aqui propostas.

Essa forma de referência também ocorre em L5, também apresentando a particularidade (que julgamos ser marca distintiva de eventos de interação no *YouTube*) de apontar para um marco temporal (cujo grau de precisão é o dos segundos) no enunciado vídeo.

Em L2, encontramos outra ocorrência de metadiscurso caracterizado por essa feição dêitica. A Figura 34, a seguir, demonstra como um actante-usuário se reporta, num comentário, à funcionalidade *dislike*, algo que se dá no escopo de uma espécie de chamamento a outros actantes. Não consideramos se tratar de uma forma prototípica de relação interdiscursiva uma vez que esses actantes são mencionados de forma difusa, sem a possibilidade de endereçamento direto da mensagem. O comentário especifica “nove pessoas que deram um polegar para baixo (*dislike*)”, ou seja, faz referência a um evento de interação ocorrido em outro item da página, o que reduz as possibilidades de que esses actantes ofereçam uma resposta na mesma modalidade em que o autor do comentário se expressou.

Figura 34: ocorrência de relação metadiscursiva em L2



Fonte: Reprodução

⁹⁴ “mm” representa minutos, dispostos em duas casas decimais e “ss”, segundos, do mesmo modo.

Já em L5 (Figura 35, a seguir), outro elemento da arquitetura da interface é referenciado: a inserção randômica de anúncios se interpondo ao fluxo do vídeo originalmente postado.

Figura 35: ocorrência de relação metadiscursiva em L5



Fonte: Reprodução

O usuário identificado como *PI4sm0* observa, em seu comentário: “muitos anúncios do googletão irritante” (*YOUTUBE*, 2016. Tradução nossa⁹⁵). Novamente, o comentário se reveste de função dêitica, apontando para uma localização precisa dentro do espaço da interface, no caso, os diversos anúncios inseridos ao longo do vídeo cuja duração é de 44 minutos e 50 segundos. O comentário dá origem a uma dinâmica relacional interlocutiva, como se pode observar nos comentários escritos em resposta.

Ainda que menos recorrente nos exemplares analisados que os exemplos de relações interdiscursivas, esse tipo de relação suscita interesse sobre como a interface lida com aspectos de usabilidade (*FRANCO*, 2008) e orientação do usuário para seu usufruto. Desse modo, válida, em certo sentido, a proposição de *Scolari* (2004) acerca de uma metáfora espacial capaz de caracterizar certas interfaces. Comentários como os reproduzidos aqui não são uma representação semiótica isomórfica de um “espaço” (uma sala ou escritório, por exemplo), mas em sua função indicadora são suficientes para fazer referência a latitudes e longitudes, a ‘pontos num mapa’. Como asseveram *Lakoff; Johnson* (1987), as metáforas são parciais e se superpõem. Afirmamos ser o caso aqui, quando assumimos que uma metáfora

⁹⁵ No original: “too many adds from googleso annoying”

espacial pode conviver com outras de cunho conversacional ou instrumental, como sugerimos ao longo desta análise.

5.4 Breve sumário da discussão

Este capítulo apresentou uma análise de dados construídos na plataforma *YouTube* com o intuito de oferecer ratificação empírica à tese fundamental deste trabalho: a de que a interface é uma prática discursiva. Nesse sentido, realizamos uma exploração de 10 lexias do *YouTube* com base em princípios da etnometodologia e da Teoria Ator-Rede, orientadas pelas discussões realizadas nos capítulos precedentes acerca da natureza e da constituição dos enunciados, bem como sobre web semântica e interface.

Num primeiro momento, apresentamos um histórico do site *YouTube*, refletindo sobre como a interface do site se organizava em diferentes momentos de seus 10 anos de existência. Esses apontamentos foram úteis no sentido de demonstrar como a interface vai se tornando, ao longo desse período, mais intrusiva em relação à atividade do usuário, passando a comportar recomendações, listas de vídeos relacionados e outros mecanismos baseados em coleta de dados e recuperação de informação. O *YouTube* também se orienta no sentido de conferir maior centralidade, em sua plataforma, para os produtores de conteúdo, estimulando sua profissionalização e ranqueando conteúdos a partir da popularidade, instituindo uma lógica em certos aspectos semelhantes à do *broadcasting*.

Nas demais seções da análise, procedemos a um exercício de identificação de enunciados e de categorização das relações existentes entre eles. Partimos da dicotomia entre interação mútua e interação reativa de Primo (2000) para defender a existência de agrupamentos de enunciados na interface que operam numa base causa-efeito sem a interferência de um contexto imediato, como é o caso das funcionalidades *like* e *dislike*. Contudo, elas adquirem sentido como discursos nos quais circula agência, não sendo possível pensar em sua presença na interface dissociada de outros enunciados e dos movimentos engendrados pelos actantes.

No tocante às categorias de relações entre enunciados presentes na interface, apresentamos uma tipologia em que figuram relações interdiscursivas alicerçadas por agência humana e agência maquínica, relações interlocutivas e relações metadiscursivas. Em conjunto, essas categorias permitem perceber as nuances e

limites da delegação recebida pela plataforma para organizar e circunscrever tais relações, assim como possibilitam descrever a interface do *YouTube* em termos de uma rede composta por associações entre humanos e não-humanos. A seguir, apresentamos nossas considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Johannes Vermeer divisa a *camera obscura* em seu estúdio na Holanda do século 17. Se nos coubesse, neste gênero discursivo no qual presentemente nos expressamos, o papel de narrador onisciente, poderíamos imaginar o pintor orgulhoso dos resultados da utilização desse dispositivo em suas pinturas – a sua própria satisfação, os elogios dos clientes, a fama em expansão. O tema subjacente aqui é, dentre outros, a expansão das capacidades perceptivas dos homens por meio da técnica – uma temática absorvente, como evidenciam as constantes investidas das artes e da academia, revestidas de semelhante fascínio, ainda que díspares nas suas chaves interpretativas mobilizadas para atribuir sentido àquela problemática.

Tão longeva quanto o legado de Vermeer para a história da arte é a controvérsia sobre aquilo que Lévy (1999) denomina de condicionamento possibilitado pela técnica no cotidiano humano. Não muito antes da finalização desta tese, em 2016, Zygmunt Bauman, um dos luminares – e também uma das figuras mais desencantadas – do pensamento sociológico de nosso tempo, vaticinava:

A diferença entre a comunidade e a rede é que você pertence à comunidade, mas a rede pertence a você. É possível adicionar e deletar amigos, e controlar as pessoas com quem você se relaciona. Isso faz com que os indivíduos se sintam um pouco melhor, porque a solidão é a grande ameaça nesses tempos individualistas. Mas, nas redes, é tão fácil adicionar e deletar amigos que as habilidades sociais não são necessárias. (...) Muita gente as usa não para unir, não para ampliar seus horizontes, mas ao contrário, para se fechar no que eu chamo de zonas de conforto, onde o único som que escutam é o eco de suas próprias vozes, onde o único que veem são os reflexos de suas próprias caras. As redes são muito úteis, oferecem serviços muito prazerosos, mas são uma armadilha. (BAUMAN, 2016)

Certamente esse é um modo de olhar para a técnica atribuível ao nosso tempo, com sua ênfase nas questões de identidade, sociabilidade e auto-apresentação mediadas por serviços como os sites de redes sociais (POLIVANOV, 2014). A despeito das preocupações prioritárias do sociólogo polonês nesse fragmento se direcionarem para essas redes, as questões de fundo não são muito diferentes daquelas que temos enunciado há algum tempo: fazemos o que com as tecnologias? E o que elas fazem conosco?

Esta tese doutoral buscou acessar tais questionamentos como quem tenta segurar um punhado de areia nas mãos durante um dia inteiro. A abundância, a

efemeridade e as distrações de um mundo hiperestimulado (GOLEMAN, 2014) tornam fugidios os objetos de atenção: a rede que existia ontem não existe mais hoje; o aplicativo da semana já terá obsolecido dali a alguns dias; o beta eterno, *always under construction*, desmobiliza certezas a cada mudança de interface ou de termos de uso. E assim ocorreu com o presente trabalho, que carrega a marca do provisório não apenas nas entrelinhas de suas epígrafes, mas sobretudo na tentativa de consolidar algum conhecimento acerca de um fenômeno imerso nessa configuração de impermanências.

Nosso ponto de partida foi a percepção de que o escopo de pesquisas em ciências da linguagem pode e deve reivindicar para si esses tais objetos fugidios. Essa inquietude remonta à nossa dissertação de mestrado, concluída em 2010, quando investigamos os percursos da reelaboração de gêneros televisivos transfigurados em vídeos do *YouTube*. Nas páginas do nosso trabalho, práticas de *remix* e *mashup* configuravam transgressões e entoavam uma espécie de elegia para a ‘velha’ mídia. O *modus operandi* que trouxemos para esta tese de doutorado se insinuava ali: a busca por um entendimento mais sistemático de práticas discursivas emergentes recorrendo a um arcabouço caro aos estudos situados na confluência entre linguagem e tecnologia, como a teoria de gêneros de Mikhail Bakhtin e a semiótica social de origem anglo-saxã.

Entendendo que o percurso de um pesquisador é forjado entre rasgos de continuidades, ajustes de lente, novos encantamentos e velhas parcerias, chegamos ao doutorado imbuídos de uma inquietude semelhante àquela manifestada ao longo do curso de mestrado, o mesmo interesse por práticas discursivas no entrecruzamento de linguagem e tecnologia e um olhar carinhoso para as escolas de estudos de discurso, sob a acolhida providencial de nosso orientador. O mundo empírico, contudo, tratou de nos retirar de nossa zona de conforto e nos lançar em incertezas. Nos cerca de cinco anos que separam nossa dissertação de mestrado desta tese de doutorado, novos termos passaram a reclamar lugar em nossas reflexões: vigilância, internet das coisas, *oversharing*, monetização, ‘me segue que eu te sigo de volta’, entre outros.

O que haveria de suficientemente estável nesse mundo efervescente para merecer a atenção de um pesquisador por alguns anos? Essa pergunta teve mais de uma resposta ao longo de nosso doutorado até finalmente ganhar contornos de

proposta de trabalho definitiva, assentada em algumas linhas de questionamento iniciais:

- Assistir vídeos, ou acessar qualquer outro tipo de dado na web é uma experiência *transparente*? Em outras palavras, acessar um vídeo num site como o YouTube é uma experiência vazia de sentido para além do próprio vídeo assistido?
- O quão intrusiva – e ao mesmo tempo discreta – é a presença dos mecanismos automatizados na web?
- A onipresença dos produtos e serviços da web fornecidos por grandes corporações tem alguma consequência nas formas de expressão por nós escolhidas para estar no mundo e travar contato com nossos pares?

Formular hipóteses acerca dessas perguntas nos conduziu a pensar nas superfícies, no que pode ser tocado ou clicado, naquilo que se coloca diante dos olhos dos bilhões de usuários de serviços populares como os sites de redes sociais e de compartilhamento de conteúdo. Afinal, como ponderava Kress (2010), citado em nossa dissertação, os fenômenos e objetos cotidianos tendem a ser os mais interessantes e desafiadores. Assim, nosso exercício passou a ganhar um sentido absorvente: as práticas discursivas efetuadas com tanta frequência naqueles espaços se recobrem de um véu pouco visível em geral: o dos arranjos semióticos a partir dos quais, efetivamente, conseguimos nos engajar em tarefas tão óbvias quanto dar um *like* ou escrever “kkkkkkk” numa caixa de comentários.

Sabíamos que usuários conversavam naqueles espaços (PRIMO, 2013; RECUERO, 2012). Sabíamos também que eles performatizavam suas identidades naqueles ambientes (POLIVANOV, 2014). Sabíamos menos sobre em que condições, com que interdições e a partir de quais permissões tudo aquilo acontecia. Com isso em mente, formulamos nossa questão geral de pesquisa: **De que forma a interface do YouTube se configura como uma prática discursiva?** A resposta exigiu um estudo de cunho etnometodológico (COULON, 1995; GARFINKEL, 1967) que permitisse, em seu arranjo, flagrar laços da produção de discursos em ambientes decisivamente marcados pela interveniência de mecanismos da web semântica, tais como a delegação de tarefas cada vez mais complexas para os agentes maquínicos,

como a definição da relevância de certas informações em detrimento de outras⁹⁶, e para a ordenação de enunciados e para a determinação de certas possibilidades de navegação de um utente, para nos atermos a dois exemplos mais elementares.

O site *YouTube* surgiu como uma escolha factível para circunscrever a construção dos dados. Tanto pela possibilidade de confrontar os achados de nossa pesquisa de 2010 com dados mais atuais, como pelo fato de refletir as preocupações iniciais anteriormente apresentadas.

Como objetivo geral da pesquisa, nos propusemos a investigar a constituição do site *YouTube* do ponto de vista do que lhe torna uma prática discursiva. A operacionalização desse objetivo não se deu sem alguma turbulência. O estabelecimento de certas confluências neste trabalho, admitimos, passa pelo enfrentamento de desencaixes. A Teoria Ator-Rede (TAR), mobilizada como arcabouço teórico por considerarmos uma contribuição adequada para operar com a capilaridade e a complexidade da organização social, lança uma nota de desconforto em direção aos estudiosos da linguagem, bem expressa na passagem de Latour (LEMOS, 2013):

A linguística nos colocou em uma armadilha limitando a linguagem àquela que os linguistas são capazes de captar com um gravador. Mas esta é uma parte minúscula do que podemos chamar de articulação. É o mundo que é articulado. Então, ao contrário, deve-se ser muito mais firme em relação ao não privilégio de articulação dos humanos. (p. 277)

No deslocamento em direção ao discurso, buscamos atacar essa problemática, aproximando-nos das reivindicações de uma ciência linguística mais ciente da indissociabilidade do mundo dos textos e da fala articulada de um outro, povoado por sistemas semióticos complexos, e da compreensão de que a linguagem em funcionamento interessa também pelo que lhe atravessa. Assim, nosso trabalho capta algo numa frequência distinta da que pode ser registrada num gravador, elegendo como objeto de interesse a interface (SCOLARI, 2004, JOHNSON, [1997] 2001) na web semântica (SAAD CORREA; BERTOCCHI, 2012; BERNERS-LEE et al, 2001), um artefato semiótico fértil tanto por admitir a presença de enunciados articulados em língua materna nos seus limites, como também por se constituir, em si mesmo, num

⁹⁶ Exemplos que nos parecem elementares: o ranqueamento de resultados de pesquisas em motores de busca e a ordenação, baseada em algoritmos, de conteúdos em sites de redes sociais como o Facebook.

tipo de enunciado (BAKHTIN, [1979] 2006; FOUCAULT, 2010): associável a um sujeito, possuidor de um acabamento que estabelece limites em relação a outras unidades, dotado de uma certa materialidade e associável a um domínio.

Chegamos a uma configuração de pesquisa 'em primeira pessoa', admitindo os rastros deixados pelo pesquisador enquanto usuário do *YouTube* como pistas válidas para o entendimento da dinâmica dos discursos nos limites da unidade interface. A resposta, construída ao longo desse trabalho, pode ser resumida como segue: **a interface do site *YouTube* é, em si, uma prática discursiva que deixa entrever, em sua natureza de agente delegado, rastros a partir dos quais é possível observar a presença de atores humanos e não-humanos (LATOUR, 2012). Nesse sentido, é possível perceber os diversos enunciados admitidos pela interface (e a interface *per si*) como indícios de uma predisposição associativa levada a termo por esses atores, naquilo que atine aos enunciados: eles existem em função de um outro a quem se endereçam e interpelam, demarcando assim papéis de sujeito, pressupondo a circulação da agência e constituindo relações recorrentes entre enunciados.**

Num primeiro momento de nossa análise de dados, dedicamo-nos à identificação dos enunciados na interface do *YouTube*. A interface deste sítio web é, em si, um enunciado caracterizado pela sua condição de agente delegado, abrindo-se ou fechando-se a outros discursos ou, em outras palavras, servindo de filtro capaz de facultar o acesso a outros enunciados. Aventamos a hipótese de que esse tipo de enunciado se relaciona a um sujeito institucional, uma função exercida tanto por anônimos designers de interface como pelo maquinário de Tecnologia de Informação (TI) capaz de dar sustentação à atualização da interface nas telas dos dispositivos de cerca de um bilhão de usuários.

Nos limites permitidos pela interface, identificam-se agrupamentos de enunciados desencadeadores de interação mútua, como os comentários, e de interação reativa, tais como os botões *like* e *dislike* (PRIMO, 2000). Problematizamos brevemente a inexistência de correspondência entre o par de categorias interação mútua-interação reativa e o par agentes humanos-agentes não-humanos, uma vez que mesmo os itens caracterizados como de interação reativa podem funcionar como foco de agenciamentos humanos, o que acaba por tensionar a noção de interação pseudo-mútua sugerida *en passant* pelo autor.

Em seguida, nos ocupamos de estabelecer uma tipologia de relações entre enunciados, considerando para isso o tipo de agência implicada. Nesse segmento de análise, tomamos por referência a categorização de Cunha (2009, 2011), de inspiração bakhtiniana, para nela inscrever insights emanados dos dados. Ato contínuo, admitem-se relações interdiscursivas alicerçadas tanto por agência humana como por agência não-humana, relações metadiscursivas (verificadas em comentários com função dêitica para elementos da própria interface) e relações interlocutivas (exclusivamente humanas e de cunho imprevisível) – nesse último caso, procedemos um breve exame das interações verbais presentes nas 10 lexias de nossa amostra.

Quanto à presença de agentes humanos e não-humanos, ponderamos existir operações maquínicas de cunho algorítmico que organizam enunciados com o intuito de personalizar a experiência do usuário, mas também posicionar conteúdo considerado relevante do ponto de vista institucional, tais como anúncios exibidos antes dos vídeos. Essas seriam manifestações da presença de agentes não-humanos, ao passo que agentes humanos podem ser categorizados a partir das funções-sujeito de produtores de conteúdo, comentaristas e interagentes periféricos (limitando-se a assistir vídeos ou atribuir like ou dislike a vídeos ou comentários).

A capacidade de generalização advinda de estudos realizados em universos vastos como o *YouTube* é, com toda certeza, uma problemática persistente, para a qual o presente estudo buscou oferecer *insights* como a decisão de basear a pesquisa em percursos acessíveis e registráveis pelo pesquisador a partir de sua própria experiência. A etnometodologia, ao enfatizar as ações cotidianas e os fragmentos aparentemente irrelevantes, fornece ancoragem para uma decisão desse tipo. Desse modo, esperamos ter contribuído metodologicamente para o desenvolvimento de pesquisas sobre práticas discursivas em ambientes sobre os quais incidem técnicas de *big data* e interveniência de agentes como os algoritmos.

Já do ponto de vista teórico e conceitual, esse estudo buscou atualizar reflexões clássicas sobre discurso ao debate mais contemporâneo acerca das formas de produção de enunciados em e para dispositivos digitais, contemplando o reposicionamento das funções-sujeito, das formas assumidas pelos enunciados e da sua circulação. Assumiu-se que a noção de relação, pressuposta tanto em Bakhtin ([1979] 2006, [1929] 2009) quanto em Foucault ([1971] 2008, [1969] 2010), possui

validade heurística para o exame de práticas discursivas como a interface, profundamente informadas pela predisposição associativa dos utentes.

Foi ainda nossa pretensão avançar na construção de pontes entre a Teoria Ator-Rede (TAR) e os estudos sobre práticas discursivas. Acolhemos, quando possível, as investidas já realizadas por pesquisadores da área de Linguística Aplicada (BUZATO, 2013) no sentido de entender, por exemplo, eventos de letramento escolarizados. Aqui, as noções de ator, agência e rede foram apropriadas como operadores capazes de dialogar com os pressupostos anteriormente apresentados no segmento dedicado às práticas discursivas.

Uma das lacunas deixadas por nosso estudo é o exame mais criterioso da natureza problemática das delegações concedidas às tecnologias na contemporaneidade. Ainda que se possa alegar – a partir de um ponto de mirada respeitoso em relação às restrições impostas pela disciplinarização da ciência - ser essa uma discussão mais pertinente, por exemplo, ao universo das ciências sociais aplicadas, entendemos ser essa uma questão multidimensional, dotada de implicações políticas, jurídicas e comportamentais. Por isso, reclama um tratamento transdisciplinar. Nesse sentido, os estudos do discurso podem e devem voltar sua atenção a esse tema em outras oportunidades.

A pretexto de formular hipóteses sobre a apropriação das câmeras inteligentes em práticas de vigilância, Vidal Junior (2015) assinala:

A delegação às máquinas das operações plásticas é lida aqui a partir daquilo que pensaremos como uma crise nos planos social, político, cultural e ambiental, que estaria desarticulando os processos de repetição capazes de forjar o hábito como segunda natureza.

A partir de Malabou (2005), o autor denomina de operações plásticas aquelas capazes de conjurar uma estrutura de antecipação ou, em outras palavras, minimizar as imprevisibilidades de um tempo vindouro. Essas operações, como no exemplo das câmeras analisado pelo autor, passam ao domínio dos softwares capazes de detectar padrões em tempo real e também ensejar ações num intervalo temporal cada vez menos sujeito a *delays*. Esse seria um sintoma da condição privilegiada atribuída às máquinas, *pari passu* a uma desarticulação da noção de hábito forjada a partir da agência humana, o que gera implicações para a própria constituição dos sujeitos.

O fato de que as reflexões desse autor no artigo citado se encerrem com o diagnóstico de um “estado de crise” (VIDAL JUNIOR, 2015, p. 15) da

contemporaneidade é sintomático do quão pervasiva e perturbadora é a relação entre dado, informação e conhecimento (DAVENPORT; PRUSAK, 1998), de um lado, e inteligência (LÉVY, 2009), de outro. Essa relação atribui relevo a um *continuum* de práticas, condicionadas pela torrente de dispositivos digitais e aplicativos ao nosso alcance, que vão do acúmulo de acervos em *big data* nos mecanismos de busca à coleta e arquivamento de imagens por mecanismos de vigilância, passando pelo cruzamento de bancos de dados governamentais – e nem de longe se encerrando em tais eventos. Pode-se dizer que todas essas atividades se consubstanciam, em alguma medida, em artefatos semióticos e em práticas discursivas, merecendo, portanto, nossa atenção.

A pesquisa apenas sugere, mas não se detém suficientemente, uma discussão acerca da relação entre interface e suporte, o que nos parece um campo fértil para uma seara de estudos de linguagem preocupada com o modo de inscrição e atualização de discursos em ambiências *online*. Essa questão foi tratada por Souza (2010) a partir da percepção de que o software atua como suporte de gêneros digitais, mas este trabalho não dá a conhecer, em função do momento em que foi escrito, os condicionantes aportados pela web semântica, que nos parecem importantes, se não para redefinir a discussão conceitual sobre suportes, mas para reposicionar o debate sobre seu modo de operação e implicações. Nesse sentido, também cabe um olhar mais criterioso para as interfaces de aplicativos para dispositivos móveis, nas quais sites como o *YouTube* se atualizam.

Os eventos de interação verbal a que o trabalho faz referência podem ser explorados de forma mais sistemática em estudos posteriores, sobretudo para explorar as possibilidades de ampliação das tipologias de dialogismo propostas por Cunha (2011). Outro flanco é a retomada da temática das funcionalidades de atribuição de valor, como o *like* e o *dislike*, pelo viés da agência como forma de acrescentar outras nuances a estudos já realizados (RECUERO, 2014a). Consideramos profícua, ainda, a exploração dos atributos dos actantes considerando o refinamento conceitual já proposto por Greimas e Courtés, a exemplo da noção de adjuvante e da perspectiva de relações entre sujeitos, consideradas por esses autores no contexto das narrativas. Por fim, é possível pensar em outros aportes metodológicos para o monitoramento da atividade dos actantes em ambientes da web semântica, considerando como esse movimento se dá no curso de temporalidades (EMIRBAYER; MISCHÉ, 1998).

Essas seriam sugestões de desenvolvimentos futuros de pesquisas nesse campo, bem como parecem pertinentes as possibilidades de realização de estudos junto a usuários de interfaces do ponto de vista do processamento cognitivo de seus atributos. Por fim, parece cabível propor, como continuidade para o presente trabalho, a exploração mais adequada das interfaces da web considerando sua dimensão funcional-cognitiva, a partir de pressupostos como o da iconicidade.

REFERÊNCIAS

ACOSTA-PEREIRA, R.; RODRIGUES, R. H. Os gêneros do discurso sob perspectiva da Análise Dialógica do Discurso do Círculo de Bakhtin. **Letras**, Santa Maria, v. 20, n. 40, p. 147–162, jan. a jun. 2010.

AGUINAGA, A. A grande disrupção do *YouTube* é chacoalhar o jeito da TV fazer, e comprar, mídia. **Projeto Draft**. 21 dez. 2015. Disponível em <http://projetodraft.com/a-grande-disrupcao-do-YouTube-e-chacoalhar-o-jeito-da-tv-fazer-e-comprar-publicidade-isso-mal-comecou/>. Acesso em 2 jan 2016.

AIRES, L. **Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional**. Lisboa: Universidade Aberta, 2011.

ALDÉ, A. O internauta casual: notas sobre a circulação da opinião política na Internet. **REVISTA USP**, São Paulo, n.90, p. 24-41, junho/agosto 2011.

ALMEIDA, L. F. B. **A metodologia de disseminação da informação geográfica e os metadados**. Tese (Doutorado em Geografia) – Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza da UFRJ. Rio de Janeiro, 1999.

ANTOUN, H. Biopolítica, cibercultura e a internet das subjetivações. In: 24o Encontro Anual da Compós, 2015, Brasília. **Anais...**, 2015.

ARAÚJO, J. **Os chats**: uma constelação de gêneros na Internet. Tese (Doutorado em Lingüística) – UFC, PPGL, Fortaleza, 2006.

ARAÚJO, J. **Relendo Metodologias (REME)**: 10 anos de pesquisa em linguagem e tecnologia na UFMG e na UFC. Projeto de pesquisa para pós-doutorado (Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

ARAÚJO, J.; PIMENTA, A. A.; COSTA, S. A proposta de um quadro norteador de pesquisa como exercício de construção do objeto de estudo. **Interações** (UCDB), v. 16, p. 175-188, 2015.

AULETTA, K. **Googled**: A historia da maior empresa do mundo virtual - e como sua ascensão afeta as empresas do mundo real. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

AUTHIER-REVUZ, J. Dire à l'autre dans le déjà-dit: interferences d'alterites – interlocutive et interdiscursive – au cœur du dire. In: LORDA, C.U. (éd.), **Polifonia e Intertextualidad en el Dialogo**, Libros ,2012, Madrid, p. 19-44.

BERNERS-LEE, T.; HENDLER, J.; LASSILA, O. The Semantic Web. **Scientific American**. Maio 2001. Disponível em: <http://www.scientificamerican.com/article/the-semantic-web/>. Acesso em 10 jan. 2015.

BAKHTIN, M. **Questões de Literatura e Estética**: A teoria do romance. 5. ed. São Paulo, Hucitec, [1975] 2002.

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, [1929] 2006.

BAKHTIN, M. (VOLOCHÍNOV). **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, [1929] 2009.

BAKHTIN, M.; VOLOSHINOV, V. N. **Discurso na vida e discurso na arte** (1926). Tradução de Carlos Alberto Faraco e Cristóvão Tezza. Disponível em <http://www.uesb.br/ppgcel/Discurso-Na-Vida-Discurso-Na-Arte.pdf>. Acesso em 10 dez. 2014.

BARBROOK, R. Manifesto cibercomunista. In: **Ilustrada**, Jornal Folha de São Paulo, São Paulo, 03 out. 1999.

BARON, N. S. **Always On**: Language in a Online and Mobile World. Oxford, New York: Oxford University Press, 2008.

BARROS, D. L. P. Contribuições de Bakhtin às teorias do discurso. In: BRAIT, B. (Org.) **Bakhtin** - dialogismo e construção de sentido. Campinas: Editora Unicamp, 2005.

BARTHES, R. A retórica da imagem. In: BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**: ensaios críticos III. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1990, p.27-43.

BAUMAN, Z. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BAUMAN, Z. Zygmunt Bauman: "As redes sociais são uma armadilha". **El País**. 9 jan 2016. Disponível em http://brasil.elpais.com/brasil/2015/12/30/cultura/1451504427_675885.html. Acesso em 10 jan. 2016. Entrevista concedida a Ricardo De Querol.

BAYM, N. Internet Research as It Isn't, Is, Could Be and Should Be. **The Information Society**, London, n. 21, 2005, p. 229-232.

BEIGUELMAN, G. O fim do virtual. **Revista Select**. São Paulo, SP, 2011.

BEIGUELMAN, G. **Curadoria de informação**. Palestra, ECA-USP, 2011. Disponível

em: <http://www.slideshare.net/gbeiguelman/curadoria-informacao>. Acesso em 20 dez 2014.

BEM-VINDO às políticas de privacidade do Google. **Google**. Disponível em <https://www.google.com/intl/pt-BR/policies/privacy/>. Acesso em 20 dez 2015.

BERBER-SARDINHA, T. Linguística de corpus: histórico e problemática. **D.E.L.T.A.**, São Paulo, v. 16, n. 2, 2000, p. 323-367.

BEST, J. W. KAHN, J. V. **Research in Education**. Boston: Allyn and Bacon, 1993.

BLYTHE, M.; CAIRNS, P. **Critical Methods and User Generated Content: the iPhone on YouTube**. CHI 2009 – Personal and Online Information, 2009, p. 1469-1476.

BOGDAN, R. e BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.

BONATO, P. Wearable Sensors/Systems and Their Impact on Biomedical Engineering . **IEEE ENGINEERING IN MEDICINE AND BIOLOGY MAGAZINE**, maio/junho 2003, p. 18-20.

BONSIEPE, G. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: Fiesc, 1997.

BOURDIEU, P. The forms of capital. In: Richardson, J. (Ed.) **Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education**. New York: Greenwood, 1986, p. 241-258.

BOYD, D.; ELLISON, N. Social network sites: definition, history, and scholarhip. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Nova Jersey, v. 13, n. 1, 2007.

BRES, J. "Entendre des voix: de quelques marqueurs dialogiques en français". In: BRES, J.; LEGRAND, R.; MADRAY F.; SIBLOT, P. (éds.). **L'autre en discours**. Montpellier III, Praxiling, p. 191-212, 1998.

BRES, J.; NOWAKOWSKA, A. Dialogisme: du principe à la materialité discursive. In: PERRIN, L. (éd.). **Le sens et ses voix**, Recherches linguistiques 28, Metz: Université de Metz, 2006, 21-48.

BUIE, E.; BLYTHE, M. Meditations on YouTube. **DPPI 2013 – Praixis and Poetics**, 2013, p. 41-50.

BURGESS, J.; GREEN, J. **YouTube e a Revolução Digital – Como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade**. São Paulo, Aleph, 2009.

BURGESS, J.; GREEN, J. **YouTube**: Online Video and Participatory Culture. Cambridge: Polity Press, 2009.

BUZATO, M. E. K. Mapping Flows of Agency in New Literacies: Self and Social Structure in a Post-social World. In: JUNQUEIRA, E. S.; BUZATO, M. E. K. (Org.). **New Literacies, New Agencies?** A brazilian perspective on mindsets, digital practices and tools for social action in and out of school. 1ed.: Peter Lang - Internacional Academic Publishers, 2013, v. 64, p. 22-49.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade, Editora: Jorge Zahar, 2003.

CELANI, M. A. A. Afinal, o que é Linguística Aplicada? In: PASCHOAL, M. S. Z.; CELANI, M. A. A. (org.) **Linguística Aplicada**: Da aplicação da linguística à linguística transdisciplinar. São Paulo: EDUC, 1992.

CELANI, M. A. A. Transdisciplinaridade na Linguística Aplicada no Brasil. In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (org.). **Linguística Aplicada e Transdisciplinaridade**. Campinas: Mercado de Letras, 1998.

CHIEW. A.K.K. Multisemiotic mediation in hypertext. In: O'HALLORAN, K. (Ed.) **Multimodal Discourse Analysis**: Systemic-Functional Perspectives. London; New York: Continuum, 2004.

COMSCORE RELEASES May 2010 U.S. Online Video Rankings. **comSCORE**. Disponível em <http://www.comscore.com/Insights/Press-Releases/2010/6/comScore-Releases-May-2010-US-Online-Video-Rankings>. Acesso em 14 dez 2015.

CONSONI, G. Conversação online nos comentários de blogs: organização e controle das conversas nas interações dialógicas no blog *Melhores do Mundo*. In: PRIMO, A. (org.) **A Interação em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

COSTA, R. R. **A TV na web**: percursos da reelaboração de gêneros audiovisuais na era da transmídia. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2010.

COSTA, R. R.; ARAÚJO, J. C. A reelaboração do gênero telenovela na migração entre suportes audiovisuais. In: VII CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIN, 2011, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UFPR, 2009. v. 1. p. 3630-3644.

COSTA, R. R.; SILVA, S. M. Corpos em campo: performance, visibilidade e impermeabilidade na apresentação do self de jogadores de futebol no Instagram. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v.17, n.3, p.677-704, set./dez. 2014

COSTA, S. M. **Tweet**: reelaboração de gêneros em 140 caracteres. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2012.

COSTA, C. T. Um modelo de negócio para o jornalismo digital – Como os jornais devem abraçar a tecnologia, as redes sociais e os serviços de valor adicionado. **Revista de Jornalismo ESPM**. São Paulo: ESPM, abr./mai./jun. 2014, pp. 51-115.

COULON, A. **Etnometodologia e Educação**. Petrópolis: Vozes, 1995.

CRISTINI, F. Um mês da tragédia – veja ações da polícia, MP, MPF, Justiça e Samarco. **G1**. 5 dez. 2015. Disponível em: <http://g1.globo.com/minas-gerais/desastre-ambiental-em-mariana/noticia/2015/12/um-mes-da-tragedia-veja-acoes-da-policia-mp-mpf-justica-e-samarco.html>. Acesso em 2 jan. 2016.

CUNHA, D. A. C. Circulação, reacentuação e memória no discurso da imprensa. **Baktiniana**, São Paulo, v.1, n.2, p. 23-39, 2º semestre 2009.

CUNHA, D. A. C. Formas de presença do outro na circulação dos discursos. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 1, n.5, p. 116-132, 1º semestre 2011.

CUNHA, D. A. C. Reflexões sobre o ponto de vista e a construção discursiva de comentários de leitores na web. **Revista Investigações**, Recife, v. 25, n. 2, julho de 2012.

CUNHA, D. A. C. Discurso outro e ponto de vista na construção do gênero perfil jornalístico. **Revista Investigações**, Recife, v. 28, especial, dezembro de 2015.

D'ANDRÉA, C. Controvérsias midiáticas no Twitter durante transmissões televisivas ao vivo: a rede “exoesqueleto” na abertura da Copa 2014. In: 24º Encontro Anual da Compós, 2015, Brasília. **Anais...**, 2015.

DAVENPORT, T. H.; PRUSAK, L. **Working knowledge**: How organizations manage what they know, Harvard Business School Press, Boston, 1998.

DI FELICE, M. Do social para as redes. In: LEMOS, A. **A Comunicação das Coisas** – Teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

ECO, U. **Semiótica y filosofía del lenguaje**. Barcelona: Lumen, [1984] 1995.

EMIRBAYER, M.; MISCHÉ, A. What is agency? **American Journal of Sociology**. 103(4), p. 962-1023, 1998.

ESCOLA DE CRIADORES DO YOUTUBE. **YouTube**. Disponível em <https://support.google.com/youtube/answer/2854319?hl=pt-BR>. Acesso em 7 jan 2016.

FISKE, J. The Cultural Economy of Fandom. In: LEWIS, L. (ed.) **The Adoring Culture: Fan Culture and Popular Media**. Londres: Routledge, 1992.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Brasília, Editora UNB, 2001.

FALCÃO, T. Não-humanos em jogo: agência e prescrição em World of Warcraft. In: 23o Encontro Anual da Compós, 2014, Belém. **Anais...**, 2014.

FARACO, C. A. **Linguagem e diálogo**: as idéias lingüísticas do círculo de Bakhtin. Curitiba: Criar Edições, 2003.

FARACO, C. A. Estudos Pré-Saussurianos. In: MUSSALIM, F.; BENTES, A. C. (org.). **Introdução à linguística – fundamentos epistemológicos**. São Paulo: Cortez, 2009, p. 27-52.

FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade**: História, teoria e pesquisa. Campinas: Papyrus, 1994.

FERRAZ, M. C. F. **Homo deletabilis** – corpo, percepção, esquecimento, do século XIX ao século XXI. Rio de Janeiro: Garamond, 2010.

FISHER, B. A. **Interpersonal communication**: pragmatics of human relationships. New York: Random House, 1987.

FISKE, J. The Cultural Economy of Fandom. In LEWIS, L. (ed.), **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London and New York: Routledge, 1992, pp. 30-49.

FOLDOC – Free On-Line dictionary of Computing. **Platform**. 12 jul 1994. Disponível em <http://foldoc.org/platform>. Acesso em 10 jan 2016.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, [1971] 2008.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, [1969] 2010.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANCO, Guillermo. **Como escrever para web** – Elementos para discussão e construção de manuais de redação online. Austin: Knight Center for Journalism in the Americas, 2009.

GARFINKEL, H. **Studies in ethnomethodology**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1967.

GENETTE, G. **Paratextos Editoriais**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009, 376 p.

GIDDENS, A. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GIVÓN, T. **On understanding grammar**. New York: Academic Press, 1979.

GIVÓN, T. **Syntax**: a functional-typological introduction. Philadelphia: J. Benjamins, 1984.

GIVÓN, T. **Functionalism and grammar**. Amsterdam/Filadélfia: John Benjamins Publishing Company, 1995.

GIVÓN, T. **Syntax** - Volume I. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2001.

GOFFMAN, E. **Forms of Talk**. Oxford: Basil Blackwell, 1981.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2011.

GOFFMAN, E. **Ritual de Interação**: Ensaios sobre o comportamento face a face. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

GOLEMAN, D. **Foco** – A atenção e seu papel fundamental para o sucesso. Rio de Janeiro: Objetiva, 2014.

GUIRADO, M. **A análise institucional do discurso como analítica da subjetividade**. Tese (Livre-Docência) – Departamento de Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

HABERMAS, J. **The theory of communicative action** - Vol 1. Reason and the rationalization of society. Boston: Beacon Press, 1984.

HALL, S. *YouTube* now uses deep neural networks to pick better vídeo thumbnails. **9to5Google**. Disponível em <http://9to5google.com/2015/10/08/YouTube-now-uses-deep-neural-networks-to-pick-better-video-thumbnails/>. Acesso em 2 jan 2016.

HALLIDAY, M. A. K. **An introduction to functional grammar**. Londres: Hodder, 2004 [1985].

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: Edições Loyola, 2001.

HENDLER, J.; BERNERS-LEE, T. From the Semantic Web to social machines: A research challenge for AI on the World Wide Web. **Artificial Intelligence**, n. 174, pp. 156-161, 2010.

HERRING, S. Computer-mediated communication on the internet. In: **Annual Review of Information Science and Technology**, n. 36, 2002, p. 109-168.

HERRING, S.; STEIN, D.; VIRTANEN, T. (Eds.) **Handbook of pragmatics of computer-mediated communication**. Berlin: Mouton, 2013, p. 3-31.

HOCKNEY, D. **Secret Knowledge**: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters. Nova Iorque: Viking Studio, 2001.

HODGE, R.; KRESS, G. **Social Semiotics**. Ithaca: Cornell University Press, 1988.

IAN SBF. 'O YouTube limita o crescimento', diz diretor do 'Porta dos Fundos'. **Link Estadão**. 02 nov 2015. Disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/entrevista-com-o-porta-dos-fundos/>. Acesso em 10 jan. 2016. Entrevista concedida a Matheus Mans.

ILARI, R. O estruturalismo linguístico: alguns caminhos. In: MUSSALIM, F.; BENTES, A. C. (org.). **Introdução à linguística** – fundamentos epistemológicos. São Paulo: Cortez, 2009, p. 53-92.

INNIS, H. **O Viés da Comunicação**. Petrópolis: Vozes, 2011.

JAKOBSON, R. À procura da essência da linguagem. In: **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix, 2007.

JOHNSON, S. **Cultura da Interface** – como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, [1997] 2001.

JONZE, S. **Her**. Disponível em <https://www.austinfilmfestival.com/wp-content/uploads/2014/02/Her.pdf>. Acesso em 10 dez 2015.

KEI, Y. K. **Vermeer's Camera**. Monografia (Undergraduate Research Opportunity Programme in Science) – National University of Singapore, 2004.

KNIGHT, D. The future of multimodal corpora. **RBLA**, Belo Horizonte, v. 11, n. 2, p. 391-415, 2011.

KNORR-CETINA, K. N-Z, index. In: RITZER, G. **Encyclopedia of Social Theory 2**. Thousand Oaks: Sage, 2005.

KOZINETS, R. V. **On netnography**: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture. Evanston: Illinois, 1997.

KOZINETS, R. V. The field behind the screen: using netnography for marketing research in online communities. **Journal of Marketing Research**, v. 39, p. 61-72, fev. 2002.

KRESS, G. **Multimodality** – A social semiotic approach to contemporary communication. Nova Iorque: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther; LEITE-GARCÍA, Regina; VAN LEEUWEN, Theo. Semiótica Discursiva. In: VAN DIJK, T.A. (Org.). **El discurso como estructura y proceso**. Estudios del discurso: introducción multidisciplinaria. Vol. 1. Barcelona: Gedisa editorial, 2000. p. 373-416.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images** – The Grammar of Visual Design. Londres: Routledge, 2006.

LANGE, P. G. Publicly Private and Privately Public: Social Networking on *YouTube*. **Journal of Computer Mediated Communication**, Indiana, v. 13, p. 361-380, 2008.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LATOUR, B. **Reassembling the Social**: An Introduction to Actor-Network Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LATOUR, B. **Enquête sur les modes d'existence**. Une anthropologie des modernes. Paris: La Découverte, 2012.

LAW, J. Notes on the theory of the actor-network: ordering, strategy and heterogeneity. **Systems Practice**. 5(4), 1992, p. 379-393. Disponível em <http://www.heterogeneities.net/publications/Law1992NotesOnTheTheoryOfTheActorNetwork.pdf>. Acesso em 2 jan 2016.

LAW, J. Traduction/trahison: Notes on ANT. **Convergencia**, 42 (13), 2006, p. 47-72.

LEIBNIZ, G. W. **Princípios da Filosofia ou a Monadologia**. [1714] 2007. Tradução de Fernando Gallas. Disponível em <http://www.leibnizbrasil.pro.br/leibniz-pdf/monadologia.pdf>. Acesso em 4 dez 2015.

LEIS, H. R. Sobre o conceito de interdisciplinaridade. **Cadernos de pesquisa interdisciplinar em ciências humanas**, Florianópolis, n. 73, ago. 2005.

LEMOS, A. Cibercultura: alguns pontos para compreendermos a nossa época. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003; pp. 11-23. Disponível em: www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura.pdf

LEMOS, A.; PASTOR, L. Internet das Coisas, automatismo e fotografia: uma análise pela Teoria Ator-Rede. In: 23o Encontro Anual da Compós, 2014, Belém. **Anais...**, 2014.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, P. How the Internet's Collective Human Intelligence Could Outsmart AI. **Motherboard**. 26 mai 2016. Disponível em <http://motherboard.vice.com/read/how-the-internets-collective-human-intelligence-could-outsmart-ai>. Acesso em 10 jan. 2016. Entrevista concedida a Jordan Pearson.

LIMA-HERNANDES, M. C. O princípio da iconicidade e sua atuação no português do Brasil. **Filologia e linguística portuguesa**. n.8, p. 83-96, 2006.

LIMA-NETO, V.; ARAÚJO, J. Hypertext and Enunciation on the web. **International Journal of Language and Linguistics** (online), v. 2, p. 43-50, 2015.

MALABOU, C. **The Future of Hegel: Plasticity, Temporality and Dialectic**. Londres Nova Iorque: Routledge, 2005.

MALINI, F.; ANTOUN, H. **A internet e a rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: **Gêneros textuais & ensino**. DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (orgs.) Rio de Janeiro: Lucerna, 2002. p.19-36

MARCUSCHI, L. A. Gêneros virtuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI L. A.; XAVIER, A.C. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MARICONDA, P. R. O controle da natureza e as origens da dicotomia entre fato e valor. **Scientiæ studia**. São Paulo, v. 4, n. 3, p. 453-472, 2006.

MATIAS, J. N. **What Baboon notebooks, monads, state surveillance, and network diagrams have in common**: Bruno Latour at CHI 2013. 2013. Disponível em <https://civic.mit.edu/blog/natematias/what-baboon-notebooks-monads-state-surveillance-and-network-diagrams-have-in-common>. Acesso em 10 set 2015.

McLUHAN, M. **A Galáxia de Gutemberg** – a formação do homem tipográfico. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix ([1964] 1996).

MEAD, George. **Mind, self and society**. Chicago: University Of Chicago Press, 1967.

MERRIAM-WEBSTER. **Hipster**. Disponível em <http://www.merriam-webster.com/dictionary/hipster>. Acesso em 8 jan 2016.

METROPOLIS. Dirigido por Fritz Lang. UFA, Paramount Pictures, 1927. 153 minutos, mudo.

MOITA-LOPES, L. P. A transdisciplinaridade é possível em Linguística Aplicada? In: SIGNORINI, I.; CAVALCANTI, M. C. (org.). **Linguística Aplicada e Transdisciplinaridade**. Campinas: Mercado de Letras, 1998.

MOITA-LOPES, L. P. **Por uma linguística indisciplinar**. São Paulo, Parábola, 2006.

MOLON, N. D.; VIANNA, R. O Círculo de Bakhtin e a Linguística Aplicada. **Bakhtiniana**, São Paulo, 7 (2), jul. a dez. 2012, p. 142-165.

NOELLE-NEUMANN, E. **The Spiral of Silence**: Public Opinion - Our Social Skin. University of Chicago Press, 1993.

NORMAND, C. Os termos da enunciação em Benveniste. In: OLIVEIRA, S. L.; PARLATO, E. M.; RABELLO, S. (Orgs.). **O falar da linguagem**. São Paulo: Lovise, 1996. p. 127-152.

OLIVEIRA, S. A.; MONTENEGRO, L. M. Etnometodologia: desvelando a alquimia da vivência cotidiana. **Cad. EBAPE.BR**, v. 10, nº 1, artigo 7, Rio de Janeiro, mar. 2012, p. 129-145.

O'REILLY, T. **O que é web 2.0** - Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software. Disponível em <http://www.montanaagriculture.com.br/imagens/downloads/837105.pdf>. Acesso em 10 de janeiro de 2013.

PACHAL, P. YouTube announces HDR vídeo support. **Mashable**. 7 jan 2016. Disponível em <http://mashable.com/2016/01/07/youtube-keynote-ces-2016/#SHVSKkZ8B8qO>. Acesso em 10 jan 2016.

PALACIOS, M. **O que há de (realmente) novo no Jornalismo Online?** Conferência proferida por ocasião do concurso público para Professor Titular na FACOM/UFBA, Salvador, Bahia, em 21.09.1999.

PALACIOS, M. Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo on-line: o lugar da memória. In: MACHADO, E.; PALACIOS, M. (org.). **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Editora Calandra/Edições GJol, 2003.

PALACIOS, M. S.; CUNHA, R. E. S. A taticidade em dispositivos móveis: primeiras reflexões e ensaio de tipologias. **contemporânea | comunicação e cultura**. Salvador, v. 10, n. 3, set-dez 2012, p. 668-685.

PALHARES, I. Taxistas protestam contra regulamentação do Uber em SP. **O Estado de São Paulo**. 29 dez. 2015. Disponível em: <http://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,taxistas-bloqueiam-viaduto-do-cha-contra-regulamentacao-do-uber,10000005879>. Acesso em 2 de jan. 2016.

PÊCHEUX, M. Vers une technique d'analyse du discours. **Psychologie Française**, 13 (1), 1968, p. 113-117.

PÊCHEUX, M. **Analyse automatique du discours**, Paris, Dunod, 1969.

PINTO, A. C. **Metodologia da Investigação Psicológica**. Porto: Edições Jornal de Psicologia, 1990.

PIVA, A.; PONSI, A.; SALDANHA, C.; GOMES, E.; MARTINI, J.; DARIANO, J.; FERRARO, K.; SILVA, M. L. D.; SPIZZIRRI, R. Origens do conceito de Intersubjetividade: Uma trajetória entre a Filosofia e a Psicanálise Contemporânea. **Contemporânea - Psicanálise e Transdisciplinaridade**, Porto Alegre, n.09, Jan/Jun 2010, P. 71-91.

POLIVANOV, B. **Dinâmicas identitárias em sites de redes sociais**. Rio de Janeiro: Multifoco, 2014.

PRIMO, A. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n.12, p. 81-92, jan. 2000.

PRIMO, A. (org.) **A interação em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

PRIMO, A.; RECUERO, R. A terceira geração da hipertextualidade: cooperação e conflito na escrita coletiva de hipertextos com links multidirecionais. **Líbero (FACASPER)**, v. IX, p. 83-93, 2006.

PRIMO, A.; TRÄSEL, M. Webjornalismo e produção aberta de notícias. Webjornalismo participativo e a produção aberta de notícias. **Contracampo (UFF)**, v. 14, p. 37-56, 2006.

PSATHAS, G. Alfred Schutz's influence on American sociologists and sociology. **Human Studies**, v. 27, n. 1, p. 1-35, 2004.

RECHDAN, M. L. A. Dialogismo ou Polifonia?. **Revista de Ciências Humanas**, Taubaté, v. 9, n.1, p. 45-54, 2003.

RECUERO, R. **Redes sociais da internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RECUERO, R. **Conversação em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RECUERO, R. Curtir, compartilhar, comentar: trabalho de face, conversação e redes sociais no Facebook. **Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 28, n. 68, maio-agosto 2014, pp. 114-124.

RECUERO, R. Contribuições da Análise de Redes Sociais para o estudo das redes sociais da Internet: o caso da *hashtag* #Tamojuntodilma e #Calaabocadilma. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 16, n. 2, maio-agosto 2014, pp. 60-77.

RIFATERRE, M. **Estilística estrutural**. Trad. de Anne Arnichaud e Álvaro Lorencini, da edição francesa apresentada por Daniel Delas. São Paulo: Cultrix, 1973.

RODRIGUES, B. R. D. **Análise de conteúdo e análise de discurso**: métodos qualitativos. Seminário realizado pelo Gedip/PPGL. Fortaleza, 12 e 13 ago de 2014.

ROJO, R. H. R. O Indicador Nacional de Alfabetismo Funcional (INAF) e os novos letramentos. In: RIBEIRO, V. M.; LIMA, A. L. D.; BATISTA, A. A. G. (Orgs.). **Alfabetismo e letramento no Brasil: 10 anos do INAF**. 1ed. Belo Horizonte, MG: Ed. Autêntica, 2015, v. Unico, p. 455-478.

ROJO, R. H. R.; ALMEIDA, E. M.; LOPES, J. G. . Novos multiletramentos na era digital: a questão das metodologias de pesquisa. In: CASADO ALVES, M. P. e VIAN JR., O. (Org.). **Práticas discursivas**: Olhares da Linguística Aplicada. 1ed.Natal, RN: EDUFRN, 2015, v. Unico, p. 24-60.

SAAD CORREA, E; BERTOCCHI, D. A cena cibercultural do jornalismo contemporâneo: web semântica, algoritmos, aplicativos e curadoria. Matrizes (Online), Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo, v. 5, p. 123-144, 2012.

SÁ, S. P.; POLIVANOV, B. Auto-reflexividade, coerência expressiva e performance como categorias para análise dos sites de redes sociais. **Contemporânea** – comunicação e cultura, Salvador, v. 10, n. 3, set-dez 2012, p. 574-596.

SALA DE IMPRENSA. **YouTube**. Disponível em <https://www.youtube.com/yt/press/pt-BR/>. Acesso em 10 nov. 2015.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHEGLOFF, E. Repair after Next Turn: The Last Structurally Provided Defense of Intersubjectivity in Conversation. **American Journal of Sociology**, v. 97, n. 5, mar 1992, p. 1295-1345.

SCOLARI, C. **Hacer clic** – Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa, 2004.

SERRES, M. **Hermès I** – La communication. Paris: Éditions de Minuit, 1969.

SILVA, N. R.; COSTA, R. R. Concordo com os termos de uso: apontamentos sobre controle dos discursos em plataformas de comentários na web. In: REINO, L.; BUENO, T. (Org.). **Comentários na Internet**. São Luís: EDUFMA, 2014, v. 1, p. 57-72.

SOUZA, R. R. Sistemas de Recuperação de Informações e Mecanismos de Busca na web: panorama atual e tendências. **Perspect. ciênc. inf.**, Belo Horizonte, v.11 n.2, p. 161 -173, mai./ago. 2006.

SOUZA, A. G. **Software**: esboço de um estudo para as ciências da linguagem. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de Pernambuco, 2010.

STEADMAN, P. **Vermeer's Camera**: Uncovering the Truth behind the Masterpieces. Oxford: Oxford University Press, 2001.

TÁVORA, A. D. F. **Construção de um conceito de suporte**: a matéria, a forma e a função interativa na atualização de gêneros textuais. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, 2008.

TAYLOR, C. **An Introduction to Metadata**. University of Queensland Library, Austrália, 1999. Disponível em <https://www.library.uq.edu.au/iad/ctmeta4.html>. Acesso em 10 set. 2013.

TERMOS-CHAVE. **Google**. Disponível em <https://www.google.com/intl/pt-BR/policies/privacy/key-terms/>. Acesso em 10 jan 2016.

THOMPSON, J. **A mídia e a modernidade**: Uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 2001.

THOMPSON, G.; THETHELA, P. The sound of one hand clapping: the management of interaction in written discourse. **TEXT**, v. 15, n. 1, p. 103-127.

TRAQUINA, N. **Teorias do Jornalismo** - volume 1: porque as notícias são como são. Florianópolis: Insular, 2005.

VAZ, P. Mediação e Tecnologia. IN: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. **A Genealogia do Virtual**: Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 216-237. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3137/2408>.

VIDAL JUNIOR, I. F. Invisibilidade, superficialidade e plasticidade: Três hipóteses sobre as câmeras inteligentes. In: 24o Encontro Anual da Compós, 2015, Brasília. **Anais...**, 2015.

VILCHES, L. **A migração digital**. Rio de Janeiro: Edições Loyola, 2001.

WATZLAWICK, P.; BEAVIN, J.; JACKSON, D. D. **Pragmática da Comunicação Humana**. São Paulo: Cultrix, 1993.

WHAT IS A COOKIE. **BBC** – Privacy and Cookies. Disponível em <http://www.bbc.com/privacy/cookies/about>. Acesso em 4 jan 2016.

WOLF, M. **Teorias da Comunicação**. Lisboa: Editorial Presença, 2009.

WOLTON, D. **Internet, e Depois?** Porto Alegre: Sulina, 2003.

WORLD WIDE Web Consortium. **W3C Semantic Web Activity**. 11 dez 2013. Disponível em <https://www.w3.org/2001/sw/>. Acesso em 22 dez 2015.

YOUTUBE. **Termos de Serviço**. Disponível em <https://www.YouTube.com/t/terms>. Acesso em 10 mar. 2015.

YOUTUBE. **Diretrizes da comunidade** - Algumas regras básicas para manter o *YouTube* seguro e divertido para todos. Disponível em <http://www.YouTube.com/yt/policyandsafety/pt-BR/communityguidelines.html>. Acesso em 10 mar. 2015.

YOUTUBE. **Termos de Serviço do Conteúdo Pago do YouTube**. Disponível em https://www.YouTube.com/terms_paycontent. Acesso em 10 mar. 2015.

ZAGO, G.; POLINO, C. Design digital e interfaces sociais: um estudo da interface do Twitter. **Mediação**, Belo Horizonte, v. 17, n. 21, jul./dez. de 2015, p. 87-102.

APÊNDICE A – RELAÇÃO DE LEXIAS ACESSADAS PELO AUTOR DA PESQUISA EM OUTUBRO DE 2015

Fonte: Histórico do site *YouTube* e histórico dos navegadores utilizados

Título do discurso-fonte (vídeo) da lexia	Categoria
Hiatus Kaiyote - Choose your Weapon (Full Album)	Música
Air African Velvet	Música
Air - Sex Born Poison	Música
Air - Lucky & Unhappy	Música
Air Night Sight	Música
Air- Left Bank	Música
Souto Paulino relembra o Centro Acadêmico Tristão de Athayde	Pessoas e blogs
Madonna - Nothing Really Matters (Video)	Música
Madonna - Love Profusion (Video)	Música
ADELE - 'Cold Shoulder'	Música
Adele - My same	Música
Jewel - Everybody Needs Someone Sometime	Música
Rouzier retrieves ball almost lost	Esportes
Final do campeonato paulista de volei feminino Jogo 2 Nestle Osasco x Sesi SP 25 10 2015 1 set	Esportes
Final do campeonato paulista de volei feminino Jogo 2 Nestle Osasco x Sesi SP 25 10 2015 2 set	Esportes
Annie	Música
"Annie" - Neon Indian	Música
rus- ita Ech 01 10 2015	Pessoas e blogs
Supercoppa Volley Femm. 2015: Casalmaggiore-Novara 10.10.15	Esportes
RUS- NED Final 04 10 2015	Pessoas e blogs
Neslihan DEMIR "pasör" oldu! :)	Esportes
Neon Indian - VEGA INTL. Night School (Full Abum) HD	Música
Como Desenvolver o Miolo (centro) do Peito - Ben Pakulski	Esportes
Banana Boat/Praia Clube x Dinamo Krasnodar - Final Top Volley International 2013 HQ (29/12/13)	Esportes
Rio de Janeiro x Dinamo Krasnodar Mundial de Clubes 2015 de vôlei feminino	Jogos
STREETSTAR 2013 - Vogue Femme Final Battle Lasseindra (FRA) vs Ida "Inxi" Holmlund (FIN)	Música
STREETSTAR 2014 - Waacking Semifinal BAD QUEEN (Jpn) vs GANGSTER IHOAP(Pol) & AMBIANCE(Hol)	Música
VIKTOR MANOEL (I.H.O.A.P) Judges Showcase STREETSTAR 2015	Música
Rumor Has It - Adele (Lyrics)	Música
M People - Don't Look Any Further	Música
Andrey Triana - Gold	Música
Sade - Smooth Operator (Official Video)	Música
Sade - King Of Sorrow	Música

water based 5 color printing	Guias e Estilo
Quer bombar sua fanpage? Vem comigo!	Pessoas e blogs
Como Vincular o Instagram com sua Fan Page do Facebook	Pessoas e blogs
Tame Impala - Let It Happen	Música
Análise de Exercício #18 - Rosca Concentrada	Esportes
Rosca Scott com Barra W - Exercício para Bíceps	Esportes
Extensão tríceps com haltere	Esportes
Treino para definir pernas: Wall Sit	Guias e Estilo
Definir abdomen rapidamente: Plank	Guias e Estilo
Extensão do tronco (Hiperextensão)	Esportes
Extensão de Quadril na máquina	Guias e Estilo
Brazil vs. Japan - Quarterfinals - 2008 Beijing Olympics	Esportes
Polia Alta com Pegada Supinada puxada frente	Esportes
The Lat Pulldown	Esportes
Women's Volleyball Pool B - USA v Brazil London 2012 Olympics	Esportes
Toda academia tem	Pessoas e blogs
Puxada pela frente supinada - execução correta - Trust Sports.wmv	Esportes
10 Coisas Que Não Devem Ser Feitas Na Academia	Esportes
Brasil x Estados Unidos - Final Beijing 2008	Esportes
Tháísa Menezes Daker	Esportes
Brasil x Itália - Beijing 2008	Esportes
Hot Italian Volleyball Player Matteo Martino	Comédia
【計程車司機搞kuso 連署要《露西》不要亂殺人】	Pessoas e blogs
American Horror Story: Hotel TEASER	Filmes e desenhos
Metronomy - I'm Aquarius (Music Video)	Música
Canal Globo News estréia na TV - 15/10/1996	Notícias e política
Run - Lighthouse Family with Lyrics.	Música
Massive Attack - Teardrop (subtitulado)	Música
Massive Attack - Teardrop	Música
Teenage Talk - St. Vincent in Dallas	Música
St. Vincent Richmond, VA 6.3.15 - Teenage Talk	Música
St. Vincent - Teenage Talk (Piano Cover)	Música
Athens 2004 Women's Gymnastics Team AA Final Part 6/6	Esportes
katia aveiro - boom sem parar	Pessoas e blogs
2015 Women's EuroVolley - Highlights Semi-final Russia vs Serbia	Esportes
2009 European Championship Volleyball Poland - NETHERLANDS 3X2 RUSSIA	Esportes
Best of the women's final at #SwatchWTFinalsUSA	Pessoas e blogs
Semifinal Larissa/Talita x Pavan/Bansley	Pessoas e blogs
Ludwig & Walkenhorst aiming for German victory in women's final	Esportes
José González - Every Age (Official Music Video)	Música
José González - Leaf Off / The Cave (Official Music Video)	Música
A BIGGER SPLASH - OFFICIAL TEASER TRAILER	Filmes e desenhos
Turkey vs Russia QuarterFinal Volleyball Women Baku European Game 4300kbps 2015 06 23	Esportes

Intro - Sudamericano de Mayores Femenino, Cartagena 2015	Esportes
Photoshop CS5 - Recorte usando Mascaras recorte	Ciência e tecnologia
Erlend Øye - Legao (full album)	Música
The Whitest Boy Alive . Rules (2009)	Música
Whitest Boy Alive - Keep A Secret	Música
Ishikawa with a massive cross-court blow	Esportes
Lianne La Havas Tokyo remix by HEATS	Música
Lianne La Havas - Tokyo (Official Audio)	Música
Juçara Marçal - Damião	Música
Como criar um Livro em 3D utilizando um template de Mockup no Photoshop	Entretenimento

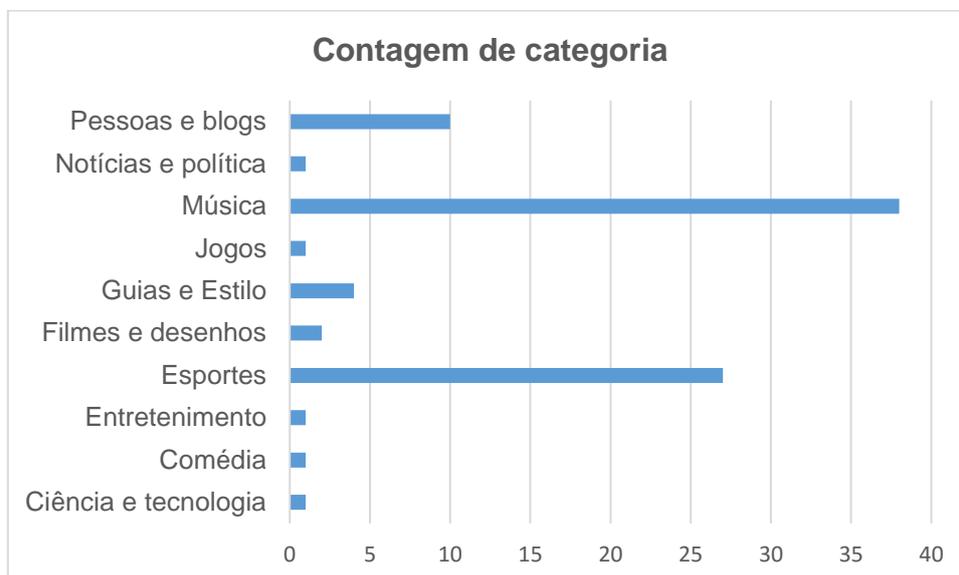
APÊNDICE B – CONTAGEM DE CATEGORIA

Fonte: Histórico do site *YouTube* e histórico dos navegadores utilizados

Categoria	Contagem de categoria
Ciência e tecnologia	1
Comédia	1
Entretenimento	1
Esportes	27
Filmes e desenhos	2
Guias e Estilo	4
Jogos	1
Música	38
Notícias e política	1
Pessoas e blogs	10

APÊNDICE C – GRÁFICO DE CONTAGEM DE CATEGORIA

Fonte: Histórico do site *YouTube* e histórico dos navegadores utilizados



APÊNDICE D – CAPA DA VERSÃO DE DEFESA

Fonte: autor da pesquisa, sobre obra de Johannes Vermeer

