



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



**UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LINGUÍSTICA**

ISABEL MUNIZ LIMA

MODOS DE INTERAÇÃO EM CONTEXTO DIGITAL

**FORTALEZA
2022**

ISABEL MUNIZ LIMA

MODOS DE INTERAÇÃO EM CONTEXTO DIGITAL

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Ceará e ao Departamento de Linguística da Universidade Nova de Lisboa, como requisito à obtenção do duplo título de Doutora em Linguística.

Área de concentração (UFC): Práticas Discursivas e Estratégias de Textualização.

Área de concentração (UNL): Linguística do Texto e do Discurso.

Aprovada em 07/03/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Mônica Magalhães Cavalcante (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará

Prof^ª. Dr^ª. Matilde Gonçalves (Orientadora)
Universidade Nova de Lisboa

Prof. Dr. José Gaston Hilgert
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof^ª. Dr^ª. Maria Eduarda Giering
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Prof^ª. Dr^ª. Maria Antónia Coutinho
Universidade Nova de Lisboa

Prof^ª. Dr^ª. Aurea Suely Zavam
Universidade Federal do Ceará

FORTALEZA
2022

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)

M935m Muniz Lima, Isabel.

Modos de interação em contexto digital / Isabel Muniz Lima. – 2022.
179 f. : il. color.

Tese (doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Linguística, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Mônica Magalhães Cavalcante.

Coorientação: Profa. Dra. Matilde Gonçalves.

1. Interação. 2. Texto. 3. Contexto Digital. I. Título.

CDD 410

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Mônica Magalhães Cavalcante, por me guiar, com confiança, amor e muita disposição, pelos caminhos da interação e dos sentidos do texto.

À minha orientadora de cotutela, Prof.^a Dr.^a Matilde Gonçalves, por me ensinar o que é generosidade acadêmica.

Ao meu esposo, Pierre, pela paciência, pela insistência e por estar ao meu lado nos melhores e nos mais difíceis momentos desta caminhada acadêmica.

À minha mãe, Isildene, pelos sacrifícios que fez pela minha formação, por nunca duvidar das minhas escolhas e pelo apoio abnegado durante todo o meu doutoramento.

Ao meu pai, Jarbas, e aos meus irmãos, Tiago e Davi, pela torcida vibrante.

À Mamart, pelas palavras sempre carinhosas e motivadoras.

Aos colegas e amigo(a)s do Protexto, pelas discussões imprescindíveis para a construção desta tese; especialmente à Ana Paula e Kleiane, pelo carinho com que me impulsionaram para o retorno ao grupo.

À Marizinha e ao Valdinar, pelas contribuições generosas e decisivas dadas na banca de Qualificação do projeto de tese, e à Prof.^a Dr.^a Ângela Paiva Dionísio, pelas sugestões valiosas que apresentou nos Seminários de Pesquisa II.

À Prof.^a Dr.^a Antónia Coutinho, à Prof.^a Dr.^a Graça Simões, aos membros do grupo Gramática & Texto e a todo(a)s o(a)s que, na Universidade Nova de Lisboa, apoiaram meu doutoramento.

Ao(à)s professore(a)s José Gaston Hilgert, Maria Eduarda Giering, Maria Antónia Coutinho, Aurea Suely Zavam, Júlio César Araújo e Ângela Paiva Dionísio por terem aceitado o convite de compor esta banca e pela interlocução proporcionada neste fechamento de ciclo acadêmico.

À Prof.^a Dr.^a Catherine Kerbrat-Orecchini, por nos presentear com seu legado teórico e por me dar o privilégio de trocar ideias em sua casa, em Lyon, na França.

À professora Rosalice Pinto e aos colegas Wysney, Italo e Lorena pelo apoio que me deram antes, durante e depois de minha ida para o doutoramento na Universidade Nova de Lisboa.

À Gil e Sarah e ao Naldo, Christofthe e Kléber, por serem os melhores amigos que as Letras me deram.

À amiga Ana Sofia e ao amigo Sérgio, pelos projetos luso-brasileiros compartilhados e pela amizade transatlântica.

Aos colegas de pós-graduação, especialmente Raquel, Camila, Walisson, Vivi e Adriana, pelas partilhas acadêmicas regadas a afeto e gentileza.

Aos professores e às professoras do PPGL/UFC, pelos conhecimentos divididos e por me ensinarem sobre o ser docente e o ser pesquisadora.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pela bolsa de estudos fornecida durante a maior parte do meu doutoramento.

À todas e a todos que, de alguma maneira, cruzaram meu caminho acadêmico e que, pelas palavras ou ações de incentivo, contribuíram para esta conquista.

"A interação (...) constitui, assim, a realidade fundamental da linguagem".
(BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2002, p. 123).

RESUMO

Sob a perspectiva da Linguística Textual, esta tese tem o objetivo de reconsiderar a noção de interação para esta linha investigativa, tendo em vista os diversificados modos de interagir em contexto digital. Para isso, realizamos uma pesquisa bibliográfica em torno da noção de interação, retomando discussões empreendidas nas Ciências da Linguagem (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, 1992, 2005; , VION, 1992, MARCUSCHI, 2010; KOCH, 2015); na Sociologia (GOFFMAN, 1973, 1974, 2002, 2011) e nas Ciências da Comunicação (JENSEN, 1998; KIOUSIS, 2002), com o objetivo de traçar pontos de aproximação e de distanciamento entre a concepção dos autores e a proposta que fazemos para a compreensão desse fenômeno sob uma perspectiva linguístico-textual. Assumindo, com os estudos mais recentes nesta área, um posicionamento pós-dualista (PAVEAU, 2017), propomos que a interação constitua um processo de coconstrução de sentidos entre interlocutores humanos e/ou não humanos, sempre encenado, e que acontece de modos distintos em função de um conjunto de aspectos languageiros: a mídia, o suporte, a interatividade (e seus níveis – controle do conteúdo, caráter dialogal e sincronicidade) e os sistemas semióticos (oral, escrito, imagético, gestual e sonoro). Nossa análise buscou evidenciar como esses fatores podem interferir nas interações em textos digitais nativos. Esta pesquisa lança relevantes questionamentos sobre como a construção da coerência deve considerar essa confluência de aspectos interacionais, o que pode refletir na investigação de diversos critérios de análise textual, como a relação entre gêneros, a referência e a intertextualidade. O propósito desta tese não é descrever tais critérios analíticos, mas apenas refletir sobre as consequências que um olhar interacional mais amplo sobre o contexto digital impõe e demonstrar que a consideração da interação é condição fundamental para a própria definição de texto sustentada pela Linguística Textual desenvolvida no Brasil.

Palavras-chave: interação; texto; contexto digital.

RÉSUMÉ

Dans la perspective de la Linguistique Textuelle, cette thèse vise reconsidérer la notion d'interaction, compte tenu de la diversité des modes d'interaction dans l'environnement numérique. Pour cela, nous avons mené une sorte de recherche bibliographique autour de la notion d'interaction, reprenant les discussions issues des Sciences du Langage (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, 1992, 2005 ; , VION, 1992, MARCUSCHI, 2010 ; KOCH, 2015) ; de Sciences Sociales (GOFFMAN, 1973, 1974, 2002, 2011) et de Sciences de la Communication (JENSEN, 1998 ; KIOUSIS, 2002), dans l'objectif de tracer les points de proximité et de distance entre la conception de ces auteurs et notre proposition pour la compréhension de ce phénomène dans la perspective linguistique-textuelle. En assumant, avec les études les plus récentes dans ce domaine, une position post-dualiste (PAVEAU, 2017), nous proposons que l'interaction constitue un processus de co-construction de sens entre des interlocuteurs humains et/ou non-humains, toujours mis en scène, et qu'elle se produit de différentes manières selon un ensemble d'aspects linguistiques: le média, le support, l'interactivité (et ses niveaux - contrôle du contenu, caractère dialogique et synchronicité) et les systèmes sémiotiques (oral, écrit, imagé, gestuel et sonore). Notre analyse a pour but de mettre en évidence la manière dont ces facteurs peuvent interférer dans les interactions dans les textes numériques natifs. L'objet de cette est de questionner la manière dont la construction de la cohérence devrait prendre en compte cette confluence d'aspects interactionnels, qui peuvent se refléter dans l'analyse de plusieurs critères d'analyse textuelle, tels que la relation entre les genres, le référencement et l'intertextualité. L'objectif de cette thèse n'est pas de décrire de tels critères d'analyse, mais de réfléchir aux conséquences qu'impose un regard interactionnel plus large sur le contexte numérique et démontrer que la prise en compte de l'interaction est une condition fondamentale de la définition même du texte soutenue par la Linguistique Textuelle développée au Brésil.

Mots-clés: interaction; texte; contexte numérique.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	A NOÇÃO DE INTERAÇÃO: ALGUMAS CONCEPÇÕES	14
2.1	Acepções mais gerais	15
2.2	Na Sociologia e na Antropologia	16
2.3	Nas Ciências da Comunicação	24
2.4	Nas Ciências da Linguagem	30
2.4.1	<i>A perspectiva bakhtiniana</i>	31
2.4.2	<i>O esquema comunicativo de Jakobson</i>	33
2.4.3	<i>Alguns estudos na Análise da Conversação e na Linguística Textual</i>	35
3	A INTERAÇÃO NUMA PERSPECTIVA TEXTUAL	53
3.1	Texto, interação e gênero	54
3.2	Abordagem pós-dualista para os estudos da interação	64
3.3	Interação como processo de coconstrução de sentidos	71
4	FATORES TECNOLINGUAGEIROS NA INTERAÇÃO	84
4.1	Decisões metodológicas	84
4.1.1	<i>Caracterização da pesquisa</i>	85
4.1.2	<i>Delimitação do universo e da amostra</i>	85
4.1.3	<i>Técnica de coleta de dados</i>	86
4.1.4	<i>Procedimentos de análise de dados</i>	87
4.2	Análise e discussão	88
4.2.1	<i>A mídia</i>	88
4.2.2	<i>O suporte</i>	109
4.2.3	<i>A interatividade: controle do conteúdo, caráter dialogal e sincronicidade</i>	120
4.2.3.1	<i>O controle do conteúdo</i>	124
4.2.3.2	<i>O caráter dialogal</i>	129
4.2.3.3	<i>A sincronicidade</i>	133
4.2.4	<i>Os sistemas semióticos</i>	137
4.2.4.1	<i>O sistema semiótico oral</i>	138
4.2.4.2	<i>O sistema semiótico escrito</i>	141
4.2.4.3	<i>O sistema semiótico imagético</i>	146
4.2.4.4	<i>O sistema semiótico gestual</i>	155

4.2.4.5	<i>O sistema semiótico sonoro</i>	161
4.3	Síntese do capítulo	164
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	166
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	171

1. INTRODUÇÃO

“A vida começa apenas (...) quando começa a interação verbal, mesmo que não seja direta, "de pessoa a pessoa", mas mediatizada pela literatura" (BAKHTIN/ VOLOCHÍNOV, 2002, p. 136).

Nossa preocupação com aspectos relacionados à interação remonta aos estudos realizados durante o mestrado. Nessa etapa acadêmica, havia um interesse de nossa parte em observar aspectos mais especificamente direcionados à interação escrita entre professor e aluno em contexto de uso da metodologia da aprendizagem cooperativa. Nesta tese, porém, nosso interesse pelo fenômeno da interação se ampliou e passou a questionar o modo como os interlocutores construíam sentidos entre si e com as máquinas, em processos de construção de sentidos que ultrapassavam o âmbito da fala e da escrita e integravam outros sistemas semióticos, as mídias e os suportes digitais, com altos níveis de engajamento, trocas dialogais e rápido tempo de resposta. Com esse interesse, encontramos nosso lugar teórico na Linguística Textual e empreendemos reflexões que têm buscado contribuir para investigar interações dessa natureza.

Nosso ponto de partida para a concepção desta pesquisa se deu a partir de duas constatações: uma acadêmica e uma teórica. A primeira tem relação com uma reflexão fomentada no grupo de pesquisa Protexto¹ sobre os pressupostos por trás do nome do grupo de trabalho da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (Anpoll) no qual a Linguística Textual (doravante LT) se enquadra: Grupo de Trabalho em Linguística Textual e Análise da Conversação, denominação que ainda apresenta resquícios de uma ideia de que a LT seria uma disciplina voltada para os estudos do texto e da interação escritas e que a Análise da Conversação seria uma área que se concentraria nos estudos do texto e da interação faladas. Com o avanço da noção de texto na Linguística Textual praticada no Brasil, considerado hoje como um enunciado multimodal completo, o pressuposto que parece sustentar o nome desse grupo de trabalho perde, a nosso ver, sua razão distintiva: afinal, trata-se dos

¹ Grupo de Pesquisa da Universidade Federal do Ceará, com atuação na graduação e na pós-graduação, que objetiva, sob o escopo teórico da Linguística Textual, desenvolver estudos que se relacionam a aspectos decisivos para a configuração do todo do texto, como referência, intertextualidade, pontos de vista, marcas de heterogeneidade enunciativa representada, manifestações da visualidade, entre outros.

estudos do texto, qualquer que seja a sua modalidade enunciativa, assim como perde a acepção de interação como pertencendo ao âmbito apenas da oralidade.

A segunda constatação que nos estimulou a desenvolver esta pesquisa diz respeito à observação do clássico gráfico de representação do contínuo fala x escrita descrito em Marcuschi (2010). Nesse gráfico, o pesquisador busca enfatizar que fala e escrita não devem ser vistas num plano hierárquico, mas, sim, num contínuo ou numa relação, e dispõe um conjunto de gêneros que parecem ser organizados, embora o autor não especifique isso, tendo em vista modos distintos de interagir. A apresentação desse gráfico em Marcuschi (2010) trouxe um avanço significativo para a área da LT, entre outras razões, por ampliar a compreensão da relação entre os gêneros a partir da observação de um contínuo organizado em torno de dois critérios: i) o que Marcuschi (2010) considera como formas comunicativas (fala e escrita) e ii) os graus de formalidade (mais formal ou mais informal). Ao refletir sobre o impacto das tecnologias digitais na construção de sentidos, o próprio Marcuschi (2010a, p. 16), em outra publicação do mesmo ano, já reconhecia a versatilidade das atividades comunicativas realizadas em contextos virtuais e mencionou a possibilidade que essas interações ofereciam para que fossem revistos conceitos tradicionais e a relação dos textos com outros sistemas semióticos, como o sonoro e o imagético. Desde o ano de publicação dessas obras até o período em que esta tese foi elaborada, as relações entre os textos continuaram se modificando, assim como a compreensão da interação, que, como propomos neste trabalho, precisa considerar um conjunto de fatores tecnológicos e languageiros² (ou tecnolinguageiros) na construção de sentidos.

Essas e outras evoluções na forma de construir sentidos contribuíram para que a LT brasileira³ reconsiderasse a noção de texto, compreendendo esse objeto teórico numa integração plurisemiótica, que considere os sistemas semióticos escrito e oral, mas também o imagético, o gestual e o sonoro. Dado o pressuposto de que o texto acontece como evento *na interação*, motivou-nos retomar a concepção desse termo para propor um conceito que se adequasse ao objeto da LT e que pudesse contemplar características tecnolinguageiras. Tal necessidade de revisão da noção de interação se intensificou quando a LT passou a compreender, com Paveau (2017), a importância de ultrapassar, nos estudos da linguagem, uma visão logocêntrica, por meio da qual humano e máquina são considerados como elementos assimétricos ou opostos, e

² Bronckart (2003) menciona que o termo *languageiro* pode ser adequado para fazer referência tanto a restrições estritamente linguísticas quanto a restrições situacionais, interativas e discursivas. Nesta tese, o termo está relacionado aos sistemas de comunicação escritos, orais, imagéticos, sonoros, gestuais e aos usos e gestos de linguagem.

³ Referimo-nos sobretudo aos trabalhos realizados pelo grupo de pesquisa Prottexto, da Universidade Federal do Ceará.

assumir uma postura pós-dualista, que busque observar os elementos linguageiros e os fatores tecnológicos que configuram a interação em integração, como sendo igualmente importantes na investigação da construção de sentidos dos textos.

Assumir a pertinência dessas considerações demanda uma interdisciplinaridade focada, já característica da LT, no sentido de compreender questões relacionadas, por exemplo, às áreas da Informática e da Comunicação, disciplinas tradicionalmente centradas no estudo de tecnologias, como as mídias digitais. Com esse objetivo, motivou-nos cursar a disciplina de “Ciberespaço, mídia e interação”, ministrada pela professora Graça Simões, na Universidade Nova de Lisboa, no curso de mestrado em Ciências da Comunicação, na área de especialização em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, a qual forneceu contribuições teóricas importantes, sobretudo na área da Comunicação que se dedica à relação humano x máquina, para que cumpríssemos nossos objetivos de pesquisa.

Diante dessas reflexões iniciais e da constatação de que ainda são escassos os trabalhos na área da LT relacionados ao fenômeno da interação, empreendemos uma pesquisa de dimensão teórica, sustentada em observação e análises empíricas, cujo objetivo central é reconsiderar a noção de interação tendo em vista os modos de interação com mídias digitais numa perspectiva textual. Para cumprir esse objetivo, estabelecemos três ações de pesquisa fundamentais:

i) proceder à pesquisa bibliográfica em torno da noção de interação, tanto na área da Linguística Textual (KOCH, 2001, 2016; MARCUSCHI, 2010), como também em outras disciplinas das Ciências da Linguagem (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2019; JAKOBSON, 1963; KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, 1992, 2005; VION, 1992), além de áreas que, tradicionalmente, estudam a interação, como a Sociologia, a Antropologia (GOFFMAN, 1964, 1967, 1972, 1973, 1974; RIBEIRO E GARCEZ, 2002; NASCIMENTO, 2009) e as Ciências da Comunicação (JENSEN, 1998; MCMILLAN, 2002), enfatizando pontos de aproximação e de afastamento entre os conceitos observados e a nossa proposta de reexame do fenômeno da interação a partir de uma perspectiva textual;

ii) sugerir uma reconsideração para a noção de interação e propor um conjunto de aspectos tecnolinguageiros para a observação da interação em contexto digital tendo em vista sua relação com o texto e a organização dos gêneros, buscando uma abordagem pós-dualista para a observação do fenômeno;

iii) apontar possibilidades de observação da coerência em alguns modos de interação em contexto digital tendo em vista a mídia, o suporte, os níveis de interatividade e os sistemas semióticos.

Adotamos uma abordagem hipotético-dedutiva (LAKATOS; MARCONI, 1992) a fim de propormos uma reconsideração para a noção de interação e a observação de um conjunto de fatores tecnolinguageiros que configuram esse fenômeno em contexto digital. Nosso recorte analítico envolveu a observação de interações com algumas mídias digitais, como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Whatsapp*, sites de notícias, mídias televisivas, sites de compras, *QR Code*, arquivos em formato PDF, *Netflix*, *StreamYard*, *Youtube*, entre outras. Enfatizamos que nosso objetivo se restringiu à observação de algumas possibilidades de observação da coerência tendo em vista essas mídias, ratificando a interferência de seus recursos, do tipo de suporte, dos níveis de interatividade e dos sistemas semióticos envolvidos no processo de construção de sentidos.

Tendo em vista os nossos objetivos de pesquisa, a relevância desta tese se dá pelo menos nas seguintes dimensões:

i) ao revisitar a noção de interação e estabelecer relações interdisciplinares sobre esse fenômeno, contribuímos para o avanço de reflexões sobre conceitos fundamentais na LT, como texto, gênero, agrupamentos de gêneros, mídia, suporte;

ii) ao propor a observação de um conjunto de aspectos, como a mídia, o suporte, a interatividade e os sistemas semióticos, que interferem na configuração de diferentes modos de interação, estamos alargando as possibilidades de análise de textos em contexto digital;

iii) ao colocar no mesmo estatuto de importância analítica aspectos tecnológicos e fatores linguageiros, estamos dando um passo decisivo para situar a LT nos estudos da linguagem de perspectiva pós-dualista.

Além disso, esta tese inscreve mais um trabalho sob o aporte teórico da Linguística Textual nos estudos que compreendem interação e texto em contexto digital.

Com base nas nossas três ações de pesquisa, organizamos os capítulos desta tese da seguinte maneira. Além desta introdução, que se apresenta como capítulo 1, apresentamos, no capítulo 2, denominado “A noção de interação: algumas acepções”, as origens do conceito de interação e seu entendimento para alguns autores e perspectivas da Sociologia, da Antropologia, das Ciências da Comunicação e das Ciências da Linguagem e fazemos uma análise crítica sobre a pertinência dessas noções para a Linguística Textual, de modo a evidenciar pontos de aproximação e de afastamento em relação aos autores investigados.

No capítulo 3, “A interação numa perspectiva textual”, questionamo-nos: que noção de interação poderia se adequar a uma perspectiva textual e que aspectos poderiam ser sugeridos para uma análise de modos de interação em contexto digital? Nesse sentido, discutimos a atual noção de texto da LT, sobretudo com base em Cavalcante et al (2019), e confrontamos o estado da arte apresentado no capítulo 2 para, a partir das reflexões realizadas, propor uma noção de

interação adequada a uma perspectiva textual e um conjunto de aspectos tecnolinguageiros que nos ajudassem a investigar modos de interação em contexto digital. Ainda nesse capítulo, enfatizamos a necessidade de que o fenômeno da interação com mídias digitais seja observado tendo em vista as características do texto e da organização dos gêneros em agrupamentos ou compósitos (CAVALCANTE; MUNIZ-LIMA, 2021), tratados na literatura como hipergêneros (BONINI, 2011).

Intitulado “Fatores tecnolinguageiros da interação”, o quarto e último capítulo tem como finalidade apontar possibilidades de observação da coerência em alguns modos de interação em contexto digital levando em consideração cada um dos fatores tecnolinguageiros propostos. Nesse capítulo, buscamos tecer reflexões sobre o que nos mostram essas observações, evidenciando como o tipo de mídia, o suporte, a interatividade (controle de conteúdo, caráter dialogal e sincronicidade) e os sistemas semióticos oral, escrito, imagético, gestual e sonoro intervêm na negociação da coerência em contexto em diferentes modos de interação.

2. A NOÇÃO DE INTERAÇÃO: ALGUMAS CONCEPÇÕES

“Quer eu queira ou não, estou preso num circuito de troca” (ROLAND BARTHES)⁴.

A primeira tarefa que uma revisita ao fenômeno da interação impõe é apresentar um panorama sobre o que já se disse sobre o termo e estabelecer pontos de aproximação e distanciamento, vislumbrando práticas com mídias digitais sem perder de vista os pressupostos da Linguística Textual. Nesse sentido, este capítulo, resultado de vasta pesquisa bibliográfica, é dedicado a apresentar alguns estudos de diferentes áreas do conhecimento que se debruçaram sobre o fenômeno da interação, como os empreendidos na Sociologia e na Antropologia (GOFFMAN, 1964, 1967, 1972, 1973, 1974; RIBEIRO E GARCEZ, 2002; NASCIMENTO, 2009), nas Ciências da Comunicação (JENSEN, 1998; KIOUSIS, 2002; MCMILLAN, 2002; PIGNIER E DROUILLAT, 2008) e nas Ciências da Linguagem (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2009; JAKOBSON, 1963; KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, 1992, 2005; VION, 1992; KOCH, 2001, 2016; MARCUSCHI, 2010).

Este capítulo está dividido em quatro subtópicos: o primeiro apresenta acepções mais gerais do termo interação e reforça características mais amplas que se mantiveram na conceituação defendida no âmbito da Sociologia. No segundo subtópico, abordamos o fenômeno do ponto de vista da Sociologia e da Antropologia, com destaque ao influente trabalho de Goffman na conceituação do termo e na descrição das características das situações de trocas dialogais face a face. No terceiro subtópico, convocamos teóricos das Ciências da Comunicação com o objetivo de compreender de que modo a interferência das tecnologias da informação, sobretudo relacionadas à presença do computador e da internet, afetou a concepção de interação e fez emergir a noção de interatividade. Por último, o quarto subtópico visa observar a concepção de interação predominante em alguns estudos nas Ciências da Linguagem. Em nosso recorte, evocamos Bakhtin/Volochínov, Jakobson e alguns estudos da Análise da Conversação e da Linguística Textual. Nosso objetivo é compreender como essas investigações contribuem para que reflitamos sobre a noção de interação tendo em vista a presença de mídias digitais na construção de sentidos dos textos.

Esta pesquisa bibliográfica constitui a base para o capítulo 3 desta tese, momento em que retomamos pontos de confluência com os autores aqui apresentados e lançamos um

⁴ “Que je veuille ou non, je suis pris dans un circuit d’échange” (Roland Barthes).

olhar mais amplo para a interação considerando a relação desse fenômeno com a atual noção de texto da LT brasileira e os modos de organização dos gêneros no contexto digital.

2.1 Acepções mais gerais

A primeira ocorrência do termo “interação”, de acordo com os estudos em linguística histórica de Starobinski (2002), remonta a 1832, com a ideia de “agir reciprocamente”. Starobinski encontrou o termo “*interagere*” no latim medieval, com o sentido preciso de “servir de mediador” (PRIMO, 2011). As ideias de ação recíproca e de mediação também se mantêm em algumas abordagens teóricas da filosofia, da física e da psicologia, que se referem ao fenômeno da interação a partir de uma perspectiva de troca entre um e outro elemento. O filósofo Descartes, por exemplo, explicava o conceito de interação em termos mecanicistas, considerando corpo e mente como uma “interação mútua”. Nessa visão, a interação seria um fenômeno de influência de uma coisa, ser ou fenômeno, sobre outra. No campo da física, a interação decorre de forças, como a gravidade, o eletromagnetismo, a força nuclear, a força nuclear fraca, que modificam os fenômenos estudados (PRIMO; CASSOL, 1999). De um modo geral, como vemos, a interação é tomada a partir de palavras-chave como ação recíproca ou troca entre elementos. Esta ideia geral de ação recíproca e de comunicação em parte converge para o que estamos concebendo como interação.

Na ciência médica, o termo interação descreve o contato entre dois medicamentos administrados ao mesmo tempo. Na Engenharia Civil, por sua vez, interação refere-se à relação e às ações de dois materiais diferentes sob tensão, e seu estudo busca entender a dinâmica entre materiais numa obra em função dos processos de construção. Em Estatística, o estudo da interação visa identificar o efeito comum de inúmeras variáveis em relação a uma variável independente (JENSEN, 1998). Nessas disciplinas, de maneira análoga, o fenômeno da interação é tomado tendo em vista uma relação bilateral entre os componentes em jogo.

O dicionário de língua portuguesa *Mini Aurélio* de Ferreira (2008), por sua vez, apresenta a seguinte definição para o verbete interação: “ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas etc.”. De modo geral, como constatamos neste subtópico, essas acepções são semelhantes às consideradas no senso comum, isto é, como ação conjunta entre seres ou objetos, cujo contato modifica os elementos que participam de uma dinâmica de troca. Esses traços mais gerais característicos do conceito de interação parecem se manter nos estudos sociológicos, embora, como veremos no próximo subtópico, com um potencial teórico muito mais refinado, reunindo nas contribuições de Erving Goffman sua maior

referência. Como evidenciamos a seguir, os estudos sociológicos de Goffman suplantaram o campo da Sociologia e alcançaram os estudos da interação nas Ciências da Linguagem, em especial no âmbito da Análise da Conversação.

2.2 Na Sociologia e na Antropologia

Na Sociologia e na Antropologia, a noção de interação se consolidou na análise das relações de troca face a face estabelecidas entre membros de determinadas comunidades e grupos sociais. O sociólogo Goffman, como assinalamos, é o teórico mais importante dos estudos sobre interação face a face, e é dele que deriva o conceito mais utilizado por pesquisadores da Sociologia e também das Ciências da Linguagem. Em seu artigo *Language and Social Context*, de 1972, Erving Goffman salientou a importância de que linguistas, antropólogos e sociólogos dessem atenção especial à “comunicação face a face”, fenômeno pouco estudado à época (RIBEIRO E GARCEZ, 2002). Goffman inaugura um momento decisivo em que a análise da fala em contextos sociais específicos passa a ganhar notoriedade nas Ciências Humanas de um modo geral, área em que as interações ditas escritas costumavam ocupar o centro das investigações.

A compreensão da interação em Goffman (1964) considera o cenário físico e a estrutura social das situações em que indivíduos se encontram na presença imediata um do outro - esta foi a visão que muito influenciou a Análise da Conversação a se nomear como uma perspectiva "interacionista". Nessa abordagem teórica, interessa investigar tanto o ambiente físico em que as trocas face a face acontecem quanto as regras culturais que conduzem a convivência e organizam socialmente o comportamento daqueles presentes nessa situação comunicativa. Essa acepção do termo contempla todo tipo de encontro em copresença face a face, como as interações sexuais, os jogos de cartas, os casais em um baile, as equipes cirúrgicas durante uma operação, as brigas de soco etc., já que, de acordo com Goffman, todas essas situações ilustram um “entrelace organizado de atos de algum tipo” (GOFFMAN, 1964, p. 18). As relações comunicativas que interessavam a Goffman estavam voltadas, portanto, ao estudo de trocas que se davam sempre em presença, seja por meio de contatos corporais, seja por meio de trocas dialogais.

Em sua obra de 1964, Goffman apresenta uma definição pontual do termo interação: “Por interação, compreendemos mais ou menos a influência recíproca que os parceiros exercem sobre as ações uns dos outros quando estão na presença física imediata uns dos outros”

(GOFFMAN, 1964, p. 23 – tradução nossa⁵). Essa noção se restringe claramente à interação no âmbito do contato face a face entre os participantes, mas com interesse particular em aspectos contextuais, seja de ordem material ou cultural, com os quais seria possível perceber as relações de sentido estabelecidas entre os membros das comunidades investigadas pelo pesquisador. Essa restrição será ultrapassada nesta pesquisa, para que a análise abarque todos os modos de interação, inclusive os que não acontecem face a face. Além disso, o que estamos concebendo como ação recíproca entre os sujeitos envolve, necessariamente, uma situação de comunicação.

Outro aspecto fundamental proposto por Goffman - e que teve influência sobre correntes teóricas do texto e do discurso - é a ideia de que toda interação é fruto de uma encenação. O sociólogo defende que toda troca é encenada; e se dá, portanto, por meio de uma representação: “Por representação, entendemos a totalidade da atividade de uma dada pessoa, numa dada ocasião, para influenciar de uma certa forma um dos outros participantes” (GOFFMAN, 1964, p. 23 – tradução nossa)⁶. Vale notar que também a ideia de influência sobre o outro foi uma constatação relevante do autor e que teve grandes repercussões sobre a perspectiva retórica e discursiva construída por Charaudeau e, depois, por Ruth Amossy. Na *Linguística Textual*, de modo semelhante ao que explica Goffman e ao que defende Charaudeau (2012), assumimos o princípio de que todo ato de linguagem ocorre a partir de um teatro social ou de uma encenação. Charaudeau (2012) defende que o sentido se constrói a partir da imagem de si e do outro construídas em função dos objetivos da comunicação, numa teatralização ou num simulacro e não num tempo e lugar empíricos. Nesse ponto, aproximamo-nos de Goffman, pois defendemos igualmente que a interação é sempre um processo encenado, tendo em vista que não visamos alcançar o sujeito físico, do mundo real, mas sim os interlocutores em sua encenação na e pela linguagem.

Goffman (1974) analisa, ainda, a interação a partir da noção de enquadre, ou seja, da atividade encenada pelos participantes em um dado momento da interação. Para o sociólogo, esses enquadres emergem de aspectos tanto verbais quanto não verbais, como expressões corporais em geral – gestos, expressões faciais –, e por eles são constituídos. Percebemos que, nessa perspectiva, considera-se a observação não apenas dos sistemas semióticos oral e escrito, mas também dos gestos que compõem a interação, mesmo que estes sejam considerados no âmbito da oralidade. Na obra de 1974, Goffman apresenta uma classificação desses enquadres

⁵ “Par interaction, on entend à peu près l’influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu’ils sont en présence physique immédiate les un des autres” (GOFFMAN, 1964, p. 23).

⁶ “Par représentation, on entend la totalité de l’activité d’une personne donné, dans une occasion donné, pour influencer d’une certaine façon un des autres participants” (GOFFMAN, 1964, p. 23).

e analisa sua dinâmica, preocupando-se, sobretudo, em identificar por que e de que modo um participante se engaja em uma atividade comunicativa face a face com outros indivíduos. Considerar a interação como uma encenação é um pressuposto que as Ciências da Linguagem em geral e, como enfatizamos, a disciplina de Linguística Textual, também assume. Afinal, nossas análises não alcançam os seres do mundo real, de carne e osso, nem os objetos desse ambiente empírico; lidamos, pois, com projeções elaboradas pelos interlocutores no evento comunicativo.

A colaboração de Goffman para o estudo das interações dialogais orais face a face deu um impulso nos estudos do sistema semiótico oral, como os da Análises da Conversação, pois esse sistema semiótico passou a ser observado como socialmente organizado, contemplando um sistema de trocas ritualmente governados, fruto de uma colaboração mútua que leva os indivíduos a cooperarem para que os turnos de fala sejam assegurados. A noção de interação em Goffman, embora restrita ao estudo das situações de troca orais face a face, em que há necessariamente um tipo de engajamento presencial (observado seja por meio de uma resposta falada ou do silêncio dos participantes presentes no mesmo espaço físico), ajuda-nos a perceber a importância de considerar um conjunto de aspectos, que, no contexto digital, modifica-se e complexifica-se. Vejamos como Goffman se refere aos participantes que estão “à volta”, mas que não realizam efetivamente trocas dialogais durante a interação.

No contexto de trocas face a face, Goffman menciona a importância de levar em consideração os participantes não ratificados, ou seja, aqueles que, estando apenas “à volta”, não participam diretamente da situação de troca. Goffman explica que esses participantes atuam por meio de seus “gestos funcionais” ou “atos extralinguísticos”, os quais “policiam esses estados de fala e mantêm esses pequenos sistemas de atividade em funcionamento” (GOFFMAN, 1964, p. 19)⁷, permitindo que os indivíduos expressem estados de espírito e intenções (NASCIMENTO, 2009). Nesse tipo de interação, é possível identificar interlocutores que não estão tão distantes fisicamente do processo de troca comunicativa e que revelam participação na interação por meio do direcionamento do olhar, de assentimentos com a cabeça, ou de olhares.

Essa constatação é de grande relevância para nossa pesquisa porque antevê a ideia de participante indireto, ou terceiro, que, como afirma Cavalcante (2020), deveria integrar o circuito comunicativo, como uma possibilidade. Por outro lado, vale notar que, em certas

⁷ Essa compreensão do sistema semiótico gestual como de natureza não linguística se alinhava aos estudos linguísticos da época, que analisavam a língua com foco no nível da frase. Koch (1997) menciona Harweg (1968), Isenberg (1970) e Bellert (1970) como pesquisadores importantes dessa perspectiva.

interações em contexto digital, é mais difícil identificar esse interlocutor “à volta” mencionado por Goffman, pois, diferentemente das interações sobre as quais se preocupava o sociólogo, nestas nem sempre há indicativos claros que possibilitem identificar esses interlocutores. Tais seguidores podem, pois, ser considerados participantes indiretos. De todo modo, em dado circuito comunicativo com essas mídias digitais, é possível que alguns interlocutores encenem uma conversa, à qual somente alguns outros seguidores do perfil poderão ter acesso. Com a mídia *Instagram*, por exemplo, os locutores utilizam perfis ou contas pessoais privadas, que podem limitar o acesso de interlocutores:

Exemplo 1 – Perfil privado no Instagram



Fonte: cópia de tela em perfil no *Instagram* da autora.

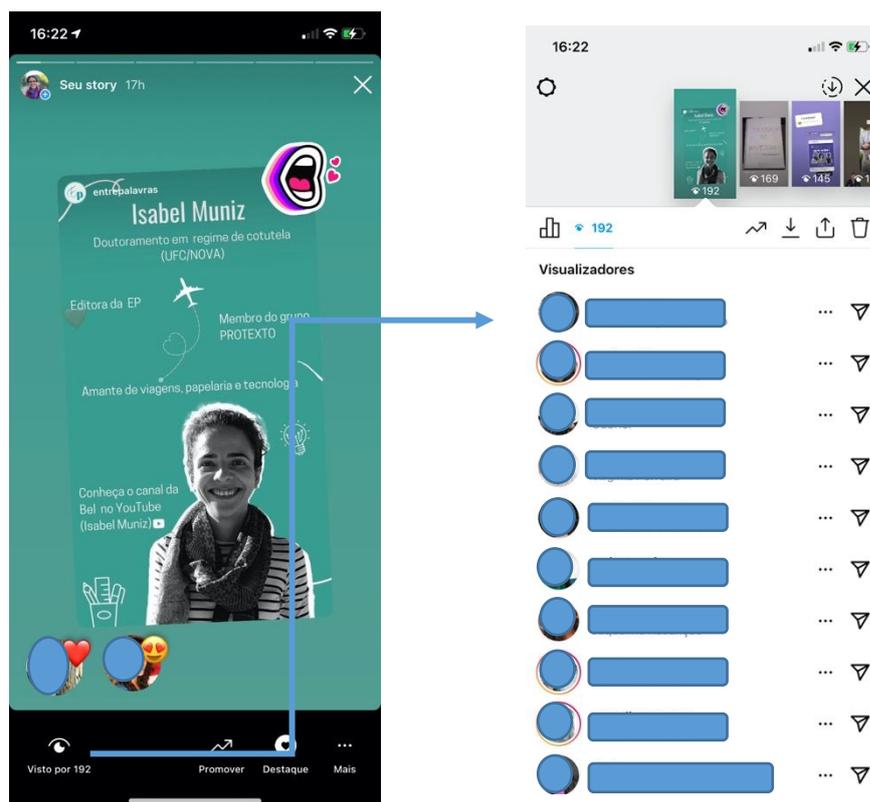
No Exemplo 1, a seta azul, localizada embaixo à esquerda, indica o aviso de privacidade do perfil em questão: “Essa conta é privada”, ou seja, para que os perfis dos interlocutores possam visualizar fotos e vídeos postados nesse perfil, é preciso que o dono da conta permita, por meio de um aceite à “solicitação para seguir”, que os interlocutores visualizem suas postagens. Diferentemente das interações dialogais face a face, as interações com a mídia *Instagram* possibilitam, como vimos, um certo nível de controle dos interlocutores “à volta”, de modo que o locutor seleciona aqueles que ele “aceita” ou “rejeita” e que, assim, poderão ou não interagir com suas publicações.

Por outro lado, se o locutor decidir que seu perfil será “público”, qualquer interlocutor pode acessar as informações contidas no *feed* e nos *stories*⁸ da conta e poderá reagir

⁸ O termo inglês *feed* é utilizado em mídias, como *Instagram*, *Facebook* e *Twitter*, para fazer referências a todas as publicações de um perfil, funcionando como uma compilação do conteúdo publicado. O termo *stories* ou *story*,

às postagens do perfil, seja por meio de curtidas ou comentários, por exemplo. Por meio dos *stories* da mídia *Instagram*, os locutores com perfis públicos podem identificar quais interlocutores visualizaram e/ou responderam à determinada postagem, mesmo quando estes interlocutores não fazem parte de seu grupo de “seguidores”⁹:

Exemplo 2 – Contador de visualizações em interações com a mídia *Instagram*



Fonte: cópia de tela do *Instagram* da autora.

No Exemplo 2, a seta azul mostra a sequência que aparece depois do gesto de clique no espaço em que há a imagem de um olho e a expressão “Visto por 192”. Na lista de “Visualizadores”, é possível identificar a foto, o nome de usuário e o nome¹⁰ com o qual o

por sua vez, está relacionado às publicações que são compartilhadas durante um curto período de tempo, desaparecendo após 24 horas.

⁹ Em mídias, como *Instagram* e *Twitter*, os “seguidores” são os perfis que integram o grupo de “amigos” de determinado perfil e que, em geral, têm algum tipo de interesse nas postagens realizadas nessa conta. Nessas mídias, há um contador que evidencia a quantidade de seguidores de cada perfil.

¹⁰ Na mídia *Instagram*, o “nome de usuário” é escolhido quando se cria uma conta e esta denominação passa a ser também o *link* do perfil, configurado pelo símbolo @ e um nome escolhido pelo usuário. Exemplo: @nomedousuário. Por outro lado, o “nome” é a denominação que aparecerá na biografia (esta contém a foto e algumas informações sobre o usuário); em geral, costuma-se utilizar um nome civil ou jurídico ou um pseudônimo. Nessa mídia, o “nome” aparece em negrito logo abaixo da foto de perfil.

interlocutor se apresenta, de modo que todos os interlocutores, projetados ou não projetados, são listados pelas ferramentas de organização da mídia. Esse tipo de recurso da mídia faz com que as interações se complexifiquem, modificando, por exemplo, as escolhas do locutor ao construir seu texto, inclinando, digamos, para níveis de formalidade maiores ou menos em função de quem ele sabe que poderá estar “à volta”, visualizando suas postagens.

Outro aspecto que destacamos sobre a análise de Goffman quanto às interações dialogadas orais face a face diz respeito à pressuposição de que elas possuem limites (começo, meio e fim), muitas vezes delimitados por determinadas combinações sociais. Goffman (1964) menciona que toda interação possui regras claras de início e término. Em *Ritual de interação: ensaios sobre o comportamento face a face* (2011), o sociólogo descreve as unidades naturais das interações dialogais orais face a face e investiga a ordem normativa dessas unidades a fim de identificar padrões e sequências de comportamento que ocorrem quando as pessoas entram na presença imediata de outras.

Nessa abordagem, Goffman (1964) investiga os valores sociais que uma pessoa reivindica para si mesma. Esses valores podem ser identificados através da orientação que os outros pressupõem que ela assumiu durante um contato particular¹¹. O autor explora ainda as marcas simbólicas que representam as formas pelas quais os envolvidos confirmam suas apreciações sobre o outro. Além disso, Goffman analisa como elementos do comportamento cerimonial dos indivíduos expressam as qualidades desejáveis ou indesejáveis que estes querem expressar a outros (aspecto identificado, por exemplo, na observação da postura e do vestuário). Esses aspectos, para o pesquisador, contribuem para a identificação dos limites da interação.

Para a LT, o texto acontece em interação e tem seu início, meio e fim marcados nesse processo. Sendo assim, para nós também interessa identificar aspectos que marcam os limites da interação, pois, em alguns contextos, são esses limites que vão assinalar o início e o fim de um texto. Em contexto digital, essas marcas podem ser mais difíceis de ser identificadas, mas, como veremos a seguir, há casos em que o fim da interação marca também o fim do texto, o que reafirma a necessidade de observar texto e interação sempre em associação.

Em sua contribuição, Goffman (1964) apresenta um conjunto de fatores que, nas interações face a face, interferem no modo de construir sentidos. O sociólogo sugere que se observem alguns aspectos de organização das interações orais face a face, como o tipo de vocabulário, os objetivos comunicativos, os tipos de ambiente em que elas ocorrem e como se

¹¹ Seus estudos sobre preservação da face/fachada têm sido fonte importante para investigações sobre polidez/impolidez, como os trabalhos de Lakoff (1975; 1977), Leech (1983) e Brown e Levinson (1987).

revelam situações de constrangimento (como o enrubescimento, os balbucios, o gaguejar, a fala trêmula ou entrecortada, a palidez, as piscadelas, o tremor das mãos, entre outros movimentos e ações hesitantes). Esses gestos linguageiros muitas vezes denunciam determinados sentimentos e intenções, que podem contribuir significativamente para a compreensão dos textos na interação.

Destacamos ainda outro aspecto investigado por Goffman (1964), que diz respeito à consideração de aspectos que, de acordo com o pesquisador, levam um indivíduo a se distrair (em relação, por exemplo, ao tópico central da conversação) e, assim, incorrer em um não engajamento na interação e um consequente fracasso desta. No âmbito da LT, consideramos, na realidade, que as interações são atravessadas por ruídos e mal-entendidos, próprios da encenação que acontece em cada texto. Não defendemos, portanto, uma ideia de fracasso da interação; preferimos assumir que todos os aspectos que envolvem a interação podem fazer parte da construção de sentidos, inclusive, como veremos a seguir, os de nível tecnológico.

Os trabalhos de Goffman contribuíram para, entre outros aspectos, mostrar que a interação envolve uma representação na qual os envolvidos selecionam uma série de gestos e ações com intencionalidades, buscando influenciar seu meio social. Sua metáfora da interação como uma encenação teatral ajuda-nos a compreender de que modo, nessas interações, os “atores sociais” atuam para conviver no grupo escolhido ou desejado (NASCIMENTO, 2009). Seus estudos etnográficos, realizados em comunidades das ilhas de Shetland, na Escócia, permitiram compreender aspectos importantes sobre a configuração das interações orais face a face, fornecendo pressupostos importantes para áreas do conhecimento, como as ciências da linguagem. No que diz respeito a este trabalho, seu conceito de interação e suas análises, embora restritos às situações dialogais face a face, contribuem para que percebamos que é preciso considerar diferentes fatores na construção de sentidos.

Outros pesquisadores, como Susan Philips, Gregory Bateson, Frederick Erickson e Jeffrey Schultz, também trouxeram contribuições interessantes para o estudo da interação face a face e destacaram alguns aspectos, como a consideração do “ouvinte”. Philips (2002) foi uma das primeiras antropólogas a difundir a importância da participação do “ouvinte”¹², descentralizando, assim, o papel do falante na interação, tendo em vista que há uma sobreposição de papéis sociais entre esses interlocutores, que podem ser, ao mesmo tempo,

¹² Em função do âmbito de estudo e das disciplinas em questão, os autores utilizam terminologia diversa para se referirem aos envolvidos na interação. Os autores pesquisados utilizam termos, como termos falante, ouvinte, ator, participante, indivíduo, emissor, remetente, destinatário sem precisão terminológica. Neste trabalho, optamos pelo uso dos pares locutor/interlocutor, por serem termos já consagrados no âmbito da LT.

ouvintes em curso e falantes em potencial. Assim como Goffman e outros pesquisadores, a autora reitera a relevância de se observarem as “pistas não-verbais” da interação, como o direcionamento do olhar, entre as escolhas dos ouvintes. Por meio de um estudo comparativo entre a cultura anglo-americana de classe média e a cultura indígena da Reserva de Warm Springs, da região central do estado norte-americano de Oregon, a pesquisadora buscou determinar que aspectos de cada cultura se refletiam na organização da interação dialogal oral face a face dessas comunidades (RIBEIRO E GARCEZ, 2002).

O antropólogo, cientista social e linguista, Gregory Bateson, apresentou uma teoria para considerar os casos de trocas de mensagens de natureza contraditória identificadas em situações de interação face a face. Em seu estudo sobre a brincadeira e a fantasia, o pesquisador menciona que, nessas interações, nenhum enunciado pode ser compreendido sem uma investigação do conjunto de instruções dos frames¹³, isto é, das orientações para que o ouvinte possa entender uma dada mensagem. Essa análise contribuiu para que Bateson verificasse que qualquer dito pode ter um significado contrário ao que está explícito na fala, caso o falante opere num enquadre que sinalize ironia, brincadeira, provocação (RIBEIRO E GARCEZ, 2002). Muitos estudos, como os da psicolinguística, investigam modelos cognitivos, como os *frames* e os esquemas, buscando compreender a relação entre linguagem e mente. Para a LT, estudos dessa natureza podem ser úteis como ponto de partida (mas não como fim), pois entendemos que uma análise textual pode “se beneficiar de constatações descritivas dessas abordagens” mais cognitivas ou sociocognitivas (CAVALCANTE ET. AL., 2020).

Antropólogos da educação, como Frederick Erickson e Jeffrey Schultz, desenvolveram estudos voltados para a análise da interação face a face em instituições educacionais. Os pesquisadores chamaram a atenção para aspectos menos evidentes dessas interações, como o fato de essas trocas se desenvolverem na inflexibilidade do tempo físico. Um dos objetivos dos autores é apresentar uma proposta metodológica etnográfica para a análise dessas situações de interação (RIBEIRO E GARCEZ, 2002). Esse tipo de estudo evidencia a importância de ampliarmos as pesquisas em torno da relação interação e ensino. Se dedicadas a considerar processos de construção de sentidos em contexto digital, essas investigações podem se enriquecer ao considerar os fatores tecnolinguageiros de nossa proposta.

Como vimos, as pesquisas no âmbito das Ciências Sociais, principalmente na área

¹³ *Frames* ou enquadres, para Bateson, seria um “conceito de natureza psicológica que cata o grau de ambivalência presente nas comunicações, suas funções, bem como as relações sutis de subordinação entre as mensagens” (RIBEIRO E GARCEZ, 2002, p. 85).

da Sociologia, foram decisivas para evidenciar a importância do fenômeno da interação, mais especificamente daquelas que se dão com o sistema semiótico oral. Para uma investigação que busque observar o fenômeno de modo mais amplo, visando, como no nosso caso, ao contexto digital, a concepção apresentada neste subtópico se mostra limitada, pois deixa de fora interações que se configuram com outros sistemas semióticos. Reconhecemos, evidentemente, que esses estudos continuam sendo uma referência importante, não só para as áreas da Sociologia e da Antropologia, mas também para muitos trabalhos em ciências da comunicação que se interessam pela observação da interação face a face. A nosso ver, alguns dos trabalhos mencionados tiveram o valioso mérito de refinar o conceito de interação e de nos fazer refletir sobre a importância de observar diferentes aspectos na configuração do fenômeno. No próximo subtópico, veremos como a noção de interação de Goffman foi retomada e discutida nas Ciências da Comunicação de modo a que a interferência do computador pudesse ser contemplada.

2.3. Nas Ciências da Comunicação

A noção de interação que investigaremos neste subtópico envolve a observação de uma perspectiva dentro da área das Ciências da Comunicação, na qual os autores se debruçam sobre a relação usuário x computador, ou usuário x máquina. Esta tese visa observar o fenômeno da interação em contexto digital numa perspectiva que contemple tanto a observação de elementos linguageiros, como também fatores tecnológicos. Nesse sentido, a interdisciplinaridade entre Linguística Textual e Ciências da Comunicação é fundamental para que possamos compreender como a consideração de elementos tecnológicos pode interferir na noção de interação e que aspectos parecem fundamentais na construção de sentidos em contexto digital. Na verdade, ao assumirmos a visão de ecologia dos discursos¹⁴, estamos também aceitando que não se trata apenas de uma interferência da tecnologia na interação, mas de um condicionamento do hibridismo humano-linguagem-recursos tecnológicos.

Em estudos na área das Ciências da Comunicação, a noção de interação é considerada como um modo de diálogo entre a máquina e o usuário, que acontece por meio de um sistema computacional (PIGNIER E DROUILLAT, 2008). Como vimos no subtópico anterior, na perspectiva da Sociologia, o termo diz respeito à relação entre dois ou mais participantes que, em uma dada situação, cientes da presença um do outro, adaptam mutuamente

¹⁴ A reflexão em torno da ecologia dos discursos é defendida por Paveau (2017) e será retomada no tópico 3.2 desta tese.

seus comportamentos e ações, estabelecendo, como menciona Duncan (1989), um estado de consciência recíproca, tendo em vista que os parceiros da interação estão em estreita proximidade no espaço físico. Como vimos, numa perspectiva sociológica/antropológica, é preciso que a interação estabeleça um engajamento genuíno ou efetivo, em que os indivíduos envolvidos nessa troca se adaptam e reagem às ações ou interpretações do outro, aderindo, por exemplo, a uma troca dialogal, em que o ouvinte responde à mensagem do falante e vice-versa.

Em consonância com essa ideia, Jensen (1998) menciona que, entre leitor e romance (gênero em que predomina o sistema semiótico escrito), há apenas um processo de interpretação ou de leitura, e que, portanto, nesse âmbito das Ciências da Comunicação, não é considerado como interação. Em estudos dessa natureza, a questão do engajamento dialogal é tão importante que levou alguns autores a distinguir radicalmente interação de comunicação. Enquanto comunicação é um termo mais relacionado à transmissão de conteúdo entre usuários, a noção de interação é compreendida como sinônimo de conversação. Desse ponto de vista, é possível haver comunicação sem interação: por exemplo, ao ouvir um programa de rádio ou assistir à televisão, o participante não tem possibilidade de estabelecer trocas dialogais com os participantes que estão construindo o texto-fonte no rádio ou na televisão, portanto, nesses casos, haveria apenas um processo de comunicação, sem interação, ou seja, sem troca dialogal. Não concordamos com posicionamentos dessa natureza por entendermos que, em situações como as mencionadas, não deixa de se estabelecer um circuito comunicativo em que os locutores projetam os possíveis interlocutores. Dá-se, portanto, uma interação. Não aprofundaremos discussões em torno do termo “comunicação”, tradicionalmente relacionado a uma ação de comunicação “bem-sucedida”. Trataremos fundamentalmente de interações.

Ambroggiani-Touiza (2015) faz um interessante panorama da “genealogia da noção de comunicação”, propondo-nos uma reflexão sobre a gênese do termo comunicação e sua evolução até a chamada era cibernética. De acordo com a autora, o termo é um neologismo criado por volta de 1369 e empregado para propor uma nova visão da sociedade humana, visando ao advento de uma nova realidade social. Em seu nascedouro, o termo comunicação era tomado como uma “nova forma de estar junto”, ou uma “concepção universal de um princípio ativo das sociedades”, ou como aquilo que “relaciona”, que “partilha” (p. 20). A autora menciona que, com a evolução do termo, comunicação passou a estar cada vez mais relacionada às técnicas de comunicação que permitiam uma circulação e, conseqüentemente, uma partilha dos bens, dos homens e das ideias.

No estado da arte empreendido por Ambroggiani-Touiza (2015), lemos que o termo ganha ainda outras conotações a partir do século XVI, passando a significar “trocas

interpessoais” ou “discursos públicos e a confrontação de ideias” (p. 21). Ainda de acordo com essa pesquisa bibliográfica, no fim do século XIX, o termo ganhou outras dimensões, passando a ser considerado a partir de duas abordagens: uma física e uma psíquica. A primeira dizia respeito à explosão das “técnicas de comunicação”, como o trem, o barco, o carro e também a imprensa, o rádio, o telégrafo e a televisão. Por sua vez, a dimensão psíquica da comunicação esteve relacionada às comunicações interindividuais. Em 1940, a cibernética mudou o estatuto do termo comunicação e passou a defini-lo com base em teorias da Matemática, que passaram a considerar a comunicação em todas as suas formas. Nesse sentido, comunicação veio a significar todo processo de transmissão de informação.

Esse panorama genealógico, para usar os termos da autora, da noção de comunicação nos leva a inferir que esse termo está relacionado aos processos de construção de sentidos que envolvem meios tecnológicos. Ao observar as origens dos termos “comunicação” e “interação”, compreendemos que, enquanto este esteve tradicionalmente relacionado à interferência do sistema semiótico oral, aquele vinculou-se ao sistema semiótico escrito, posteriormente à mídia impressa e, com a evolução das tecnologias, relacionou-se às mídias em geral. Nas Ciências da Linguagem, como veremos no próximo subtópico, essa distinção nem sempre é clara e os dois termos frequentemente são tomados um pelo outro.

Jensen (1998) faz uso da expressão “interação parassocial” para se referir às interações que simulam ou criam uma ilusão de troca face a face, como as que ocorrem, por exemplo, entre um apresentador em um programa transmitido pela televisão e o espectador, que participa da interação em casa. Ele menciona que essa ilusão de troca é criada por meio dos closes de câmera no rosto dos participantes e por meio dos gestos do apresentador, o que, segundo o pesquisador, seria um contato visual direto simulado, como se ali estivesse acontecendo uma conversa privada em que o espectador reage e participa de um “simulacro de dar e receber conversacional” ou de uma “intimidade a distância”, visto que seria o apresentador quem controlaria o desenvolvimento da interação, desta feita sem troca dialogal efetiva (JENSEN, 1998). Para nós, esse reconhecimento apenas reforça a ideia de que a interação possui configurações distintas, que, muitas vezes, sofre interferência marcante de fatores, como a mídia.

Nas Ciências da Comunicação, o conceito de interação é frequentemente associado às ações de um público ou de um destinatário em relação ao conteúdo transmitido por meio das mídias. Nessa abordagem, é especificamente a relação homem x máquina que é associada à noção de interação. De acordo com Jensen (1998), as Ciências da Comunicação buscam se distanciar da acepção sociológica do termo, porque conceber interação apenas como situações

sociais de troca em que os parceiros estão face a face excluiria os casos de trocas com interferência da máquina. O pesquisador realça o fato de que, numa interação, nem sempre há troca de turnos, reciprocidade ou negociação com participantes face a face. Como observamos, na realidade, o que os autores inferem é que há um conjunto de aspectos distintos que, em função de cada interação, terão influência diferente no modo como os sentidos se constroem. Este é também o grande pressuposto de que partimos nesta tese.

Enquanto a perspectiva sociológica defende que os envolvidos na interação negociam reciprocamente, no âmbito da Comunicação o homem tem controle sobre a máquina, de modo que parece haver uma hierarquia natural entre esses dois aspectos da interação. Nesses estudos, é a presença do computador que distingue a noção de interação da concepção defendida numa perspectiva sociológica. De acordo com Jensen (1998), manter o conceito de interação em seu sentido sociológico original, com forte ligação com a ideia de ação face a face entre indivíduos, não permite contemplar a ideia de comunicação mediada (por computador). Buscando se distanciar da ideia de interação na perspectiva de Goffman, o pesquisador sugere que o termo “interatividade” seria mais adequado para os estudos da comunicação, porque seu conceito abrangeria a presença da mídia e a ideia de troca mediada pela máquina. Para nós, a interatividade será considerada como um aspecto caracterizador das interações, e não como um conceito substituto ou equivalente ao de interação.

De acordo com McMillan (2002), o uso do termo interatividade teve seu auge nos anos 1990, com a popularização do computador e dos estudos das Ciências da Comunicação voltados para a observação das relações homem x máquina. Os estudos em torno desse conceito buscavam explicar como as pessoas interagem com as mídias, os computadores e os instrumentos de telecomunicação e entender a natureza desses conteúdos interativos, que, de alguma maneira, buscavam um engajamento efetivo dos participantes na interação.

O termo interatividade, porém, não possui uma definição homogênea entre os pesquisadores das Ciências da Comunicação, mas os autores parecem concordar que a noção envolve o engajamento¹⁵ ou a participação ativa dos interlocutores no processo de troca. Segundo Jensen (1998), interatividade é a medida da capacidade potencial de uma mídia de permitir que o usuário exerça uma influência sobre o conteúdo ou sobre qualquer forma de

¹⁵ Entendemos com Bakhtin/Voloshinov que toda e qualquer interação envolve algum tipo de engajamento ou de envolvimento do participante, mesmo que apenas sociocognitivo. Porém, assinalamos que, ao abordarmos o conceito de interatividade neste trabalho, a expressão “engajamento ativo” é compreendida como um processo de participação ou engajamento mais pontual, que envolve necessariamente trocas dialogais e/ou algum tipo de interferência do interlocutor em relação ao conteúdo da interação, seja por meio de curtidas, comentários e reações, cliques na tela etc.

comunicação mediada. O autor divide esse conceito em quatro categorias: i) a interatividade transmissional, que diz respeito às situações de comunicação que envolvem a transmissão via satélite ou cabo (exemplo: televisão, rádio, sistemas multicanal); ii) a interatividade consultiva, que se refere às comunicações possibilitadas por meio de mídias que armazenam informações e que impõem ao usuário acesso a conteúdos, como, por exemplo, através de leitura óptica (exemplo: CD-ROM, vídeo *on demand*¹⁶, serviços de informação on-line); iii) a interatividade conversacional, que seriam as situações de interação que envolvem uma mídia que possibilita um encontro dialogal oral (exemplo: telefone, videoconferência, correio eletrônico); e iv) a interatividade registracional, que diz respeito ao potencial de um sistema de registrar informações do usuário e de responder às suas necessidades e ações (exemplo: sistemas de enquetes, agentes inteligentes, interfaces inteligentes). A divisão de Jensen coloca em jogo uma série de mídias ou de sistemas que organizam a produção, recepção e circulação dos textos. Conforme podemos inferir, a interatividade é tomada como um aspecto que, por seu caráter tecnológico e linguageiro, implica participação efetiva do interlocutor no processo de construção de sentidos.

Outros autores, como Rafaeli e Sudweeks (1997), mencionam que interatividade é um processo de comunicação mediada por computador e corresponde à possibilidade de haver uma sequência de mensagens que se relacionam a outras enviadas anteriormente, ou seja, a interatividade relaciona-se à possibilidade de obtenção de *feedback* ou de resposta a algo que foi dito por alguém, ou seja, para que haja interatividade é preciso haver trocas dialogais (KIOUSIS, 2002). Nesse sentido, quanto maior a velocidade e o alcance das capacidades de troca mediada¹⁷ por computador, maior o nível de interatividade, ou seja, maior o grau de extensão que impõe aos usuários uma participação na modificação da forma e do conteúdo em um ambiente mediado por computador (STEUER, 1992). De fato, nas interações em contexto digital, a interatividade exerce um papel decisivo no modo como os interlocutores constroem sentidos. Como veremos no capítulo 4 desta tese, as mídias mais atuais se organizam com um conjunto de ferramentas que, cada vez mais intensamente, apelam para que o interlocutor participe da interação de maneira efetiva, engajada, ativa.

Kiousis (2002) sugere que a interatividade seja compreendida em níveis, que

¹⁶ Video *on demand* é um sistema de assinatura por meio do qual o usuário pode escolher diferentes tipos de filmes e programas de televisão que estejam disponíveis em formato VoD. Através de rede de banda larga, o usuário tem acesso a uma página *web* na televisão e pode acessar conteúdos sob demanda.

¹⁷ A ideia de “mediação” não nos parece adequada para abordar o fenômeno da interação numa perspectiva textual que busque considerar aspectos tecnológicos e linguageiros no mesmo patamar de importância para a construção de sentidos. Essa reflexão é retomada no capítulo 4, ao discutirmos o conceito de mídia.

oscilam entre os indivíduos envolvidos e a mídia. Na perspectiva defendida pelo autor, os computadores são mais interativos que os jornais, porque aqueles fornecem uma sensação maior de “estar lá”, de “estar junto”¹⁸, numa sensação de contato físico entre participantes. Nesse sentido, a interatividade se configuraria como a capacidade de um sistema de imitar a comunicação interpessoal (LEARY, 1990 *apud* KIOUSIS, 2002). Em síntese, Kiousis (2002) menciona que a interatividade seria o grau em que uma tecnologia de comunicação pode criar um ambiente mediado no qual os participantes podem se comunicar (de um para um, de um para muitos e/ou de muitos para muitos), tanto de forma síncrona quanto de forma assíncrona, e participar de trocas recíprocas de mensagens, como numa simulação de comunicação interpessoal face a face. O pesquisador sugere ainda que se utilize o termo “comunicação interativa” para se referir às trocas que, mediadas por computador, implicam uma interação dialogal entre dois participantes (humanos ou não humanos). Em sua proposta, o autor parece reconhecer que há um nível de hibridização entre homem e máquina, aumentado em função da interferência da interatividade. Essa reflexão é interessante para nós, porque, além de considerar uma relação mais estreita entre homem e máquina, faz-nos perceber a importância de considerar o aspecto da interatividade na configuração das interações que se dão hoje em contexto digital.

Ressaltamos que as noções de interação e interatividade muitas vezes se confundem nos trabalhos da área de comunicação. McMillan (2002), por exemplo, apresenta um conceito geral de interatividade que muito se aproxima da noção de interação de Goffman. De acordo com McMillan (2002), a interatividade é um atributo natural da conversação face a face, que também pode ser admitida na comunicação mediada por computador. Dentre essas interações, o autor defende que há situações de “interatividade pessoal”, nas quais um dos indivíduos envolvidos faz com que o outro, tecnologicamente, haja sobre os conteúdos apresentados, demonstrando um certo controle sobre o texto produzido. Atualmente, esse tipo de controle do conteúdo pode ser identificado em interações com mídias, como Netflix, que apresenta filmes interativos, os quais impõem ao telespectador uma escolha, dentre opções que aparecem na tela, para que a narrativa prossiga¹⁹. De acordo com a noção de interatividade de McMillan (2002), portanto, o nível de controle que o usuário possui sobre o conteúdo apresentado constitui uma das variáveis relacionadas à noção de interatividade. Esse aspecto será considerado neste trabalho como um dos fatores configuradores da interação em contexto digital. Como veremos nas análises empreendidas no capítulo 4, essa variável se manifesta de diferentes maneiras e

¹⁸ Essa sensação de “estar lá” ou de “estar junto” advém do conceito de telepresença, desenvolvido por alguns autores das Ciências da Comunicação, como Lee (2004) e Obana e Tori (2010).

¹⁹ Um exemplo desta natureza será retomado e detalhado no capítulo 3 desta tese.

contribui para os interlocutores construam sentidos com níveis maiores ou menores de gerenciamento do que é dito.

Embora haja algumas divergências terminológicas entre os autores, parece consensual que, nas Ciências da Comunicação, interatividade é compreendida em três dimensões: uma dimensão de controle do usuário sobre o conteúdo apresentado; uma dimensão temporal, relacionada a intervalo de tempo entre uma ação comunicacional e outra; e uma dimensão dialogal, relacionada à possibilidade de haver trocas de turno. Compreenderemos a primeira dimensão como relacionada à possibilidade dada pela mídia de que os usuários assumam ou não o controle do processo de comunicação. Por sua vez, a dimensão temporal será entendida como o fluxo de comunicação ou o tempo que uma das entidades (humano e/ou máquina) leva para reagir a um comportamento qualquer, fornecendo algum tipo de resposta. Por último, a dimensão dialogal será concebida como a possibilidade de haver troca de turno (seja uma troca entre humano/ máquina ou entre humano/ humano com a máquina). Nesta tese, defendemos que essas variáveis sejam consideradas na observação da interação em contexto digital, tendo em vista seu potencial em interferir nos modos de construir sentidos.

De acordo com o que foi apresentado, no âmbito das Ciências da Comunicação, a noção de interação de Goffman é retomada e substituída pela noção de interatividade, compreendida como um processo de engajamento ativo dos participantes em trocas sequenciais de mensagens mediadas por computador. Nessa área de estudo, a noção de comunicação fica restrita à ideia de transmissão de mensagem pela máquina (perspectiva que influenciou, como veremos no próximo subtópico, os estudos de Jakobson). Nesta tese, como veremos, defendemos uma noção de interação ampla, que integre a interatividade como um aspecto de sua configuração.

2.4. Nas Ciências da Linguagem

Esta seção do capítulo está subdividida em três tópicos com diferentes abordagens do fenômeno da interação com base em alguns estudos na área das Ciências da Linguagem. Apresentamos um recorte bibliográfico tendo por base autores da Linguística Textual brasileira e pesquisadores com os quais essa disciplina costuma estabelecer diálogos teóricos. Nosso intuito é revisar a concepção desses pesquisadores sobre o fenômeno da interação, estabelecendo afinidades e distanciamentos teóricos entre esses trabalhos e nossos objetivos de pesquisa. Nesse sentido, discutimos, a seguir, a perspectiva bakhtiniana, o esquema de

comunicação de Jakobson e alguns estudos empreendidos na Análise da Conversação e na Linguística Textual em torno da interação.

2.4.1 A perspectiva bakhtiniana

Bakhtin/Volochínov dispensa um capítulo inteiro à interação verbal em *Marxismo e Filosofia da Linguagem*, enfatizando seu caráter fundamental na constituição da língua. De acordo com Beth Brait (2013):

(...) o conceito de interação, considerado enquanto processo verbal e processo social começa a ganhar um lugar muito especial na reflexão bakhtiniana, o que mais tarde também estará refletido no conjunto dos trabalhos do círculo, assinalando um conceito tão importante na concepção de linguagem e seu tratamento quanto os de dialogismo e polifonia (BRAIT, 2013, p. 128).

Embora Bakhtin apresente suas reflexões utilizando a expressão “interação verbal”, seu pensamento pode ser estendido a outras interações, como, por exemplo, aquelas que acontecem com sistemas semióticos não-verbais. Outro aspecto que destacamos é o de que o pesquisador não faz distinção precisa entre interação e comunicação, empregando ambos, em geral, como sinônimos. Avançando em relação à noção da Sociologia e da Antropologia, Bakhtin defende que a interação envolve não apenas trocas orais face a face, mas também outros processos de construção de sentidos como aqueles que acontecem com os sistemas semióticos escritos.

O livro, isto é, o ato de fala impresso, constitui igualmente um elemento da comunicação verbal. Ele é objeto de discussões ativas sob a forma de diálogo e, além disso, é feito para ser apreendido de maneira ativa, para ser estudado a fundo, comentado e criticado no quadro do discurso interior, sem contar as reações impressas, institucionalizadas, que se encontram nas diferentes esferas da comunicação verbal (críticas, resenhas, que exercem influência sobre os trabalhos posteriores, etc.) (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2009, p. 127).

Como vemos, Bakhtin/Volochínov relaciona a noção de interação a todos os processos comunicativos que possibilitam discussões ativas, momentos de estudo, comentários, críticas e reações as mais diversas por parte dos interlocutores. Acreditamos que essa ainda é a consideração de interação mais produtiva para os estudos da linguagem, porque sua amplitude dá conta de interações com diferentes configurações. Beth Brait (2003) observa que as menções ao termo interação em Bakhtin se encaminham para uma visão ampla, que envolve todas as formas de comunicação características de uma sociedade, sendo um “fenômeno de

comunicação cultural que só pode ser compreendido na situação social que o engendra” (p. 129).

Bakhtin defende que a observação da interação precisa considerar o enunciado concreto, com suas particularidades, pois é nessa relação que o sentido se constrói:

O enunciado concreto (e não a abstração linguística) nasce, vive e morre no processo de interação social entre os participantes da enunciação. Sua forma e significado são determinados basicamente pela forma e caráter desta interação. Quando cortamos o enunciado do solo real que o nutre, perdemos a chave tanto de sua forma quanto de seu conteúdo – tudo que nos resta é uma casca linguística abstrata ou um esquema semântico igualmente abstrato (...) (BAKHTIN/ VOLOCHÍNOV, 1926, p. 9, 10²⁰).

Nessa consideração, Bakhtin/Volochínov expressa a interligação entre o enunciado concreto (para a LT, o texto) e a interação e seus aspectos particulares. Além dessa relação, o pesquisador russo também reflete sobre a importância de considerar os gêneros, como diferentes formas discursivas associadas às atividades humanas, em relação com o texto e a interação (BRAIT, 2003).

Outro aspecto relevante é a ênfase que o autor russo imprime aos participantes da interação. Na perspectiva de Bakhtin/Volochínov, toda interação envolve necessariamente a projeção de um interlocutor, já que, de acordo com o pesquisador, toda palavra é dirigida a um auditório:

A palavra dirige-se a um interlocutor: ela é função da pessoa desse interlocutor: variará se se tratar de uma pessoa do mesmo grupo social ou não, se esta for inferior ou superior na hierarquia social, se estiver ligada ao locutor por laços sociais mais ou menos estreitos (...) (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2009, p. 116).

Bakhtin/Volochínov destaca que até mesmo o choro de um bebê projeta um interlocutor, isto é, busca, por meio de uma agitação sonora, provocar apelo potencial em direção à mãe (2009, p. 119). Para além da observação do material verbal, o pesquisador russo destaca a importância de se observarem aspectos não verbais, como os gestos e os sons, o que nos conduz a estender a noção de interação verbal a processos de construção de sentidos que envolvem outros sistemas semióticos. Segundo o autor, gestos e sons são aspectos da situação comunicativa que necessariamente se entrelaçam à compreensão da interação verbal e, portanto, não podem estar isolados em uma análise linguística. A reflexão e a proposta de

²⁰ Este trecho foi traduzido por Carlos Alberto Faraco e Cristovão Tezza, para uso didático, com base na tradução inglesa de I. R. Titunik, publicada em 1926.

Bakhtin/Volochínov para o fenômeno da interação são certamente muito contundentes e merecem um lugar de destaque na revisitação que fazemos ao termo no próximo capítulo.

2.4.2 O esquema comunicativo de Jakobson

Jakobson (1963) buscou inspiração nas Ciências da Comunicação para propor um esquema composto de alguns fatores constitutivos de todo ato de comunicação verbal. O seu “esquema de comunicação” é ainda uma representação muito referida nos trabalhos acadêmicos nas Ciências da Linguagem e em livros didáticos de Língua Portuguesa.

O pesquisador defendia que a linguagem fosse estudada tendo em vista um conjunto de funções, as quais seriam determinadas por alguns fatores constitutivos de todo processo linguístico, ou de todo ato de comunicação verbal, quais sejam:

O emissor envia uma mensagem para o receptor. Para ser eficaz, a mensagem requer antes de tudo um contexto ao qual se refere (também chamado, em uma terminologia um tanto ambígua, o "referente"), um contexto que pode ser compreendido pelo receptor, e que é verbal ou susceptível de ser verbalizado; segundo, a mensagem requer um código, comum, no todo ou em parte, ao emissor e ao receptor (ou, em outras palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem); e terceiro, a mensagem requer um contato, um canal físico e uma conexão psicológica entre o emissor e o receptor, um contato que lhes permita estabelecer e manter a comunicação (JAKOBSON, 1963, p. 213 – tradução nossa)²¹

A proposta de Jakobson (1963) ficou conhecida por este esquema:

CONTEXTO
 EMISSOR ----- MENSAGEM ----- RECEPTOR
 CONTATO
 CÓDIGO

Nessa proposta, Jakobson apresenta seis aspectos fundamentais para a linguagem (conhecidos como funções da linguagem). Cada um desses fatores tem sua origem em um dos

²¹ “Le destinataire envoie un message au destinataire. Pour être opérant, le message requiert d'abord un contexte auquel il renvoie (c'est ce qu'on appelle aussi, dans une terminologie quelque peu ambiguë, le "réfèrent"), contexte saisissable par le destinataire, et qui est, soit verbal, soit susceptible d'être verbalisé; ensuite, le message requiert un code, commun, en tout ou au moins en partie, au destinataire et au destinataire (ou, en d'autres termes, à l'encodeur et au décodeur du message); enfin, le message requiert un contact, un canal physique et une connexion psychologique entre le destinataire et le destinataire, contact qui leur permet d'établir et de maintenir la communication” (JAKOBSON, 1963, p. 213).

elementos do famoso esquema, manifestando-se de modo diverso e heterogêneo nas estruturas verbais. Na perspectiva de Jakobson, esses seis fatores representariam as seguintes funções : i) função denotativa, cognitiva ou referencial – que se orienta em direção ao contexto; ii) função expressiva ou emotiva – centrada no emissor; iii) função conativa – orientada para o receptor; iv) função poética – orientada para a mensagem; v) função fática – centrada na manutenção do contato; vi) função metalinguística – orientada para o código. Jakobson apresenta uma concepção de interação/comunicação²² muito relacionada a um circuito/itinerário comunicativo verbal fechado, no qual uma mensagem é transmitida/transferida pelo emissor em direção a um receptor, em um contato que se dá por meio do código em um dado contexto.

Kerbrat-Orecchioni (2021) faz uma reflexão interessante sobre esse esquema mencionando que a ideia de código pode nos fazer pensar que o esquema de Jakobson estaria relacionando comunicação a trocas corretamente codificadas e unívocas sobre um objeto de referência. Embora saibamos que raramente a comunicação acontece por meio de uma sequência ordenada, como pode dar a compreender o esquema de Jakobson, os aspectos a que o autor dá destaque são parte importante da configuração da maioria das interações. O problema de considerar a interação a partir desse esquema é cairmos na armadilha de conceber esses fatores como fazendo parte de uma simples transmissão de mensagens.

Na crítica feita ao esquema de Jakobson, a linguista francesa defende que é preciso defender uma noção interativa²³ de comunicação (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990), que considere que as fases de emissão e de recepção, sugeridas por Jakobson, estão, na realidade, em uma relação mútua e ocorrem de maneira sucessiva e simultânea, de modo que emissor e receptor devem ser considerados ativos, pois ambos, simultaneamente, efetuam operações de codificação e decodificação construídas ao longo da troca oral face a face. Na LT, entendemos que esse processo envolve muito mais do que codificação e decodificação, mas um conjunto de estratégias sociocognitivas, de seleção, antecipação, inferência e verificação, além da ativação de conhecimentos de vários tipos, que dizem respeito a vários aspectos, como o lugar social no qual se inserem os interlocutores, as relações que mantêm entre si, os valores da comunidade, entre outros (KOCH; ELIAS, 2017).

²² No trabalho de Jakobson, interação e comunicação não possuem distinção clara, sendo tomados, como em outros autores, como sinônimos. Apesar disso, é o termo comunicação que predomina no trabalho do autor, o que pode ser explicado pela ideia que se mantém de que esse processo representa um circuito de trocas realizado através de (ou mediado por) um contato/canal.

²³ Kerbrat-Orecchioni assume a abordagem de uma linguística interacionista, cujo interesse se volta às perspectivas pragmáticas, sobretudo da linguística da enunciação e da teoria dos atos de fala.

2.4.3 Alguns estudos na Análise da Conversação e na Linguística Textual

O *Dicionário de Análise do Discurso*, de Charaudeau e Maingueneau, apresenta a entrada “interação” com a mesma definição dada por Goffman (1973), ou seja, o termo é concebido como sinônimo de troca oral entre interlocutores que se encontram face a face no mesmo espaço físico. O dicionário traz ainda a definição sugerida por Vion (1992), autor que apresenta uma perspectiva ainda bastante arraigada aos preceitos sociológicos de Goffman: interação é tomada como “toda a ação conjunta, conflituosa ou cooperativa, que coloca em presença dois ou mais atores. Nesse sentido, recobre tanto as trocas conversacionais quanto as transações financeiras, os jogos amorosos e as lutas de boxe” (p. 17 *apud* CHARAUDEAU, MAINGUENEAU, 2016, p. 281). Para mais detalhes sobre o termo, o dicionário indica, ainda, que se consulte o primeiro tomo da obra de Kerbrat-Orecchioni, de 1990, sobre sua tipologia das interações. Nesse trabalho, de fato, encontramos uma discussão aprofundada da noção de interação, inclusive com reflexões críticas sobre a limitação de se relacionar o termo apenas às trocas dialogais face a face.

Autores que se inspiram em abordagens interacionistas, como Bronckart (2003), observam a interação na sua relação com a historicidade do ser humano e com as particularidades de cada forma de organização de caráter social e semiótico. Numa postura interdisciplinar, o fenômeno da interação é considerado pelo autor a partir de pressupostos teórico-filosóficos advindos de disciplinas, como a antropologia, a socioantropologia e abordagens sociofilosóficas, como as de Habermas e Ricoeur. O interacionismo sociodiscursivo, perspectiva teórica defendida por Bronckart (2003), se dispõe a observar o agir comunicativo como uma atividade coletiva/social mediadora das ações humanas, que revela ações de cooperação interindividual. Assumindo uma perspectiva bakhtiniana, o autor entende a linguagem como uma produção interativa associada a atividades sociais e, nesse sentido, uma característica intrínseca da atividade social humana, cuja maior função é, segundo Bronckart (2003), da ordem do comunicar. Ao considerar as ações humanas em suas dimensões sociais e discursivas constitutivas, pressupõe-se uma abordagem da interação numa visão ampla, assim como a concebemos neste trabalho.

No campo da Análise da Conversação, destacamos os trabalhos de Vion e Kerbrat-Orecchioni e a caracterização que esses autores fazem sobre a noção de interação e sua configuração nas conversações. Em *La communication verbale: analyse des interaction*, Vion (1992) discute a problemática do sujeito da conversação e propõe uma tipologia específica para essas situações de troca, numa perspectiva ainda marcadamente sociológica e influenciada por

Goffman. Conforme lemos em Charaudeau e Maingueneau (2016), Vion (1992) concebe interação como toda ação conjunta, conflituosa e/ou cooperativa, em que dois ou mais atores²⁴ estão em presença. Nessas ações conjuntas, assim como propõe Goffman, o pesquisador inclui trocas conversacionais, transações financeiras, jogos amorosos e partidas de boxe. Em Vion (1992), o termo interação é, a princípio, relacionado a todo contato físico entre sujeitos, envolvendo, ou não, o uso da linguagem verbal. Porém, ao longo de seu trabalho, interação fica restrita às trocas orais face a face. Embora numa perspectiva ainda limitada, é interessante observar o conjunto de fatores propostos por Vion para caracterizar as interações que envolvem o sistema semiótico oral nas conversações, pois elas podem fornecer indícios para que reflitamos sobre outras configurações do fenômeno.

Vion (1992) apresenta quatro constituintes fundamentais para que se possa delinear as interações: a situação, a relação de papéis sociais, o quadro interativo e o espaço interativo. Ao abordar a noção de situação, Vion (1992) faz uma distinção entre situação dada, situação construída pelos interactantes e situação em sentido mais geral. O autor recorre ao linguista Germain (1973) para explicar o que seria a situação dada: um conjunto de fatos ou circunstâncias conhecidos pelo locutor e pelo auditório no momento em que o ato de fala se situa, sobre os quais os envolvidos na interação não têm controle. Por sua vez, a ideia de situação construída diz respeito ao tipo de relação estabelecida entre os participantes quando a interação acontece. Vion (1992) esclarece que a noção de situação construída se relaciona a uma maior atuação dos sujeitos na interação. Por fim, a situação em sentido mais geral, segundo Vion (1992), deve levar em conta a articulação entre as noções de contexto, texto e cotexto²⁵. O pesquisador propõe perceber a situação como sendo o conjunto desses elementos, o que significaria, de acordo com o autor, relacionar as produções verbais realizadas antes e depois da enunciação à materialidade linguística e aos sinais paraverbais e não verbais. Como vemos, a proposta de Vion é que a interação seja percebida considerando elementos contextuais, que envolvam outros sistemas semióticos para além do oral.

Outro aspecto importante do trabalho de Vion (1992) é o destaque aos papéis sociais na constituição da interação. O autor faz uma distinção entre dois tipos de papéis sociais: os semi-institucionalizados, os quais correspondem quase que a atributos permanentes dos sujeitos (como mediador, animador, confidente), e os papéis ocasionais, que seriam posições mais

²⁴ O autor não faz distinção clara entre os termos “sujeito”, “agente”, “interactantes” e “ator”, usando, por vezes, um em lugar de outro. Como já dissemos, preferimos utilizar os termos locutor x interlocutor já referendado no âmbito da LT.

²⁵ Nessa obra, Vion não apresenta definição para os termos contexto, texto e cotexto.

aleatórias, como aquelas que impõem ao sujeito assumir imprevisivelmente o papel de contador de histórias numa dada situação. Cada papel social, nesse sentido, revelará escolhas e propósitos interacionais particulares.

Nessa tipologização, Vion (1992) apresenta a noção de quadro interativo, compreendido como a natureza da relação social estabelecida no início, pela e na situação; relação que, segundo o pesquisador, se mantém até o fim da interação. Para exemplificar esse aspecto, Vion (1992) menciona uma situação de consulta em que médico e paciente conduzem a troca dialogal face a face para uma conversa amigável, mais íntima. Mesmo que tenha havido, nesse caso, diferentes tipos de trocas de papéis sociais, o autor reforça que o quadro interativo permanece inalterado: no primeiro momento, há uma consulta médica; e, no segundo momento, há o que o autor denomina troca interpessoal não complementar. Para nós, essa explicação demonstra a especificidade de cada interação e a importância de observarmos um conjunto de aspectos, para além dos elementos estritamente verbais, na observação do fenômeno.

Mencionamos, ainda, o conceito de "espaço interativo" trazido pelo autor. Essa noção está relacionada à "imagem da interação construída pela atividade dos sujeitos engajados na gestão dessa mesma interação" (p. 117 – tradução nossa)²⁶. De acordo com Vion (1992), nessa atividade, os sujeitos negociam papéis sociais, estabelecem relações cooperativas ou competitivas para gerir conflitos e planejam estratégias para ratificar ou corrigir posições assumidas diante do interlocutor. O espaço interativo é um conceito heterogêneo, pois, de acordo com o autor, pode comportar diferentes gêneros, como conversações, entrevistas ou discussões, correspondendo ao ambiente em que os sujeitos da interação negociam seus papéis, incluem a palavra do outro na sua própria palavra²⁷, constroem suas faces. Neste trabalho, levantamos a hipótese de que o espaço interativo pode comportar, nos contextos digitais, mais de um texto (e mais de um gênero).

Apesar de propor um quadro tipologizante das interações, como veremos a seguir, Vion alerta para a constatação de que pesquisas tipológicas geralmente conduzem a modelos estáticos, que tendem a reproduzir uma postura rígida, nesse caso, sobre a interação e os tipos de textos. Assim, o autor menciona que os critérios para uma proposição de tipos de interação precisam superar um caráter estático e passar a conceber esses tipos em constante combinação.

²⁶ "(...) une image de l'interaction construite par l'activité des sujets engagés dans la gestion de cette interaction" (VION, 1992, p. 117).

²⁷ Vion cita Authier-Revuz (1984) para explicar o conceito de heterogeneidade mostrada, fenômeno que se revela no jogo de fontes enunciativas que ocorre no espaço interativo.

Como veremos, em sua proposta de tipologias da interação, Vion escolhe critérios gerais relacionados à presença de troca de turno e aos tipos de papéis sociais exercidos pelos sujeitos.

De acordo com o autor, as interações sem estrutura de troca seriam aquelas em que a comunicação se desenvolve em uma relação unilateral, ou seja, apenas o locutor teria domínio do turno de fala. Elas estariam, nesse sentido, mais para ações de transmissão do que para ações dialogais, como acontece, por exemplo, nas produções literárias, jornalísticas e em certas conferências. Acreditamos que interações dessa natureza, que preferimos denominar “monogeridas”, podem revelar uma intenção de conter a discussão empreendida e limitar a construção do conteúdo a um grupo específico de interlocutores. A observação desse aspecto pode trazer respostas produtivas no campo da argumentação e no estudo da polêmica (AMOSSY, 2017).

Nas interações com estrutura de troca, por sua vez, os participantes têm a possibilidade de se tornarem enunciadores. Embora não entre em detalhes sobre essas situações de troca, Vion exemplifica essas interações com os casos de trocas de natureza epistolar, com os diálogos radiofônicos ou televisivos, com as relações interpessoais e com a comunicação em grupos. Na tipificação dessas interações, o autor propõe observar alguns critérios, como simetria e complementaridade; cooperação e competição; natureza das finalidades; e caráter formal ou informal.

Em uma interação simétrica, os participantes possuem os mesmos papéis sociais, como no caso de uma conversa entre amigos. Por sua vez, em uma interação de complementaridade, um dos participantes possui um papel social de hierarquia superior e o outro assume um papel de hierarquia inferior. Nesse caso, teríamos as situações de consulta médica, por exemplo, em que um dos participantes possui um saber especializado e, portanto, ocupa posição superior em relação ao seu interlocutor. Em ambas as interações, há o que Vion nomeia “solidariedade” entre os participantes, na medida em que estes se convocam reciprocamente ao longo da interação:

Assim, uma determinada interação pode, por exemplo, funcionar com base na complementaridade ao nível do seu quadro interativo - como a consulta médica - e, de forma subordinada, com base na simetria. Essa simetria corresponderá, de acordo com o caso, a momentos "conversacionais", à personalização de papéis, à necessidade de "cooperar", ou à implementação de estratégias de comunicação (VION, 1992, p. 125 – tradução nossa).²⁸

²⁸ “Ainsi, telle interaction donnée pourra, par exemple, fonctionner sur la complémentarité au niveau de son cadre interactif – comme la consultation médicale – et, de manière subordonnée, sur la symétrie. Cette symétrie correspondra, selon les cas, à des moments “conversationnels”, à la personnalisation des rôles, à la nécessité de “coopérer”, ou à la mise en œuvre de stratégies de communication” (VION, 1992, p. 125).

Ainda em relação às interações com estrutura de troca, Vion distingue as cooperativas das competitivas. As interações de cooperação revelam uma construção de objetos discursivos entre os participantes, possível por meio de um código de cortesia. As conversações, em geral, são exemplos desse tipo de interação. Por outro lado, em uma interação de competição, há disputa ou debate entre os participantes. Um desses participantes obtém sucesso na medida em que consegue ganhar o jogo de faces, seduzindo ou mostrando um bom papel em relação ao interlocutor:

Mesmo na conversa mais amistosa, parece totalmente improvável que não haja qualquer tipo de jogo de faces, nenhum desejo de seduzir, nenhum desejo de (se) dar o bom papel etc. Em outras palavras, no caso de uma cooperação máxima há sempre espaço para a competitividade e a procura do sucesso (VION, 1992, p. 126 – tradução nossa)²⁹.

Em todo tipo de interação, haverá uma alternância entre momentos de interação cooperativa e de interação competitiva: “Podemos, portanto, dizer que qualquer interação, de qualquer natureza, apresentará um equilíbrio particular entre as forças cooperativas e aquelas de competição” (VION, 1992, p. 126 – tradução nossa)³⁰.

Vion (1992) explica que as interações estão envoltas em aspectos contratuais, na medida em que se espera que os sujeitos se comportem com deferência, tenham boa vontade e colaborem no cumprimento de uma tarefa específica. A questão da hierarquia dos papéis sociais é um aspecto primordial no que se refere à dicotomia simetria/complementaridade. As relações de cooperação e de competição, por sua vez, estão pautadas no desejo, ou não, de obter sucesso. No que tange ao critério competição alguém perde e alguém ganha, por assim dizer, na medida em que cada interlocutor vai tentar seduzir o outro. Na cooperação, por sua vez, os interlocutores buscam construir objetos de discurso comuns.

Vion (1992) leva em consideração ainda a finalidade e o grau de formalidade. Quanto à finalidade, Vion (1992) explica que há interações que apresentam finalidades puramente internas, as quais visam apenas à intercompreensão entre os participantes. As interações com finalidades de natureza externa, por sua vez, são as que se traduzem em termos de ação ou de modificação do real, como no caso de uma consulta médica, em que o interlocutor

²⁹ “Même dans la conversation la plus conviviale, il paraît totalement improbable qu’il n’y ait aucun enjeu de face, aucun désir de séduire, aucune volonté de (se) donner le beau rôle etc. Autrement dit, dans le cas de coopérativité maximale il y a toujours la place pour la compétitivité et la recherche de succès” (VION, 1992, p. 126).

³⁰ “Nous pouvons donc affirmer que toute interaction, de quelque nature qu’elle soit, présentera un équilibre particulier entre les forces de coopération et celles de compétition” (VION, 1992, p. 126).

que atua no papel de paciente interage com aquele que assume o papel de médico para que algum incômodo físico seja solucionado. Nos debates, por sua vez, Vion (1992) explica que um dos participantes visa a ganhos simbólicos, isto é, a ganhos externos em relação à simples intercompreensão entre participantes. O pesquisador menciona que há também situações de troca em que há uma busca por obtenção de conhecimento, como ocorre por meio das enquetes, em que um dos participantes busca algum tipo de informação por parte do outro.

Na tipificação das interações com estrutura de troca, Vion (1992) utiliza, ainda, o critério relativo ao grau de formalidade. Segundo o autor, esse critério se relaciona a inúmeros outros aspectos específicos desse tipo de troca, como o número de participantes, as regras e a organização das trocas de turno, a natureza dos rituais de abertura e fechamento dessas trocas orais face a face, entre outros fatores.

O autor esclarece que todos esses critérios podem se realizar ao mesmo tempo, em uma relação articulada, como acontece, por exemplo, em trocas orais face a face habitualmente definidas pela complementaridade, que podem evoluir para um quadro simétrico, ou vice-versa.

É interessante observar que, embora preocupado com as interações ditas mais conversacionais, Vion (1992) reconhece a integração de sistemas semióticos nesses processos de troca e coloca em evidência fatores que também podem ser considerados em outras interações. De um modo geral, em todas as interações, aspectos, como os papéis sociais, o grau de formalidade, a finalidade da interação, as circunstâncias conhecidas pelos interlocutores, o tipo de relação que se estabelece entre eles, dentre outros fatores mencionados por Vion (1992), interferem no processo de construção de sentidos. A proposta de Vion nos ajuda a refletir sobre o que já se disse sobre o fenômeno para, a partir dessa leitura, ampliar as possibilidades de observação da interação, visando contribuir para a investigação desse processo de construção de sentidos em contexto digital.

É com esse mesmo objetivo que nos debruçamos sobre o trabalho de Kerbrat-Orecchioni (1990, 1992, 1994) em torno das interações verbais. Ao investigar os três tomos da autora sobre o fenômeno da interação, interessou-nos observar a descrição e a análise em torno de um conjunto de conversações face a face e as reflexões desenvolvidas pela pesquisadora sobre a complexidade do termo interação e sobre os problemas de restringir o fenômeno à ideia de troca oral face a face.

A linguista francesa assume uma perspectiva goffmaniana para o conceito de interação, qual seja:

(...) um processo pelo qual dois ou mais atores coorientados, seguindo sequências de

comportamentos orientados para um objetivo, transmitem-se a informação de uma maneira mutuamente contingente, graças às configurações de sinais multicanais (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 150 – tradução nossa).³¹

Esse posicionamento em relação ao fenômeno visa ratificar o âmbito de estudo da pesquisadora, que se insere na perspectiva da Análise da Conversação. Com o objetivo de caracterizar as interações que se constituem com o sistema semiótico oral em situação face a face, Kerbrat-Orecchioni (1990) propõe um conjunto de aspectos com base na análise dos gêneros conversação, discussão, debate e entrevista (p. 117).

O primeiro critério proposto pela linguista é a natureza do lugar ou o quadro espaço-temporal: se público (loja, mercado, restaurante etc.) ou privado. O segundo critério apresentado é o número e a natureza dos participantes: “o número de interactantes é uma característica importante de certos tipos de interação, quer seu número seja reduzido (conversação, entrevista, reunião) ou importante (cerimônia, recepção, colóquio, *meeting*)” (p. 124 – tradução nossa³²). A autora reforça que esses aspectos precisam ser analisados levando em consideração o “estatuto participativo” dos membros da interação e o “formato” da emissão e da recepção:

(...) uma conferência (ver GOFFMAN, 1981, cap. 4) é assim caracterizada pelo fato de que ela coloca em destaque um conferencista (às vezes estendido para uma dupla ou um trio), que ocupa de maneira extremamente dominante a posição de emissor e que se direciona a uma “audiência”, cujas possibilidades de intervenção são limitadas (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 124 – tradução nossa³³).

Dessa forma, a conferência se opõe a um debate ou a uma discussão, pois estas, embora possam apresentar um alto número de participantes, implicam que todos sejam igualmente “ativos” ou que estejam autorizados a ser ativos (p. 124). Kerbrat-Orecchioni destaca, ainda, que os debates e as entrevistas podem apresentar dois níveis de funcionamento distintos: um primeiro nível, em que os debatedores, copresentes no mesmo local físico, se falam, alternando as funções de emissor e receptor; e um segundo nível, no qual se enquadram

³¹ “un processus par lequel deux ou plusieurs acteurs co-orientés, suivant des séquences de comportement orientées vers un but, se transmettent l’information d’une manière mutuellement contingente, grâce à des configurations de signes multicanales” (SCHERER, 1984 *apud* KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 150).

³² “Le nombre des interactants est une caractéristique importante de certains types d’interactions, que ce nombre soit réduit (conversation, entretien, conciliabule), ou important (cérémonie, réception, colloque, *meeting*) » (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 124).

³³ “(...) “une conférence” (voir Goffman 1981: chap. 4) se caractérise ainsi par le fait qu’elle met en présence un conférencier (parfois élargi à un duo ou trio) qui occupe de façon largement dominante la position émettrice, et qui s’adresse à une « audience » dont les possibilités d’intervention sont limités (...)» (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 124).

os espectadores/o auditório, que observam os participantes do primeiro nível, mas não podem ser nem vistos nem ouvidos por eles, estando confinados, assim, em um papel de “receptores puros” (p. 125). Em contexto digital, também nos parece interessante observar de que maneira os interlocutores participam da interação, se num nível mais engajado, em que todos os envolvidos têm a possibilidade de controlar o que está sendo dito, ou se esse controle fica restrito a uma determinada parte dos interlocutores.

A linguista francesa menciona que é preciso observar alguns aspectos da organização física do espaço onde ocorre a interação: “os diferentes participantes estão ou não no mesmo lugar? Eles possuem a possibilidade de se verem (é nesse ponto que se identificam as especificidades das trocas telefônicas)?” (p. 125 – tradução nossa³⁴). Além disso, é preciso observar a relação “cognitivo-afetiva” entre os participantes, de modo a perceber se são desconhecidos, apenas conhecidos ou íntimos, amigos ou inimigos. Nessa observação, sugere-se também a análise do estatuto dos participantes:

(...) a interação pode comportar um “moderador”, responsável pela gestão do conjunto; ela pode se desenvolver entre participantes que estão igualmente autorizados a ocupar (numa alternância) as funções de emissor e receptor, ou implicar uma dissimetria entre os papéis interlocutivos (conferência, cerimônia religiosa, encontros políticos) (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 125 – tradução nossa³⁵).

A pesquisadora destaca que esses aspectos desempenham um papel importante no jogo de poder exercido pelos participantes, estabelecendo interações mais ou menos simétricas. Kerbrat-Orecchioni (1990) considera, ainda, a importância de que sejam observados os objetivos da interação. Segundo a autora, é por meio da observação desses objetivos que se pode avaliar se uma interação foi bem-sucedida ou não. Nesse sentido, as interações podem ter como objetivo trocas puramente fáticas, visando manter a relação; podem objetivar atingir consolo, sedução ou convencimento; podem buscar obter ou fornecer informação ou um conjunto de saberes; ou podem, ainda, ser trocas ditas “de serviço” ou transações comerciais de todos os tipos (p. 127). Essa reflexão nos leva a perceber que a interação se dá de modos distintos em função do conjunto de aspectos elencados pela autora.

Outro aspecto importante enfatizado pela autora e reforçado por outros

³⁴ “(...) les différents participants sont-ils ou non dans le même lieu, ont-ils ou non la possibilité de se voir (c’est à ce niveau que se localise la spécificité des échanges téléphoniques), etc.” (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 125).

³⁵ “(...) l’interaction peut ainsi comporter un “modérateur”, responsable de sa gestion d’ensemble; elle peut se dérouler entre des partenaires qui sont également autorisés à occuper (en alternance) les fonctions émettrice et réceptrice, ou impliquer une dissymétrie des rôles interlocutifs (conférence, cérémonie religieuse, meeting politiques, etc.)” (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 125).

pesquisadores, como Marcuschi (2010), é o grau de formalidade. A linguista propõe que se considere o grau de formalidade das interações, num contínuo, de modo a perceber se as trocas se dão em um nível de intimidade, de familiaridade, ou se são duradouras ou rígidas (p. 127). A esses fatores, Kerbrat-Orecchioni (1990) acrescenta a observação do estilo e do tom, para que se perceba se a interação é séria ou lúdica, consensual ou conflituosa; da duração da interação e do ritmo das trocas de turno; e do conteúdo (p. 128). Fazendo um contraponto com essa descrição, vale mencionar que, em interações com mídias digitais, como o *Whatsapp*, o estilo e o tom podem ser identificados pelo uso de letras maiúsculas ou de sequências de sinais de exclamação (significando, por exemplo, um estado emocional de raiva ou surpresa) e também pela escolha de figurinhas e *emojis*, cujo material visual pode colaborar para se compreender o grau de seriedade da interação, se mais formal ou mais descontraída.

Para Kerbrat-Orecchioni (1990), de acordo com o tipo de tema, as interações podem ser monotemáticas ou pluritemáticas; podem ter tema imposto ou livre, privado ou não privado, fútil ou sério. Sobre esse aspecto, a autora sugere que a natureza da macroestrutura dos conteúdos deve ser observada: se argumentativa, narrativa ou descritiva. Kerbrat-Orecchioni (1990) enfatiza que esses aspectos podem mudar ao longo da interação e que, por isso, devem ser vistos num contínuo.

Em sua tipologia, a linguista francesa acrescenta a importância de se observarem os “materiais semióticos: verbal, paraverbal e não verbal”, ou seja, todos os sistemas comunicativos que constituem as interações dialogais orais face a face (p. 133). Com o objetivo de discutir a relação do paraverbal e do não verbal nas interações de dominante verbal, Kerbrat-Orecchioni (1990, p. 137) propõe que se observem:

1. Sinais vocoacústicos: constituídos pelo material verbal, ou seja, fonológico, lexical e morfossintático; e pelo material paraverbal: prosódico e vocal, ou seja, entonações, pausas, intensidade articulatória, diferentes características da voz (seca ou melosa), entre outros.

2. Sinais corporal-visuais, de natureza não verbal: os estáticos, que têm relação com a aparência física dos participantes: características naturais (física e estatura), características adquiridas (rugas, cicatrizes, bronzeamento), características adicionadas (roupas e ornamentos, maquiagem etc.). A autora menciona que existe um conjunto de fatores relacionado à linguagem corporal que não podem ser ignorados, como a idade dos participantes (rugas, cabelos brancos), sexo, pertencimento étnico e sociocultural, humor, estado de saúde. Além disso, é preciso observar os sinais cinéticos lentos, que se relacionam com atitudes (aspecto mais ou menos relaxado) e posturas (orientação do corpo); e os cinéticos rápidos, que têm a ver com jogo de

olhares (duração e intensidade desses contatos oculares), mímicas e gestos.

3. Canais olfativos, táteis e térmicos, “que são muitas vezes considerados insignificantes e praticamente censurados ou proibidos, sem dúvida em razão de seu papel principal nas interações sexuais” (COSNIER ET BROSSARD, 1984, p. 7 *apud* KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 138 - tradução nossa).

Como observamos, a autora deixa clara a importância de se considerarem todos os sistemas semióticos que entram em jogo na construção de sentidos na interação. A autora enfatiza ainda que, em função do modo como tais aspectos semióticos se apresentam, as interações orais face a face podem estabelecer distintos graus de intimidade ou de distanciamento, modificar os papéis sociais dos participantes, alterar o grau de formalidade, marcar níveis distintos de hierarquia ou autoridade. Essa ênfase se justifica, já que um dos objetivos da pesquisadora, especialmente no segundo tomo, é observar de que modo esse conjunto de fatores manifesta a polidez em interações verbais³⁶. Reconhecemos, com a autora, que o estudo dos sistemas semióticos é fundamental para a observação da interação. Em interações no contexto digital, sistemas semióticos, como o imagético estático/dinâmico e o sonoro, por exemplo, podem interferir na observação desse fenômeno e, por isso, precisam fazer parte das considerações do linguista do texto.

Acreditamos que a noção de interação como processo, defendida pela autora, pode ser elasticizada para a consideração de todos os modos de comunicação, não só aqueles em que se transmitem face a face informações mútuas, mas também aqueles que envolvem o contexto digital e suas particularidades tecnolinguageiras. Ao listar uma série de critérios para observar as conversações, como a natureza do lugar e o quadro espaço-temporal, Kerbrat-Orecchioni nos ajuda a compreender que as interações podem estabelecer graus de gestão que modificam o modo como os interlocutores se apresentam, os papéis sociais que acreditam estar assumindo, o modo como essa representação de papéis é projetada sobre o outro, o grau de formalidade, o tipo de tema desenvolvido, compondo, assim, o jogo de poder exercido pelos participantes. Esse jogo é constituído por uma diversidade de sistemas semióticos, nomeados pela autora, como “verbal”, “paraverbal” e “não verbal”. Esses sistemas semióticos, na realidade, constituem o próprio texto como evento comunicativo, que, acontecendo sempre numa interação, envolve o jogo entre escrita, oralidade, imagem, som e gestos. Em contexto digital, essa heterogeneidade de sistemas contribui para que os interlocutores, face a face ou não, coconstruam sentidos com

³⁶ No grupo de pesquisa Prottexto, Jessica Oliveira Fernandes desenvolve tese sobre índices de impolidez em interações com a mídia *Twitter* na perspectiva da Linguística Textual.

os recursos das mídias, revelando níveis maiores ou menos de engajamento em uma troca dialogal, na construção do conteúdo ou no tempo e no tipo de resposta apresentado ao interlocutor.

Outro aspecto configurador dessas interações, segundo Kerbrat-Orecchioni (1992), diz respeito aos marcadores verbais, os quais podem contribuir para indicar maior ou menor grau de intimidade ou de distanciamento, como os termos utilizados para se dirigir a alguém: o uso de pronome de segunda pessoa ou de terceira pessoa; apenas de sobrenome; apenas de nome; de nome seguido do sobrenome; de termos afetivos; de nomes que indicam o parentesco; entre outros. Acrescentamos a isso que, em interações no contexto digital, essas escolhas se complexificam e os nomes utilizados para se referir ou identificar um interlocutor muitas vezes passam pelo uso de pseudônimos ou de nomes falsos³⁷.

Kerbrat-Orecchioni menciona ainda algumas regras de abertura e de fechamento das interações, que, em geral, são efetuadas pelos sujeitos que ocupam uma posição dominante na interação. Nessas trocas, a autora menciona que é possível haver *interrupção* (quando alguém toma o turno enquanto o primeiro ainda está oralizando) e *intrusão* (quando alguém que não está autorizado a participar da interação, toma o turno) (p. 87). A abertura de uma conversação, segundo Kerbrat-Orecchioni (2005), pode se iniciar por uma “olá” ou por uma batida na porta (p. 117), por exemplo; por sua vez, a negociação do fechamento dessas trocas se dá quando são ditas as “últimas palavras” e não há, assim, possibilidade de réplica (KERBRAT-ORECCHIONI, 1992, p. 90).

Acrescentamos a essas observações pertinentes que, em contexto digital, o fechamento das interações pode ser marcado de diferentes maneiras. Em algumas situações, o encerramento da interação pode ser identificado por um longo silenciamento, como acontece em interações com a mídia *Whatsapp*, nas quais os interlocutores simplesmente deixam de discutir determinado assunto, e a interação dá-se por encerrada (discutimos essa situação com mais detalhes no tópico 3.1, com base no Exemplo 4). Em interações com a mídia *Facebook*, o administrador de determinada página pode impedir que as pessoas continuem uma troca dialogal no espaço dos comentários, gesto tecnolinguageiro que determinaria o fim da interação (no Exemplo 36, no tópico 4.3.3.1, discutimos como esse tipo de gesto revela marcas de controle do conteúdo). Ainda, na primeira versão gratuita do aplicativo de videoconferências *Zoom*, havia um limite de tempo específico (40 minutos) para que as interações ocorressem. Os

³⁷ Ao observar produções textuais construídas on-line, a analista do discurso Paveau (2017) menciona que a prática do pseudonimato é cada vez mais comum e costuma revelar, por razões distintas, o desejo de esconder uma identidade oficial (p. 269).

participantes recebiam um alerta na tela, com um cronômetro que indicava quantos minutos restavam para o fim da reunião, de modo que, após esse período, o acesso à mídia era bloqueado e a interação automaticamente encerrada.

Para finalizar a discussão da proposta de Kerbrat-Orecchioni, mencionamos os diferentes tipos de receptores apresentados pela linguista em sua obra traduzida *Análise da conversação: princípios e métodos*. Com base em Goffman, a autora defende que as interações podem permitir a identificação de duas categorias de participantes: os participantes reconhecidos e aqueles que são simples espectadores.

A primeira categoria se relaciona aos participantes que “fazem oficialmente parte do grupo conversacional” (KERBRAT-ORECCHIONI, 2006, p. 27) e compreende os destinatários diretos ou alocutários (aqueles que o falante admite abertamente serem seus principais parceiros na troca) e os destinatários indiretos ou laterais (aqueles que fazem parte da situação comunicativa, mas para quem o falante não se dirige diretamente). Os simples espectadores, por seu lado, “são as testemunhas de uma troca, da qual estão, em princípio, excluídos” (KERBRAT-ORECCHIONI, 2006, p. 28), e podem ser subdivididos em duas categorias: os receptores ocasionais, que estão no espaço perceptivo do emissor; e os espiões, que são “intrusos que surpreendem, à revelia do falante, uma mensagem que não lhes é, de modo algum, destinada” (p. 28). Ao abordarmos esse aspecto em Goffman, vimos que há nuances interessantes quando analisamos as interações em contexto digital, visto que as ferramentas das mídias digitais podem, muitas vezes, reconfigurar o modo como esses “intrusos” ou “espectadores à volta” se apresentam.

Propomos elastecer a apresentação que a autora propõe para descrever os participantes das conversações e considerá-los em algumas interações em contexto digital. Em interações com algumas mídias, como *Facebook* ou *Twitter*, o jogo de papéis assumidos pelos interlocutores oscila em função dos recursos definidos pelo próprio interlocutor com a máquina: em alguns modos de interação, o locutor pode definir quais são os interlocutores que estão abertamente convidados a fazer algum tipo de troca comunicativa:

Exemplo 3– Recurso para escolha do tipo de interlocutor que poderá interagir com determinado perfil do *Twitter*



Fonte: cópia de tela na conta *Twitter* da autora.

Em outros casos, o locutor pode bloquear ou impedir que determinados interlocutores ou perfis estabeleçam qualquer tipo de processo de construção de sentidos. Semelhante aos “espiões” de que trata Kerbrat-Orecchioni, há ainda a figura do terceiro, que podemos considerar como interlocutores que não são abertamente convidados a participarem da interação, mas que são aceitos como expectadores observadores, que, muitas vezes, não reagem nem comentam as publicações realizadas nessas mídias. Em mídias, como *Instagram* ou *Twitter*, os interlocutores podem escolher se tornarem “seguidores” de determinado perfil. Ao clicar no botão “seguir”, o interlocutor passa oficialmente a fazer parte do grupo de expectadores previstos e contabilizados. Os participantes chamados “terceiro”, por sua vez, seriam aqueles que não são seguidores, mas que apenas acompanham as postagens realizadas em determinados perfis, evitando qualquer grau de interatividade.

Como vimos, a analista da conversação apresenta um amplo conjunto de fatores mencionados ainda hoje nos estudos da interação. Em outras disciplinas, como a Linguística Textual, o fenômeno da interação ocupa espaço de destaque em seus pressupostos, visto que os textos se realizam sempre na interação. A partir deste ponto do subtópico, destacamos algumas reflexões empreendidas por dois grandes autores nos estudos da LT, Koch e Marcuschi, mencionando as contribuições dos pesquisadores no âmbito da interação.

Em *A interação pela linguagem*, Koch (2001) concede um lugar de destaque ao fenômeno da interação. Nesse estudo, a autora busca descrever e explicar “a capacidade que

tem o ser humano de interagir socialmente por meio de uma língua, das mais diversas formas e com os mais diversos propósitos e resultados” (p. 12). Ao longo da obra, a linguista defende que uma análise textual deve atentar para as manifestações linguísticas produzidas por indivíduos concretos, em situações concretas, levando em consideração as condições de produção da interação. Diz ainda que interagir através da linguagem é “nos propormos a jogar o jogo”, de maneira a atuar sobre o outro de determinada maneira. Vemos aqui reforçada a ideia de que a interação faz parte de uma encenação e que deve ser considerada como representação, tal qual concebemos nesta tese.

A importante relação entre texto e interação é evidenciada em Koch (2016) ao mencionar que os sentidos do texto se constroem na “atividade comunicativa global”, numa atuação conjunta entre fatores de natureza “situacional, cognitiva, sociocultural e interacional”. Desse modo, “o sentido não está no texto, mas se constrói a partir dele, no curso de uma interação” (p. 30). Na atividade de construção de sentidos dos textos, Koch menciona que os interlocutores mobilizam um conjunto de conhecimentos de ordem linguística, enciclopédica e interacional. O primeiro, o conhecimento linguístico, diz respeito ao conhecimento gramatical e lexical que se manifesta na superfície textual. O segundo, conhecimento enciclopédico ou de mundo, engloba as “proposições a respeito dos fatos do mundo” e “os modelos cognitivos socioculturalmente determinados e adquiridos através da experiência” (p. 32).

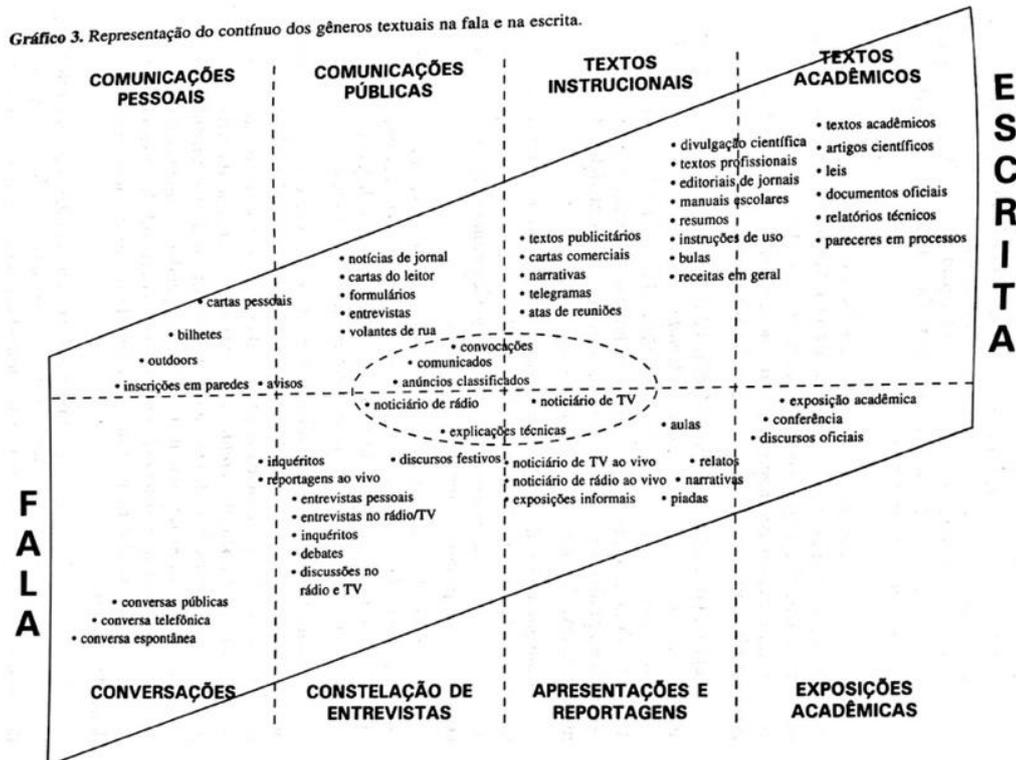
O terceiro e último tipo de conhecimento é o interacional, ou, como explica Koch (2016) “o conhecimento sobre as ações verbais, isto é, sobre as formas de *inter-ação* através da linguagem” (p. 32). O conhecimento interacional, ou sociointeracional, inclui os conhecimentos de tipo ilocucional, aquele que permite aos interlocutores captarem o objetivo ou os propósitos de dada situação de interação; o conhecimento comunicacional, relacionado à capacidade dos interactantes em reconhecer as normas comunicativas gerais, como, por exemplo, as máximas de Grice; metacomunicativo, que diz respeito à capacidade dos interlocutores de monitorar perturbações, conflitos ou outras ações que interfiram na compreensão do texto; e superestrutural, que é o conhecimento que permite que os interlocutores reconheçam gêneros ou tipos, macrocategorias ou unidades globais que diferenciam os tipos de textos (p. 33). Em diálogo com Koch (2016), defendemos que os sentidos dos textos se constroem na interação e na sua relação com os gêneros – associação igualmente enfatizada em Marcuschi (2010). Mas não trataremos aqui a interação apenas como um tipo de conhecimento compartilhado sobre as ações de linguagem convencionadas para dados propósitos, embora estejamos admitindo todos esses saberes como necessários a qualquer situação interacional. A interação é um acontecimento concreto, socioculturalmente situado, e é por isso que a noção de texto aqui

defendida também o é.

Em *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*, Marcuschi (2010) apresenta uma importante discussão sobre a compreensão hierárquica que existiu nos estudos da linguagem em relação à interação dita falada e à interação dita escrita. O autor esclarece que ambas as práticas deveriam ser observadas por meio de um quadro ininterrupto, em que os gêneros praticados nessas interações seriam apresentados em um contínuo. Embora não defenda uma definição específica para o termo interação, Marcuschi (2010) utiliza expressões, como “formas comunicativas (p. 19), “práticas comunicativas” (p. 20) ou “atividades comunicativas” (p. 21), ou, ainda, “formas de produção textual-discursiva para fins comunicativos” (p. 25) para se referir aos processos de construção de sentidos que envolvem a interferência dos sistemas semióticos oral ou escrito.

Para o autor, “as diferenças entre fala e escrita se dão dentro do *continuum* tipológico das práticas sociais de produção textual e não na relação dicotômica de dois polos opostos” (p. 37). Inspirado em Koch e Oesterreicher (1990), Marcuschi (2010) sintetiza sua proposta no quadro a seguir:

Gráfico 1 - Representação do contínuo dos gêneros discursivos na fala e na escrita em Marcuschi (2010)



Fonte: Marcuschi (2010), p. 41.

Nesse quadro, o autor apresenta exemplares de gêneros que são praticados em interações influenciadas por alguns aspectos, como o grau de formalidade e os sistemas semióticos oral³⁸ e escrito. Nesse contínuo, o linguista apresenta gêneros que se processariam numa relação de continuidade entre esses dois fatores. Com esse objetivo, Marcuschi elenca os gêneros com base em oito grupos de textos. Os quatro primeiros se referem às comunicações pessoais (como as cartas e os bilhetes), às comunicações públicas (como as notícias de jornal e as entrevistas), aos textos instrucionais (como as cartas comerciais e os textos publicitários) e aos textos acadêmicos (como os artigos científicos e as leis). Conforme se verifica, esses quatro grupos de textos estão enquadrados no contínuo entre os de realização semiótica escrita.

Além desses exemplos, o autor apresenta mais quatro grupos de textos e os insere entre os de realização semiótica falada: as conversações (como as conversas telefônicas e as conversas espontâneas), a constelação de entrevistas (como as entrevistas pessoais, entrevistas no rádio/TV e os debates), as apresentações e reportagens (como as aulas, os noticiários de TV, os relatos e as exposições informais) e as exposições acadêmicas (como a conferência e os discursos oficiais). Os “discursos festivos” e as “narrativas” também são compreendidos pelo autor no âmbito das realizações do sistema semiótico falado.

A partir da linha pontilhada, centralizada e na horizontal, Marcuschi (2010) apresenta um exemplário de textos organizados em relação ao grau de formalidade. Os textos acima dessa linha seriam aqueles mais próximos de um alto grau de formalidade; e os textos exemplificados na parte de baixo da linha pontilhada constituiriam aqueles que se apresentam em um menor grau de formalidade. Quanto mais nos extremos de cima ou de baixo, mais formais ou informais os textos se manifestariam nos usos. No centro do quadro, circulado por uma linha pontilhada, o autor menciona gêneros que se apresentariam de modo misto, tanto com características relacionadas ao sistema semiótico falado quanto ao escrito, em um contínuo em que os graus de formalidade também interferem, como exemplificado na menção às convocações, aos comunicados e ao noticiário de TV.

E o que envolve a compreensão da fala e da escrita nesse quadro? Nas palavras do autor, a fala seria: “(...) uma forma de produção textual-discursiva para fins comunicativos na modalidade oral (situa-se no plano da oralidade, portanto), sem a necessidade de uma tecnologia além do aparato disponível pelo próprio humano” (MARCUSCHI, 2010, p. 25). A fala

³⁸ Marcuschi (2010) não tem como objetivo nesse trabalho estabelecer uma distinção rígida entre os termos “fala” e “oral”. No capítulo 4 desta tese, voltamos a essa discussão e assumimos, com Sousa (2019), a preferência pelo uso de sistema semiótico “oral” para nos referirmos ao sistema semiótico que envolve o uso do canal fônico.

/oralidade estaria relacionada a uma linguagem de imediatez, ou à linguagem da comunicação face a face, como explicam Koch e Oesterreicher (1990 *apud* URBANO, 2013), pois envolve uma proximidade física e a possibilidade de troca de turnos.

No que diz respeito à escrita, Marcuschi (2010) a concebe em relação ao plano gráfico: “os textos escritos também não se circunscrevem apenas ao alfabeto (envolvem fotos, ideogramas, por exemplo, os ícones do computador, e grafismos de todo tipo)” (MARCUSCHI, 2010, p. 39). Nesse sentido, a escrita se aproximaria de uma linguagem da comunicação realizada à distância por meio da escrita (KOCH E OESTERREICHER, 1990 *apud* URBANO, 2013). Koch e Oesterreicher (1990) reforçam que a ideia de um contínuo entre fala e escrita não deve ser pensado numa estrutura linear, pois envolve a relação entre vários aspectos que constituem “diferentes formas de comunicação” (KOCH E OESTERREICHER *apud* URBANO, 2013, p. 175). Esse posicionamento também é ratificado por Marcuschi (2001) ao explicar que o contínuo deve ser percebido “como uma relação escalar ou gradual em que uma série de elementos se interpenetram, seja em termos de função social, potencial cognitivo, práticas comunicativas (...)” (p. 35, 36).

Em Muniz-Lima e Custódio-Filho (2020), já discutíamos pontos de afastamento e de aproximação quanto às reflexões de Kerbrat-Orecchioni e Marcuschi sobre o fenômeno da interação. Nesse trabalho, salientamos que, em Marcuschi (2010), não há uma explicação objetiva do que é a interação. Acreditamos que essa não explicitação pode se justificar pelo fato de que, em Linguística Textual, a noção de interação é considerada como devidamente assentada entre a comunidade de pesquisadores da área. Embora não faça essa explicitação, inferimos que a interação está intrinsecamente ligada à reflexão de Marcuschi, o que faz inclusive com que o autor afirme que as relações entre oralidade e letramento ou entre fala e escrita devem ser observadas dentro de uma perspectiva mais ampla no contexto das “*práticas comunicativas*” (ou da interação) e dos gêneros textuais. Isso nos leva a concordar que:

Falar em usos e práticas comunicativas como alicerces para uma concepção de linguagem e um trabalho analítico de relações entre modalidades de linguagem implica considerar que a interação é parte essencial neste fazer teórico, o que possibilita evitar “posturas estanques e estáticas” (MARCUSCHI, 2010, p. 10) (MUNIZ-LIMA; CUSTÓDIO-FILHO, 2020, p. 150).

A interação é um fenômeno fundamental para que compreendamos como se dão as práticas em torno da fala e da escrita. Marcuschi propõe uma discussão por meio da qual se deixa entrever uma enorme complexidade de atos de comunicar. Há relações importantes entre as modalidades escrita e falada, devido ao fato de que as práticas de escrituralidade e oralidade

não são dispostas de forma polarizada, mas sim na forma de um *continuum*. Muniz-Lima e Custódio-Filho (2020) mencionam que o entrecruzamento entre essas dimensões propiciaria quatro possibilidades de configuração para os gêneros textuais:

- gêneros de concepção oral e realização sonora, como a conversa espontânea face a face;
- gêneros de concepção oral e realização gráfica, como o bilhete;
- gêneros de concepção “escritural” e realização sonora, como a apresentação de telejornal;
- gêneros de concepção “escritural” e realização gráfica, como o editorial de jornal (MUNIZ-LIMA; CUSTÓDIO-FILHO, 2020, p. 153).

Evidentemente, esta é apenas uma maneira simplificada de sintetizar esses cruzamentos. Há questões muito mais complexas quando se pensa toda a ecologia dos discursos, conforme veremos no próximo capítulo. Em Muniz-Lima e Custódio Filho (2020), apenas comprovamos que essa diversificação de gêneros, entre a escrituralidade e a oralidade, tem relação direta com o fenômeno da interação:

O que Marcuschi demonstra, ainda que não o diga explicitamente, é que são os tipos de interação diferentes que geram a multiplicidade de gêneros. Isso, por si, é suficiente para que aleguemos que a interação – como fenômeno constitutivo das práticas de linguagem – precisa ser mais estudada, a fim de que se tenha um entendimento mais adequado do que está em pauta quando se analisa a produção e a compreensão de sentidos nos textos. Essa é uma tarefa da qual a linguística textual dos dias de hoje não pode se furtar (MUNIZ-LIMA; CUSTÓDIO-FILHO, 2020, p. 154).

Compreendemos, com Muniz-Lima e Custódio-Filho (2020), que há vários modos de interagir e que é preciso propor alguns elementos que influenciam nessa configuração em contexto digital – tarefa a que nos dedicamos no próximo capítulo. Como vimos neste subtópico, nas Ciências da Linguagem, em geral, os trabalhos que têm se dedicado ao estudo da interação tradicionalmente se debruçam ou sobre as interações que envolvem trocas orais face a face ou sobre as interações ditas escritas. Observar o que já se disse sobre a noção de interação em diferentes áreas do conhecimento é fundamental para que se compreenda a proposta que fazemos, a partir do próximo capítulo, para a observação da interação em contexto digital.

3. A INTERAÇÃO NUMA PERSPECTIVA TEXTUAL

“Quando interagimos através da linguagem (...), temos sempre objetivos, fins a serem atingidos; há relações que desejamos estabelecer, efeitos que pretendemos causar, comportamentos que queremos ver desencadeados (...)” (KOCH, 2001, p. 29).

Como vimos no capítulo anterior, o conceito de interação é polissêmico e varia em função dos interesses de cada disciplina que investiga esse fenômeno. Na Sociologia e na Antropologia, vimos que a interação é, sobretudo, proposta tendo em vista uma relação entre interlocutores que se dá sempre face a face, nas comunidades culturais das quais a área se ocupa. Mas é o conceito de Goffman que prevalece ainda em muitas disciplinas, como nas Ciências da Comunicação, que inserem o computador nas relações de troca entre usuários, mantendo o princípio de pensar a interação como troca que provoca alguma atitude responsiva ativa. Nas Ciências da Linguagem, os autores que resenhamos adotam princípios goffmanianos, mas também, mesmo que não declaradamente, bakhtinianos. De um modo geral, nessa área de estudo, a interação é vista como troca ou como ação entre interactantes (há, portanto, uma valorização da ocorrência empírica), perspectiva que pode enfraquecer o potencial teórico e descritivo desse fenômeno, conforme menciona Kerbrat-Orecchioni (2005).

Neste capítulo, apresentamos nossa proposta de revisita à noção de interação, considerando a atual concepção de texto defendida na LT brasileira e a necessidade de adotarmos uma perspectiva pós-dualista para os estudos da interação. No primeiro subtópico, discutimos a atual noção de texto assumida pela LT brasileira (CAVALCANTE *ET. AL.*, 2019), particularmente dentro do grupo de pesquisa Protexto, e evidenciamos algumas particularidades da relação interação x texto x gênero em contexto digital, como a emergência de compósitos de gêneros (MUNIZ-LIMA E CAVALCANTE, 2021). No segundo subtópico, refletimos sobre a importância de reconsiderar a interação em contexto digital tendo em vista a proposta pós-dualista para os estudos da linguagem defendida em Paveau (2017), que considera elementos linguísticos no mesmo patamar de importância de fatores tecnológicos. Ainda, mencionamos a interferência de aspectos do tecnodiscurso (PAVEAU, 2017) na construção de sentidos em algumas interações. No terceiro e último subtópico deste capítulo, propomos pensar a interação como processo de coconstrução de sentidos e pleiteamos um conjunto de fatores

tecnolinguageiros para a observação desse fenômeno em contexto digital.

3.1 Texto, interação e gênero

Em Cavalcante et al. (2019), os autores se debruçam sobre as propriedades definidoras do texto como objeto de estudo da Linguística Textual praticada no Brasil. De acordo com os autores, o texto é um enunciado que acontece concretamente como evento singular em uma situação enunciativa simulada e que comporta sistemas semióticos, compondo uma unidade de comunicação e de sentido:

Comungamos com o dialogismo bakhtiniano a ideia de que o texto acontece concretamente como evento enunciativo, mas pensamos que as relações de sentido que instituem o texto como unidade de coerência são construídos numa situação enunciativa imediata simulada, porque não se trata de sujeitos empíricos, num tempo e espaço físico real, mas de uma encenação criada pelo universo textual a cada vez (CAVALCANTE ET AL., 2019, p. 27).

O texto é, portanto, um evento, pois ele acontece cada vez que se enuncia, de maneira única e irrepetível, de modo que um mesmo texto produzido ou lido em situações enunciativas distintas pode se encaminhar para sentidos igualmente distintos, em função de inúmeros aspectos da interação. À LT, nessa perspectiva, cabe investigar as regularidades que aproximam essas realizações únicas de cada texto no contexto sócio-histórico no qual se inscrevem.

A LT vem defendendo, portanto, uma equivalência entre texto e enunciado a partir de uma leitura do próprio Bakhtin. Ao definir gênero como tipo relativamente estável de enunciado, Bakhtin nos evidencia que o gênero é composto de padrões relativamente estáveis de textos, o que nos permite, portanto, equiparar texto a enunciado. Ainda numa perspectiva bakhtiniana, o objeto texto supõe também o princípio do dialogismo, tendo em vista que todo texto é constitutivamente intertextual, na medida em que sempre mantém relações com outros textos em determinado contexto sócio-histórico (BAKHTIN, 1997, p. 32). Essa concepção só reforça o caráter singular do texto, pois, como um acontecimento, ele será sempre único. Dessa forma, como menciona Cavalcante (2021), o texto não é dado a priori, ele é desvendado na interação, construindo-se e evoluindo a cada momento.

Em Beaugrande (1997), temos uma noção de texto mais voltada a perceber um conjunto de estratégias que fariam o falante compreender e produzir sentidos: o texto deveria ser visto, segundo o autor, “como evento comunicativo para o qual convergem ações

linguísticas, cognitivas e sociais, e não apenas como uma sequência de palavras que foram proferidas ou escritas” (p. 10). Essa noção de texto ainda se conserva na essência dos pressupostos da LT, mas a evolução do objeto texto como fenômeno multifacetado nos impele a caracterizá-lo a partir de uma abordagem interacional-discursiva, sempre envolvendo os sistemas semióticos que se revelam na interação (CAVALCANTE, 2021).

Para além do aspecto estritamente linguístico ou verbal, “o texto é hoje entendido como enunciado multimodal completo, único e irrepetível, que se conclui como unidade de comunicação e que é reconhecível por sua unidade de coerência em contexto” (CAVALCANTE; SILVA; SILVA, 2020, p. 36), de modo que devem ser observados outros meios de realização textual, como os sistemas semióticos imagético, sonoro e gestual em sua relação com aspectos de ordem tecnológica, que também interferem nos processos de construção de sentidos entre interlocutores, sobretudo em contexto digital. Para Koch (2015), o texto precisa ser observado na interação, pois, segundo a autora, ele é “considerado o próprio lugar da interação” (p. 44). Sendo assim, não podemos nos furtar da tarefa de revisar o fenômeno da interação propondo uma abordagem que também evolua em paralelo ao objeto de estudo da LT.

Nesta consideração sobre as relações entre texto e interação, destacamos um pressuposto importante para a LT brasileira o qual tem relação com a proposta de Charaudeau (2012) sobre o contrato comunicativo que subjaz às interações:

(...) o “direito à palavra” para um locutor qualquer e seu reconhecimento pelo outro não dependem do único fato de que um tomara a palavra e o outro reagiria. É preciso que o primeiro satisfaça, numa situação de troca, a várias condições (voltaremos ao assunto), e que o outro mostre, por um dado comportamento, que essas condições estão satisfeitas, reconhecendo satisfatoriamente esta palavra como autorizada, nesta situação específica, e fazendo existir seu interlocutor (CHARAUDEAU, 2012, p. 2).

Segundo o autor, cada vez que interagimos instaura-se um circuito comunicativo que envolve diferentes papéis: o sujeito intencional, no papel de locutor, isto é, aquele que vai se colocar como sujeito, fazendo o enunciado acontecer; e o interlocutor, projetado pelo locutor como sendo aquele com quem o texto será negociado: “O ‘contrato de comunicação’ une os parceiros num tipo de aliança objetiva que lhes permite *coconstruir* sentido se *autolegitimando*. Se não há possibilidade de reconhecer tal contrato, o ato de comunicação não estabelece pertinência e os parceiros não possuem *direito à palavra*” (CHARAUDEAU, 2012, p. 6).

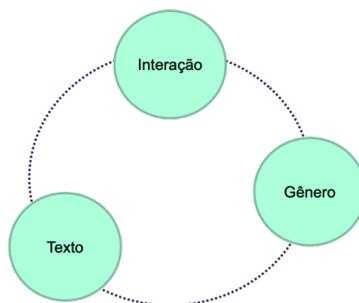
A depender da interação, pode existir, inclusive, um terceiro, que só vai participar indiretamente do processo de construção de sentidos. Segundo Charaudeau (2012), o circuito

comunicativo não prevê apenas quem tem direito a voz ou quem não tem, mas prevê também um outro circuito que se dá entre os papéis sociais dos actantes. Esses e outros interlocutores podem estar envolvidos no evento comunicativo que está acontecendo, seja por meio da apresentação de seus pontos de vista, que vão sendo atravessados ao longo da interação, seja por meio dos papéis sociais que desempenham. Nesta tese, assumimos as considerações do autor como pressuposto para a observação da interação em contexto digital, pois compreendemos que, a cada interação, os interlocutores se inscrevem numa combinação de práticas e representações sociais atualizadas a cada evento comunicativo.

Como já dissemos, o texto acontece como evento em uma interação, e ele se apresenta em gêneros, assumidos neste trabalho como uma “forma padrão e relativamente estável de estruturação de um todo” (BAKHTIN, 1997, p. 302), que se diferencia de outros gêneros pela forma composicional, pelo tipo de conteúdo temático e pelo estilo. Esses padrões textuais, conforme assinala Koch (2015), sofrem determinação das práticas sociais, dos participantes dessas práticas, de suas relações sociais e de seus propósitos comunicativos. Em contexto digital, o gênero adquire especificidades e funções que precisam ser consideradas em paralelo aos aspectos que interferem na interação.

Marcuschi (2010a), em obra organizada por Dionísio, Machado e Bezerra, menciona que os gêneros “surgem emparelhados a necessidades e atividades socioculturais, bem como na relação com inovações tecnológicas” e “se caracterizam muito mais por suas funções sociocomunicativas, cognitivas e institucionais do que por suas peculiaridades linguísticas e estruturais” (p. 19, 20). Para Marcuschi, os gêneros circulam em esferas da atividade humana e se configuram tendo em vista os seguintes aspectos: “ação prática, circulação sócio-histórica, funcionalidade, conteúdo temático, estilo e composicionalidade” (p. 25). À medida, portanto, que os contextos sócio-históricos se modificam, modificam-se também os gêneros produzidos neles e também as formas como esses padrões textuais se organizam. Nesse sentido, a observação da interação numa perspectiva textual estará sempre condicionada à relação estreita entre interação, texto e gênero:

Figura 1 - Relação entre interação, texto e gênero

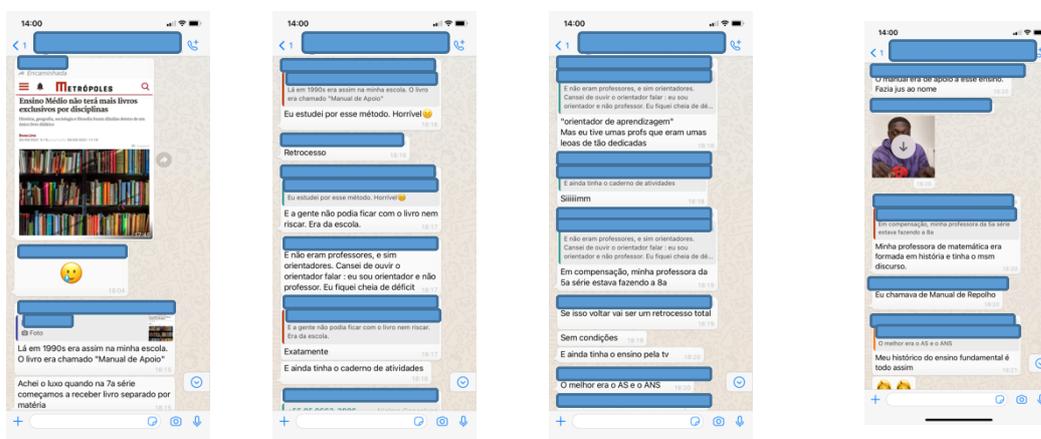


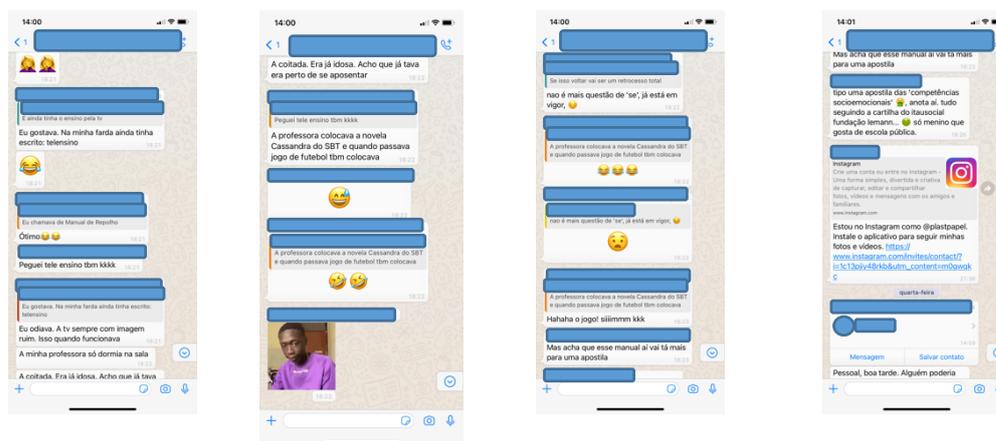
Fonte: elaborado pela autora.

Se tomamos texto como um evento singular, que compõe uma unidade de comunicação e de sentido em contexto, que acontece em uma interação, por meio de gêneros, observar esses fenômenos, não de maneira hierárquica, mas numa relação de dependência e associação, é indispensável para que não percamos de vista as trilhas de sentido que se revelam, no caso mais específico desta investigação, em contexto digital. Portanto, assumimos que a interação ocorre por meio da relação entre textos, que são planejados tendo em conta a prática social dos gêneros.

Sobre a relação texto/interação, destacamos que, em alguns casos, os limites do texto coincidem com os limites da própria interação, como podemos verificar analisando o exemplo a seguir:

Exemplo 4 – Os limites do texto na mídia *Whatsapp*





Fonte: grupo de *Whatsapp* da autora.

Nessa sequência de cópias de tela, observamos uma interação que inicia quando um dos interlocutores encaminha para os membros de um grupo no *Whatsapp* uma notícia de jornal cuja manchete diz “Ensino Médio não terá mais livros exclusivos por disciplinas”. Como percebemos na sequência de mensagens após essa postagem, os interlocutores iniciam uma discussão sobre a importância dos livros e sobre os métodos de ensino e aprendizagem que fizeram parte das vivências de cada um. Os interlocutores dão continuidade à interação até o momento em que ninguém mais comenta o assunto, o que evidencia o fim da interação. Cavalcante et al. (2019) defendem que o texto possui começo, meio e fim, de modo que, como vemos nesse exemplo, quando uma interação acaba, o texto termina, igualmente, por findar.

Em algumas interações com a mídia *Whatsapp*, o encerramento do processo interativo pode ser observado a partir da consideração do fator temporal, que se verifica no registro do horário do último comentário (às 18h26min no exemplo anterior) sobre a postagem que deu início à interação. Desse momento temporal até a próxima postagem, há um longo silenciamento (como vemos no Exemplo 4, até às 21h36), que parece marcar o início de uma nova interação, quando um integrante do grupo convida os participantes a conhecerem o perfil @plastpapel no *Instagram*, claramente estabelecendo um novo evento comunicativo. É, portanto, o aspecto temporal que nos permite nesse caso, perceber o fim do texto e, portanto, a conclusividade da interação.

Em outras interações em contexto digital, agora com a mídia *Instagram*, a questão temporal também se mostra um aspecto-chave para a sinalização dos limites da interação e do texto:

Exemplo 5 – Os limites do texto em interação com a mídia *Instagram*



Fonte: cópia de tela no *Instagram* da autora.

Nesse exemplo, visualizamos a imagem de perfil do locutor (à esquerda, no alto da cópia de tela), a indicação “Seu story” e o indicador da quantidade de horas passadas desde o momento em que a postagem foi realizada (nesse exemplo, há 14 horas). Após o período de 24h, os interlocutores são impedidos, por recursos da própria mídia, de continuarem construindo sentidos nessa interação (ou seja, não é possível reagir à postagem, ou compartilhá-la). A impossibilidade de continuar a interação e, portanto, a indicação de seu encerramento, pode ser confirmada quando observamos outra interação no “direct”, espaço para trocas dialogais entre os interlocutores. Esse espaço de interação cria a possibilidade de que o interlocutor/usuário da mídia receba mensagens de alerta quando outro perfil faz uma postagem e o convoca (o recurso do arroba @, exercendo função vocativa e dêitica, permite que um perfil seja citado diretamente na interação). Após receber o alerta, o interlocutor tem apenas 24h para participar do processo de interação, engajando-se ativamente, por meio de botões de reação ou de repostagem desse story em seu próprio perfil. Nesses casos, finalizado o limite temporal de 24h, a interação se encerra:

Exemplo 6 – Os limites do texto no *direct* da mídia Instagram



Fonte: cópia de tela de conversa no *direct* do *Instagram* da autora.

Esse exemplo mostra que, quando um locutor realiza uma postagem e marca/cita determinado interlocutor/perfil, a mensagem “Mencionou você no próprio story” aparece no “direct” do interlocutor citado. A partir desse momento, como dissemos, contam-se 24h até que o texto desapareça. Se o interlocutor citado decide reagir ou repostar essa postagem, aparecerá em seu “direct” a mensagem “Você respondeu ao story” e/ou “Você mencionou ___ no seu story” – em formato de palavra clicável, ou tecnopalavra³⁹ (PAVEAU, 2017), que direcionará o interlocutor à postagem inicial ou à repostagem. Terminado o prazo de 24 horas, essas tecnopalavras perdem a função de clicagem, o que revela que a interação finalizou.

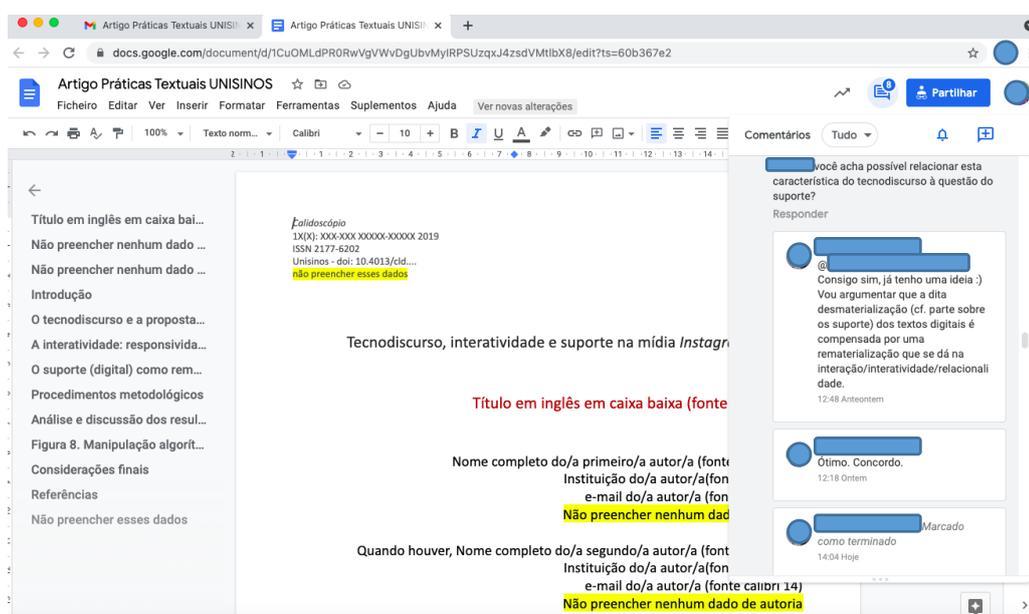
Se a postagem foi realizada por determinado locutor e as 24h desde o início da interação acabaram, é possível visualizar a mensagem “Só você pode ver isso”. Nesse modo de interação, não há possibilidade de engajamento ativo de outros interlocutores. Ao realizar o gesto tecnolinguageiro de clicar nessa tecnopalavra, o locutor consegue visualizar novamente o story postado (mesmo passadas as 24h), porém, a interação não é mais a mesma, já que, nesse novo processo de construção de sentidos, apenas o locutor tem acesso ao conteúdo; os recursos

³⁹ Para Paveau (2017, p. 200), as tecnopalavras são formas de natureza compósita, ou seja, seu segmento é linguageiro e também tecnológico, pois constituem palavras clicáveis, que permitem ligações com outros contextos digitais on-line.

de interatividade (reação e repostagem, por exemplo)⁴⁰ não aparecem mais.

Em interações com a mídia *Google Docs*, o encerramento da interação também pode coincidir com os limites do texto e se manifestar por um gesto tecnolinguageiro:

Exemplo 7 – Os limites do texto no *Google Docs*



Fonte: cópia de tela de documento no *Google Docs* da autora.

Com essa mídia, é possível criar documentos em conjunto, de modo que todos os interlocutores com acesso a um determinado *link* podem alterar o conteúdo escrito no espaço destinado para esse fim (aspecto que, como veremos no capítulo 4, tem relação com os níveis de controle do conteúdo). Nesse exemplo, as autoras estabelecem pelo menos duas interações: uma relacionada à construção de um artigo acadêmico; e outra que se dá com o recurso de bate-papo disponível nessa mídia.

Na lateral direita desse exemplo, é possível visualizar uma das interações estabelecidas pelos interlocutores por meio do recurso de bate-papo. A mensagem “Marcado como terminado” indica que um dos interlocutores finalizou a interação por meio de um gesto tecnolinguageiro – a mídia cria a possibilidade de que os interlocutores cliquem em um botão e encerrem as possibilidades de troca dialogal da interação em questão. Portanto, é o gesto tecnolinguageiro, ou o clique no botão “Marcar como resolvido” que assinala o fim dessa

⁴⁰ Nesta tese, como veremos no subtópico 4.3.3, a interatividade é tomada como um recurso de engajamento do interlocutor, que envolve a observação de três variáveis: o caráter dialogal, o controle do conteúdo e a sincronicidade.

interação, encerrando o acontecimento do texto do qual ambos participavam. Vale ressaltar que, com essa mídia, é possível estabelecer várias interações paralelas (com o recurso do bate-papo) àquela que está acontecendo no espaço principal onde as interlocutoras produzem um artigo acadêmico.

Nesse exemplo, como lemos, os interlocutores compartilham suas dúvidas sobre como conduzir um dos trechos do artigo acadêmico produzido na mídia. O gesto de encerramento da conversa, realizado por uma das interlocutoras, é irreversível. Caso esse assunto precise ser retomado, será necessário iniciar uma nova interação, abrindo um novo espaço no bate-papo. Nessa interação, são os gestos tecnolinguageiros possibilitados na mídia que assinalam a abertura e o encerramento da interação e do texto. Cavalcante (2021) defende que todos os gestos de linguagem envolvem direta ou indiretamente a interveniência do digital, pois este se envolve nas práticas de linguagem através de mensagens, rastros, reações interindividuais, que se atravessam nas interações e fazem as práticas textuais dependerem umas das outras.

A questão dos limites do texto em interações em contexto digital é uma problemática importante e que merece ser retomada e aprofundada em trabalhos futuros. Nesta tese, nosso objetivo se restringe a evidenciar que uma perspectiva textual da interação precisa levar em conta a estreita relação desse fenômeno com o texto. Além disso, é preciso que observemos como os gêneros se apresentam e as funções que eles exercem na interação. Em contexto digital, é preciso levar em consideração que os gêneros se apresentam, muitas vezes, em compósitos ou agrupamentos.

A relação de agrupamento entre gêneros levou autores a diferentes conceituações. Bonini (2011) propõe a noção de hipergênero, que pode ser adaptada aos nossos interesses e contribuir, assim, para a observação da interação em contexto digital numa perspectiva textual. Segundo o autor, os hipergêneros corresponderiam a um “agrupamento de gêneros para compor uma unidade maior” (p. 681) ou a “um gênero formado por outros gêneros” (p. 682). Bonini (2011) afirma que

(...) os gêneros, por vezes, são produzidos em agrupamento, compondo uma unidade de interação maior (um grande enunciado) que estou chamando de hipergênero. O jornal, nesse sentido, é um hipergênero, uma vez que ele responde às características propostas por Bakhtin (1953) para caracterizar o enunciado (...). Uma notícia é produzida em um jornal como parte de um grande enunciado, de modo que ela se relaciona necessariamente com os demais gêneros produzidos (como a chamada, com o editorial, com os artigos etc.). Todo hipergênero, como o jornal, a revista, o *site*, apresenta um sistema de disposição dos enunciados que envolve gêneros organizadores (sumário, introdução, editorial, chamada, etc.) e gêneros de funcionamento (notícia, romance, tratado, revista etc.) (p. 692).

A proposta de Bonini (2011) é que se considere um termo específico a ser empregado nas situações em que há um conjunto de gêneros reunidos de modo a compor uma unidade. Essa unidade, conforme o autor deixa inferir, relaciona-se diretamente aos conceitos de suporte e de mídia, os quais abordamos mais detalhadamente no capítulo 4. Para compreendermos com mais clareza o que seria esse agrupamento de que fala Bonini, observemos o caso do jornal – produção textual que pode ser considerada sob duas perspectivas. Se entendêssemos jornal tendo em vista sua parte impressa ou como o “lócus físico”/suporte onde os gêneros podem ser visualizados, estaríamos diante de uma acepção de jornal como sinônimo de suporte. Por sua vez, quando considerado do ponto de vista de sua realização ou como um conjunto de gêneros que funcionam em agrupamento (editorial, notícia, reportagem etc.), o entendimento do que seria o jornal se aproxima do conceito de hipergênero defendido em Bonini. Lima (2013) esclarece que o prefixo “hiper”, na perspectiva de Bonini (2011), designa “interconexão” e “construção virtual” (p. 103). Sendo assim, o hipergênero “não designa um gênero de grandeza superior, mas um gênero criado e situado no ambiente das hiperconexões” (p. 103).

Em Cavalcante e Muniz-Lima (2021), as autoras investigam a construção referencial em textos que circulam em páginas do *Facebook* e observam a produtividade de se analisar esse fenômeno tendo em vista o agrupamento de gêneros que se verifica nas interações que acontecem com essa mídia. As autoras mencionam que nem sempre os comentários iniciados em uma postagem se mantêm na interação, pois a mudança de tópico pode indicar que se inicia um novo texto com outros interactantes, em outra interação particular, mais dirigida. De modo que não defendemos a noção de um texto elástico (assumir totalmente o conceito de Bonini de hipergênero poderia levar a esse entendimento), mas, sim, a ideia de há uma unidade de análise que comporta mais de um texto em relação com outros. Nesta tese, consideramos compósitos de gêneros os agrupamentos de gêneros que podem apresentar diversificadas possibilidades de reunião em um mesmo espaço físico de atualização em textos.

Além de evidenciar a importância de investigar a interação em relação com a organização dos gêneros em compósitos, propomos que, ao analisarmos o contexto digital conectado à internet, sejam observadas as características das produções nativas digitais do tecnodiscurso.

3.2 Abordagem pós-dualista para os estudos da interação

Algumas reflexões apresentadas pela analista do discurso Marie-Anne Paveau (2017) têm motivado a Linguística Textual praticada no Brasil a realizar uma interdisciplinaridade focada e a assumir com a autora um posicionamento teórico-metodológico que compreenda a construção de sentidos na relação entre elementos tecnológicos e linguageiros.

Em consonância com as reflexões de Paveau (2017), em *L'analyse du discours numérique*, assumimos, nesta pesquisa, que uma investigação na área das Ciências da Linguagem, que busque fornecer, além de uma contribuição teórica, considerações descritivas para o estudo da interação em contexto digital, precisa se aproximar de uma perspectiva ecológica de investigação. Esse tipo de abordagem dá o mesmo estatuto de importância para aspectos linguageiros e tecnológicos.

Em sua obra, Paveau (2017) reflete sobre os problemas metodológicos que se apresentam diante de uma análise de *corpus* advinda do contexto digital. A autora questiona a eficácia de uma abordagem qualitativa diante de um grande volume de dados, como os que se apresentam nesses contextos, sobretudo quando lidamos, por exemplo, com comentários retirados de redes sociais⁴¹. De fato, aspectos, como a permissão que as mídias oferecem para edição ilimitada de conteúdos postados e a abertura ininterrupta do espaço de comentários em algumas postagens, ajudam a entender o desafio que se apresenta aos pesquisadores que se debruçam sobre o estudo do texto e da interação em contexto digital⁴².

A linguista francesa considera ainda que as dificuldades desse tipo de pesquisa se estendem ao(à) próprio(a) pesquisador(a) como usuário(a) do contexto digital on-line:

Os textos digitais apresentam traços específicos em seus modos de produção que não podem ser observados do exterior, mas exigem conhecimento dos dispositivos de escrita e das culturas digitais, bem como habilidades nos usos e práticas escriturais: os corpora digitais não são, de fato, corpus como os outros, mas, sim, campos que exigem a presença do pesquisador no usuário (PAVEAU, 2017, p. 133 – tradução nossa⁴³).

⁴¹ Mencionamos o trabalho de Julien Longhi, que se dedica a investigações no âmbito da análise do discurso político e midiático e que reforça essa afirmação, defendendo que é preciso um tratamento metodológico que responda às exigências complexas impostas por esse tipo de corpus (LONGHI, 2020).

⁴² Esse desafio se complexifica ainda mais quando a observação se dá no espaço da *web 2.0*, em ambiente conectado à internet – foco de análise da autora.

⁴³ “Les textes numériques présentent des traits spécifiques à leurs modes de production qui ne se laissent pas observer de l’extérieur, mais requièrent une connaissance des dispositifs d’écriture et des cultures numériques, ainsi que des compétences dans les usages et pratiques scripturales: les corpus numériques ne sont pas en effet des

Sendo assim, o(a) pesquisador(a) precisa ser também um(a) utilizador(a) das mídias digitais, ou pelo menos conhecer seus recursos e funções, sob o risco de deixar de lado aspectos tecnológicos e, assim, limitar a discussão dos resultados da pesquisa. Devido a especificidades, como a presença de *links*, a descrição e a análise de *corpus* digital, como afirma a analista do discurso, não pode ser feita com base em dispositivos teórico-metodológicos comuns da Linguística, mas exigem que sejam propostos novos procedimentos que permitam observar os formatos próprios dos dispositivos de produção no contexto digital para que se considere, de modo intrínseco, tanto sua dimensão tecnológica quanto sua dimensão linguageira. Essa perspectiva, chamada de ecológica ou pós-dualista nos termos da autora, propõe que não só analistas do discurso, mas todo(a)s o(a)s estudioso(a)s das Ciências da Linguagem questionem seus métodos de investigação de corpora digital.

Paveau (2017) menciona ainda a importância de que seja realizado um trabalho interdisciplinar das Ciências da Linguagem com áreas, como as Ciências da Informação e da Comunicação, que lidam com frequência com esse tipo de material investigativo e que podem, por isso, contribuir para as reflexões teórico-metodológicas do pesquisador/linguista. De fato, a natureza compósita, ou seja, o caráter intrinsecamente linguageiro e tecnológico das interações que se dá em contexto digital, impele esse diálogo para que a análise possa reunir reflexões sobre aspectos que, em geral, fogem da alçada dos estudos da linguagem, como, por exemplo, a organização e o funcionamento dos algoritmos e a configuração do *design* da interface digital⁴⁴. Segundo Paveau (2017), os algoritmos, por exemplo, “(...) aparentemente fora do campo da ciência da linguagem, devem, de fato, ser totalmente integrados à análise do discurso digital, pois fazem parte da composição híbrida das unidades linguageiras on-line e das restrições dos discursos online” (p. 26 – tradução nossa⁴⁵).

A proposta pós-dualista defendida pela autora tem suas raízes em autores, como Schaeffer (2005) e Latour (2012), que advogam o mesmo estatuto e atenção para os atores humanos e os não humanos, tendo em vista que ambos exercem algum tipo de influência, estando tão intrinsecamente associados que “fazem outros atores fazerem coisas” (LATOURE,

corpus parmi d’autres, mais plutôt des terrains, qui nécessitent la présence utilisatrice du chercheur” (PAVEAU, 2017, p. 133).

⁴⁴ As discussões levantadas por Paveau (2017) inauguram um difícil desafio teórico-metodológico para o qual esta pesquisa pretende dar contribuições iniciais. Reforçamos a importância de trabalhos futuros que justifiquem com profundidade e ampla exemplificação a condução teórico-metodológica que esse pressuposto pode fornecer aos estudos da LT.

⁴⁵ “(...) apparemment hors du champ des sciences du langage, doivent en fait être pleinement intégrés à l’analyse du discours numérique car ils entrent dans la composition hybride des unités langagières en ligne et constituent une partie des contraintes discursives en ligne” (PAVEAU, 2017, p. 26).

2012, p. 158). Paveau (2017) propõe uma abordagem para os estudos da linguagem que leve em consideração todo o ambiente, o que inclui considerar, além dos gestos e usos de linguagem que contemplam os sistemas de produção de sentidos que temos disponível (sistemas semióticos escrito, oral, imagético, sonoro, gestual), o material tecnológico do qual as produções textuais se constituem.

A proposta de Paveau (2013, 2017) é de que a linguagem seja observada tendo em vista um hibridismo entre dados humanos e não humanos. Para marcar esse posicionamento pós-dualista, a autora propõe o uso do termo “ambiente”, para fazer referência à mescla entre linguístico e tecnológico em contexto digital on-line. Em Cavalcante, Brito e Oliveira (2021), os autores sugerem assumir essa perspectiva de integração entre matéria languageira e tecnológica relacionada a “aspectos sócio-históricos que se expressam na emergência do texto, dinamicamente negociados na interação” (p. 335) e defendem “uma visão de contexto que implique, obrigatoriamente, a cofuncionalidade entre as ações humanas e as ações tecnológicas, que resultam em gestos tecnolinguageiros no tecnodiscurso” (p. 336). Em consonância com a proposta dos autores, adotaremos, nesta pesquisa, o termo “contexto digital” para nos referirmos a toda enunciação socioculturalmente ancorada em que se pressuponha a indissociabilidade entre matéria languageira e tecnológica.

Em sua análise do discurso digital, Paveau (2017) menciona que os textos produzidos em contexto digital on-line (os chamados tecnodiscursos⁴⁶) adquirem um conjunto de características particulares. Segundo a linguista francesa, o tecnodiscurso se refere às produções textuais produzidas na internet, com as ferramentas disponíveis nessa mídia, ou seja, são textos projetados, produzidos e propagados no contexto digital on-line. A analista do discurso sugere um conjunto de pelo menos seis características fundamentais para caracterizar essas produções textuais: a composição, a deslinearização, o aumento, a relacionalidade, a investigabilidade e a imprevisibilidade.

A composição diz respeito à natureza indissociável entre matéria languageira e matéria tecnológica das produções textuais produzidas e compartilhadas on-line. Por serem dependentes dos programas da informática e da mobilização de recursos multissemióticos, como imagem fixa ou animada, som e escrita, essas produções têm uma natureza dita compósita. Os ecossistemas de automação criados pela empresa *Amazon*, como a Alexa e o

⁴⁶ Em Duarte e Muniz-Lima (2020 e 2021), pleiteamos o uso do termo tecnotexto (textos nativos digitais), visto que, do ponto de vista da Linguística Textual, as produções nativas digitais das quais trata Paveau (2017) são, para nós, textos. Essa escolha pode ser produtiva para, inclusive, evidenciarmos nosso lugar de fala teórico.

robô Astro⁴⁷, são exemplos da integração linguagem e tecnologia nas interações entre máquina e humano.

A deslinearização tem relação com a natureza rizomática dessas produções, que não apresentam obrigatoriedade em um eixo sintagmático ou linear. O tecnodiscurso pode ser composto por hiperlinks, que contribuirão, segundo a autora, para conectar o texto-fonte a outros.

O aumento, por sua vez, é o resultado da conversacionalidade possibilitada pelas ferramentas de escrita na internet, as quais implicam trocas dialogais ou escritas coletivas numa mesma situação de interação, ampliando o que se diz no texto-fonte. Em interações com as redes sociais, por exemplo, essa característica é bastante evidenciada no espaço dos comentários.

A relacionalidade diz respeito tanto à relação entre as produções nativas digitais e outros tecnodiscursos, devido à interferência da web, quanto à relação entre essas produções e a própria máquina e, ainda, à relação com a subjetividade do internauta. Paveau (2017) explica que esse aspecto não é novo e tem base nas noções de intertextualidade, dialogismo e memória discursiva. Sabemos que Bakhtin/Voloshinov já mencionava que os enunciados se constroem a partir de enunciados anteriores. No caso do contexto digital on-line, a autora defende essa relação é material, de natureza informática.

Paveau (2017) menciona também que toda produção nativa digital pode ser rastreada. A investigabilidade diz respeito a essa possibilidade de rastreamento, própria de textos produzidos em contexto digital on-line. O próprio código digital onde o tecnodiscurso se inscreve deixa “pegadas” ou pistas tecnológicas, que podem ser facilmente recuperadas por ferramentas de busca disponíveis na internet.

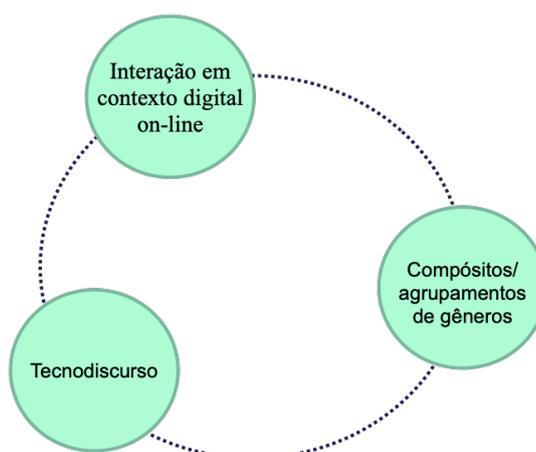
A imprevisibilidade, por fim, é um aspecto que se revela como uma consequência da ação dos programas e algoritmos⁴⁸; ela diz respeito à inesperada mudança de forma ou de conteúdo que os tecnodiscursos podem apresentar no contexto digital on-line. Em Muniz-Lima (2021), fazemos uma discussão de cada um desses seis fatores, apresentando exemplos de como eles se revelam em algumas práticas textuais acadêmicas.

⁴⁷ *Amazon* é uma empresa multinacional americana que investe na produção de máquinas e robôs inteligentes que executam ações, como monitorar animais domésticos, fazer videochamadas, identificar sons e executar reconhecimento facial, a partir de alguns comandos configurados pelo humano.

⁴⁸ Segundo Paveau (2017), algoritmos são sequências de instruções ou cálculos matemáticos que permitem resolver problemas, como o processamento de informações, através de buscas, classificação, hierarquização. Em função da atuação destes, determinadas informações aparecerão com mais frequência ou serão disseminadas mais rapidamente do que outras em interações com a internet (PAVEAU, 2017, p. 19).

Esse conjunto de características próprias das produções nativas digitais nos coloca diante da necessidade de observar a interação em contexto digital, tendo em vista não só aspectos lingüísticos, mas também aspectos tecnológicos na construção de sentidos dos textos. Essas produções costumam se apresentar em gêneros igualmente complexos, que, como menciona Paveau (2013), têm uma natureza híbrida, compondo-se necessariamente de uma série de fatores e gestos tecnológicos. Temos enfatizado, neste capítulo, a importância de observarmos a interação numa necessária relação com as características do texto e a organização e funcionalidade dos gêneros. Em contexto digital on-line, as interações precisam estar relacionadas às características do tecnodiscurso e dos agrupamentos ou compósitos de gêneros que acontecem em contexto digital. Nesse sentido, a Figura 1 pode ser reorganizada e compreendida da seguinte forma:

Figura 2 - Adaptação da Figura 1 para o contexto digital on-line



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 2 busca representar a relação entre tecnodiscurso, ou textos nativos digitais, compósitos/agrupamentos de gêneros e interações em contexto digital on-line. Propomos com essa figura que a interação nesses ambientes não se furta de investigar o modo como os gêneros estão organizados e que função eles exercem na interação. Além disso, evidenciamos a importância de se observarem as características dos textos, tanto a partir das categorias de análise consolidadas na LT (como referência, intertextualidade, argumentação, entre outras) quanto pela observação das características tecnolinguageiras dessas produções nativas. Compreender a máquina e o humano, o lingüístico e o tecnológico num hibridismo se mostra urgente para que progridamos nas pesquisas da interação em contexto digital.

A postura sociocognitivo-interacional da LT já ultrapassa a clássica distinção linguístico *versus* extralinguístico nos estudos da linguagem, de modo que o contexto sociocomunicativo, histórico e cultural, que pode envolver a presença de aspectos tecnológicos, já era compreendido como imprescindível para a análise dos sentidos e das referências dos textos (CAVALCANTE, 2018, p. 19). Nesta tese, buscamos observar o fenômeno da interação em contexto digital de modo que se evidencie a consideração de aspectos tecnológicos no estudo do texto sem hierarquia entre matéria linguageira e tecnológica, incluindo a observação de interações com a mídia internet, cuja composição envolve a participação de links, cliques e rolagens⁴⁹ (PAVEAU, 2017, p. 130) na construção de sentidos. O site de notícias G1 promove interações com inúmeras reportagens produzidas por inteligência artificial e revisadas por jornalistas⁵⁰, exemplo que nos permite reforçar a relevância de uma observação pós-dualista da interação.

Nesta interação, os sentidos se constroem na confluência de aspectos linguageiros, identificados na apresentação verbo-imagético-sonora do texto, e do atravessamento de pelo três mídias - a mídia impressa (representada pela própria História em Quadrinhos impressa em papel), a mídia *QR Code* (necessária para que o desenho da boca do personagem na capa se movimente) e a mídia internet (imprescindível para que o *QR Code* funcione):

Exemplo 8 - Cópia de tela de interação com integração de mídias



Fonte: Cópia de tela feita em vídeo disponível em <https://youtu.be/ody45cla96A>

⁴⁹ Embora Paveau (2017) focalize sua proposta nas produções textuais nativas, isto é, naquelas projetadas para uma circulação em ambiente digital on-line, acreditamos que, de modo mais amplo, podemos superar o logocentrismo homem x máquina também ao trabalharmos com situações de interação off-line.

⁵⁰ No final dessas publicações, lemos no G1: “Esta reportagem foi produzida de modo automático com o apoio de um sistema de inteligência artificial e foi revisada por um jornalista do G1 antes de ser publicada. Se houver novas informações relevantes, a reportagem pode ser atualizada. Saiba mais sobre o sistema de inteligência artificial usado pelo G1 em g1.com.br/eleicoes”. Disponível em <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/noticia/2020/11/16/estanislausteck-do-psd-e-eleito-prefeito-de-louveira.ghtml>. Acesso em: 12 jun. 2021.

O exemplo ilustra, portanto, uma interação que se configura com a mídia impressa (meio tecnolinguageiro que configura a interação numa relação entre o impresso e o digital); com a mídia *QR Code* (a qual permite escanear um código de barras), que, no exemplo, se associa, por um hiperlink, com outra mídia (o site da editora), que possibilita o movimento da boca do personagem na capa da História em Quadrinho:

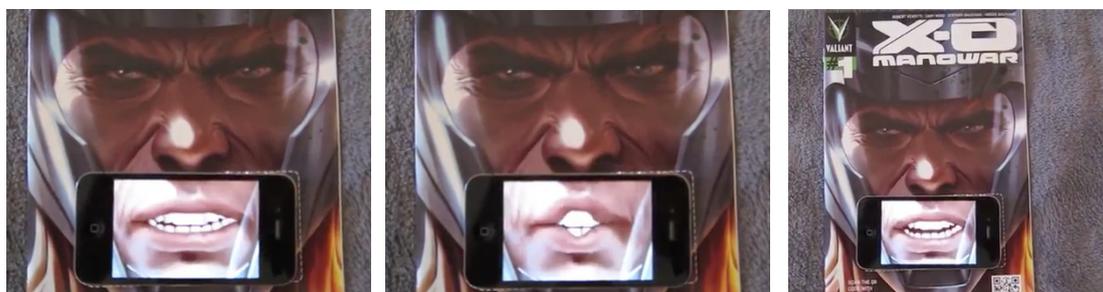
Exemplo 9 - As setas azuis destacam interferência do *QR Code* e do site da editora na interação dinâmica com o sistema semiótico imagético



Fonte: Cópias de tela feitas em vídeo disponível em <https://youtu.be/ody45cla96A>

O gesto tecnolinguageiro de apontamento da câmera do *smartphone* para o *QR Code* (indicado pela primeira seta azul – na parte inferior da imagem mais à esquerda) envolve o interlocutor na construção de uma interação com o sistema semiótico imagético dinâmico, o que, além de evidenciar a relação híbrida entre humano e mídia/máquina, faz com que o interlocutor tenha a sensação de atuar com o personagem na narrativa heroica, gerando efeitos de aproximação entre locutor e interlocutor. A seguir, vemos a sequência de cópias de tela que ilustram a movimentação da boca do personagem durante a interação:

Exemplo 10 - Sequência para ilustrar o movimento da boca do personagem na capa da História em Quadrinhos



Fonte: Cópias de tela feitas em vídeo disponível em <https://youtu.be/ody45cla96A>

A cumplicidade mídia/humano de que trata Rieffel (2005) se reflete nesse exemplo, pois observamos a interferência de gestos tecnolinguageiros, realizados pelo interlocutor (apontar a câmera para o *QR Code*), e de aspectos da interatividade, como o controle do conteúdo, que impõem ao interlocutor uma escolha para que estabeleça um modo mais dinâmico de interação com a personagem durante seu processo de leitura da HQ.

Há inúmeros exemplos que comprovam a produtividade de se observar a relação linguagem/máquina na interação. Interações com hologramas, robôs de companhia, museus interativos, casas e carros inteligentes, árbitro assistente de vídeo (VAR), atendentes virtuais, óculos de realidade virtual, entre tantos outros, que, cada vez mais, têm feito parte do nosso cotidiano, estimulam pesquisas futuras investigando as possibilidades de construção de sentidos na relação linguagem e tecnologia. Nesta pesquisa, investigamos algumas interações em mídias, como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Whatsapp*, sites de notícias, mídias televisivas, *Youtube*, entre outras que serão apresentadas no capítulo 4, com o objetivo de apontar possibilidades de observação da coerência em alguns modos de interação em contexto digital tendo em vista a mídia, o suporte, os níveis de interatividade e os sistemas semióticos.

3.3. Interação como processo de coconstrução de sentidos

Tendo esclarecido o conceito de texto que assumimos, a relação intrínseca entre texto, interação e gênero e a opção por uma abordagem pós-dualista para os estudos da interação, passamos à reconsideração desse fenômeno. Propomos uma reconsideração para o conceito de interação que contemple aspectos tecnolinguageiros para a observação de processos de construção de sentidos em contexto digital on-line. Para apresentar nossa proposta,

retomamos pontos de aproximação com as reflexões dos autores resenhados no capítulo 2 deste trabalho.

Como vimos nesse capítulo, a literatura em torno da concepção de interação é fortemente arraigada a uma perspectiva sociológica, sobretudo influenciada por Goffman, que relaciona interação a trocas face a face entre emissor e receptor em copresença físico-espacial. Para Goffman, a compreensão do cenário físico e da presença imediata do outro são pressupostos fundamentais, tendo em vista que, entre seus objetivos, estava a compreensão das relações culturais de algumas comunidades a partir dos diálogos face a face que os participantes realizavam. Nesse sentido, como vimos, todo tipo de contato físico, como as brigas de soco, os jogos de cartas, as relações sexuais, isto é, quaisquer formas de ação de um indivíduo sobre outro em contexto imediato face a face são tomadas, em Goffman, como modos de interação. Essa é uma abordagem muito relacionada à própria acepção etimológica do termo que, como dissemos, se alinha à ideia de troca entre um elemento e outro. Nessa perspectiva, porém, pode resvalar uma ideia, da qual nos afastamos, de que a interação seria uma relação bidirecional estável. Por outro lado, concordamos com Goffman que as interações são processos que fazem parte de uma encenação, na qual os interlocutores representam papéis sociais e constroem sentidos por meio da linguagem.

Muito alinhados com Goffman estão os estudiosos da linguagem que se interessam pela análise da conversação, como Kerbrat-Orecchioni e Vion. Como vimos, Kerbrat-Orecchioni defende que o termo seja entendido como um processo de transmissão de informações mútuas que se estabelece entre dois ou mais atores graças a uma configuração que envolve sinais multicanais, como gestos e expressões faciais. De maneira semelhante, Vion (1992) propõe que a interação seja vista como um termo que integra toda ação conjunta, conflituosa e/ou cooperativa, em que dois ou mais atores estão em presença. Com esses dois autores, a interação se mantém muito relacionada aos processos de construção de sentidos que se dão face a face, perspectiva que precisa ser ampliada para a observação das interações em contexto digital. Para nós, é interessante mencionar a consideração que os autores fazem de aspectos não verbais ou “paraverbais”, o que nos instiga a observar a situação de interação de maneira mais ampla. Concordamos com os autores que aspectos, como os papéis sociais, o grau de formalidade, o nível de intimidade entre os participantes, a possibilidade de alternância de turnos, o nível de engajamento na construção do que está sendo dito, a natureza do lugar, o estatuto dos participantes, o estilo, o tom, o grau de seriedade, entre outros fatores, também se revelam nas interações em contexto digital. Embora esses aspectos tenham sido pensados para um tipo específico de interação e em um período em que o contexto digital on-line ainda não

possuía as possibilidades de construção de sentidos que observamos no momento de escrita desta pesquisa, acreditamos que esses elementos continuam sendo a base de observação para o estudo das interações. Com o objetivo de ampliar os estudos da interação, propomos observar ainda outros aspectos, como o tipo de mídia, o tipo de suporte, os níveis de interatividade e a relação de sistemas semióticos e verificar de que maneira eles podem contribuir para ampliar as possibilidades de compreensão do fenômeno da interação em contexto digital on-line.

No âmbito da LT, Koch (2016) defende que a interação é um processo intrinsecamente relacionado à produção dos textos e associa o termo à ideia de atuação sobre o outro, por meio de ações verbais. Concordamos com a autora e ressaltamos que essas ações verbais de que trata Koch são compreendidas hoje na LT brasileira como ações de linguagem, que envolvem todas os sistemas semióticos. Marcuschi (2010), por sua vez, relaciona a noção de interação à ideia de comunicação, ao utilizar expressões, como formas comunicativas, práticas comunicativas, atividades comunicativas ou, como vimos no capítulo 2, formas de produção textual-discursiva para fins comunicativos. Marcuschi nos ajuda a perceber a relação estreita que costuma haver entre as noções de interação e de comunicação, embora não fosse objetivo do autor fornecer definições para esses termos, mas apenas mostrar a relação de continuidade entre práticas textuais orais e escritas. Assim como Marcuschi (2010), entendemos que interação e comunicação são conceitos muito próximos e que, em muitos casos, se confundem, de modo que preferimos manter uma relação de proximidade entre essas duas acepções. O contínuo fala x escrita apresentado pelo autor nos ajuda a perceber que as diferentes características das interações nas quais os gêneros se apresentam, como o grau de formalidade e o tipo de sistema semiótico envolvido, cruzam-se e, por isso, precisam ser compreendidas em relação.

Ao explicar como se dá a comunicação, Jakobson (1963) propõe um esquema, adaptado da teoria da informação, no qual o emissor direciona uma mensagem ao interlocutor através de um sistema comunicativo verbal que se dá por meio de um código em dado contexto. Esse esquema pode nos levar a uma interpretação equivocada de que os envolvidos numa comunicação trocam informações corretamente codificadas e unívocas sobre determinado objeto e por isso nos distanciamos dessa perspectiva. Kerbrat-Orecchioni (2021) faz uma crítica detalhada a esse esquema enfatizando a importância de considerar os “vários parâmetros extralinguísticos” e investigar como a mensagem é referenciada (p. 246). De acordo com a autora, a ideia de que toda comunicação envolve uma “troca” verbal “é às vezes criticada por ser ideologicamente suspeita e influenciada por uma certa visão da circulação de mercadorias como ela funciona em uma economia de mercado” (p. 221). Na realidade, isso não seria possível

tendo em vista que, como menciona a pesquisadora, o próprio código é heterogêneo, de modo que não é possível falar em “comunicação bem-sucedida”, pois há sempre mal-entendidos e contrassensos numa interação. Na perspectiva da LT, o próprio fato de estarmos sempre diante de textos, entendidos como eventos comunicativos únicos e irrepetíveis, nos impede de pensar o esquema de Jakobson como um circuito fechado e homogêneo. Defendemos que a interação, de outro modo, precisa ser observada como um processo que se desenvolve e progride a cada vez que os interlocutores se envolvem na construção de textos.

Nas Ciências da Comunicação, as noções de interação e comunicação possuem uma distinção específica, que diz respeito à ausência ou não de engajamento efetivo por parte dos interlocutores nas trocas em que se observa a interferência do computador. A maioria dos autores dessa área considera que a interação se dá quando há engajamento ativo e responsivo dos envolvidos na interação; e a comunicação seria mera transmissão de conteúdos, sem necessidade de resposta ativa ou engajamento efetivo por parte dos interlocutores. Assim, nessa perspectiva, é possível haver comunicação sem interação, mas nunca interação sem comunicação. Restringir a noção de interação às situações em que os interlocutores de fato trocam de turno ou se engajam efetivamente excluiria dessa concepção os casos de interação que ocorrem, por exemplo, durante a leitura de um artigo científico ou quando utilizamos os botões de reação nas redes sociais.

Ao abordar as interações que ocorrem com o computador, autores das Ciências da Comunicação costumam retomar a perspectiva de Goffman para o termo interação, incorporando a interferência do sistema computacional nas trocas entre participantes. Para Jensen (1998), as interações que ocorrem por mediação do computador seriam uma ilusão de comunicação face a face, num simulacro de dar e receber conversacional ou numa intimidade a distância. Embora concordemos com a ideia de que toda interação é um simulacro ou uma encenação na tentativa de influenciar o outro, a ideia de mediação ainda nos mantém numa perspectiva de oposição entre homem e máquina, impedindo-nos de observar o fenômeno em seu hibridismo. Por isso, neste trabalho, optamos por compreender os aspectos linguageiros e tecnológicos no mesmo patamar de importância. Por outro lado, aproximamo-nos de Jensen (1998) quando este propõe considerar níveis de interatividade ao observar a interferência da máquina nos processos de troca. Nesse sentido, defendemos que a observação da interação em contexto digital on-line precisa considerar as variáveis da interatividade comentadas pelo autor e descritas por outros pesquisadores da área da Comunicação, como Kiousius (2002).

Além disso, vale destacar que, no século XXI, os processos de construção de sentidos em contexto digital adquiriram novos suportes e novas mídias, o que, a nosso ver,

estabelece um distanciamento muito amplo com as interações dialogais face a face presenciais, adquirindo configuração própria, de modo que a proposta de Jensen não nos parece suficiente para dar conta da caracterização desse fenômeno nos contextos digitais, sobretudo aqueles que envolvem a mídia internet.

Por outro lado, o que se mostrou interessante na observação do fenômeno da interação na área da comunicação foi a proposta de se observarem os níveis de interatividade, como o controle do conteúdo, o caráter dialogal e a sincronicidade. Nas interações que envolvem as redes sociais, por exemplo, há uma intensa tentativa de engajar efetivamente o interlocutor, seja por meio da disponibilidade de produção de conteúdos de modo partilhado, seja por meio da disponibilidade de ferramentas de reação e de compartilhamento de postagens que incentivam respostas rápidas entre interlocutores.

Nesta tese, tomaremos comunicação e interação como sinônimos, numa aproximação conceitual deste fenômeno com Bakhtin, que define interação como um processo de construção de sentidos. Com essa decisão, englobamos todos os modos de interagir, tanto os casos mais poligeridos, em que os interlocutores participam ativamente da produção dos textos; como os casos mais monogeridos, em que apenas o locutor controla o que está sendo dito na interação. Como vimos, Kerbrat-Orecchioni (1990, 1992 e 2005) afirma que o termo interação não deve ser considerado somente em relação à ideia de “oralizar sempre para alguém”, sob o risco de se reduzir o potencial teórico e descritivo do termo e, assim, impedir que sejam observadas características específicas de outras interações, como aquelas que ocorrem sem troca de turno (KERBRAT-ORECCHIONI, 2005, p. 16). Dessa forma, a linguista já inferia a potencial existência de um conjunto diversificado de aspectos configuradores das diferentes práticas comunicativas.

Ainda em conformidade com o pensamento bakhtiniano, Kerbrat-Orecchioni (2005) ratifica o princípio de que toda interação é dialógica, pois é sempre tomada por um locutor que convoca outros discursos, ou outras vozes - posicionamento com o qual nos alinhamentos nesta pesquisa. Contudo, segundo a autora, embora toda interação seja dialógica, nem toda interação é dialogal, pois há interações em que o interlocutor é apenas projetado ou “fictício” e não pode fornecer resposta imediata às mensagens do locutor. Para nós, compreender a interação como um processo nos afasta de perspectivas mais estritas que observam esse fenômeno como simples troca de turnos e nos leva à observação da interação de modo mais amplo, percebendo um conjunto de características, que integram aspectos tecnológicos e uma multiplicidade de sistemas semióticos.

Alguns estudos sociológicos e antropológicos em torno da interação já apontavam

para a importância de se observarem aspectos “não verbais” das interações orais face a face, no sentido de identificarem que aspectos contribuem para a identificação de ironias, brincadeiras ou provocações. No contexto digital, de modo ainda mais amplo, estamos diante de uma multiplicidade de sistemas semióticos, e, por isso, observar não só aspectos da oralidade, mas também da escrita, da imagem, do gesto e do som são fundamentais para a compreensão do que está sendo construído nessas interações. Portanto, uma investigação que busca dar conta desse processo em contexto digital precisa considerar esses aspectos, tanto do âmbito dito verbal quanto do não verbal. Bakhtin focalizou o papel das interações no âmbito do verbal, mas certamente o conceito proposto pelo teórico não parece excluir a observação desse fenômeno numa pluralidade de sistemas semióticos. As produções textuais praticadas hoje envolvem sistemas semióticos diversos que precisam ser observados no processo de construção de sentidos.

De modo mais amplo, propomos que a noção de interação seja entendida como um processo de coconstrução de sentidos, que se dá entre interlocutores humanos e/ou não humanos e que sofre interferência de um conjunto de aspectos. Para ser compreendida de um modo mais global, uma noção de interação que se alinhe à atual perspectiva da LT sobre o texto e que busque contemplar o contexto digital, precisa considerar um conjunto de aspectos não só linguageiros, mas também tecnológicos (PAVEAU, 2017). O conjunto de fatores tecnolinguageiros que propomos para o estudo da interação deriva de reflexões advindas do estado da arte no campo da interação e de algumas hipóteses levantadas por nós enquanto participantes de interações cotidianas em contexto digital, como, por exemplo, a suposição de que os recursos da mídia participariam ativamente da configuração da interação e de que a implicação de outros sistemas semióticos, para além do oral e do escrito, deveria ser considerada na observação mais ampla desse fenômeno.

Goffman menciona que toda interação é sempre encenada, pois se dá num processo de representação de papéis. Embora de outra perspectiva teórica, a LT também assume o princípio de que os interlocutores estão sempre encenando nas suas interações. Cavalcante et al (2019) mencionam que o universo textual cria uma encenação e enfatiza que, para a LT, nunca é possível atingir o ser humano “fisiológico” ou empírico. Ao falar sobre essa encenação, Goffman menciona que os participantes buscam “influenciar de uma certa forma um dos outros participantes” (GOFFMAN, 1964, p. 23). De fato, defendemos que, em todas as interações há sempre uma investida para influenciar, causar um sentimento, estimular uma reação, ou ao menos predispor o outro a uma determinada ação (CAVALCANTE ET AL., 2020), na tentativa de modificar, reorientar, ou reforçar a visão das coisas da parte do interlocutor (AMOSSY,

2011, p. 130). Por isso defendemos uma noção de interação que assume o fenômeno como um processo sempre encenado, pois nunca vinculado ao ser no mundo real, em sua existência empírica.

Goffman menciona ainda, como vimos, que a atividade interativa encenada pelos participantes envolve a observação de expressões corporais (gestos e expressões faciais) para que se compreenda como acontece o engajamento dos participantes em uma situação face a face. Em contexto digital, é também por meio de gestos e expressões faciais, além de outros recursos semióticos, que os participantes negociam sentidos, mas numa configuração tecnolinguageira, que envolve a interferência dos mais variados sistemas semióticos e também das características da mídia:

Exemplo 11 – Os sistemas semióticos imagético estático e sonoro no *WhatsApp*



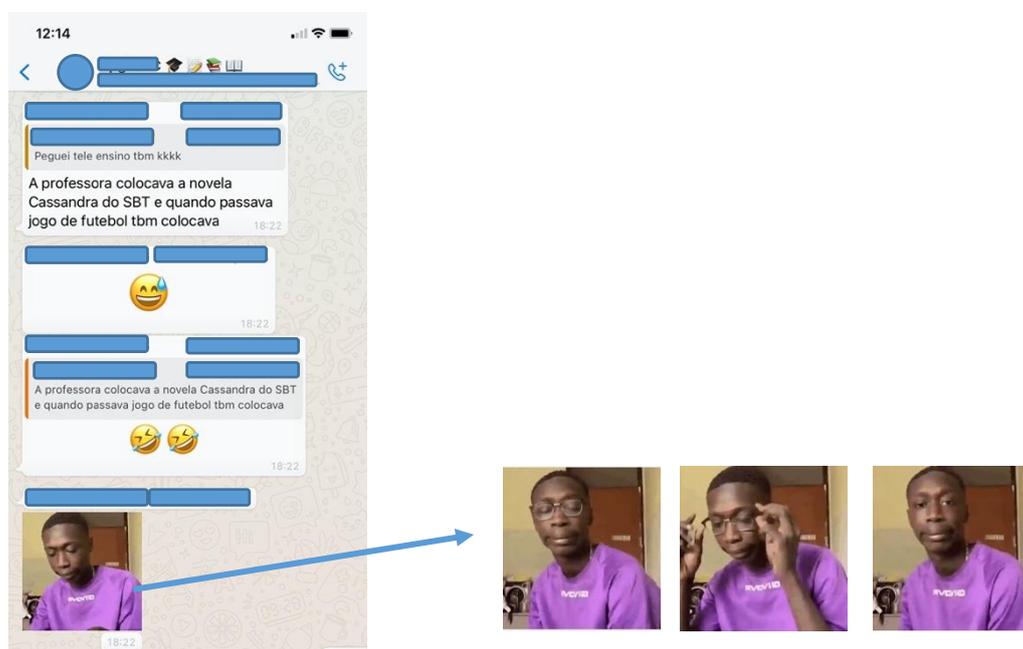
Fonte: cópia de tela no *WhatsApp* da autora.

Esse exemplo apresenta uma interação que ocorreu com a mídia *Whatsapp*. Nesse exemplo, observamos tanto a presença do sistema semiótico escrito (“Boa tarde”), quanto a presença de recursos imagéticos e sonoros. Um dos interlocutores encaminha uma cópia de tela, em formato de imagem estática, de uma notícia compartilhada no *feed* do *Instagram* de um determinado jornal. Na sequência, outro interlocutor compartilha um arquivo de áudio, que impõe aos demais interlocutores uma escolha, que deve ser feita através de um gesto tecnolinguageiro (o clique no símbolo de seta para baixo), entre querer ou não ouvir o material

auditivo compartilhado. Esse é apenas um exemplo de como atuam os sistemas semióticos em contexto digital, mostrando-se fundamentais para que os interlocutores construam sentidos, na tentativa de influenciar o outro.

Neste outro exemplo, os interlocutores utilizam não só recursos imagéticos estáticos, como os emojis 😂 e 🤔, mas também recursos imagéticos dinâmicos, como o GIF animado (em destaque no exemplo a seguir):

Exemplo 12 – O sistema semiótico imagético dinâmico no *Whatsapp*



Fonte: cópia de tela no WhatsApp da autora.

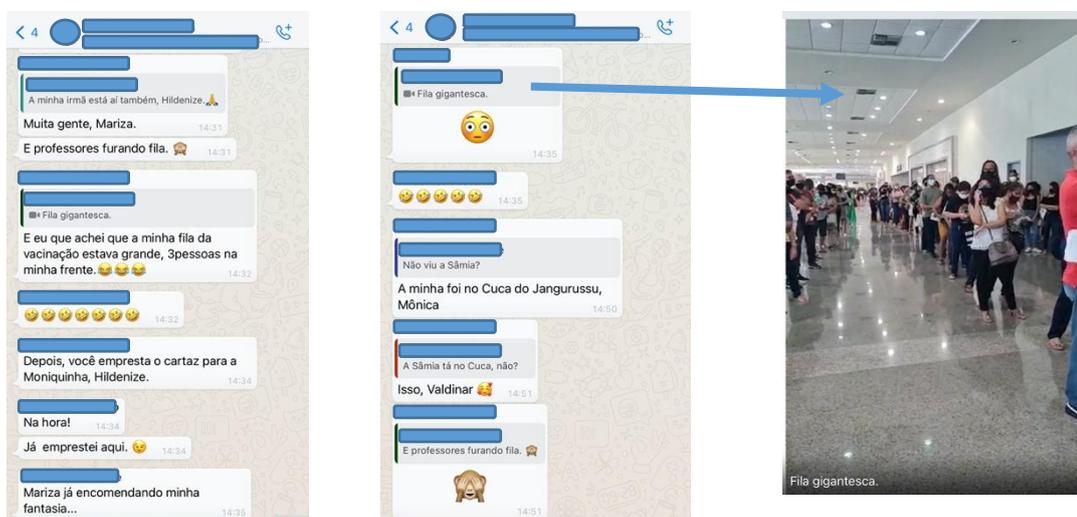
Esse formato permite que imagens de alta resolução sejam baixadas em menor tempo. Os *GIFs* animados ficaram muito populares, pois eles possibilitam que várias imagens sejam compactadas e usadas como pequenas animações. No exemplo anterior, tentamos apresentar uma sequência de imagens estáticas para ilustrar alguns quadros do *GIF*. No processo de interação que ocorreu nesse grupo de *Whatsapp*, a apresentação da imagem dinâmica era fundamental para a compreensão dos sentidos. O *GIF* apresenta Khaby Lame, um jovem que viralizou nas mídias on-line, inicialmente no *Tik Tok*⁵¹, por simplificar certas astúcias vistas como complexas pelos interlocutores, tornando-se, assim, uma espécie de símbolo de algo que é considerado uma constatação simples e evidente, e também de deboche

⁵¹ O perfil de Khaby Lame no *Tik Tok* pode ser visualizado em: <https://vm.tiktok.com/ZMeKjVd3Y/>.

ou desaprovação quanto a determinado assunto. Nesse exemplo, temos um trecho de uma interação em que os interlocutores discutiam sobre o tele-ensino e a dificuldade que o método podia apresentar para alunos e professores. Uma das trilhas de sentido que podemos construir através da interferência do *GIF* na interação em questão pode ter relação com o sentimento de desaprovação ou de deboche de um dos interlocutores em relação ao fato de a professora utilizar o tele-ensino para exibir programas de televisão.

Como vimos no capítulo 2 deste trabalho, Goffman menciona que as interações dialogais face a face também são configuradas pelo tipo de vocabulário utilizado pelos participantes, pelos objetivos comunicativos e por aspectos que revelam constrangimento, como o enrubescimento, os balbucios, o gaguejar, entre outros. Em interação com mídias digitais, como o *Whatsapp*, essas características mencionadas por Goffman não apenas participam na construção de sentidos, mas integram a materialização multissemiótica, própria do contexto digital on-line:

Exemplo 13 – A participação de diferentes sistemas semióticos na mídia *Instagram*



Fonte: cópia de tela no *WhatsApp* da autora.

Nesse exemplo, visualizamos três cópias de tela: a primeira indica o trecho de uma conversa em um grupo de *Whatsapp*; a segunda é a sequência dessa conversa; e a terceira cópia apresenta um quadro estático do vídeo “Fila gigantesca”, compartilhado por um dos interlocutores. Nessa interação, os interlocutores estavam compartilhando suas experiências sobre o dia em que foram convocados para tomar a 1ª dose da vacina contra covid-19. O uso dos *emojis* 🤔 e 🙄 são fundamentais para a compreensão dos sentidos, indicando um sentimento

de vergonha ou de desaprovação em relação às filas gigantes e ao fato de que professores estavam “furando” essas filas para tomar a vacina primeiro.

Nesse exemplo, destacamos ainda que os assuntos se atravessam ao longo da mesma interação: enquanto alguns interlocutores comentam sobre o cartaz que um interlocutor utilizou durante a vacinação, “Depois, você empresta o cartaz para a Moniquinha, Hildenize”, “Na hora!”, “Já emprestei aqui 😊”, “Mariza já encomendando minha fantasia...”; outros apresentam reações diretamente ao vídeo “Fila gigantesca”. A mídia fornece um recurso para que os interlocutores direcionem suas respostas a mensagens específicas, como vemos neste exemplo:

Exemplo 14 – Recurso da mídia *Whatsapp* para fornecer respostas a mensagens específicas



Fonte: cópia de tela no *WhatsApp* da autora.

Para utilizar essa função, o interlocutor deve (se estiver utilizando o suporte smartphone) pressionar a tela no lugar em que a mensagem a ser respondida foi postada. Após essa ação, aparecerão as funções que surgem nesse exemplo: “Favoritar”, “Responder”, “Responder em particular”, “Conversar com ___” e “Apagar”. Ao clicar em “Responder”, o locutor tem a possibilidade de apresentar uma reação diretamente relacionada ao vídeo que foi postado por um dos interlocutores. Dessa forma, no mesmo espaço de interação, muitos assuntos podem se sobrepor e caminhar juntos, sem grandes problemas de compreensão. Com essa exemplificação, pretendemos evidenciar a importância de se considerar a mídia e seus

recursos na configuração da interação em contexto digital.

Como vimos no capítulo 2, analistas da conversação, como Vion e Kerbrat-Orecchioni apresentam um conjunto de fatores que configuram as interações dialogais face a face. No caso de Vion, são considerados o tipo de papel social exercido pelos interlocutores, a realização ou não de troca de turnos, a presença ou ausência física dos interlocutores no mesmo espaço, as relações de cooperação e competição, a natureza das finalidades ou os propósitos comunicativos, e a questão da formalidade.

Kerbrat-Orecchioni (1990), por sua vez, opta por organizar as interações face a face a partir de alguns gêneros, como a conversação, a discussão, o debate e a entrevista. Na análise da autora, aspectos, como o tipo de lugar em que se dá a interação, o número e a natureza dos participantes, o propósito da interação, o grau de formalidade, o estilo e o tom (sério, lúdico, consensual, conflituoso etc.), a duração e o conteúdo. Esses critérios, naturalmente, são fluidos, às vezes dependentes, às vezes independentes entre si, e, conforme esclarece a autora, não são suficientes, mas ajudam a explicar a configuração de certas práticas comunicativas. Admitir que tais condicionamentos são fluidos é essencial, porque reforça nossa hipótese de que as interações, assim como os gêneros, não se descrevem regularmente por um único e invariável quadro de critérios. As práticas sociais se modificam. Isso não nos impede, todavia, de apontar certas regularidades, como as que estamos propondo.

Kerbrat-Orecchioni menciona também que o engajamento ativo do interlocutor nas trocas dialogais face a face pode ser observado pela orientação do corpo e da direção do olhar, compondo uma rede de influências mútuas de natureza diversa. A autora explica que, quanto maior a possibilidade de fornecer resposta imediata ao locutor, maior o grau de interatividade da interação. Além de considerar esses fatores, Kerbrat-Orecchioni menciona a importância de se observarem os sinais vocoacústicos, corporal-visuais, os canais olfativos, táteis e térmicos na análise das conversações, pois esses aspectos interferem nos propósitos e nos sentidos construídos pelos interlocutores.

Segundo a autora francesa, as interações ditas verbais seriam “interações em que a troca se realiza *essencialmente*, pelo menos na aparência, pelo viés dos significados verbais” (1990, p. 137; grifos da autora)⁵² e se constituiriam de materiais fonológicos, lexicais e morfossintáticos. A análise empreendida pela autora buscou evidenciar que o texto conversacional possui uma orientação linear e salientar determinadas especificidades do

⁵² “(...) des interactions où l'échange se réalise *essentiellement* en apparence du moins, par le biais des signifiants verbaux” (KERBRAT-ORECCHIONI, 1990, p. 137).

funcionamento dessas práticas comunicativas. Sem dúvida, esses aspectos também podem configurar as interações em contexto digital, mas há outros aspectos que se cruzam a estes e que merecem nossa consideração, como o tipo de mídia, o tipo de suporte, os níveis de interatividade e a confluência de sistemas semióticos.

Portanto, assumindo uma perspectiva textual, pleiteamos que *a interação seja compreendida como um processo de coconstrução de sentidos entre interlocutores humanos e/ou não humanos, sempre encenado, e que acontece de diferentes modos em função de uma combinação de aspectos. No caso das interações em contexto digital, propomos que seja considerado um conjunto de fatores tecnolinguageiros, que envolva, entre outros elementos, o tipo de mídia, o tipo de suporte, os níveis de interatividade e os sistemas semióticos.* O conjunto de aspectos que propomos neste trabalho não se basta em si mesmo e deve, necessariamente, se cruzar com outros fatores condicionantes, específicos de cada interação particular. Além disso, nenhuma análise deve dispensar a observação das características textuais e de gênero. Mas esta é uma sugestão para trabalhos futuros.

Pesquisadores das Ciências da Linguagem, tanto da Análise da Conversação (como, por exemplo, HILGERT, 2001) quanto da Linguística Textual (MARCUSCHI, 2002; XAVIER, 2002; BONINI, 2011, entre outros), desenvolveram trabalhos que investigaram algumas possibilidades de interação em contexto digital à época, de modo que não é novidade abordar a interação em contexto digital. O que pleiteamos acrescentar a esses estudos é, além de uma perspectiva de interação que se alinhe à atual concepção de texto da LT brasileira, um conjunto de aspectos tecnolinguageiros que possam contribuir para a observação do fenômeno da interação em contexto digital.

A Figura 3 ilustra nossa proposta de observação da interação em contexto digital, apresentando o conjunto de fatores que podem interferir na configuração desse fenômeno:

Figura 3 - Conjunto de fatores tecnolinguageiros na interação em contexto digital



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 3 busca evidenciar que os sistemas semióticos, os níveis de interatividade, o tipo de mídia e o tipo de suporte atuam, com outros fatores, numa relação orbital, na qual cada um dos elementos observados engendra, numa relação de paridade e não de sobreposição, algum nível de influência na interação em contexto digital. É a observação de cada interação específica, investigando como os textos acontecem e como os gêneros se organizam (como dissemos, em um agrupamento cada vez mais comum), que vai nos permitir verificar os níveis maiores ou menores de interferência desses fatores no processo de construção de sentidos em contexto digital.

No próximo capítulo, dedicamo-nos a analisar a interferência de cada um dos aspectos desse conjunto (mídia, suporte, interatividade e sistemas semióticos) em algumas interações em contexto digital.

4 FATORES TECNOLINGUAGEIROS NA INTERAÇÃO

“Esta presença intensa dos escritos digitais na vida social constitui um objeto necessário e estimulante para as linguísticas do texto, do discurso e da interação” (PAVEAU, 2017, p. 148)⁵³.

Assumir uma postura pós-dualista para a observação do fenômeno da interação nos impõe a tarefa de refletir sobre a mídia, o suporte, a interatividade e os sistemas semióticos, reconsiderando esses aspectos numa perspectiva textual e a partir de uma compreensão híbrida dos elementos desse conjunto - tarefa para a qual, neste trabalho, buscamos instaurar um ponto de partida. Sendo assim, acreditamos que as discussões apresentadas neste capítulo demandarão retomadas em trabalhos futuros, principalmente porque as mídias evoluem rapidamente, exigindo do linguista do texto constante reflexão teórico-metodológica. Nos próximos subtópicos, apresentamos as decisões metodológicas adotadas para a realização de nossa análise e discutimos como a mídia, o suporte, os níveis de interatividade e os sistemas semióticos interferem em alguns modos de interagir em contexto digital.

4.1 Decisões metodológicas

Nosso percurso metodológico buscou se adaptar ao objetivo deste capítulo (investigar como o conjunto de fatores tecnolinguageiros que propomos interfere na interação em contexto digital), mas também se adequar à escrita de um gênero (tese), que, por exigir uma materialização impressa, muitas vezes dificulta a observação da dinamicidade própria do contexto digital. A dificuldade em apresentar exemplos de corpus imagético dinâmico ou sonoro, por exemplo, obrigou-nos a buscar alternativas que pudessem representar esses sistemas semióticos sem perder de vista uma análise de interações autênticas. Com esse objetivo, apresentamos a seguir nossas decisões metodológicas no que tange à caracterização, à delimitação do universo e da amostra, à técnica de coleta e aos procedimentos de análise do conjunto de fatores tecnolinguageiros da interação em contexto digital.

⁵³ “Cette présence intense des écrits numériques dans la vie sociale constitue un objet à la fois nécessaire et passionnant pour les linguistiques du texte, du discours et de l’interaction” (PAVEAU, 2017, p. 148).

4.1.1 Caracterização da pesquisa

Nesta abordagem, realizamos uma investigação de caráter teórico-descritivo, dado que apresentamos uma reflexão teórica sobre os conceitos de mídia, suporte, interatividade e sistemas semióticos ao mesmo tempo em que analisamos como esses aspectos se apresentam nas interações e qual a interferência desses fatores na construção de sentidos em contexto digital.

Quanto ao método, adotamos uma análise hipotético-dedutiva (LAKATOS; MARCONI, 1992): identificamos uma lacuna, na perspectiva da LT, na caracterização da interação em contexto digital; propomos um conjunto de fatores tecnolinguageiros que pudessem ser produtivos para a observação desse fenômeno; e refletimos sobre a pertinência dessa proposta observando como esses fatores se apresentaram em interações com algumas mídias digitais.

Nossa análise buscou evidenciar como a mídia, o suporte, os níveis de interatividade e os sistemas semióticos se apresentam em alguns contextos digitais, configurando, assim, modos de interagir. A seguir, delimitamos o universo e a amostra que comporá essa análise.

4.1.2 Delimitação do universo e da amostra

Nesta tese, partimos da hipótese de que a variedade de modos de interação em contexto digital tem relação com a interferência do conjunto de aspectos tecnolinguageiros que propomos, além de se relacionar às características do texto e do modo como os gêneros são agrupados. Para verificar essa hipótese, observamos um variado conjunto de mídias digitais na tentativa de identificar que aspectos se destacavam nas interações que ocorriam com elas.

Durante participação nas disciplinas de “Linguística de Texto” (realizada durante Estágio de Docência III, na Universidade Federal do Ceará, com alunos de graduação em Letras – sob orientação da professora Mônica Magalhães Cavalcante) e de “Teoria do Texto” (realizada na Universidade Nova de Lisboa, com alunos do curso de mestrado em Linguística - sob orientação da professora Matilde Gonçalves), solicitamos aos estudantes uma atividade que consistiu em escolher uma mídia digital e descrevê-la, considerando alguns critérios escolhidos com base em nossas hipóteses, como os sistemas semióticos, o grau de sincronicidade, o grau de responsividade, o grau de formalidade e as ferramentas disponíveis pela mídia. Essa atividade nos permitiu identificar os fatores mais recorrentes na configuração das interações investigadas e confirmar a importância destes na coconstrução de sentidos em contexto digital.

Além disso, essa atividade nos permitiu ter contato com mídias mais atuais e testar algumas de nossas hipóteses sobre a pertinência desses fatores na configuração da interação.

Na análise que apresentamos neste capítulo, optamos por realizar a investigação dos aspectos tecnolinguageiros na sua relação com o texto e o gênero, tendo como base contextos digitais configurados por um conjunto de mídias. Em nosso projeto de tese, havíamos cogitado investigar interações apenas com as mídias *Facebook* e *Instagram*, porém, dentre as observações feitas pelos membros da banca de qualificação, houve uma sugestão para que ampliássemos nosso olhar analítico em direção a um conjunto mais amplo de interações, envolvendo diferentes mídias. Dessa forma, pudemos desenvolver diversos aspectos em torno do fenômeno da interação em contexto digital. Nosso recorte analítico, portanto, envolveu a observação de alguns modos de interações que se configuraram com algumas mídias digitais, como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Whatsapp*, sites de notícias, mídias televisivas, sites de compras, *QR Code*, arquivos em formato PDF, *Netflix*, *StreamYard*, *Youtube*, entre outras. Enfatizamos que nosso objetivo se restringiu a apontar possibilidades de observação da coerência em alguns modos de interação em contexto digital tendo em vista a interferência da mídia e de seus recursos, do tipo de suporte, dos níveis de interatividade e dos sistemas semióticos envolvidos no processo de construção de sentidos.

4.1.3 Técnica de coleta de dados

A técnica de coleta de dados que adotamos buscou se adequar à investigação da interação numa abordagem ecológica (PAVEAU, 2017), observando, em simetria, os elementos tecnolinguageiros que configuram o fenômeno da interação em contexto digital. Da mesma maneira que procedemos em Cavalcante e Muniz-Lima (2021) e em Gonçalves e Muniz-Lima (2021), optamos por utilizar o recurso de cópia ou gravação da tela, tendo em vista que esta é atualmente a forma mais próxima de representar, no gênero acadêmico tese, as interações que observamos em contexto digital.

Esse procedimento foi feito por meio de recurso disponibilizado no *smartphone/tablet* da pesquisadora e com o auxílio do *software Quick Time*, utilizado no notebook da pesquisadora. Ao longo de nossa análise, buscamos realizar descrição minuciosa de nosso corpus a fim de facilitar a compreensão de nossas discussões teóricas.

4.1.4 Procedimentos de análise de dados

Organizamos nossos procedimentos de análise de dados em cinco etapas, a fim de chegarmos a reflexões que contribuíssem para responder ao nosso principal objetivo neste capítulo: apontar possibilidades de observação da coerência em alguns modos de interação em contexto digital tendo em vista a mídia, o suporte, os níveis de interatividade e os sistemas semióticos.

Quanto ao conjunto de mídias mencionado no subtópico 4.1.2, buscamos descrever suas funcionalidades e ferramentas e observar o que esses recursos permitiram em termos de interação. No que diz respeito à análise do suporte, optamos por observar as possibilidades de interação com três suportes: computador, tablete e smartphone⁵⁴, com o objetivo de refletir sobre alguns modos de interagir advindos da escolha desses aspectos tecnológicos da interação. Além disso, investigamos de que maneira aspectos, como o controle do conteúdo, o nível de sincronicidade e o caráter dialogal interferiram nos níveis de engajamento ativo da interação (níveis de interatividade). Por fim, observamos de que modo os sistemas semióticos se apresentaram, buscando descrever a interferência dos sistemas semióticos oral, escrito, imagético estático e dinâmico, gestual e sonoro em interações no contexto digital.

Além disso, buscamos verificar que outros aspectos, além de nosso conjunto de fatores tecnolinguageiros, mostraram-se importantes nas interações. Em alguns pontos desse exercício analítico, valemo-nos de categorias da LT, como referência, intertextualidade e argumentação, para observar os textos, todos aqui pressupostos como argumentativos. Ainda, observamos como os aspectos dos textos nativos digitais, ou dos tecnodiscursos⁵⁵ (PAVEAU, 2017), participaram na co-construção de sentidos e como os gêneros se organizavam nesses contextos. Essas foram, portanto, as decisões metodológicas que guiaram o desenvolvimento dos subtópicos a seguir.

⁵⁴ Evidenciamos que a marca e o modelo desses suportes podem interferir nas possibilidades de construir sentidos, pois eles costumam apresentar recursos e tamanhos diferentes. Para esta pesquisa, foi utilizado um *MacBook Air* (modelo MD231xx/A), um *iPad Mini* (4ª geração) e um *iPhone* (modelo XR) da marca *Apple*.

⁵⁵ Em *Linguística Textual*, aplicamos uma interdisciplinaridade focada, buscando adaptar as inovações de Paveau (2017) para as nossas lentes teóricas. Tendo em vista o lugar teórico dessa autora, o da *Análise do Discurso*, buscamos manter o cuidado terminológico ao utilizar os termos tecnodiscurso e tecnogênero no sentido de manter coerência com os pressupostos da LT.

4.2 Análise e discussão

4.2.1 A mídia

Neste subtópico, investigamos um conjunto de mídias visando dois objetivos: primeiro, propor uma ponderação inicial sobre a noção de mídia, com base em reflexões advindas de nossas leituras e das discussões que têm sido propostas no grupo de pesquisa Protexto. Pleiteamos um conceito que permita observar a interação em contexto digital a partir de uma perspectiva textual, integrando a ideia de hibridismo entre aspectos linguageiros e aspectos tecnológicos. Nosso segundo objetivo neste subtópico é investigar o que essas mídias e alguns de seus recursos impõem em termos de interação, tendo em vista a relação interação x texto x gênero. Nesse sentido, observamos como os gêneros se organizam e de que maneira aspectos do tecnodiscurso participam da construção de sentidos nesses contextos.

No primeiro capítulo de *Quel sont les médias?*, Rieffel (2005)⁵⁶ destaca a dificuldade de selecionar, entre as múltiplas acepções e interpretações, uma que defina o conceito de mídia com precisão e clareza. Segundo o autor, o que gera a polissemia em torno desse termo tem relação direta com os muitos usos que essa noção adquire no campo político, nos discursos das próprias mídias e nas percepções que o senso comum constrói e que acabam por influenciar aquilo que concebemos sobre o termo.

O autor explica que, em um primeiro momento, o termo mídia pode ser compreendido tanto numa acepção mais técnica (mídia impressa, por exemplo) quanto em seu aspecto institucional (os jornais *O Estadão*, *O Povo*, *Diário do Nordeste*, por exemplo, são instituições midiáticas). Além dessa acepção, o termo muitas vezes pode ser tomado numa proximidade conceitual com a noção de suporte de difusão de informações ou de canal de transmissão de mensagens, o que nos faz refletir sobre a relação estreita entre mídia e suporte.

Algumas noções de mídia estão muito centradas na ideia de mediação, numa perspectiva ainda logocêntrica, que separa o aspecto humano do tecnológico. Em Balle (2003 *apud* RIEFFEL, 2005), lemos:

Uma mídia é, antes de tudo, um meio – uma ferramenta, uma técnica ou um intermediário – que permite às pessoas se exprimir e comunicar a outro essa expressão, qualquer que seja o objeto ou a forma dessa expressão. Mas uma mídia se define também pelo seu uso, o qual designa um papel ou uma função que termina por

⁵⁶ Rémy Rieffel é professor de Sociologia das Mídias na Universidade Paris 2 Panthéon-Assas e no Instituto Francês de Imprensa.

se impor, bem como pela melhor maneira de realizar esse papel ou essa função (BALLE, 2003 *apud* RIEFFEL, 2005, p. 30 – tradução nossa⁵⁷).

Não nos parece suficiente compreender mídia apenas como ferramenta ou como um intermediário da interação, pois ela mesma se constitui como parte fundamental do processo de construção de sentidos, disponibilizando ferramentas as mais diversas que se integram às nossas ações linguageiras cotidianas e geram efeitos de sentido na tentativa de influenciar o outro. De modo que a mídia pode ser compreendida como um meio, mas não no sentido que Balle assume, e sim como um elemento, como um fator que faz parte da interação, compondo o processo de construção de sentidos que se desenvolve entre interlocutores.

Em interações com as mídias *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, o interlocutor é estimulado a reagir a determinados conteúdos, clicando ou pressionando a tela do suporte para selecionar um tipo de resposta. Vejamos o caso de interações com a mídia *Facebook*:

Exemplo 15 - Cópias de tela com seta indicando a quantidade de reações a uma publicação em página do *Facebook* do jornal *O Povo*



Fonte: página no *Facebook* do jornal *O Povo*.

Nessa interação, o interlocutor é convidado a construir sentidos com a própria mídia, clicando ou apertando na tela a fim de escolher, dentre sete tipos de reações (representadas por *emojis*), aquela que parece representar o sentimento do interlocutor em

⁵⁷ “Un média est d’abord un moyen – un outil, une technique ou um intermédiaire – permettant aux hommes de s’exprimer et de communiquer à autrui cette expression., quels que soient l’objet ou la forme de cette expression. Mais un média se définit aussi par son usage, lequel designe un rôle ou une fonction ayant fini par s’imposer, ainsi que la meilleure façon de remplir ce rôle ou cette fonction” (BALLE, 2003 *apud* RIEFFEL, 2005, p. 30).

relação à notícia publicada pelo jornal. O gesto do interlocutor colabora diretamente para a construção de sentidos em relação íntima com as ferramentas oferecidas pela mídia. A disposição das reações, alinhadas, respectivamente, da esquerda para a direita, com sete opções (representadas pelos diferentes *emojis*) também colabora para influenciar a escolha do interlocutor, de modo que ele age sob determinadas preferências, construindo sentidos numa relação direta e obrigatória com a mídia.

Ainda nesse exemplo, à direita da cópia de tela, é possível verificar o tipo e a quantidade de reações realizadas até o momento em que a pesquisadora efetivou o procedimento de cópia de tela. Esse contador de curtidas se mostra importante na construção de sentidos sobre a webnotícia publicada pelo jornal *O Povo* (texto-fonte), demonstrando, nessa interação, as principais ações/sentimentos apresentados pelos interlocutores, como reconhecimento (24 reações indicadas com 👍) e/ou tristeza (11 reações indicadas com 😞) em relação ao assunto discutido no texto-fonte. Paveau (2017) explica que:

Esses enunciados de gesto constituem manifestações fáticas, formulando emoção ou significando uma aprovação e várias outras significações contextuais. Os enunciados de gesto ligados aos tecnosímbolos possuem, de fato, significações variadas e implícitas, que só podem ser reconhecidas no contexto da comunicação (PAVEAU, 2017, p. 46 – tradução nossa⁵⁸).

O botão de “curtir”, na mídia *Facebook*, faz com que a interação se dê com gestos tecnolinguageiros, os quais, nessa interação, podem indicar que o interlocutor aprova ou que revela determinado sentimento (como tristeza, raiva, espanto, alegria etc.) em relação ao que está sendo dito. Esse recurso da mídia *Facebook* adquire função importante na interação, pois implica engajamento mais ativo por parte dos interlocutores. Com o uso dos botões de reação, os interlocutores revelam um certo controle sobre os sentidos construídos, numa espécie de colaboração com os locutores que publicaram o texto-fonte. Embora os locutores apresentem determinados posicionamentos no texto-fonte, nessa interação, os interlocutores também podem administrar o que é dito sobre o assunto, visto que, como vemos nesse exemplo, podem explicitar seu acordo ou desacordo sobre a chegada de poucas vacinas para a população adulta no Ceará.

Esse exemplo nos permite confirmar a importância de se observar a mídia numa

⁵⁸ “Ces énoncés de geste constituent des manifestations phatiques, formulant de l’émotion ou signifiant une approbation, et de nombreuses autres significations contextuelles. Les énoncés de geste liés aux technosímbolos ont en effet des significations variées et implicites, qui ne se saisissent qu’à partir du contexte de la communication” (PAVEAU, 2017, p. 46).

perspectiva pós-dualista que integre, em simetria, aspectos humanos e tecnológicos, para que não percamos de vista a construção de sentidos que se estabelece em função dessa relação. Por isso, assumir um conceito de mídia que revele essa relação tem sido uma tarefa importante para os estudos da interação em Linguística Textual.

Nas Ciências da Linguagem, o trabalho de Bonini (2011) é uma das referências sobre os estudos que se debruçaram sobre o conceito de mídia⁵⁹. Em sua proposta, o autor defende que a mídia seja compreendida como tecnologia mediadora da interação e do gênero. De acordo com o autor, a mídia pode ser identificada tanto por sua organização, produção e recepção quanto pelo suporte que a integra:

(...) tecnologia de mediação da interação linguageira e, portanto, do gênero como unidade dessa interação. Cada mídia, como tecnologia de mediação, pode ser identificada pelo modo como caracteristicamente é organizada, produzida e recebida e pelos suportes que a constituem (BONINI, 2011, p. 688).

Concordamos que mídia e suporte são termos que precisam ser observados juntos, mas numa perspectiva que integre as características desses aspectos ao caráter linguageiro da interação. Mais uma vez, reforçamos a importância de observar a mídia tendo em vista tanto sua natureza tecnológica quanto sua natureza linguageira, pois é com a mídia que a interação se configura. Ainda para ilustrar seu conceito, Bonini (2011) elenca uma série de exemplos de mídia, subdividindo-as de acordo com sua função: i) sistemas de captação e registro de imagens, como a fotografia; ii) plataformas de transmissão eletromagnéticas, como a televisão e a internet; iii) sistemas de captação e registro eletrônico de som e imagem conjugados, como o vídeo; aos sistemas de registro e encadernamento, como os jornais e revistas; aos softwares; e também iv) sistemas de registro digital, como os arquivos. Essa exemplificação detalhada se mostra produtiva para compreendermos o termo, mas, para nós, é preciso ainda acrescentar uma perspectiva pós-dualista para o conceito de mídia.

Bonini (2011) defende que os gêneros se ajustam às características da mídia na qual estão envolvidos, pois esta estabelece processos de edição específicos e relações especiais e temporais próprias entre interlocutores. Essa perspectiva pode dar a falsa ideia de que há uma hierarquia entre gênero e mídia, em que esta orienta a configuração daquele. Por isso, preferimos tomar esses dois conceitos em relação e assumir que há uma influência mútua desses aspectos na interação em contexto digital.

⁵⁹ Em tese em andamento, Carvalho (2020) retoma os conceitos de mídia, hipergênero e suporte e os discute tendo em vista *blogs* no ciberativismo.

Numa perspectiva textual, portanto, é preciso defender a noção de mídia, não como um instrumento de mediação ou como uma ferramenta intermediária, mas, numa confluência com as observações de Santaella e Cardoso (2015), como um dos agentes que compartilham responsabilidade na construção de sentidos em todas as ações sociocomunicativas⁶⁰:

Salientamos que, quando decidimos manter o conceito de mídia, não entramos em contradição com o pressuposto assumido por Paveau (2021) de hibridismo homem e tecnologia digital. Se aceitamos a noção de tecnodiscurso como constitutiva de todos os gestos linguageiros, pode parecer inoperante lidar com o conceito de mídia. Mas cremos que é justamente para diferenciar os modos como se realizam as mediações na comunicação que o termo deve ser preservado. Mídia como tipo de meio tecnológico de interagir, organizando a produção, a recepção e a circulação de textos, parece-nos, sim, relevante para uma caracterização mais detalhada e fundamentada das práticas de gênero nas interações (CAVALCANTE, CARVALHO E NETO - *a sair*).

Alguns trabalhos têm incluído Facebook, Instagram e Youtube, por exemplo, como ecossistemas (EMERIT, 2017), compreendendo essas mídias como aparatos mais organizados. Neste trabalho, porém, optamos por tomar o conceito de mídia num sentido mais genérico. Quando falarmos em mídia, então, estaremos nos remetendo a todo meio tecnolinguageiro que configure os processos de coconstrução de sentidos entre interlocutores, organizando a produção e recepção de textos, fazendo-os circular e associando-se às possibilidades de interatividade. São exemplos de mídia: a internet/web, as redes sociais, os aplicativos, os softwares, os sites, as tecnologias radiofônicas, televisivas, impressas, entre outras, incluindo aquelas exemplificadas em Bonini (2011). Essas mídias têm adquirido papel importante em muitas interações em contexto digital, tendo em vista que elas participam de processos de elaboração de sentidos cada vez mais integrados às ações dos interlocutores.

De acordo com Wolton (1999), a existência da mídia “refere-se sempre à existência de uma comunidade, a uma visão da relação entre o nível individual e coletivo e a uma certa representação do público” (*apud* RIEFFEL, 2005, p. 30 – tradução nossa⁶¹). É essa relação próxima entre mídia, indivíduo e coletividade que nos impede de assumir uma noção de mídia como tecnologia meramente mediadora. Essa posição nos parece ainda mais válida quando Rieffel (2005) explica que cada mídia desenvolve “sinais de convivência e cumplicidade com

⁶⁰ Marcuschi (2010) menciona que uma das distinções para fala e escrita seria o meio ou a possibilidade de realização destas: o meio fônico para a fala e o meio gráfico para a escrita, de maneira que, as conversações face a face, por exemplo, são possibilitadas pelo meio fônico; e os artigos acadêmicos, pela meio escrito. Mas se pensarmos nas conversações telefônicas, há outra condição para que a interação aconteça, além da intervenção da via fônica: a presença da mídia telefônica. Nem todo texto, portanto, precisará de uma mídia para acontecer.

⁶¹ “(...) renvoi toujours à l’existence d’une communauté, à une vision des rapports entre l’échelle individuelle et collective et à une certaine représentation des publics” (*apud* RIEFFEL, 2005, p. 30).

seus leitores ou auditório pela escolha de certos temas, pelo lugar dado a certos assuntos, por um tom privilegiado” (p. 39 – tradução nossa⁶²). As atualizações realizadas por algumas mídias, como *Twitter* e *Whatsapp*, parecem confirmar essa relação de cumplicidade ou de hibridismo entre interlocutor e mídia. Quanto a esse aspecto, fazemos uma relação com o que Paveau (2017) propõe para a noção de produzúario, isto é, alguém que decide como vai ler, onde vai clicar e como pretende modificar o texto inicial publicado em determinado perfil. Essa ação ativa do interlocutor com as mídias contribui para que a própria mídia se atualize visando aos desejos comunicativos dos interlocutores. Isso pode ser comprovado ao observarmos a questão do limite de caracteres inicialmente estabelecido pela mídia *Twitter*. Quando lançada, essa mídia permitia que o interlocutor utilizasse no máximo 140 caracteres, entre letras, *emojis* e espaços, para fazer uma postagem. A constante reclamação dos interlocutores sobre essa limitação contribuiu para que a mídia aumentasse essa quantidade e criasse um novo recurso para que os interlocutores pudessem fazer publicações em sequência (*thread*), aumentando, assim, o número de caracteres da publicação final. Além disso, segundo matéria publicada pelo G1⁶³, a *thread* permite que as pessoas passem menos tempo editando seus textos, tenham mais facilidade para dizer o que querem e possam enviar tuítes mais rápido que antes.

O recurso da *thread* de tuítes evidencia a relação que esses textos mantêm uns com os outros, tanto devido à deslinearização própria do tecnodiscurso quanto devido à natureza híbrida (composição) dessa interação, que permite ao interlocutor construir textos com a mídia e seus recursos. As interações com a mídia *Twitter* revelam também a rastreabilidade das produções que circulam em contexto nativo digital conectado pois proporcionam modos de interagir que permitem recuperar rapidamente postagens já realizadas. A rastreabilidade no *Twitter* pode ser observada pelo uso do botão “*Moments*”, originalmente lançado para rastrear as lembranças favoritas dos interlocutores.

Outras alterações realizadas para otimizar interações podem ser observadas na mídia *WhatsApp*. Esta, por sua vez, aumentou a quantidade de pessoas permitida em ligações de vídeo pois, durante o confinamento ocasionado pela pandemia de covid-19, as pessoas passaram a realizar mais chamadas audiovisuais. De acordo com informações do jornal *O Povo*⁶⁴, os usuários têm dispensado bilhões de minutos em interações com essa mídia, o que

⁶² “(...) des signes de connivence et de complicité avec ses lecteurs ou ses auditeurs par le choix de certains thèmes, par la place accordée à certains sujets, par un ton privilégié” (p. 39).

⁶³ Disponível em <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/twitter-aumenta-limite-para-280-caracteres.ghtml>. Acesso em 12 jun. 2021

⁶⁴ Disponível em <https://blogs.opovo.com.br/id/2020/04/28/whatsapp-agora-permite-fazer-ligacao-de-video-com-ate-8-pessoas/>. Acesso em 19 jul. 2021.

contribuiu para a atualização anunciada em abril de 2020. Outros recursos, como identificar se determinado interlocutor está on-line, reconhecer o momento em que o interlocutor está digitando uma resposta ou deletar mensagens já postadas contribuem para aumentar os níveis de interatividade⁶⁵ e fornece maior controle da produção textual. Vemos, assim, que os modos de interagir em contexto digital são constantemente alterados em função dos recursos da mídia e das características do tecnodiscurso, o que nos permite afirmar que a construção de sentidos em contexto digital deve passar, necessariamente, pela observação do tipo de mídia e de seus recursos.

Em mídias televisivas, é comum que o conteúdo e os horários da programação sejam estabelecidos em função de cada público-alvo e dos interesses desses interlocutores. As mídias que integram suportes mais modernos, como as *SmartTVs*, armazenam as informações e os interesses dos interlocutores para, a partir da análise técnica desses dados, compartilhar conteúdo personalizado e direcionado ao perfil destes. A própria experiência sensorial do interlocutor com a mídia sofre interferência na medida em que este pode, nessas interações, regular tamanho, tipo e resolução da tela e modificar o modo como os conteúdos são compartilhados.

Segundo Pignier et Drouillat (2008), as mídias digitais, sobretudo a internet e aquelas a ela relacionadas, têm uma capacidade de acumular bases de dados sobre os comportamentos dos usuários de um modo que nenhuma outra mídia faz, o que nos mostra como, cada vez mais, é difícil separar a mídia da observação da interação. Em interações com as mídias televisivas e com algumas mídias conhecidas como redes sociais, por exemplo, o interlocutor pode receber uma programação personalizada em função de algumas escolhas. Os algoritmos dessas mídias compilam e guardam os dados fornecidos pelo interlocutor para, com o auxílio dessas fórmulas matemáticas, reorganizar os conteúdos compartilhados com o interlocutor. Sobre o conceito de algoritmo, Paveau (2017) menciona:

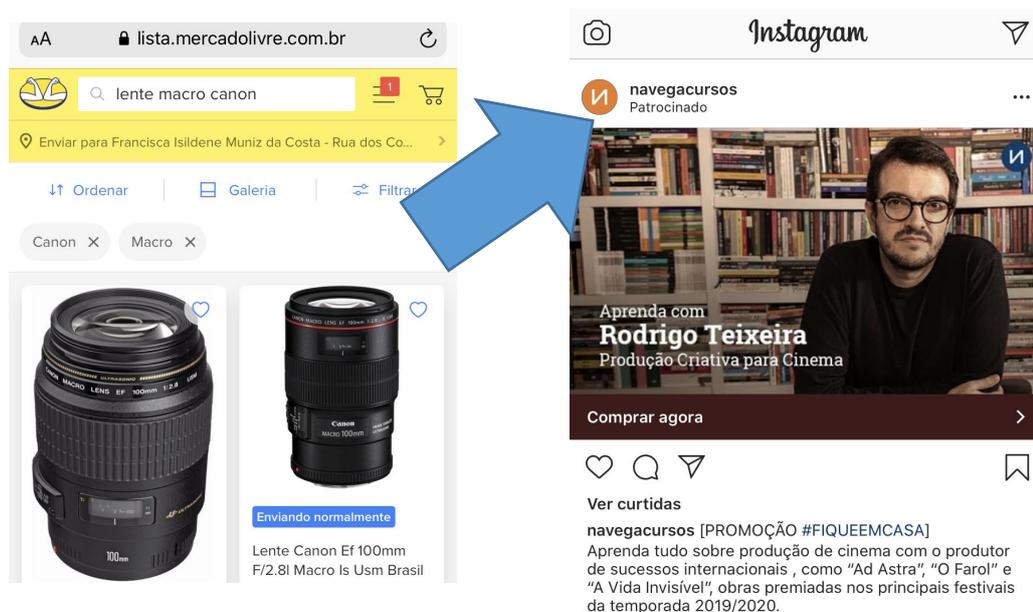
Algoritmos são sequências de instruções que permitem resolver problemas. Na Internet, eles permitem resolver o problema do processamento da informação através de buscas, processamento, classificação, hierarquização etc. Para isso, eles efetuam cálculos que produzirão efeitos: algumas informações aparecerão com mais frequência ou em um lugar mais visível que outros, serão mais disseminadas do que outras, ou, ao contrário, serão invisibilizadas (PAVEAU, 2017, p. 19 – tradução nossa⁶⁶).

⁶⁵ A noção de interatividade é discutida com mais detalhes no subtópico 4.2.3.

⁶⁶ “Les algorithmes sont des suites d’instructions qui permettent de résoudre des problèmes. Sur internet, ils permettent de résoudre le problème du traitement de l’information en la recherchant, traitant, classant, hiérarchisant, etc. Pour cela, ils effectuent des calculs qui vont produire des effets: certaines informations

Os algoritmos atuam nas interações em contexto digital na tentativa de direcionar o olhar do interlocutor para determinados conteúdos, em geral visando à compra de um produto, o acesso a um determinado perfil ou à curtida de uma postagem, como ocorre nesse exemplo:

Exemplo 16 - Cópias de tela do Mercado Livre e do Instagram



Fonte: Mercado Livre e Instagram da autora.

Nesse exemplo, verificamos a atuação dos algoritmos na indicação de conteúdos relacionados às preferências do interlocutor. Havíamos feito uma busca sobre lentes de câmeras fotográficas na mídia *Mercado Livre*, site de compra e venda de produtos. Ao acessar a conta no *Instagram*, a pesquisadora recebeu automaticamente o conteúdo de um perfil patrocinado com a oferta de um curso de produção criativa para cinema. Esse tipo de anúncio, até então pouco frequente dentre as postagens que costumavam aparecer na linha do tempo da conta da pesquisadora, provavelmente veio à tona por meio da ação dos algoritmos, que, tendo processado as preferências de acesso da pesquisadora, propuseram um conteúdo personalizado, na tentativa de influenciar a interlocutora a realizar uma ação de compra do produto ou de acesso aos conteúdos do perfil patrocinado.

Paveau (2017) enfatiza o grau de hibridismo de nossas interações cotidianas com os algoritmos ao explicar que:

apparaîtront plus souvent ou en meilleure place que d'autres, seront davantage disséminées que d'autres, ou au contraire invisibilisées" (PAVEAU, 2017, p. 19).

Os algoritmos, que frequentemente parecem ter uma existência própria e capacidades de decisão, são obviamente criados por humanos, cientistas da computação, codificadores, programadores (Schmitt 2014b); mas seus efeitos sobre o conteúdo da internet, e, conseqüentemente, sobre nossas vidas, são importantes. Como diz Dominique Cardon: “nós fabricamos estas calculadoras, mas em troca elas nos constroem” (CARDON, 2015) (PAVEAU, 2017, p. 19 – tradução nossa⁶⁷).

Os locutores podem manipular os algoritmos através de mídias de gerenciamento de dados, por meio das quais selecionam aspectos, como faixa etária, localização, além de palavras-chave que funcionem como um atrativo para direcionar de modo mais preciso determinado conteúdo a um grupo específico de interlocutores. Como vemos, as interações passam a envolver interlocutores humanos e não humanos, que orientam e que são orientados por escolhas mais ou menos voluntárias.

Na interação com a mídia *Facebook*, a atuação dos algoritmos pode ser verificada no modo de visualização dos comentários das postagens. O interlocutor pode escolher entre visualizar comentários em ordem cronológica, em tempo real ou por relevância – esta última opção gerida pelos algoritmos, que definem, com base na análise do engajamento dos interlocutores, quais os comentários que geraram mais reações:

⁶⁷ “Les algorithmes, qui semblent souvent avoir une existence propre et des capacités de décision, sont évidemment créés par des humains, informaticiens, codeurs, programmeurs (Schmitt 2014b); mais leurs effets sur les contenus d’internet, et par conséquent sur nos vies, sont importants. Comme le précise Dominique Cardon: ‘Nous fabriquons ces calculateurs, mais en retour ils nous construisent’” (Cardon 20154) (PAVEAU, 2017, p. 19).

Exemplo 17 - Cópias de tela na página do *Facebook* do jornal *O Povo* com as possibilidades de visualização de comentários



Fonte: página no *Facebook* do jornal *O Povo*.

Nesse exemplo, observamos que os gêneros se apresentam agrupados, atuando em compósitos: a *webnotícia* publicada pelo jornal, que funciona como texto-fonte sobre o qual os comentários, em geral, vão discorrer; e os comentários, que podem ser visualizados, como vimos, por critérios cronológicos ou de relevância. A atuação algorítmica nos comentários relevantes produz regularidades que interferem no modo como interagimos, aproximando-nos, por exemplo, de textos que buscam a adesão a determinados pontos de vista.

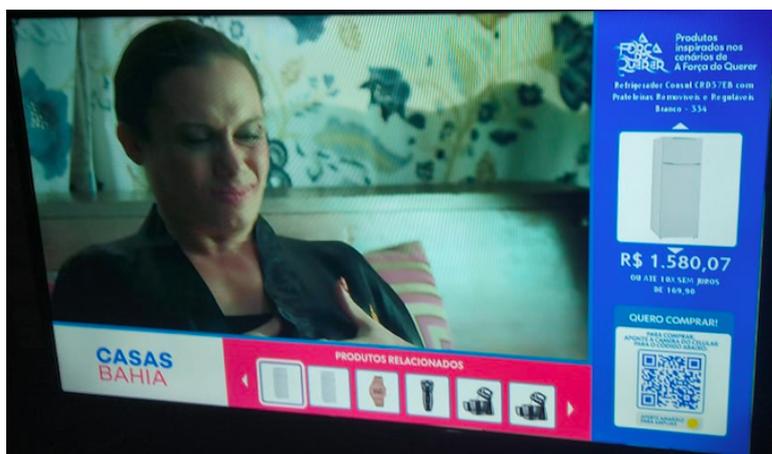
Nessa interação, a notícia menciona o adiamento da posse do Ministro da Educação, o que, no contexto brasileiro, gerou muita repercussão, tendo em vista a frequente troca de políticos nesse cargo durante o governo do presidente Jair Bolsonaro. Nesse caso, a escolha por um tipo de visualização dos comentários por “relevância” tende a destacar um conjunto de conteúdos mais polêmicos, a favor da postura presidencial ou contra ela, frente a essa questão. Quanto mais reações/curtidas esses comentários tiverem mais bem localizados estarão nesse espaço, o que pode levar a maior ou menor adesão aos posicionamentos defendidos pelos interlocutores, atualizando polêmicas. Segundo Amossy (2017), a modalidade polêmica se caracteriza pela dicotomização de teses, polarização social e desqualificação do Oponente⁶⁸.

⁶⁸ De acordo com Amossy (2017), a modalidade polêmica apresenta três traços: a dicotomização de teses, a polarização social e a desqualificação do Oponente. A dicotomização de teses diz respeito ao confronto de duas opções antitéticas que se excluem mutuamente; a polarização social consiste na divisão dos sujeitos em Proponente

No exemplo mencionado, a ação algorítmica na interação age sobre esses aspectos, originando, muitas vezes, afrontamentos verbais violentos. Portanto, a observação da relação entre mídia e algoritmo nos ajuda a compreender como se configura a interação e os sentidos possíveis a partir da ação de elementos tecnolinguageiros.

Nas interações em contexto digital, outro aspecto interessante advindo da interferência das mídias são as possibilidades de construção de sentidos permitidas no cruzamento de mídias e suportes. No Exemplo 18, visualizamos uma fotografia de conteúdo compartilhado na tela de um moderno suporte televisivo, conhecido como *SmartTV*. Nessa interação, observamos a interferência de um compósito de gêneros - a novela e os anúncios publicitários:

Exemplo 18 - Fotografia de transmissão em SmartTV



Fonte: imagem compartilhada em grupo de *WhatsApp* da autora.

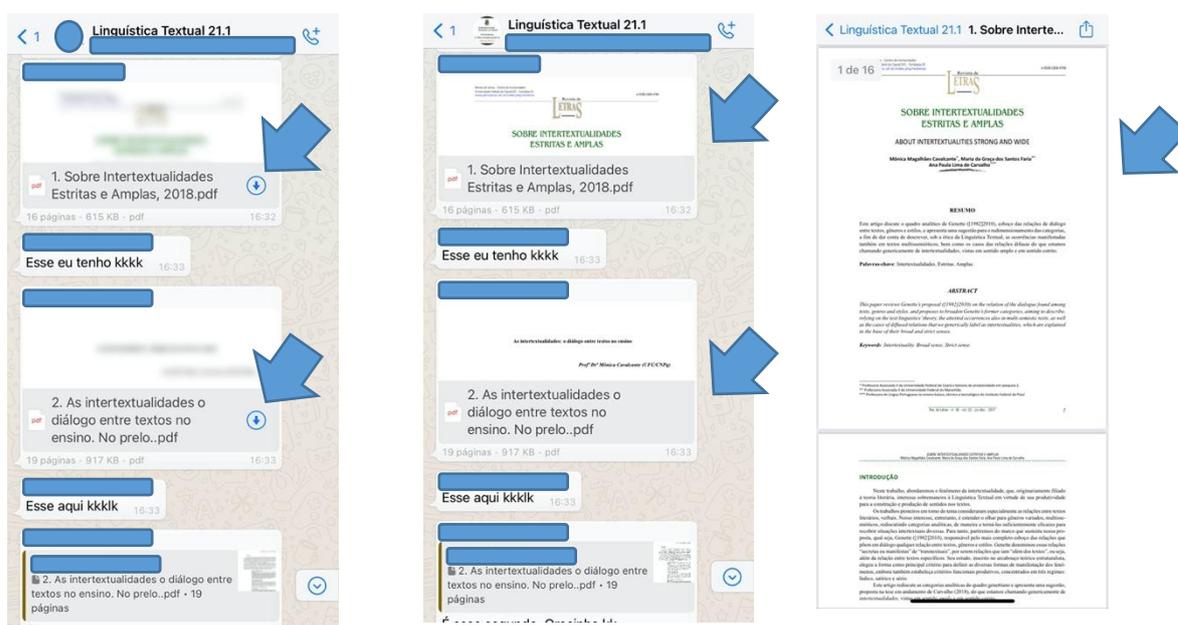
A mídia televisiva, nesse exemplo, se vale de outras mídias: o QR Code, localizado no canto inferior direito da tela, que permite, com a interferência da internet, acessar o site da loja *Casas Bahia*. Nesse exemplo, a associação entre mídias e gêneros implica pelo menos duas interações paralelas: i) na primeira, os sentidos são construídos com o gênero novela, o qual ocupa a maior parte da tela e busca gerar entretenimento; ii) na segunda, os sentidos são construídos com a publicidade das *Casas Bahia*, que ocupa uma linha horizontal e outra vertical da tela. Nessa última interação, o interlocutor é convidado a realizar um gesto tecnolinguageiro (apontar a câmera do *smartphone* para a mídia *QR Code* e acessar o site das *Casas Bahia*) que

(aquele que defende uma das teses), Oponente (aquele que se opõe à tese defendida pelo Proponente) ou Terceiro (aquele que assiste ao confronto). O terceiro traço se relaciona à deslegitimação feita pelo Proponente ao seu adversário com o objetivo de anular a força de seu argumento.

dará acesso a uma lista de produtos (como a geladeira) que são utilizados no cenário da novela. A consideração de mídia que assumimos neste trabalho nos permite afirmar que as interações com a mídia internet vão sempre gerar cruzamentos de mídias.

Vejamos mais um exemplo de interação com a mídia *Whatsapp*, para que compreendamos como se manifesta o cruzamento entre mídias:

Exemplo 19 – Sequência de cópias de tela de interação com integração das mídias *Whatsapp* e arquivos PDF



Fonte: grupo de *Whatsapp* do qual a autora participa.

Nessa interação, um dos interlocutores compartilha, com recursos da mídia *Whatsapp*, outras mídias (nesse caso, arquivos PDF), que podem ser lidas com a interferência de outra mídia (por exemplo, um aplicativo de visualização de arquivos PDF). Observemos o cruzamento de mídias na análise de cada uma das três cópias de tela apresentadas nesse exemplo. Na primeira cópia de tela, as setas indicam que um interlocutor compartilhou duas mídias (dois arquivos PDF), ainda não baixadas/visualizadas pela pesquisadora (a imagem embaçada dos arquivos comprova isso). Na segunda cópia de tela, as imagens não estão embaçadas e podemos visualizar a capa dos arquivos PDF compartilhados. Isso se dá porque a interlocutora/pesquisadora clicou na seta localizada no lado direito e inferior do arquivo compartilhado – gesto tecnolinguageiro que permite que os arquivos sejam baixados e visualizados. A terceira cópia de tela apresenta um dos arquivos PDF em uma mídia de

visualização de arquivos, já integrada à mídia *Whatsapp*, que possibilita ao interlocutor ler o material compartilhado.

Investigada a relação entre mídias e a importância de se considerarem seus recursos para a observação da interação, analisamos a seguir modos de interagir com uma *webnotícia* publicada pelo jornal *O Povo* e que circulou em diferentes mídias em 9 de julho de 2021. Nosso objetivo é verificar como se constrói a relação entre mídia (tomada como um dos aspectos tecnolinguageiros da interação), texto (considerado como evento comunicativo multimodal, único e irrepetível); e tecnodiscurso (compreendido a partir das seis características propostas em PAVEAU, 2017).

A postagem selecionada foi publicada por um jornal fundado por Demócrito Rocha, que, segundo a escritora (e colaboradora do jornal) Rachel de Queiroz, tinha ideias liberais e simpatizava com o anarquismo. Em vídeo divulgado pelo jornal *O Povo* em comemoração de seus 90 anos de circulação⁶⁹, o médico Marigelbio Lucena afirma que esse periódico é extremamente “partidarizado com viúvas do socialismo de Dilma e Lula” e “de sectários e xiitas de esquerda”. Ainda no vídeo divulgado pelo jornal, a jornalista Carla Pinto menciona que o periódico se vincula a “movimentos de esquerda, de trabalhadores”, mas que também dá espaço a outros alinhamentos políticos. Em matéria divulgada no *site* do *O Povo*, os jornalistas mencionam que a publicação é voltada para “o agricultor, a mulher, os povos indígenas, a criança e o adolescente”. Essas informações contextuais nos ajudam a compreender as ideologias que perpassam o conteúdo publicado pelo jornal, além de compreendermos qual seu público-alvo. Essas informações colaboram ainda para que compreendamos como se dão as ações algorítmicas que surgem nas interações com essa postagem.

A postagem em questão envolve a interferência de uma *webnotícia* (texto-fonte) que apresenta dados de reprovação do então presidente brasileiro Jair Bolsonaro. Nosso objetivo é verificar de que maneira os gêneros se agrupam, como as características do tecnodiscurso se verificam e analisar o que esses aspectos implicam em termos de interação. Nessa análise, observamos também como as mídias *Tim Banca Virtual*, *site* do jornal, *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* e seus recursos atuam na construção de sentidos.

Observemos inicialmente como o texto-fonte circulou na mídia *Tim Banca Virtual*, aplicativo para leitura de jornais e revistas digitalizados:

⁶⁹ Disponível em <https://especiais.opovo.com.br/acervo/2018/90anos/90anoshistorias.html>.

Exemplo 20 - Cópia de tela de *webnotícia* em interação com a mídia Tim Banca Virtual

13:56 Sexta-feira 9 de julho 84%

← /34

POLÍTICA 7

Duas pesquisas apontam que reprovação a Bolsonaro é a maior desde a posse

AValiação | Datafolha diz que maioria considera presidente "despreparado", "desonesto", "indeciso", "incompetente", "falso", "pouco inteligente" e "autoritário"

Dois pesquisas divulgadas ontem, a primeira a pedido do governador, em meio a uma campanha de marketing, e a segunda a pedido do instituto de pesquisas Datafolha, apontam para a maior reprovação a Bolsonaro desde a posse. A primeira pesquisa, feita pelo Instituto de Pesquisas Sociais, Políticas e Econômicas (Ipsos), mostrou que 67% dos brasileiros aprovam o presidente, enquanto 33% o reprovam. A segunda pesquisa, feita pelo Datafolha, mostrou que 67% dos brasileiros reprovam o presidente, enquanto 33% o aprovam. A pesquisa do Datafolha também mostrou que a maioria dos brasileiros considera o presidente "despreparado", "desonesto", "indeciso", "incompetente", "falso", "pouco inteligente" e "autoritário".

As duas pesquisas apontam para a maior reprovação a Bolsonaro desde a posse. A primeira pesquisa, feita pelo Instituto de Pesquisas Sociais, Políticas e Econômicas (Ipsos), mostrou que 67% dos brasileiros aprovam o presidente, enquanto 33% o reprovam. A segunda pesquisa, feita pelo Datafolha, mostrou que 67% dos brasileiros reprovam o presidente, enquanto 33% o aprovam. A pesquisa do Datafolha também mostrou que a maioria dos brasileiros considera o presidente "despreparado", "desonesto", "indeciso", "incompetente", "falso", "pouco inteligente" e "autoritário".

COM KENY COLARES
Médico infectologista, consultor da escola de saúde pública do Ceará, professor e pesquisador do programa de pós-graduação em Ciências Médicas da Universidade de Fortaleza.

AGIR
NOVOS RUMOS
NOVAS SOLUÇÕES
APRESENTAÇÃO:
VINÍCIUS AUGUSTO
NOVAS VISÕES
SOBRE A
VACINAÇÃO
WEBINAR
09.07
SEXTA ÀS 15H

Voto impresso. Sob agenda negativa, presidente ameaça eleições

Sob pressão da ONS da Câmara, o presidente Bolsonaro anunciou ontem que não se candidatará a reeleição em 2022. A decisão foi tomada após uma reunião com o Conselho de Segurança Nacional. Bolsonaro disse que não se candidatará a reeleição em 2022, mas não descartou a possibilidade de se candidatar em 2026. A decisão foi tomada após uma reunião com o Conselho de Segurança Nacional.

Fonte: jornal O Povo de 9 de julho de 2021.

A mídia *Tim Banca Virtual* é um aplicativo oferecido aos clientes da operadora telefônica Tim, e que, como dissemos, disponibiliza acesso a jornais e revistas digitalizados. Na interação com essa mídia, o jornal impresso é digitalizado e permite ao interlocutor visualizar todas as páginas que circularam na edição. Nessa interação, observamos um conjunto de gêneros que estão agrupados no mesmo contexto digital, mas que, nesse caso, não estão inscritos numa reticularidade (não há *hiperlinks*, por exemplo). Sua natureza é pré-digital e, portanto, não constitui uma produção nativa digital: os enunciados, nesse exemplo, são digitalizados e não coproduzidos com a máquina (PAVEAU, 2017).

Com essa mídia, a interação ocorre de modo mais monogerido, tendo em vista que apenas o locutor, no caso, o grupo de jornalistas do *O Povo*, pode administrar o que está sendo dito nos textos que ali circulam. A interação com essa mídia implica alguns gestos tecnolinguageiros, como deslizar a tela para cima ou para baixo, aumentar ou diminuir o tamanho do material digitalizado no *layout* e procurar palavras-chave por meio de ferramenta de busca. Esses recursos implicam um certo controle sobre o modo como os conteúdos são exibidos. Apesar de integrar a mídia internet, os textos que circulam nessa interação foram

construídos em um contexto pré-digital, por isso os níveis de interatividade são distintos, se comparados às possibilidades que temos com interações com tecnodiscursos.

Se a interação ocorre com o site do jornal *O Povo*, em contexto digital conectado à mídia internet, observamos outra disposição de gêneros e níveis de interatividade, o que resultará em novos modos de interagir em relação ao exemplo anterior.

Exemplo 21 - Cópia de tela de interação com o site do jornal *O Povo*

The screenshot shows the homepage of the O Povo website. At the top, there is a navigation bar with the site's name and various menu items like 'Notícias', 'Esportes', 'Divirta-se', 'Vida & Arte', and 'Vídeos'. Below the navigation bar, the word 'Política' is prominently displayed in red. The main headline is 'Rejeição a Bolsonaro bate recorde e atinge 51%, afirma Datafolha'. Below the headline, there is a sub-headline: 'No último levantamento, publicado em maio deste ano, o percentual estava em 45%. Registro acontece em meio a investigações envolvendo supostos casos de corrupção e ilegalidade na compra de vacinas'. There is also an advertisement for 'Latam Pass Itaucard' with a 'peça seu cartão' button. Below the advertisement, there is a photo of Jair Bolsonaro. To the right of the photo, there are several 'Leia Mais' (Read More) links with titles and dates, such as 'Renasce sobre o "caguel" de Bolsonaro: "Encontrou o slogan do governo"', 'Quem derruba presidente não é o Congresso, é o povo na rua', diz Temer, and 'Restaurantes cobram permissão para funcionar até meia-noite no novo decreto'. At the bottom of the photo, there is a caption: 'Presidente Jair Bolsonaro (Foto: Marcos Correia/Presidência da República)'.

Fonte: jornal *O Povo* de 9 de julho de 2021

Inicialmente observamos que, com essa mídia, a interação se estabelece tendo em vista um compósito de gêneros, que inclui, dentre outros, a *webnotícia* (texto-fonte e gênero com maior destaque no *layout* – o assunto central são os dados de rejeição ao então governo brasileiro), os anúncios publicitários (selecionados por algoritmos, que analisam as ações de busca e as postagens realizadas pelo interlocutor para apresentar textos voltados aos interesses deste), as manchetes clicáveis (que, em maior ou menor nível, se relacionam ao assunto da *webnotícia*). O modo como os gêneros estão organizados nessa interação comprovam a relacionalidade do tecnodiscurso. Como explica Paveau (2017), essa característica diz respeito ao fato de que os textos produzidos em contexto digital conectado à internet integram-se numa “rede de relações alorítmicas que garantem o funcionamento e a circulação, ao mesmo tempo em que lhes confere traços linguisticamente inéditos, como a clicabilidade no plano

morfolexical ou a imprevisibilidade no plano discursivo” (p. 10 – tradução nossa⁷⁰). Nesse exemplo, a relação do anúncio sobre a “Latam Pass Itaucard”, abaixo do *lead* da *webnotícia*, não se vincula a esse gênero por uma relação temática, mas sim tecnológica, pois está relacionada às escolhas sugeridas pelos algoritmos com base em ações (buscas, postagens, cliques) que o interlocutor pratica no contexto digital.

Por sua vez, as manchetes clicáveis, localizadas à direita da foto do presidente Bolsonaro, ora apresentam relação com o assunto específico da *webnotícia* (dados de reprovação do governo brasileiro), ora com o tema geral da *webnotícia* (a política brasileira). Em “Leia Mais”, a manchete clicável “Renan sobre o ‘caguei’ de Bolsonaro: ‘Encontrou o slogan do governo’” remete a uma das muitas expressões grosseiras ditas pelo presidente brasileiro e que podem levar o interlocutor a relacionar essa informação com o baixo índice de aprovação de Bolsonaro (assunto em destaque na *webnotícia*).

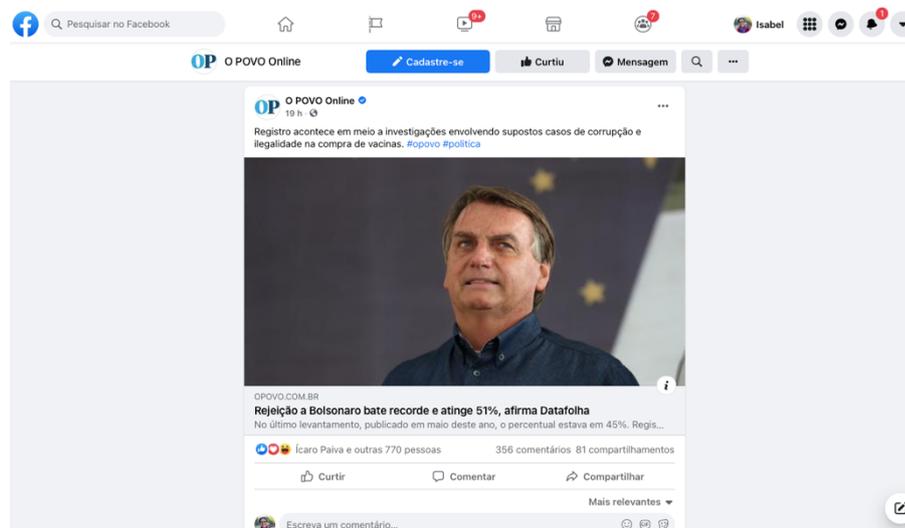
A manchete clicável “‘Quem derruba presidente não é o Congresso, é o povo na rua’, diz Temer” também estabelece relação com a *webnotícia*, pois apresenta citação polêmica do ex-presidente brasileiro, Michel Temer, na qual este menciona que é preciso ir às ruas para retirar um presidente do poder. A última manchete clicável, que diz “Restaurantes cobram permissão para funcionar até meia-noite no novo decreto”, também se vincula ao assunto da *webnotícia*: a catastrófica gestão da pandemia de covid-19 impulsionada pelo presidente brasileiro, sugerindo, por exemplo, que os restaurantes deveriam funcionar normalmente, foi criticada pelos eleitores, o que pode justificar os índices negativos de rejeição dos quais trata a *webnotícia*. Há ainda outros gêneros compondo essa interação, como uma reportagem audiovisual em que jornalistas e políticos comentam protestos de rua relacionados contra o presidente brasileiro. Observar a interação tendo em vista a relação desses agrupamentos de gêneros pode nos ajudar a perceber aspectos inovadores sobre os processos referenciais e as relações intertextuais.

Outros aspectos próprios das produções nativas digitais podem ser observados nesse exemplo. Destacamos a interferência de alguns aspectos do tecnodiscurso, como a sua natureza linguageira (há recursos semióticos escrito, imagético e sonoro) e tecnológica (a interação se dá necessariamente com a interferência de recursos tecnológicos, como a mídia), e a deslinearização (possibilitada pelos hiperlinks e palavras clicáveis, como, por exemplo, as manchetes clicáveis).

⁷⁰“(…) réseau de relations algorithmiques qui en assure le fonctionnement et la circulation, en même temps qu’elle leur donne des traits linguistiquement inédits comme la cliquabilité sur le plan morfolexical ou l’imprévisibilité sur le plan discursif” (PAVEAU, 2017, p. 10).

Com as mídias *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, a interação se complexifica, pois entram em jogo aspectos da interatividade, permitidos, dentre outros recursos, pela presença dos botões de curtida e pelo espaço de comentários.

Exemplo 22 - Interação com a mídia Facebook



Fonte: jornal *O Povo* de 9 de julho de 2021

Com essa mídia, a interação se dá de modo mais poligerido, visto que o espaço dos comentários (“Comentar”) e os botões de reação (“Curtir”) e compartilhamento (“Compartilhar”) impõe ao interlocutor algum tipo de reação sobre o que está sendo dito em alguns gêneros que compõem a interação⁷¹. Essas ferramentas da mídia impõem, como veremos adiante, altos níveis de interatividade, pois implicam que o interlocutor edite as mensagens deixadas no *chat*, reaja ao texto-fonte ou avalie os comentários deixados por outros interlocutores, compartilhe a webnotícia em outras mídias e também estabeleça outras interações por meio de cliques em *hiperlinks* que direcionam a outras mídias (como o *Messenger* e o site do jornal *O Povo*).

Observemos a seguir como pode se configurar a interação com a mídia *Twitter*:

⁷¹ O grupo Prottexto tem desenvolvido trabalhos sobre a função essencialmente metatextual dos comentários. Esses textos parecem assumir uma função de avaliação, comentário e crítica em relação a outro texto, de modo que o primeiro comenta o anterior.

Exemplo 23 - Interação com o *Twitter* do jornal *O Povo*

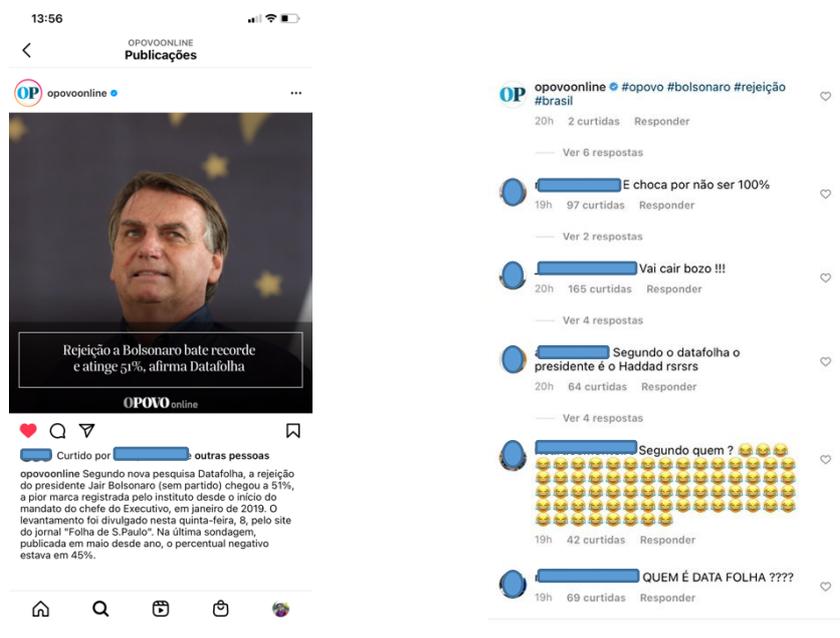
Fonte: jornal *O Povo* de 9 de julho de 2021

Nessa interação, observamos recursos semelhantes aos disponíveis na mídia *Facebook*, mas com organização do *layout* e disposição das ferramentas um pouco diferentes. Embaixo da webnotícia “Rejeição a Bolsonaro bate recorde e atinge 51%, afirma Datafolha”, há botões de comentário, retuíte (função de repostagem da webnotícia no perfil do usuário), curtida (no caso do *Twitter*, não há opções de reações) e compartilhamento (função de repostagem da webnotícia em outras mídias).

Enquanto as interações com a mídia *Facebook* parecem estar mais organizadas para que os sentidos sejam construídos entre interlocutores que fazem parte do mesmo círculo de interesses, com o *Twitter*, as interações ocorrem com um universo mais amplo de interlocutores. A mídia *Twitter* disponibiliza mais recursos nesse sentido, como, por exemplo, as listas de assuntos mais comentados e de postagens mais relevantes feitas por perfis de pessoas famosas. Nessas interações, ainda, há uma difusão muito mais rápida de conteúdos em relação àquelas que acontecem com o *Facebook*. Esse alto nível de sincronicidade aumenta o engajamento ativo dos interlocutores no processo de construção de sentidos dos textos.

Observamos, ainda, algumas interações possíveis com a mídia *Instagram*. Nesse exemplo, o agrupamento de gêneros se organiza de outra forma:

Exemplo 24 - Interação com o *Instagram* do jornal *O Povo*



Fonte: jornal *O Povo* de 9 de julho de 2021

Nesse exemplo, visualizamos a logo do jornal *O Povo* ao lado do nome oficial de perfil @opovoonline com um selo azul de verificação, que funciona como um indicador de que a conta é gerida por celebridades, marcas, influenciadores digitais etc. (funções muito comuns nas chamadas redes sociais). Em interações no *Instagram* e em outras mídias, como o *Twitter*, esse recurso permite não só que os interlocutores identifiquem perfis falsos, mas também que assumam um estatuto social de maior prestígio, visto que os perfis verificados possuem maior visibilidade na interação.

Na segunda cópia de tela, visualizamos a imagem do então presidente brasileiro (a mesma utilizada nas mídias *Facebook* e *Twitter*) com a manchete “Rejeição a Bolsonaro bate recorde e atinge 51%, afirma DataFolha”. Logo abaixo da manchete, visualizamos a marca “O Povo online” e os botões de curtir, comentar, compartilhar e salvar a *webnotícia* na galeria do interlocutor. Nessas interações, há incentivo constante para que o interlocutor participe da produção de sentidos e, assim, gere altos níveis de participação e proximidade entre os perfis⁷². Nessa interação, ainda, é possível visualizar a quantidade de seguidores e reconhecer aqueles

⁷² O *marketing* digital costuma nomear essa ação como “engajamento”. Quanto maior o número de curtidas e comentários em uma publicação, maior o engajamento desse perfil com as estratégias de *marketing* desenvolvidas por determinada marca ou pessoa. Essa acepção, embora possa estabelecer alguma relação de proximidade conceitual, não é a mesma que assumimos ao nos referirmos aos níveis de interatividade e ao engajamento ativo que este proporciona na interação.

que, entre os seus amigos, também reagiram (seja curtindo ou comentando) à *webnotícia* em questão.

Logo abaixo do contador de “curtidas”, há mais detalhes sobre a manchete e, na sequência, lemos os comentários dos interlocutores. Nesse espaço de troca dialogal, os interlocutores são instigados a realizarem comentários ou “curtirem” os comentários já postados. Nesse exemplo, os comentários⁷³ evidenciam que os interlocutores expressam reações sobre a *webnotícia*, mas também apresentam posicionamentos políticos a favor ou contra Bolsonaro, a favor ou contra Haddad (candidato de oposição, que disputou as eleições presidenciais 2018 contra Bolsonaro) e sobre a credibilidade do DataFolha, órgão responsável pela pesquisa anunciada. Em interações com as mídias *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, os comentários constituem espaços que implicam uma gestão mais poligerida do texto construído, tendo em vista que, em geral, todos os interlocutores podem tanto reagir a comentários já realizados como apresentar suas próprias opiniões sobre o assunto da *webnotícia*, sobre o que já foi dito por outros interlocutores ou, até mesmo, sobre outros assuntos. Outro aspecto interessante nessas interações é a atuação de diferentes sistemas semióticos. Ao realizar um comentário, o interlocutor pode se valer tanto do sistema semiótico escrito quanto do sistema semiótico imagético estático (pelo uso de *emojis*) para construir sentidos com outros interlocutores.

Destacamos, ainda, outras possibilidades de interação com a mídia *Instagram*. Através dos chamados “Story”, os interlocutores podem realizar postagens que permanecem disponíveis na mídia por apenas 24h:

⁷³ Destacamos que uma análise textual que envolva outras categorias da LT poderão exigir a observação de corpus mais amplo. Na reflexão que propomos, consideramos o recorte do *corpus* suficiente, pois nosso objetivo é evidenciar alguns recursos e possibilidades de interação.

Exemplo 25 - Cópia de tela de webnotícia na interação com o story do Instagram do jornal *O Povo*



Fonte: jornal *O Povo* de 9 de julho de 2021

Cada narrativa, ou cada “story”, pode ser organizada com dezenas de recursos disponíveis na mídia, como o uso de *hashtag*, cuja função intertextual auxilia no agrupamento de conteúdos sobre um mesmo tema; o uso de marcações de perfil, cuja função vocativa funciona como um alerta a determinados perfis para que reajam à postagem realizada; a inserção de *emojis*, figurinhas e adesivos, cuja materialidade imagética visa atrair a atenção dos interlocutores e por vezes demarcar posicionamentos político-sociais (por exemplo, o adesivo “vacinas salvam vidas” foi disponibilizado pelo *Instagram* durante o período de vacinação contra a covid-19 na tentativa de incentivar os interlocutores a se vacinarem); além da possibilidade de uso de filtros, legendas e músicas.

Nessas interações, os locutores podem se valer dos recursos de “perguntas”, “enquete” ou “teste” para apelar para um engajamento efetivo dos interlocutores e aumentar o nível de interatividade da interação. O caráter efêmero dessa interação (restrita à duração de 24h) estimula a aceleração do tempo de resposta ou de reação ao conteúdo postado e aumenta os níveis de interatividade entre os interlocutores⁷⁴. Nesse exemplo de interação com um “story” do jornal *O Povo*, o perfil @opovoonline utilizou o recurso “Ver mais”, que permite ao interlocutor acessar a *webnotícia* em outra mídia (nesse caso, o site do jornal – mídia que

⁷⁴ Em Gonçalves e Muniz-Lima (2021), as autoras refletem sobre as possibilidades de interação que esses recursos proporcionam tendo em vista o tipo de suporte que está em jogo.

permitirá maior tempo para leitura desse conteúdo, além de mais detalhes sobre o assunto em questão).

Nesta subseção, discutimos a polissemia em torno da noção de mídia e enfatizamos a necessidade de que a LT assuma um conceito pós-dualista, que busque observar o fenômeno da interação num hibridismo entre os aspectos tecnológicos e os fatores languageiros. Como vimos, manter um conceito de mídia relacionado a uma ideia de mediação pode nos afastar dessa proposta, mantendo-nos numa perspectiva logocêntrica. Assim, preferimos assumir uma acepção de mídia como um dos elementos ou um dos meios tecnológicos que contribuem na configuração da interação em contexto digital. Nossa análise evidenciou que as mídias e seus recursos possibilitam interações distintas, atravessadas pela ação de algoritmos e de gestos tecnolinguageiros, os quais podem interferir, por exemplo, nos níveis de interatividade. Evidenciou-se, ainda, a relação entre mídias e o modo como os gêneros aparecem agrupados, exercendo funções distintas em cada interação. Nossa análise comparativa com aplicativos e sites do jornal *O Povo* comprovou que a interação em contexto virtual se dá em modos, os quais se diferenciam, entre outros fatores, pelos recursos da mídia.

Nesta tese, temos proposto um conjunto de fatores tecnolinguageiros que interferem na configuração da interação, entre estes estão, como vimos, a mídia, e, como veremos no próximo subtópico, o suporte. Nosso objetivo será observar o que alguns suportes permitem em termos de interação, dando ênfase a três suportes: computador, *smartphone* e tablete.

4.2.2 O suporte

Neste subtópico, refletimos sobre a relevância de considerar o suporte na configuração da interação em contexto digital. Com esse objetivo, discutimos algumas acepções do termo e analisamos o que os suportes computador, *smartphone* e tablete podem permitir em termos de interação.

Na Linguística Textual, Marcuschi (2003) é quem mais detalhadamente aborda a noção de suporte, tomando-o como lócus físico ou virtual, que funciona como base de fixação do gênero e permite a manifestação concreta e visível do texto (exemplos: livro, revista, jornal, outdoor, entre outros). Marcuschi toma o suporte como lócus físico, lugar de fixação, como televisão e rádio. Por outra perspectiva, quando compreendido como elemento de configuração do processo de interação, ele é chamado de mídia (mídia televisiva, mídia radiofônica).

Para Marcuschi, o suporte diz respeito a uma superfície física em formato específico, que fixa e mostra o gênero, isto é, ele é algo que tem uma materialidade física. Nas

interações em contexto digital, o suporte pode assumir funções um pouco distintas, permitindo a circulação e o acesso a uma complexidade de gêneros e de mídias. Os suportes tablete e *smartphone*, por exemplo, parecem ter sido concebidos para abrigar, na realidade, determinadas mídias (*softwares*, aplicativos etc.) que permitem interações em contexto digital.

Bonini (2003) evidencia o caráter mais concreto do suporte, tomando-o como um “dispositivo mediante o qual os gêneros circulam” (p. 73), como os cabos, as ondas eletromagnéticas e o disco rígido, por exemplo. De acordo com Bonini (2011), o suporte seria o elemento material que interfere na concretização das três formas características de organização, produção e recepção da mídia. Lima (2013) amplia a noção de Bonini ao mencionar que os suportes seriam “os artefatos e aparelhos usados para o registro, armazenamento e/ou acesso aos gêneros” (p. 102). Essas noções evidenciam a relação muito estreita entre suporte, mídia e gênero e, neste trabalho, nos colocam diante da importância de assumir uma postura pós-dualista, que integre esses fatores no mesmo nível e não numa escala categórica de influência de um aspecto sobre o outro.

Pigner e Drouillat (2008, p. 122), no âmbito das Ciências da Informática e da Comunicação, apresentam um breve panorama sobre o conceito de suporte, que pode nos ajudar a vislumbrar uma definição mais adequada aos nossos propósitos nesta tese. Uma das acepções mencionadas pelos autores deriva de Jacques Anis (*apud* PIGNER e DROUILLAT, 2008), que compreende o termo como o suporte magnético do “texto informático” ou o disco rígido no qual esses textos ficam armazenados no computador. Emmanuël Souchier (*apud* PIGNER e DROUILLAT, 2008), por sua vez, emprega o termo para designar o suporte eletrônico ou magnético do texto e a tela como quadro material e formal de escrita e de leitura. Segundo esse pesquisador, a ideia de suporte estaria, nesse sentido, vinculada a um “imaginário de vidro e de luz” (PIGNIER E DROUILLAT, 2008, p. 22) representado pela tela como suporte. Jacques Anis defende que os textos que circulam com as mídias informáticas necessitam de dois suportes ou do que ele considera objetos midiáticos: um suporte interno e imperceptível, constituído de suporte material digital e de suporte linguageiro (este seria o código informático ou o da linguagem de programação); e um suporte externo e perceptível, isto é, a interface da página visualizada na tela, que comportaria um suporte material (a tela e uma tecnologia de inscrição luminosa) e um suporte formal (o *software* da página visualizada na tela).

Como vemos, mesmo no âmbito das Ciências da Informática e da Comunicação, a noção de suporte é nebulosa, ora se relacionando ao aspecto mais material ora se vinculando à ideia de mídia. A nosso ver, a definição de Jacques Anis tem o mérito de apresentar uma perspectiva interessante para pensar o suporte numa integração entre fatores linguageiros e

tecnológicos. Um dos objetivos de Pignier e Drouillat (2008) é perceber como as metáforas criadas com o suporte (entendido como o modo de visualização da página na tela) interferem no *ethos* construído em textos que circulam em sites de empresas. Por isso, os autores sugerem que a noção de suporte seja entendida numa relação intrínseca com a mídia. Os pesquisadores destacam pelo menos três funções para o suporte: i) contribui para que o internauta insira conteúdos numa estrutura de visualização específica, com base em modelos previstos para isso, como, por exemplo, formatos que simulam vinhetas de papel, modo carrossel, nuvens de palavra-chave, organização sequencial, grade modular, grades hierárquicas, U invertido, entre outras; ii) possibilita que o internauta crie metáforas por meio do tipo de estrutura de visualização da tela escolhido; e iii) permite que o próprio interlocutor realize uma ação física (sua mão vai ao texto via máquina) para percorrer a informação. A perspectiva de Pignier e Drouillar, embora ainda considere o suporte numa relação dualista (o uso recorrente do termo “interface” entre os autores nos remete a uma divisão entre linguagem e tecnologia), é interessante, pois destaca a importância de compreender a estrutura de visualização da tela como parte do suporte.

Assim como os autores, concordamos que a noção de suporte é complexa e precisa de um aprofundamento em trabalhos futuros. Nesta tese, não temos a pretensão de apresentar um conceito pronto e acabado do termo. Sendo assim, para nossos objetivos de pesquisa, assumimos suporte como o *locus* físico ou a parte mais material dos elementos da interação. Consideraremos que o suporte adquire função tecnolinguageira nas interações em contexto digital, pois, além de abrigar mídias digitais, implica, em virtude da sua constituição material (que envolve a interferência da luminosidade, dos recursos de toque/*touch screen* e do modo como o *layout* ou a estrutura dos elementos se organiza na tela), distintas formas de construir sentidos.

Paveau (2017), em uma posição rígida sobre a consideração do suporte, propõe que essa noção seja abolida e integrada ao modo como a produção de sentidos acontece em contexto nativo digital (p. 132):

Falar de suporte (o papel para a escrita, a pedra para a inscrição, o computador e o software para o discurso nativo da Internet) implica um pensamento dualista de separação entre a ordem material, por um lado, e a ordem linguística, por outro. Mas nos universos discursivos digitais, existe apenas uma ordem, a tecnodiscursiva, na qual o -techo e o -discursivo estão cointegrados, são igualmente contribuintes para a produção tecnodiscursiva, e devem, portanto, ser analisados como tal (PAVEAU, 2017, p. 132 – tradução nossa⁷⁵).

⁷⁵ “(...) parler de support (le papier pour l’écrit, la pierre pour l’inscription, l’ordinateur et le logiciel pour le discours natif de l’internet) implique de penser de manière dualiste une séparation entre l’ordre matériel d’un côté

A autora argumenta que os suportes, principalmente nossos telefones, estão tão conectados a nossas vidas, por questões sociais, familiares ou profissionais, que estabelecem um laço obrigatório entre humano e suporte. Para Paveau (2017), uma perspectiva ecológica pós-dualista considera esses elementos, como já dissemos, como elementos intrínsecos do mesmo contexto e não uma simples ferramenta que possuiria autonomia. Concordamos com a autora que esses laços precisam ser considerados e fazerem mesmo parte de nossos pressupostos. Consideramos, porém, que assumir uma postura pós-dualista que busque refletir sobre a inseparabilidade de elementos tecnolinguageiros numa análise textual não nos impede de investigar de que maneira cada elemento da interação interfere nos processos de co-construção de sentidos. Por isso, fazemos um contraponto com Paveau (2017) e propomos considerar o suporte como elemento que, por interferir nos modos de construir sentidos em contexto digital, como veremos a seguir, merece um espaço na investigação das produções textuais nativas.

Discutir o fenômeno da interação exige que discutamos cada um dos elementos tecnolinguageiros que interferem na configuração desse fenômeno, de modo que, assim, sejamos coerentes com nossos objetivos de pesquisa. Defendemos, porém, que esses fatores se integram e se hibridizam: o caráter humano e o fator linguageiro precisam ser considerados juntos nas práticas textuais em contexto digital. Compreendemos, portanto, que o suporte assume importância nesse processo, interferindo nos modos de interagir, tanto pela possibilidade que promove para cliques e toques na tela quanto pelas suas próprias dimensões estruturais/físicas, que, como veremos, envolvem uma organização particular dos compósitos de gêneros e implicam níveis diferentes de interatividade para a interação.

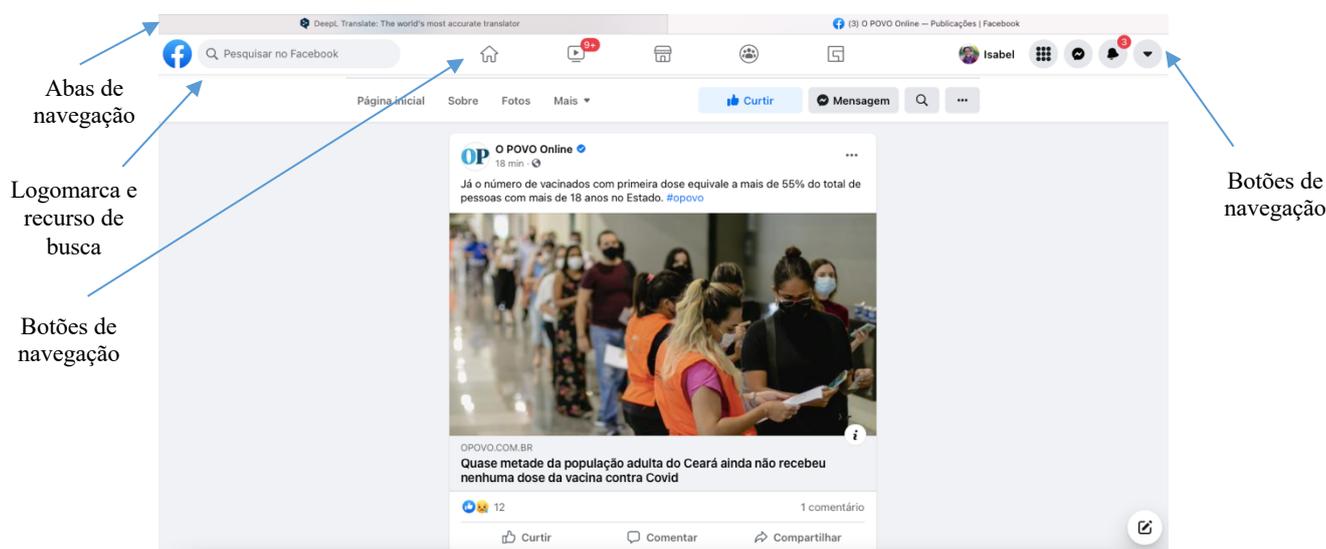
As novas formas de interação em contexto digital configuram-se também de novos suportes. Essas mudanças convocam estudos que descrevam e busquem dar conta de como esses elementos tecnolinguageiros se caracterizam e como eles interferem na construção de sentidos dos textos. Enquanto os suportes pré-digitais são construídos visando mais atenção e foco dos interlocutores, os suportes que configuram interações em contexto digital concedem aparatos materiais que possibilitam a deslinearização dos textos que circulam nesse contexto. Suportes mais modernos, como, por exemplo, os chamados relógios inteligentes, proporcionam acesso rápido às redes sociais e a outras mídias, impondo altos níveis de sincronicidade e de controle

et l'ordre langagier de l'autre. Mais dans les univers discursifs numériques, il n'existe qu'un ordre, le technodiscursif, au sein duquel le techno- et le -discursif sont co-intégrés, sont également contributeurs à la production technodiscursive et doivent donc être analysés comme tel" (PAVEAU, 2017, p. 132).

do conteúdo da interação.

A seguir, analisamos algumas possibilidades de interação com os suportes computador, *smartphone* e tablete, envolvendo mídias *Facebook* e *Instagram*. Com esse objetivo, realizamos cópias de tela diretamente no suporte em questão para que pudéssemos perceber de que maneira a organização dos conteúdos na tela interferiam na interação. Começamos com uma interação com o suporte computador:

Exemplo 26 – Interação com o suporte computador



Fonte: cópia de tela de página do *Facebook* do jornal *O Povo*.

Esse exemplo ilustra como os conteúdos e os recursos da mídia estão dispostos são dispostos na interação com o computador. Ao acessar a *webnotícia* “Quase metade da população adulta do Ceará ainda não recebeu nenhuma dose da vacina contra Covid” na página do *Facebook* do jornal *O Povo*, é possível visualizar as abas de navegação acessadas pelo interlocutor (no topo da cópia de tela): a primeira interação é com um site de tradução chamado “DeepL Translate”; a segunda interação ocorre com a mídia *Facebook*. Esse suporte contribui para que o interlocutor alterne de uma interação para outra (por meio de um clique – no suporte utilizado para esta análise, esse gesto tecnolinguageiro foi realizado utilizando *mouse* integrado ao computador), num processo de construção de sentidos paralelo e deslinear.

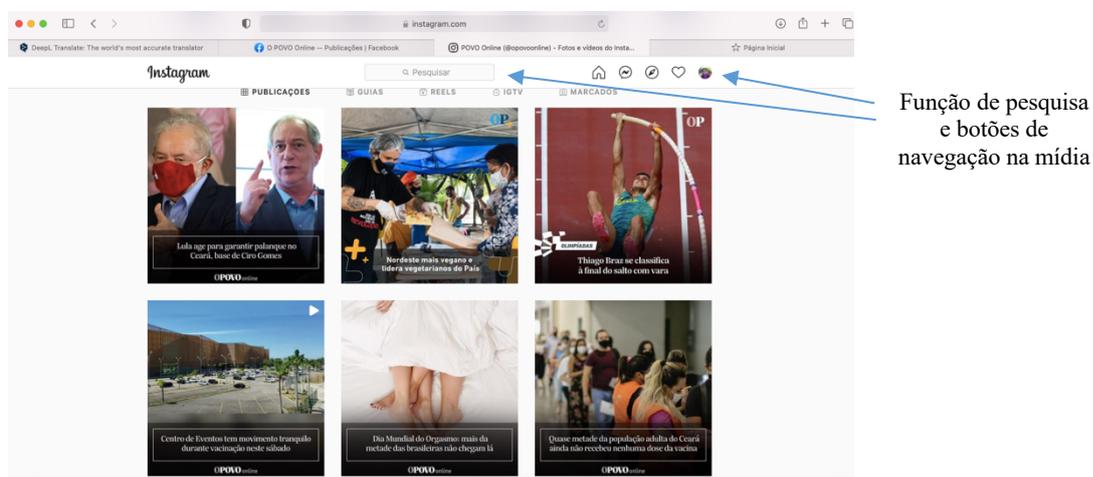
Em relação à interação que ocorre com a mídia *Facebook* (destacada na cópia de tela), vemos que, à esquerda, há a logomarca dessa mídia, além de recurso de busca (“Pesquisar no Facebook”); ao centro, identificamos botões que permitem ao interlocutor retornar à página principal, visualizar vídeos selecionados por algoritmos da mídia (essa seleção, como já

mencionamos, é realizada com base nas ações do interlocutor), acessar anúncios de vendas de produtos de interesse do interlocutor, acompanhar postagens mais recentes das páginas que o interlocutor segue e acessar jogos on-line.

Além disso, mais à direita na parte superior da cópia de tela, visualizamos botões de acesso à página principal do interlocutor, às configurações da conta, à mídia *Messenger*, às notificações mais recentes realizadas na conta do interlocutor (como curtidas e comentários em postagens), e um botão de acesso a outras ferramentas, como “Dar feedback” (função que permite entrar em contato com funcionários do *Facebook* para compartilhar sugestões de melhoria para a mídia), “Configurações e privacidade”, “Ajuda e suporte”, “Exibição e acessibilidade” (recurso que permite alterar a aparência da tela, reduzindo, por exemplo, a luminosidade e o brilho) e “Sair”.

Vejam os conteúdos e os recursos da mídia são organizados quando a interação com a mídia *Instagram* acontece a partir da interferência do computador:

Exemplo 27 – Interação com o computador, com destaque para a organização dos conteúdos na página inicial do perfil do jornal *O Povo*

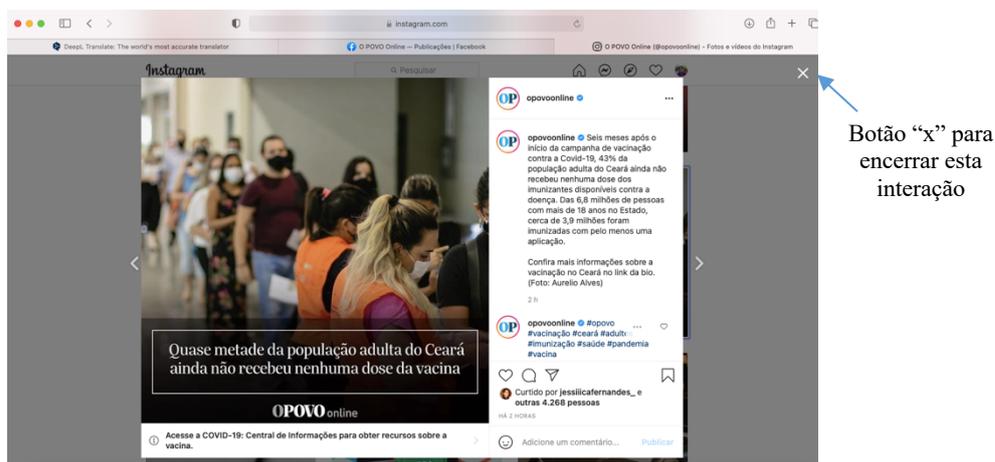


Fonte: cópia de tela de Instagram do jornal *O Povo*

Ao acessar o perfil do jornal *O Povo* no *Instagram*, além da função de pesquisa e dos botões de navegação na mídia, visualizamos um compósito de gêneros que apresenta as *webnotícias* mais recentes publicadas pelo jornal. Esses textos podem ser acessados por meio de clique em uma das imagens estáticas (acompanhadas de uma manchete) – gesto que permite ao interlocutor iniciar uma interação com um novo compósito de gêneros (desta vez, relacionado à *webnotícia* – texto-fonte - selecionada). Na interação com o computador,

visualizamos o compósito de gêneros no centro da tela (*webnotícia*, reações e comentários) e espaços vazios nas margens esquerda e direita:

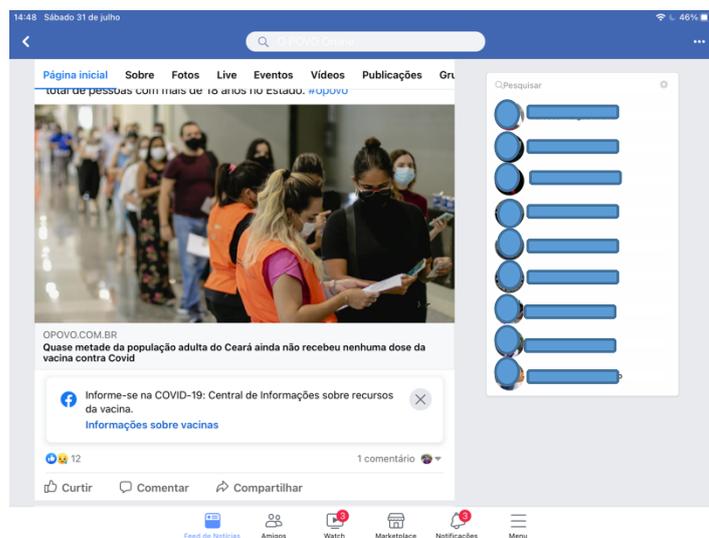
Exemplo 28 – Interação com o computador, com destaque para a organização dos conteúdos que envolvem uma *webnotícia*



Fonte: cópia de tela de página do *Instagram* do jornal *O Povo*

Diferentemente da interação que ocorre com esse suporte e o *Facebook*, com o *Instagram* o interlocutor é visualmente estimulado a se concentrar na interação com a *webnotícia* e com os comentários vinculados a ela. Para realizar outras interações, o interlocutor precisa clicar no botão “x”, localizado no canto superior direito, para, assim, fechar essa página e escolher outras opções de interação.

Vejamos outras possibilidades de interação, desta feita com o suporte tablete e o *Facebook*:

Exemplo 29 – Interação com o suporte tablete e a mídia *Facebook*

Fonte: cópia de tela de página do *Facebook* do jornal *O Povo*.

Vejam os gêneros e os recursos da mídia organizados na interação com o tablete. Nesse exemplo, visualizamos a *webnotícia*, as reações, os comentários e o botão de compartilhar localizados mais à esquerda, ocupando a maior parte da tela. À direita da tela, o interlocutor tem acesso rápido aos perfis com os quais conversou mais recentemente via *Messenger*. A tela *touchscreen*⁷⁶ do tablete implica gestos tecnolinguageiros que possibilitam ao interlocutor visualizar as informações com rapidez. Os botões localizados acima da *webnotícia* apresentam variação em relação à visualização que vimos com o computador. Nesse caso, a interação possibilita acesso à página inicial do jornal e às informações sobre este, além de dar acesso a fotos, *lives*, eventos, vídeos e publicações dessa mídia.

Essa análise nos permite observar que as diferenças principais entre os modos de interagir com o computador e com o tablete dizem respeito ao tipo de recurso disponível, ao modo como esses recursos se organizam e à maneira como os gêneros estão visualmente organizados na tela. Além disso, em função do tipo de suporte envolvido na interação, os gestos tecnolinguageiros podem se diferenciar (com o computador, utiliza-se o mouse; no tablete e no smartphone, o dedo ou a caneta *touch* participam da ação de clicagem). Outro aspecto interessante é que a organização dos gêneros em cada suporte cumpre funções argumentativas

⁷⁶ A tela sensível ao toque (*touchscreen*) detecta a pressão e a presença de toques (com o dedo ou com uma caneta específica para esses usos) dentro da área de exibição da tela. As expressões “*touch*” e “*touchscreen*” utilizadas neste trabalho se referem a esse tipo de tecnologia, que dispensa o uso de mouses e teclados para realizar a navegação nas mídias.

diferentes, instigando o interlocutor a participar de interações distintas, mesmo quando o texto-fonte é o mesmo.

Nas interações com o tablete, destacamos ainda outras formas de disposição dos recursos e dos gêneros tendo em vista a posição do suporte:

Exemplo 30 – Interação com o suporte tablete, com destaque para a visualização da tela em posição vertical



Fonte: cópia de tela de página do *Facebook* do jornal *O Povo*

O exemplo que discutimos anteriormente, apresentou uma interação com o tablete na posição horizontal. Na posição vertical, observamos que há uma nova organização dos gêneros, embora os botões de acesso a informações sobre a página se mantenham os mesmos. Se orientado na posição vertical, a disposição das informações na tela do tablete dá maior foco para o compósito de gêneros em torno da *webnotícia*. Nessa situação, outros recursos da mídia desaparecem, como o espaço de interação com os outros perfis seguidos pelo interlocutor.

Essa diferença de disposição visual dos gêneros e dos recursos da mídia, porém, não foi observada nas interações com o tablete e a mídia *Instagram*. Nessas interações, mesmo que o interlocutor gire o suporte para a vertical ou para a horizontal, a organização dos conteúdos na tela não se altera:

Exemplo 31 - Interação com o suporte tablete e a mídia *Instagram*, com destaque para a visualização da tela em posição vertical



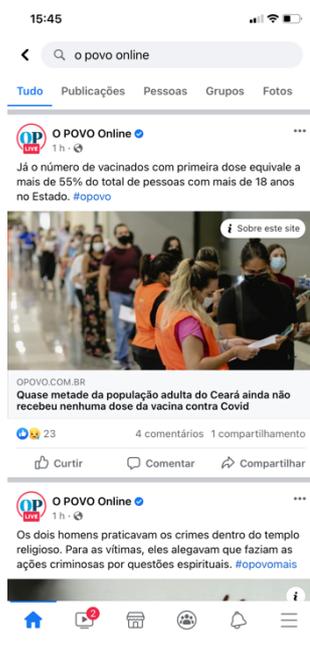
Fonte: cópia de tela de página do *Instagram* do jornal *O Povo*.

Na interação com o *Facebook*, há uma diferença de organização dos gêneros e dos recursos quando o suporte tablete é orientado para a posição horizontal ou vertical. Por sua vez, na interação com o *Instagram*, as possibilidades de interação se mantiveram semelhantes em ambas as posições. Como mencionamos na seção de metodologia, o tamanho da tela interfere no modo como os conteúdos são organizados e, por isso, cada interação precisará ser observada tendo em vista o tipo de suporte específico que está participando do processo de construção de sentidos.

O tamanho da tela dos suportes impõe, por exemplo, que a interação se configure com letras e imagens maiores, além de, em algumas situações, proporcionar acesso mais rápido aos recursos da mídia (como, por exemplo, a facilidade para encontrar os botões de configurações e o espaço de bate-papo – possibilitado no acesso à mídia *Messenger*) e facilitar alguns gestos tecnolinguageiros, como aqueles proporcionados com as telas de tecnologia *touchscreen*.

Vejamos a seguir como se organizam os gêneros e os recursos em uma interação com o suporte *smartphone*:

Exemplo 32 - Interação com o suporte *smartphone* e a mídia *Facebook*



Fonte: cópia de tela de página do *Facebook* do jornal *O Povo*

Diferentemente da interação com o suporte tablete, a interação com o *smartphone* e a mídia *Facebook* não permitiu a orientação da tela na posição horizontal. Nesse exemplo, visualizamos a *webnotícia*, os comentários, os contadores de curtidas, comentários e compartilhamentos, além dos botões de curtir, comentar e compartilhar, apresentados no centro da tela. Na parte superior da tela, encontramos a ferramenta de busca e os botões relacionados a esse recurso, como “Tudo” (permite visualizar todas as publicações do jornal), “Publicações” (permite ter acesso rápido às publicações mais recentes), “Pessoas” (destaca os perfis que seguem a página do jornal), “Grupos” (elencam uma lista de grupos escolhidos pelos algoritmos da mídia), “Fotos” (dá acesso às fotos mais recentes publicadas pelo jornal), “Vídeos” (dá acesso aos vídeos mais recentes publicadas pelo jornal), entre outros botões, como “Páginas”, “Locais” e “Eventos”, que podem ser visualizados quando o interlocutor arrasta a tela para a esquerda.

Como buscamos evidenciar, o tipo de suporte envolvido na interação permitirá modos distintos de organização dos gêneros e dos recursos da mídia. Os sentidos que se pode construir com o computador podem ser influenciados, como vimos, pelo tamanho da tela, que impõe uma visualização mais ampla de alguns recursos semióticos, além de permitir a visualização de um compósito maior de gêneros e de botões da mídia. Com o tablete, a interação pode sofrer interferência do posicionamento do suporte, se na vertical ou na horizontal, modificando a disposição do compósito de gêneros que aparecem na tela, permitindo diferentes

possibilidades de leitura e, em algumas situações, deixando determinadas ferramentas da mídia mais acessíveis em relação a outras, como vimos em relação ao acesso à mídia *Messenger*. Por sua vez, a interação que se configura com o suporte *smartphone*, cuja tela, nesse caso, é menor que a dos outros suportes analisados, implica gestos tecnolinguageiros mais rápidos, proporcionados pelo arrastar do polegar ou do indicador na tela, além de dar ênfase a aspectos distintos da interação, proporcionando distintas organizações para os gêneros.

Como mencionam Pignier e Drouillat (2008), o suporte engaja uma interação que envolve não só o visual (olhar para a tela), mas também o sensorio-motor, pois o interlocutor constrói a interação com o corpo (inclinando-o para a tela), o que nos ajuda a confirmar o caráter híbrido (pois envolve matéria humana e matéria linguageira) dessas interações. Como veremos a seguir, as possibilidades de interação se complexificam quando observamos outros fatores tecnolinguageiros, como os níveis de interação. Na próxima subseção, refletimos sobre o que o controle do conteúdo, o caráter dialogal e a sincronicidade – níveis de observação da interatividade – permitem em termos de interação.

4.2.3 A interatividade: controle do conteúdo, caráter dialogal e sincronicidade

Neste subtópico, temos o objetivo principal de discutir a noção de interatividade e apontar possibilidades de observação da coerência em contexto digital tendo em vista suas variáveis. Nesse sentido, ampliaremos a discussão apresentada no capítulo 2 em torno da noção de interatividade apresentando exemplos que possam ilustrar de que modo o caráter dialogal, o controle do conteúdo e a sincronicidade se revelam em algumas interações em contexto digital.

Como vimos no capítulo 2, embora a noção de interatividade seja amplamente difundida nas Ciências da Comunicação, há pouco consenso entre os autores em torno de sua definição. Para refletir de modo mais amplo sobre o conceito de interatividade, convocamos algumas reflexões empreendidas em Lupo (2018). O estudo de Lupo (2018)⁷⁷ investigou a relação entre interatividade, arquitetura, museografia e museologia com a finalidade de perceber as relações entre concepção e recepção do espaço expositivo contemporâneo. A autora investigou dois museus interativos brasileiros (o *Museu do Futebol*, localizado em São Paulo,

⁷⁷ O trabalho de Bianca Manzon Lupo (2018) se insere na área de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Discutimos essa pesquisa durante participação na disciplina “Ciberespaço, mídia e interação” (no curso de mestrado em Comunicação da Universidade Nova de Lisboa). Na ocasião, refletimos sobre os conceitos de interatividade e interação numa perspectiva transdisciplinar, o que contribuiu vivamente para as discussões desta tese.

e o *Museu do Amanhã*, situado no Rio de Janeiro), com o objetivo de aprofundar a compreensão em torno do campo da museografia interativa no Brasil e suas implicações no projeto arquitetônico desses espaços. Para o âmbito desta pesquisa, o que nos interessa no trabalho de Lupo é sua reflexão sobre a interatividade com os chamados museus interativos. Acreditamos que o trabalho de Lupo amplia nosso entendimento sobre o conceito de interatividade e suas variáveis, não só porque apresenta o termo com base na visão de diferentes pesquisadores, mas também porque discute possibilidades de interação no contexto dos museus interativos.

De acordo com os estudos apresentados pela autora, quando a noção de interatividade entrou em voga, sobretudo nos anos 1960, havia uma forte tendência tecnicista em torno do termo, de modo que a máquina se sobreponha em relação ao homem. Segundo Lupo (2018), foram os trabalhos de Lèvy (2010) que trouxeram novamente o humano para o centro do debate em torno da noção de interatividade:

O termo “interatividade” em geral ressalva a participação ativa do beneficiário de uma transação da informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor da informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho (LÈVY, 2010, p. 81 *apud* LUPO, 2018, p. 34).

Lèvy (2010) busca ultrapassar uma abordagem tecnicista de interatividade e assumir uma postura humanista, por meio da qual compreende a interatividade como uma ferramenta que possibilita certas atividades humanas e que se constitui, portanto, como produto de demandas sociais e culturais. Em nossa tese, como temos enfatizado, preferimos entender os fatores tecnolinguageiros da interação em uma perspectiva integrada, de modo que não haja sobreposição do humano sobre a máquina nem da máquina sobre o humano, mas que a interatividade seja compreendida a partir de uma noção de hibridismo entre esses dois elementos.

De acordo com as pesquisas apresentadas em Lupo (2018), a interatividade tem relação com o controle e a visualização do comportamento de aparelhos e maquinários por parte do interlocutor e com o modo como isso desperta sua curiosidade e proporciona algum tipo de resposta. Em interações que acontecem com museus, Orozco (2002) argumenta que:

Quando o processo além de ser lúdico e divertido se sensorializa, isto é, realiza-se de forma simultânea com a razão e vários sentidos, a aprendizagem resultante é mais profunda e permanente, mais significativa do que quando apenas se emprega a razão e o processo se desenvolve em uma dimensão abstrata (OROZCO, 2002, p. 45 *apud* LUPO, 2018, p. 38).

Orozco (2002) entende a interatividade como sendo uma forma de sugerir o envolvimento do visitante por meio de estímulos corporais, sensoriais, mentais, simbólicos e virtuais, de modo que seja possível alcançar aprendizagem, não só pela razão, mas também por meio da mobilização dos sentidos e dos músculos. De acordo com o pesquisador, a interatividade motiva os visitantes e prende o interesse destes no processo de aprendizagem proporcionados nos museus. A interatividade, segundo o autor, incentiva a percepção de que há sempre mais a ser feito, há sempre novas e diferentes possibilidades de construir sentidos. É a interatividade, portanto, que contribui para que o interlocutor construa autonomamente seu conhecimento, por meio de um tipo de participação que incentiva a ação e o engajamento ativo do participante (LUPO, 2018).

Wagensberg (2006), por sua vez, sugere que a interatividade em museus pode se apresentar de três formas: manual, mental ou culturalmente. Na interatividade manual, o visitante é elemento ativo e usa suas próprias mãos para construir sentido; na interatividade mental, os visitantes são estimulados pela mente, através de formulação de perguntas, solução de problemas, criação de analogias ou percepção de contradições (nesse tipo de interatividade, há sempre a mediação de recursos digitais); por fim, na interatividade cultural, há uma tentativa de criar conexões e identidades entre a exposição, o visitante e a sociedade na qual ele se inscreve. Como vemos, a interatividade se revela em níveis, maiores ou menores em função de inúmeros aspectos característicos da interação.

Outro aspecto defendido em Lupo (2018) é que a interatividade em museus pode apresentar três naturezas. A primeira natureza é a informática/eletrônica, realizada através de monitores, que podem apresentar informações em esquemas conceituais simples (de uso individual), ser programados com sistemas de pergunta-resposta unidirecionais ou desenvolver jogos. A interatividade pode ter também natureza mecânico-manipulativa, e se concretiza a partir de soluções mecânicas, executadas por artefatos de rotação ou de deslizamento. Por último, a interatividade pode ter um caráter humano, quando mediada por animadores ou guias de museus. Para que essas ações se manifestem, é preciso, segundo Lupo (2018), ativar a percepção visual, auditiva ou sinestésica do público, dando aos visitantes um certo grau de liberdade, permitindo, assim, alternativas à rigidez das interações que se dão em museus tradicionais, nos quais o nível de controle do conteúdo (ou de manipulação dos objetos do museu) é mais baixo. Como vemos, a noção de interatividade costuma ser vinculada à ideia de ação e engajamento do interlocutor em sua relação com a máquina.

De acordo com Lupo (2008), a interatividade é o elemento que complexifica a experiência do visitante, permitindo que este entre em contato com novas possibilidades

interpretativas e performativas, de modo a acessar suas múltiplas inteligências (visual, linguística, lógico-matemática, interpessoal, entre outras). De acordo com a autora, a interatividade pode funcionar como estratégia de engajamento intelectual, já que estimula a curiosidade do visitante e demanda aprofundamento reflexivo para além dos limites espaçotemporais do museu:

A adesão do conceito de interatividade ao espaço museológico pode contribuir com o processo de aprendizagem do indivíduo, ao mobilizar o conhecimento e a experiência prévia de cada um, estimula a motivação intrínseca do visitante, o controle do processo de aprendizagem e a possibilidade de aprendizagem cooperativa, a partir de trocas com pequenos grupos e sugerindo ações que envolvem ação e exploração de conteúdos variados (LUPO, 2018, p. 44).

Lupo, ao investigar espaços culturais que se valem de mídias digitais na interação, nos ajuda a ratificar a importância da interatividade como elemento tecnolinguageiro fundamental para a compreensão do fenômeno da interação em contexto digital.

Outros autores apresentam características mais específicas sobre interatividade, como Jensen (1998), que define o termo, conforme discutimos no capítulo 2, como a capacidade potencial que uma mídia teria de permitir que o interlocutor exerça algum nível ou grau de influência/engajamento ativo sobre as trocas dialogais que se dão com o computador. Pignier e Drouillar (2008), por sua vez, compreendem interatividade como sendo animações cinéticas das mídias informatizadas e as capacidades destas de calcular a intervenção do usuário. Como vemos, nos dois casos, a noção de interatividade é compreendida numa relação direta com a mídia, tendo em vista os recursos que esta possibilita para o engajamento ativo dos participantes.

Como já assinalamos, o problema em assumir categoricamente a definição desses autores é continuarmos numa perspectiva logocêntrica, observando interatividade e mídia como fatores que fariam uma “mediação” entre máquina e humano. No âmbito desta tese, não temos como objetivo propor um conceito definitivo para o termo interatividade, mas, a fim de nos mantermos coerentes com os pressupostos desta tese, assumimos interatividade como um aspecto tecnolinguageiro da interação que se refere aos diferentes modos de engajamento ativo entre interlocutores no processo de construção de sentidos, inclusive quando a máquina assume esse papel interlocutivo. No contexto digital on-line, como veremos, esse engajamento assume seus níveis mais altos quando o interlocutor tem controle sobre o conteúdo compartilhado, quando é estimulado a estabelecer trocas dialogais e quando essas trocas acontecem em um curto intervalo de tempo.

Apesar da divergência terminológica em torno das variáveis que compõem a interatividade, vimos no capítulo 2 que há um consenso em torno de três aspectos relacionados a esse fator: i) o controle do conteúdo, ii) o caráter dialógico e iii) a sincronicidade. Embora Jensen (1998) não utilize os mesmos termos para se referir a essas variáveis, é a eles que o autor (e outros, como Kioussis, 2002) se remete quando faz referência i) à questão das possibilidades de modificação que o interlocutor pode realizar sobre o conteúdo lido e/ou produzido com a máquina; ii) à possibilidade de fornecer *feedback*, ou à possibilidade de trocas de turno entre os interlocutores; iii) ao tempo de resposta de um interlocutor a outro(s).

Nesta tese, portanto, assumiremos interatividade como um aspecto tecnolinguageiro da interação que implica executar ações diretas, ativas e síncronas entre interlocutores no processo de construção de sentidos e que se apresenta em níveis, em função do controle do conteúdo, do caráter dialógico e da sincronicidade. Analisamos a seguir de que maneira a interatividade interfere nos modos de interação que ocorrem em alguns contextos digitais.

4.2.3.1 O controle do conteúdo

Observemos inicialmente de que maneira a variável controle do conteúdo se manifesta em interações com a mídia *Whatsapp*. Compreendemos o controle do conteúdo como a variável da interatividade que diz respeito à possibilidade de interlocutores controlarem ou reagirem de alguma forma aos textos que circulam em contexto digital, seja editando-o, excluindo-o ou compartilhando-o. Em interações com o *Whatsapp*, os interlocutores podem enviar mensagens escritas, orais, sonoras ou imagéticas e editá-las ou até apagá-las em função de seus propósitos, evidenciando, assim, alto nível de controle do conteúdo.

Vejamos de que maneira o controle do conteúdo interfere na interação a seguir:

Exemplo 33 – Controle do conteúdo no *Whatsapp*



Fonte: cópia de tela no Whatsapp da autora.

Em interações com a mídia *Whatsapp*, uma das formas de controle do conteúdo é por meio da função “Apagar”, que contribui para que os interlocutores editarem ou excluam determinados conteúdos postados. No exemplo anterior, observamos trocas dialogais com a presença dos sistemas semióticos escrito e imagético. Esses textos podem ser editados, conforme observamos ao pressionar a tela sobre a seguinte mensagem:

Exemplo 34 – Interação com *Whatsapp* com destaque para recurso de controle do conteúdo



Fonte: cópia de tela no Whatsapp da autora.

No Exemplo 34, a interação se configura com o suporte *smartphone*. Nesse caso, o gesto de controle de conteúdo se dá quando o interlocutor pressiona a tela por alguns instantes sobre a mensagem que se pretende editar ou apagar. Como vemos no exemplo anterior, esse

gesto permite a visualização das ferramentas “Favoritar”, “Responder”, “Encaminhar”, “Copiar”, “Dados” e “Apagar”. As ferramentas “Encaminhar” e “Apagar” contribuem para que o interlocutor controle, de alguma maneira, o conteúdo da mensagem. A função de compartilhar, por exemplo, permite que a mensagem postada por todos os interlocutores seja enviada a outros grupos ou a outros contatos específicos na mídia *Whatsapp*, possibilitando que ela integre novas interações⁷⁸. Essa é uma ação que interfere no modo como a mensagem circula, pois modifica aspectos situacionais da interação, como os propósitos comunicativos do interlocutor. Ao compartilhar determinada mensagem, esta passa a constituir uma nova interação.

O controle do conteúdo também se revela na possibilidade que o interlocutor tem de apagar ou editar mensagens já enviadas aos seus interlocutores. A função “Apagar” possui algumas particularidades que modificam as formas de construir sentidos. Em algumas situações, as mensagens só podem ser apagadas para o locutor, mas continuarão disponíveis para os interlocutores. Nesses casos, o tempo de postagem é determinante, pois a mídia impõe um limite de até 60 minutos para que as mensagens excluídas desapareçam definitivamente não só para o locutor, mas para todos os interlocutores que participam da interação:

Exemplo 35 - Cópia de tela de interação com o *Whatsapp*, com destaque para recurso “Apagar para mim”



Fonte: cópia de tela no *Whatsapp* da autora.

⁷⁸ A função de cópia de tela, inclusive, permitida por alguns suportes digitais, pode ser considerada uma forma de controle de conteúdo, na medida em que dá ao interlocutor a possibilidade de compartilhar determinados conteúdos com outros interlocutores em outros espaços de interação, aumentando, assim, os níveis de interatividade da interação em ambiente digital.

Esse exemplo evidencia o momento em que o interlocutor decide apagar uma mensagem. Como as mensagens enviadas já foram lidas pelos interlocutores há mais de 60 minutos, somente a opção “Apagar para mim” aparece disponível. Desse modo, os níveis de interatividade diminuem, pois o controle do conteúdo também é reduzido. A opção “Apagar para mim” confirma, nesse exemplo, que a mensagem será excluída para o locutor, mas continuará visível para seus interlocutores.

Como vemos, as funções da mídia interferem nos níveis de controle de conteúdo e, portanto, nos modos de construir sentidos da interação. A função “Apagar” contribui para que os interlocutores interfiram no conteúdo compartilhado e possam reorganizar suas mensagens em função de seus propósitos ou em função de alguma circunstância do contexto que tenha gerado, por exemplo, algum tipo de constrangimento ou arrependimento com a postagem de determinados conteúdos e, em consequência disso, o desejo de apagá-las.

Em interações com a mídia *Facebook*, o controle do conteúdo se revela, por exemplo, com as ferramentas que impedem que interlocutores deixem comentários em determinadas postagens:

Exemplo 36 – Controle do conteúdo e ferramenta para impedir comentários no *Facebook*



Fonte: cópia de tela no *Facebook* da autora.

Nessa interação com o *Facebook*, os comentários foram desativados (observemos a mensagem “Você desativou os comentários desta publicação”, localizada na parte inferior da cópia de tela). Como vemos, o locutor fez uma postagem na página “Alguém conhece alguém” solicitando orientações sobre como proceder diante de um problema com uma empresa telefônica que estava quebrando calçada sem pedir autorização. Nessa interação, observamos 147 reações e dezenas de comentários, o que pode ter sido suficiente para que o locutor esclarecesse suas dúvidas e desativasse a opção de comentar sobre o texto-fonte. Ao limitar o acesso ao espaço dos comentários, o interlocutor, por um lado, diminui os níveis de troca dialogal e, por outro, aumenta a variável de controle do conteúdo da interação.

Vejam como se revela o controle do conteúdo em interações com filmes interativos⁷⁹. Segundo Rieffel (2005), cada mídia atua fidelizando o leitor por um tom particular, por um modo singular de construir narrativas. Acreditamos que essa fidelização pode revelar a intenção do locutor de fornecer à interação um nível maior de controle do conteúdo, engajando ativamente o interlocutor através da mídia e de seus recursos.

A título de exemplificação, observemos o exemplo a seguir:

Exemplo 37 - Cena na qual aparecem opções para que o interlocutor escolha sequência do filme



Fonte: Cópia de tela feita em vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=KumfzQn294s>

Esse exemplo apresenta um dos trechos do filme interativo “Você Radical – Safári”, exibido pela mídia Netflix, no qual o interlocutor é convidado a selecionar uma opção, através de um clique (com o mouse – se o suporte for o computador; ou com o controle remoto – se o suporte for a televisão), entre “Escalar”, “Nadar” e “Remar” e, assim, decidir o que o

⁷⁹ Os filmes interativos impõem aos espectadores escolhas que devem ser feitas ao longo da história, causando algumas transformações na narrativa, incluindo finais alternativos. O objetivo dessas produções é gerar um efeito de protagonismo do espectador em relação às histórias assistidas.

personagem da narrativa deve fazer para salvar o animal que está do outro lado do rochedo. Embora limitado a algumas opções previamente elaboradas com a mídia, o interlocutor faz escolhas que demonstram maiores níveis de controle do conteúdo e revela, portanto, maiores níveis de interatividade na interação, visto que o interlocutor participa da construção dos sentidos do texto no gênero filme interativo. Observar a construção de sentidos que se dá numa interação como esta passa necessariamente pela consideração desse fenômeno sob uma perspectiva pós-dualista, que integre elementos numa visão integral entre máquina e humano. Como vemos, é por meio de gestos tecnolinguageiros, realizados pelo interlocutor com base nas opções disponibilizadas na mídia, que a narrativa se desenvolve e os sentidos se processam.

Outro aspecto interessante do controle do conteúdo diz respeito às possibilidades de lincagens hipertextuais. Lobo (2009), ao definir o fenômeno da hipertextualidade, relaciona esse conceito à noção de interatividade, mencionando que as possibilidades de escolha a serem executadas pelo interlocutor por meio dos *hiperlinks* geram engajamento mais ativo, aumentando, assim, o nível de interatividade da interação. A presença de *hiperlinks* possibilita ao leitor a escolha entre continuar sua leitura linearmente ou clicar nas tecnopalavras e se deixar endereçar a um outro texto. Nesse sentido, estamos diante de um processo de escritura, pois a interação é projetada para que o interlocutor escreva enquanto lê, num processo de fusão entre leitura, escrita e dispositivos técnicos – aspecto característico do contexto digital on-line (PAVEAU, 2017, p. 218).

Como vimos, o controle do conteúdo é a variável da interatividade que possibilita ao interlocutor tomar determinadas decisões de modo ativo, controlando, em menor ou maior grau, o conteúdo dos textos que circulam em contexto digital. Em função da mídia envolvida e de seus recursos, a interação apresentará níveis distintos de controle do conteúdo e, conseqüentemente, de interatividade ou engajamento ativo dos interlocutores.

4.2.3.2 O caráter dialogal

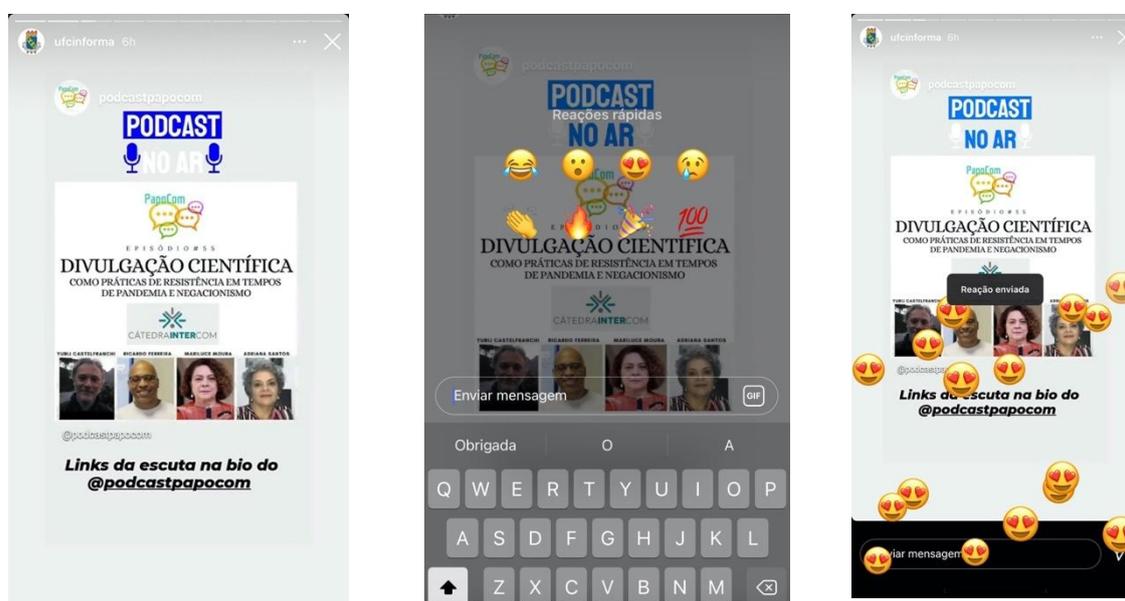
Observemos a seguir outro aspecto da interatividade que, neste caso, se relaciona ao caráter dialogal da interação. Neste trabalho, consideramos o caráter dialogal como a possibilidade que os interlocutores têm de fornecer respostas entre si, estabelecendo trocas dialogais. Esse aspecto diz respeito, portanto, à possibilidade que os interlocutores podem ter de realizarem trocas de turno nas interações no contexto digital.

Esse aspecto da interatividade guarda relação com o que, em Muniz-Lima e Custódio-Filho (2020) chamamos de “gestão das vozes”. Em uma reflexão ainda inicial sobre

construir sentidos⁸⁰, permitindo que os interlocutores expressem opiniões favoráveis ao posicionamento político defendido pelo perfil @midianinja (que se apresenta como progressista e antibolsonarista) (“Um Brasil com vacinas, comida na mesa e sem Miliciano na presidência”!, “sem genossida” (sic), “E sem ladrão tmb” (sic)) e também opiniões contrárias, que podem expressar discordância com o que foi dito pelos interlocutores ou com o posicionamento político assumido por esse perfil (“partido do psol 🤔🤔🤔🤔🤔🤔 desconfie”, “Um Brasil sem lula e Bolsonaro”).

O espaço dos comentários tem sido muito utilizado nas mídias para permitir altos níveis de engajamento e, em consequência, aumentar o grau de interatividade da interação. Nessas interações, os interlocutores compartilham opiniões sobre o conteúdo compartilhado e podem trocar mensagens tanto com o perfil @midianinja quanto com os seus seguidores/interlocutores. Esse engajamento pode se revelar não só pelos comentários, mas também pelas “curtidas” (o gesto de clique no símbolo de um coração, à direita dos comentários, indica que determinado interlocutor se sentiu, de alguma maneira, influenciado pela mensagem). Essas reações também são muito comuns nas interações que acontecem com o *story* do *Instagram*:

Exemplo 39 – O caráter dialogal nas reações em *story* do *Instagram*



Fonte: cópia de tela no *Instagram* @ufcinforma.

⁸⁰ Redes sociais, como o *Instagram*, possuem diretrizes e regras para o envio de publicações, que orientam evitar postagens com conteúdo que intimide ou assedie outras pessoas. A mídia proíbe também conteúdos sobre nudez, terrorismo e *bullying*. Na prática, essas diretrizes nem sempre conseguem evitar que as discussões extrapolem o âmbito democrático e saudável e instaurem interações violentas.

Nesse exemplo, visualizamos três cópias de tela de uma interação com o *story* do Instagram @ufcinforma⁸¹. Na primeira cópia de tela apresentada nesse exemplo, visualizamos uma postagem que anuncia um *podcast* sobre divulgação científica como práticas de resistência em tempos de pandemia e negacionismo. O caráter dialogal pode ser observado a partir da segunda cópia de tela apresentada nesse exemplo, na qual visualizamos uma sequência de *emojis* (“Reações rápidas”), que impõem ao interlocutor que reaja de alguma maneira ao texto compartilhado pela @ufcinforma neste *story*. A terceira cópia de tela apresenta a escolha do interlocutor pela reação rápida “❤️”, *emoji* que, entre outras possibilidades de sentido, pode demonstrar aprovação em relação ao que foi compartilhado nesse *story*.

O caráter dialogal pode ser estabelecido de diferentes maneiras em função do tipo de mídia envolvido na interação. Em interações com a mídia *Whatsapp*, o caráter dialogal pode se manifestar no uso de diferentes recursos semióticos:

Exemplo 40 – O caráter dialogal e o sistema semiótico oral em interações com o *Whatsapp*



Fonte: cópia de tela de conversa no *Whatsapp* da autora.

⁸¹ Nossa opção em apresentar uma sequência de três imagens neste exemplo busca gerar uma compreensão mais clara de como se dá o caráter dialogal com a ferramenta “reações”, que, no *story* do *Instagram*, frequentemente se vale do sistema semiótico imagético dinâmico.

A mídia *WhatsApp* e seus recursos contribuem para que os interlocutores estabeleçam trocas dialogais por meio de mensagens de áudio que podem ser reproduzidas ao clicar no botão de início. Esse exemplo apresenta uma interação que foi realizada com os sistemas semióticos escrito e oral, esta identificada na troca de mensagens de áudio. As gravações aparecem em cores diferentes (branco ou verde) com o objetivo de destacar as trocas de turno realizadas na interação (cada cor representa um interlocutor diferente).

Em geral, as mensagens de áudio que permitem que o interlocutor consiga compartilhar informações de modo mais rápido e detalhado (em comparação com o sistema semiótico escrito, que exige digitação), além de serem consideradas atualmente como menos invasivas (do que, por exemplo, uma ligação instantânea), visto que o interlocutor decide em que momento quer ouvir a mensagem de áudio. Nesse caso, podemos observar como as variáveis de controle do conteúdo e do caráter dialogal se relacionam, aumentando os níveis de interatividade da interação, na medida em que engajam ativamente os interlocutores nos processos de construção de sentidos.

4.2.3.3 A sincronicidade

Vejamos agora como a sincronicidade se manifesta em contexto digital e que possibilidades de interação ela proporciona. Esse aspecto da interatividade diz respeito ao tempo de resposta fornecido pelos interlocutores em uma interação, demonstrando maior ou menor nível de engajamento ativo. O tempo de resposta tem se revelado um fator de destaque na era do rápido compartilhamento de informações que a *web 2.0* proporciona, sendo assim, quanto menor esse tempo mais interatividade uma interação manifesta. Conforme destaca Monteiro (2007), no contexto digital, todas as informações são disponibilizadas instantaneamente, em um tempo representado pelo “agora”, pela “imediatez”: “As figuras do tempo são representadas por pontos e segmentos, pela velocidade pura, sem horizonte” (MONTEIRO, p. 2007, p. 6).

Em mídias como o *Whatsapp*, a questão da sincronicidade tem um papel de destaque. Essa mídia, inclusive, apresenta os horários em que as mensagens foram compartilhadas, de modo que os interlocutores podem verificar a velocidade do tempo de resposta:

Exemplo 41 – O nível de sincronicidade em interações com a mídia *WhatsApp*



Fonte: cópia de tela no *Whatsapp* da autora.

Nesse exemplo, vemos que os níveis de sincronicidade variam ao longo da interação conforme revelam os horários das postagens, respectivamente: 11:50; 11:52; 11:53; 11:53; 11:53; 11:57; 12:06. Algumas mensagens são trocadas no mesmo minuto, outras com uma diferença temporal mais espaçada. Essas interações se configuram por um conjunto de fatores diferentes daqueles que se realizam em conversações face a face, em que “sinais de feedback demonstram interesse e atenção dos ouvintes pela fala em andamento” (HILGERT, 2001, p. 29). Em interações com o *Whatsapp*, por outro lado, tempos muito longos de resposta à determinada mensagem podem ser compreendidos, como a demonstração de desinteresse ou desprezo pelo assunto ou pelo interlocutor, embora não o sejam necessariamente. A observação do tempo de resposta fornecido pelos interlocutores em interações como essa pode dar indícios de que um determinado texto foi considerado ou não relevante para determinado público.

Vejamos a seguir que interferências a sincronicidade pode exercer em interações com a mídia *Instagram*. Realizamos, no mesmo espaço temporal, duas cópias de tela em postagens feitas pelo perfil @opovoonline no *Instagram* e observamos a relação entre o tempo de postagem e o número de comentários realizados pelos interlocutores:

Exemplo 42 – O nível de sincronicidade em interações com o perfil @opovoonline

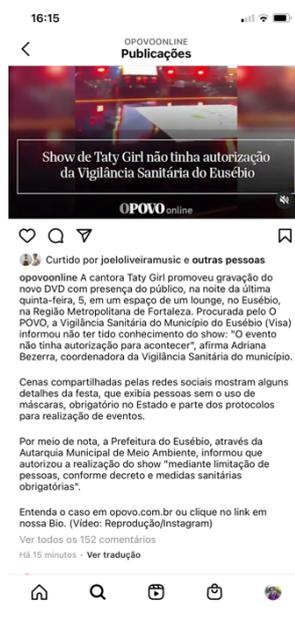


Indicação do tempo decorrido desde a realização da postagem

Fonte: Instagram @opovoonline

Nessa interação, a *webnotícia* “Covid: Fortaleza vacina pessoas de 23 e 24 anos, nascidas em 1997, a partir de domingo” havia sido postada “Há 10 minutos” (conforme indica mensagem na parte inferior da cópia de tela). Nesse exemplo, visualizamos um compósito de gêneros cujo texto-base (uma *webnotícia* sobre faixa etária envolvida na vacinação em Fortaleza no domingo, 8 de agosto de 2021) gerou, até o momento em que a cópia de tela foi realizada, 97 comentários. O que uma postagem que, em 10 minutos de exibição, apresentou 97 comentários pode revelar sobre essa interação? Reflitamos sobre essa pergunta observando este outro exemplo:

Exemplo 43 – O nível de sincronicidade em interações no @opovoonline



Fonte: Instagram @opovoonline

Nessa outra interação, visualizamos uma *webnotícia*, cuja manchete anuncia: “Show de Taty Girl não tinha autorização da Vigilância Sanitária do Eusébio”. No momento de cópia da tela, a interação havia iniciado “há 15 minutos” e gerado 152 comentários. Em nossa análise, observamos que essas foram as postagens que apresentaram mais reações no dia 6 de agosto de 2021, durante o momento em que fizemos a cópia de tela. A relação entre tempo de postagem e tempo/quantidade de resposta pode revelar o grau de relevância do assunto para uma determinada comunidade (o público alvo que acompanha as postagens desse perfil), mas pode também revelar a atuação dos algoritmos, que podem ter sido programados para exibir essas duas postagens com mais frequência que outras, fazendo com que os interlocutores fossem levados a um maior engajamento nessas interações.

Esse conjunto de fatores (controle do conteúdo, caráter dialogal, sincronicidade) da interatividade, como vimos, proporciona diferentes modos de interagir, ajudando-nos a compreender os níveis de engajamento ativo do interlocutor no processo de construção de sentidos. Como vimos, os recursos da mídia atuam diretamente na relação com os níveis de interatividade, permitindo, por exemplo, que conteúdos sejam editados ou que comentários sejam limitados. Em Gonçalves e Muniz-Lima (2021), as autoras discutem a relação entre os níveis de interatividade e o tipo de suporte, evidenciando algumas possibilidades de construir sentidos na relação entre esses fatores. As autoras destacam, por exemplo, que a troca dialogal por meio das reações no *story* do *Instagram* se limita a interações com o suporte *smartphone*,

estando impossibilitada, até o momento em que a pesquisa foi feita, nas interações com outros suportes, como o computador e o tablete.

Na próxima subseção, analisamos algumas possibilidades de observação da coerência em contexto digital tendo em vista os sistemas semióticos escrito, oral, imagético, gestual e sonoro. Para isso, refletimos sobre alguns conceitos em torno dos sistemas semióticos mencionados com base em estudos da LT e de outras áreas que se voltam para a abordagem da multimodalidade. É em paralelo a essa reflexão que observamos de que maneira esses sistemas semióticos interferem no modo como construímos sentidos em contexto digital.

4.2.4 Os sistemas semióticos

Dentre os fatores tecnolinguageiros que interferem na configuração da interação em contexto digital, os sistemas semióticos são largamente investigados no âmbito das Ciências da Linguagem. Conforme mencionam Custódio Filho e Hissa (2018), pesquisas sobre a multimodalidade dos textos, embora bastante antigas em outras áreas, ainda são relativamente recentes na LT e enfocam, em geral, a caracterização dos gêneros em diversos contextos, inclusive no contexto digital. Nessas investigações, a LT tem feito uma interdisciplinaridade focada com categorias da Gramática do Design Visual (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006) e da matriz da linguagem visual (SANTAELLA, 2005; SANTAELLA & NÖRTH, 2008), a fim de observar a complexidade do objeto texto considerando a multiplicidade de sistemas semióticos, sobretudo a imagética.

O trabalho de Silva (2020), por exemplo, analisou a construção dos referentes em textos verbo-imagéticos, evidenciando e caracterizando os elementos que contribuem para a (re)construção e para a recategorização de referentes. Sales (2017), por sua vez, analisou alguns processos referenciais em textos compostos por linguagem verbal e não verbal, especificamente envolvendo o gênero charge. A autora constatou, entre outros aspectos, que o sistema semiótico imagético tem um papel preponderante nas recategorizações, no apontamento para o *ethos* afetivo e para a evidência do caráter argumentativo desses textos⁸².

A nosso ver, essa é uma tendência produtiva para os estudos da LT, sobretudo quando observado o fenômeno da interação em contexto digital e principalmente se

⁸² No grupo de pesquisa Prottexto, outros trabalhos, como os de Lima (2009), Custódio-Filho (2011) e Nascimento (2014) buscaram investigar a construção referencial em interações nas quais estavam envolvidos diferentes sistemas semióticos. A interferência dessa variedade de sistemas semióticos também tem sido considerada em pesquisas em andamento, como a tese de Mayara Martins, cujo foco tem sido investigar os mecanismos linguageiros nas manifestações referenciais dêiticas.

considerarmos uma perspectiva pós-dualista, que reconheça o caráter híbrido entre matéria linguageira (e multissemiótica) e matéria tecnológica. No âmbito da Análise do Discurso, Costa e Paveau (2021) publicaram um conjunto de artigos que contribuem com o debate pós-dualista sugerido em Paveau (2017), apresentando discussões interdisciplinares importantes para a reflexão, análise e compreensão dos modos de significação relacionados sobretudo ao estudo do material visual dos textos que circulam em contexto digital on-line:

A relação entre o verbal e o visual impõe, por conseguinte, vários desafios às ciências da linguagem, e, no que diz respeito especificamente à abordagem da imagem digital, a perspectiva do sincretismo semiótico torna-se ainda mais incontornável. Entre texto, imagem fixa, imagem em movimento, som e código, o discurso digital revela a sua natureza compósita (COSTA, PAVEAU, 2021, p. 5790).

Essa natureza compósita dos textos que circulam em contexto digital interfere diretamente no modo como construímos sentidos na interação, permitindo que interlocutores interajam com o verbal, o visual e o sonoro numa “malha híbrida de linguagem” (SANTAELLA, 2014, p. 212), que compreende a relação entre máquina e linguagem. Nossa análise busca apresentar uma contribuição nesse sentido, sob a perspectiva da LT, buscando destacar de que modo os sistemas semióticos contribuem para o processo de construção de sentidos dos textos que circulam em contexto digital. Nos próximos subtópicos, apresentamos, inicialmente, algumas considerações conceituais sobre cada um dos sistemas semióticos, enfatizando a interferência dos sistemas semióticos escrito, oral, imagético, gestual e sonoro no processo de construção de sentidos em contexto digital.

4.2.4.1 O sistema semiótico oral

Como vimos no capítulo 2, Kerbrat-Orecchioni (1990) menciona que as conversações face a face podem ser configuradas por materiais semióticos verbais, paraverbais e não verbais. Segundo a pesquisadora, o material verbal estaria relacionado a aspectos fonológicos, lexicais e morfossintáticos da língua; o material paraverbal, por sua vez, estaria relacionado a questões, como prosódia, entonação, pausas; o material não verbal estaria relacionado ao que a autora considera como sinais corporo-visuais, ligados a uma linguagem corporal, que inclui a postura, os olhares, as mímicas e os gestos, além de aspectos relacionados a características físicas, como estatura, rugas, cicatrizes e outras adicionais, como roupa, maquiagem etc.

Em Kerbrat-Orecchioni (2021), a autora destaca que “parece-nos impossível

separar as habilidades linguísticas e paralinguísticas (prosódia e mimo-gestualidade), já que, pelo menos na comunicação oral, existe uma comunicação ‘multicanal’”, e reitera que “muitos arranjos são possíveis. É assim que às vezes observamos a coocorrência de vários sistemas dentro da estrutura do discurso. Por exemplo: Mensagem linguística + Gesto + Mímica” (p.232). Neste trabalho, evitamos o uso de termos como verbal, não-verbal e paraverbal, utilizados por Kerbrat-Orecchioni (1990), para que evitemos uma abordagem logocêntrica, que opõe linguístico e extralinguístico.

De fato, não só nas interações que se dão face a face com o sistema semiótico oral, mas em todas as interações, o que percebemos, na relação desse fenômeno com o texto, é uma simbiose entre os sistemas semióticos oral, escrito, imagético, gestual e/ou sonoro. A seguir, destacamos como temos concebido cada um desses sistemas de produção de linguagem e apresentamos exemplos da manifestação de cada um deles em algumas interações em contexto digital.

Inicialmente, levantamos algumas discussões sobre a concepção de sistema semiótico oral, convocando reflexões de Sousa (2019). A pesquisadora defende que, embora os recursos gestofaciais e a linguagem corporal sejam imprescindíveis em certas situações comunicativas em que a oralidade está em jogo, “não se pode afirmar que o sistema de GESTUALIDADE ou da FACIALIDADE compõem diretamente o sistema da ORALIDADE, mas é possível conceber sua necessária integração em determinados registros” (p. 66). Em consonância com a proposta da autora, restringimos a compreensão do sistema semiótico oral à presença do canal fônico na veiculação das informações, assumindo a gestualidade como outro sistema semiótico. Conforme temos enfatizado, a apresentação e discussão desses sistemas semióticos em subtópicos distintos se dá por questões metodológicas unicamente, pois entendemos que esses sistemas semióticos se apresentam em associação.

Para Sousa (2019), portanto, embora outros aspectos precisem ser considerados, o canal fônico mostra-se central na consideração do sistema semiótico oral (p. 65). Em Muniz-Lima e Custódio-Filho (2020) apresentamos uma discussão com a qual mantemos concordância:

O sistema semiótico oral é aquele sistema relacionado à presença do canal fônico (canal natural humano vinculado, portanto, ao aparelho fonador) e cuja manifestação pode se dar tanto em situações de interação em presença quanto em ausência. Nas conversações cotidianas e nas aulas tradicionais, por exemplo, o sistema semiótico oral se manifesta em presença físico-espacial dos interlocutores. Por outro lado, reuniões via *Skype* e mensagens de áudio via *Whatsapp* são exemplos em que o sistema semiótico oral se realiza na ausência físico-espacial dos interlocutores. Em todas essas situações, portanto, admitimos que há modos de interação cuja

configuração apresenta o sistema semiótico oral (MUNIZ-LIMA; CUSTÓDIO-FILHO, 2020).

Em contexto digital, o sistema semiótico oral pode se revelar de diferentes formas. Em interações que se dão com videoconferências, a interferência desse sistema semiótico engloba praticamente toda a interação:

Exemplo 44 – Sistema semiótico oral em interações com a mídia *StreamYard*

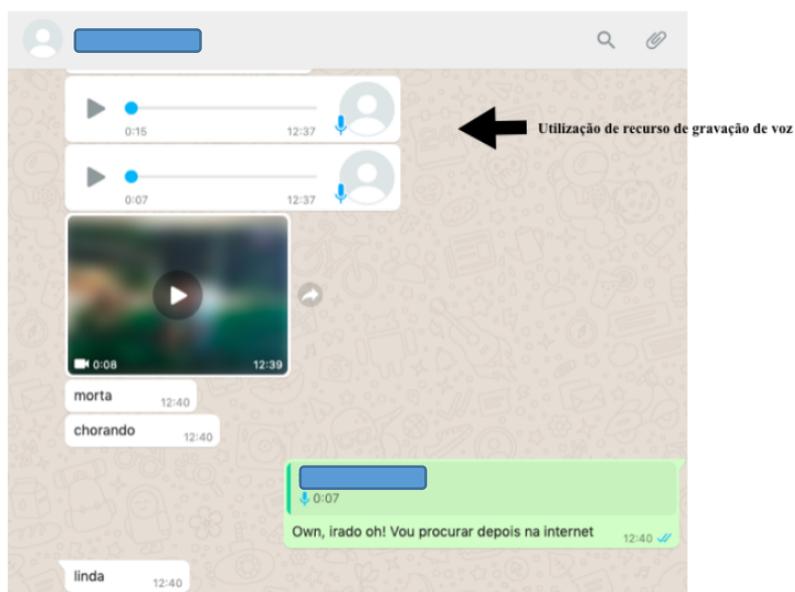


Fonte: cópia de tela feita pela autora⁸³.

Nesse exemplo, as interlocutoras participam de um evento em contexto digital cuja finalidade é discutir práticas textuais acadêmicas. Além da interferência obrigatória da mídia *StreamYard* e da mídia internet, as interlocutoras constroem sentidos com o canal fônico, nas trocas orais que realizam entre si. Em contexto digital, são muitas as interações que se configuram com o sistema semiótico oral:

⁸³ Essa cópia de tela foi realizada com base em vídeo de domínio público, disponível no *Youtube*: <https://youtu.be/WJZsfaEKnFY>.

Exemplo 45 – Sistema semiótico oral na mídia WhatsApp



Fonte: cópia de tela no *Whatsapp* da autora.

Em interações com o *Whatsapp*, como já mencionamos, o recurso de produção de áudio que possibilita a produção de sentidos com um gesto tecnolinguageiro (nesse caso, pressionar a tela sobre o símbolo de microfone), que permite gravar a voz e compartilhar um arquivo de áudio com os interlocutores. Ao longo desta tese, apresentamos inúmeros exemplos de interações em que o sistema semiótico oral se manifesta, o que colabora para que compreendamos a importância desse sistema semiótico na configuração de interações em contexto digital.

4.2.4.2 O sistema semiótico escrito

Neste subtópico, apresentamos nossa concepção de sistema semiótico escrito e evidenciamos a interferência desse sistema semiótico em interações no contexto digital, com destaque para alguns usos das *hashtags*. Com esse objetivo, faremos um contraponto com as ideias de Marcuschi (2010) sobre a concepção do sistema semiótico escrito. O autor compreende a escrita no plano gráfico, incluindo nesse sistema tanto alfabeto quanto “fotos, ideogramas, por exemplo, os ícones de computador, e grafismos de todo tipo” (p. 39). Ao optar por essa abordagem, o autor integra os sistemas semióticos escrito e imagético numa mesma concepção.

Nesta tese, por questões didáticas, propomos considerar os sistemas separadamente para que possamos evidenciar as particularidades de cada um deles na configuração da

interação. Compreendemos, assim, o sistema semiótico escrito como toda produção tecnolinguageira que se revele por meio da utilização de grafemas, tanto do sistema alfabético quanto de outros tipos, como o silábico/silabário (em que os grafemas são sílabas – muito comum na língua japonesa), o logográfico (em que os grafemas são ideogramas ou pictogramas) ou o cuneiforme (em que os grafemas são símbolos), entre outros. A importância do sistema semiótico escrito nas práticas textuais cotidianas se revela também em contexto digital:

Exemplo 46 – O sistema semiótico escrito em interação com o *Instagram*



Fonte: *Instagram* @opovoonline

A multiplicidade de sistemas semióticos própria do objeto texto, das características do tecnodiscurso e da própria interação se revela nesse exemplo com a presença tanto do sistema semiótico escrito, identificada na materialidade verbal que compõe a postagem (“Ceará não registra óbitos por Covid-19 nas últimas 24 horas e casos chegam a 923 mil”), quanto do sistema semiótico imagético, identificado na fotografia do vírus, nas cores, na diagramação, na tipografia etc. A imagem resgata nos nossos conhecimentos prévios em torno da pandemia de covid-19 e, em simbiose com a materialidade escrita, contribui para a construção dos sentidos sobre o número de óbitos advindos da pandemia no Ceará.

Em outras interações, como aquelas que acontecem com a mídia *Whatsapp*, a correlação entre sistemas semióticos escrito e imagético se revela de outra forma:

Exemplo 47 – Sistema semiótico escrito em interações com a mídia *Whatsapp*

Fonte: grupo de *Whatsapp* da autora.

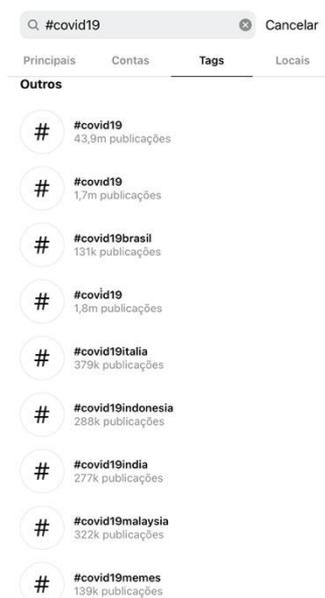
Nesse exemplo, podemos observar o sistema semiótico escrito (“Figurinha roubada com sucesso”) a partir do recurso das figurinhas, as quais permitem que as trocas dialogais se apresentem com maior rapidez, traduzindo, de forma bem-humorada, com o objetivo de “manifestar comentários, desejos, posicionamentos e sentimentos” (CARMELINO; KOGAWA, 2020, p. 162⁸⁴). Nessa interação, como vemos, o sistema semiótico escrito é utilizado pelos interlocutores para gerar efeitos humorísticos, funcionando como um recurso tecnolinguageiro essencial para a produção de sentidos nesse contexto.

Em contexto digital conectado à internet, as *hashtags* são um exemplo interessante da presença do sistema semiótico escrito, pois são recursos nativos digitais elaborados e produzidos com a máquina e projetados para circularem apenas em contexto digital on-line. Elas possuem, portanto, um caráter tecnolinguageiro intrínseco⁸⁵:

⁸⁴ Carmelino e Kogawa (2020) apresentam um estudo sobre a intertextualidade em figurinhas/*stickers* e destacam algumas interações com figurinhas que apresentam apenas o sistema semiótico escrito, constituídas por palavras, expressões, frases curtas ou ditos populares.

⁸⁵ As *hashtags*, segundo Paveau (2017), possuem duas naturezas intrínsecas: uma linguageira (elas são elaboradas com o sistema semiótico escrito, compondo palavras, pequenas expressões ou frases inteiras) e outra tecnológica, devido à sua natureza clicável (garantida pelo uso do símbolo # antes da palavra, expressão ou frase).

Exemplo 48 - Exemplos de *hashtags* no *Instagram*



Fonte: *Instagram*.

Esse exemplo apresenta o resultado de uma busca em torno da palavra-chave “covid-19”. Essa lista apresenta uma sequência de palavras clicáveis. A natureza intrinsecamente intertextual das *hashtags* implica no direcionamento dos interlocutores para diferentes interações em que a tecnopalavra escolhida aparece. De acordo com Paveau (2017), a *hashtag* é uma “forma tecnolinguageira cuja função é essencialmente social, permitindo a afiliação difusa [...] dos usuários, a technoconversacionalidade e a investigabilidade do discurso” (p. 197 – tradução nossa⁸⁶).

Ao selecionarmos a hashtag #covid19, fomos direcionados para uma série de postagens organizadas pela mídia *Instagram*:

⁸⁶ “C’est une forme technolangagière dont la fonction est essentiellement sociale, permettant l’affiliation diffuse [...] des usagers, la technoconversationalité et l’investigabilité (*searchability*) du discours” (PAVEAU, 2017, p. 197).

Exemplo 49 - Hashtag #covid19 no Instagram



Fonte: *Instagram*

Ao selecionar a *hashtag* #covid19, o interlocutor é direcionado para um conjunto de postagens em que essa tecnopalavra é mencionada. Até o momento em que fizemos essa cópia de tela, havia 43,9 milhões de publicações com referência a essa tecnopalavra. O uso desse recurso, materializado com o sistema semiótico escrito, contribui para que o interlocutor, em um movimento organizado para uma leitura reticular, navegue entre diferentes interações e identifique os interlocutores que leem sobre #covid19, saiba quais perfis acompanham os assuntos relacionados a essa *hashtag* e reconheça quais os comentários mais recentes feitos sobre esse tema.

Paveau (2017) destaca que essas tecnopalavras podem exercer diferentes funções nas interações em contexto digital, como compilar e reagrupar textos, expressar emoções, instaurar posicionamentos, defender argumentos, entre outras funções ainda possíveis de serem investigadas. Buscamos evidenciar que, em contexto digital, o sistema semiótico escrito ganha dinamicidade e movimento, pois, em contexto digital, ela pode atuar na hipertextualidade, funcionando como tecnopalavras. A isso, acrescentamos que essas possibilidades de interação com o sistema semiótico escrito modificam nossas ações de leitura e produção e podem revelar novas maneiras de construir os referentes do texto e de estabelecer relações intertextuais.

4.2.4.3 O sistema semiótico imagético

Nesta subseção, mencionamos como esse sistema semiótico tem sido investigado em algumas disciplinas nas Ciências da Linguagem e refletimos sobre sua interferência em interações no contexto digital. Nesta tese, incluímos no sistema semiótico imagético como todo tipo de representação visual: por exemplo, a fotografia, a pintura, o desenho, a gravura, entre outras formas imagéticas tecnolinguageiras fixas, como os *emojis*, e dinâmicas, como os *GIFs* animados e os hologramas.

A semiótica social multimodal, de Kress e van Leeuwen (2006), tem se destacado no estudo das imagens, das cores, dos gestos e dos sons como elementos de representação na interação humana. Sob influência da Linguística Sistêmico-Funcional, os autores apresentam uma Gramática do Design Visual (GDV), por meio da qual observam, entre outros aspectos, um conjunto de critérios, como a interferência das cores (como a pureza, o matiz, o brilho, a saturação, entre outros) e de elementos tipográficos (como o peso, a curvatura, a expansão, a inclinação, entre outros), para a compreensão do sistema semiótico imagético nos textos. A proposta da Sociosemiótica de Krees e van Leewen (2006) para a análise de textos imagéticos pode contribuir para a investigações de diferentes situações de interação em ambiente digital. No âmbito da LT, pode ser interessante investigar de que maneira alguns desses aspectos propostos pela GDV podem funcionar como âncoras que revelem determinadas construções referenciais, pontos de vista ou relações intertextuais.

Costa e Paveau (2021) mencionam que, apesar de ainda habituado(a)s a pesquisas mais logocêntricas, focadas na dimensão verbal da linguagem, o(a)s pesquisadore(a)s de teorias do texto e do discurso têm realizado um esforço teórico-metodológico para integrar o estudo do sistema semiótico imagético em seus trabalhos. Dentre esses estudos, mencionamos o artigo de Zoppi-Fontana (2021), que propõe reflexão sobre a argumentação no discurso digital a partir da análise de *memes*. A autora observa de que modo as materialidades estática e dinâmica, em confluência com os sistemas semióticos escrito e sonoro, produzem diferentes efeitos de sentido a partir do fenômeno da repetição/reprodução de textos. Nessa proposta, a pesquisadora busca dar ênfase à composição sincrética e imprevisível das interações que ocorrem com memes. Pimonova (2021), por sua vez, investiga efeitos de sentidos na observação da relação entre o sistema semiótico sonoro e o imagético em interações com videocliques de músicas. O trabalho de Lagazzi (2021), em perspectiva semelhante, se debruça sobre a importância da imagem cinematográfica como tecnologia política de linguagem. Como exemplo de estudos mais recentes, citamos, ainda, a análise de Ponsoni (2021), que investigou caricaturas do ex-

presidente brasileiro Michel Temer e a relação desse conteúdo imagético no debate político em contexto digital.

Rojo e Moura (2019), numa perspectiva enunciativo-discursiva, dispõem dois capítulos sobre efeitos de sentidos advindos do uso de imagens estáticas e dinâmicas em produções textuais. Nessa obra, os autores analisam as particularidades de diferentes tipos de imagens, como os grafites, a fotografia, a pintura, as colagens e uma série de outros grafismos digitais. Os pesquisadores apresentam inúmeros exemplos de imagens desenvolvidas com mídias digitais, como os aplicativos *Prisma* ou *Style*, que permitem modificar fotos por meio de filtros:

Exemplo 50 - Imagens criadas com filtros disponibilizados em mídias digitais

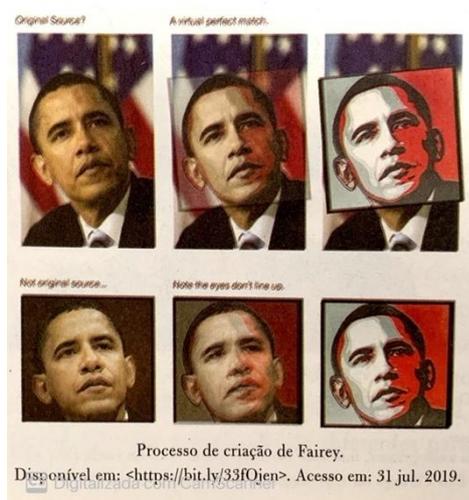


Fonte: Rojo e Moura (2019, p. 81)

Nessa interação, o texto é construído na integração entre os recursos da mídia e as possibilidades do sistema semiótico imagético, que permitem ao interlocutor criar efeitos de sentidos variados. Nesse exemplo, a transformação da imagem original permitiu desvios de forma e conteúdo com finalidade humorística. Em contexto digital, a fotografia é um elemento gráfico “facilmente recortável, manipulável, recombinaível e distribuível” (ROJO E MOURA, 2019, p. 82) e bastante utilizado nas interações com diferentes mídias: “a fotografia funde-se potencialmente (em um só “meio”) com outros processos e sistemas – tipográfico, cinematográfico, de animação e ilustração etc. -, fenômeno que, em conjunto com as práticas de remix, dão origem a diversas representações híbridas” (p. 82).

Neste exemplo, observamos processo de criação a partir de uma fotografia:

Exemplo 51 - Processo de edição de imagem



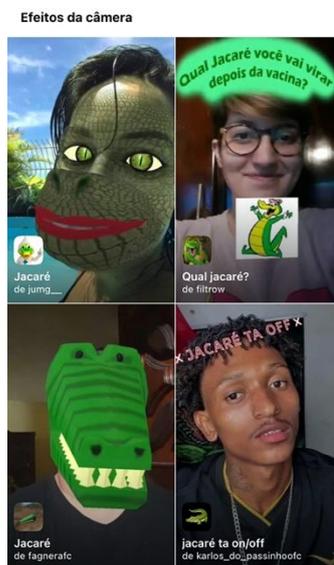
Fonte: Rojo e Moura (2019, p. 81)

Nessa interação, observamos o trabalho com o sistema semiótico imagético (com destaque para a fotografia do ex-presidente americano Barack Obama) e os recursos de mídia de edição de imagens. A paleta de cores escolhida pelo locutor para a transformação da fotografia original, representando a bandeira americana (vermelho, azul e branco), e o uso de estilo de tons mais esmaecidos, remete os interlocutores aos cartazes políticos antigos, feitos em serigrafia, podendo gerar diferentes efeitos de sentido.

A direção do olhar bem como a posição da cabeça de Obama, na imagem, podem sugerir a representação de um líder, aquele cuja presença traz esperança e uma visão de futuro (ROJO E MOURA, 2019, p. 87). Ao apresentarmos esses exemplos, pretendemos destacar o caráter de hibridismo entre o elemento linguageiro imagético e o elemento tecnológico. Como reiteramos, a construção dos textos em contexto digital passa pela interferência da mídia e de seus recursos e, em consequência, seus sentidos terão interferência desses fatores.

Vejamos a seguir possibilidades de interferência do sistema semiótico imagético em interações com o *Instagram*:

Exemplo 52 - Exemplos de filtros “jacaré” utilizados em interação com a mídia *Instagram*



Fonte: *Instagram*

Em interações com a mídia *Instagram*, a imagem costuma se apresentar como sistema semiótico central na construção de sentidos⁸⁷. Nesse exemplo, visualizamos uma cópia de tela que apresenta quatro tipos de filtros diferentes: “Jacaré”, produzido pelo perfil @jung__; “Qual jacaré”, elaborado por @filterow; “Jacaré”, filtro criado por @fagnerafc; e o filtro “jacaré tá on/off”, criado por @karlos_do_passinhoofc. Os filtros “jacaré” foram bastante utilizados durante a campanha de vacinação contra a covid-19 ocorrida no Brasil, com o objetivo, sobretudo, de fazer uma crítica bem-humorada ao então presidente brasileiro, Jair Bolsonaro, que, à época, questionou os possíveis efeitos negativos das vacinas, fazendo uma declaração que viralizou nas redes: “Se você virar um jacaré, é problema seu”⁸⁸. Essa frase tomou dimensões amplas na internet, gerando o conhecido fenômeno de viralização e contribuindo para a produção criativa dos filtros “jacaré”, utilizados pelos interlocutores nas inúmeras postagens que circularam durante o período de vacinação da população brasileira. Os interlocutores podem tirar fotos ou fazer vídeos utilizando filtros, o que fornece à interação efeitos de sentidos, como o humor e a crítica, em um processo de construção de sentidos que se dá num hibridismo entre esses sistemas semióticos e a tecnologia.

Em interações com a mídia *Whatsapp*, as imagens estáticas também são um dos

⁸⁷ Interações com outras mídias, como o *Pinterest*, também se configuram com o predomínio do sistema semiótico imagético.

⁸⁸ Mais detalhes sobre esse acontecimento podem ser lidos neste site: <https://istoe.com.br/bolsonaro-sobre-vacina-de-pfizer-se-voce-virar-um-jacare-e-problema-de-voce/>

Exemplo 54 - Figurinhas utilizadas para expressão de emoções

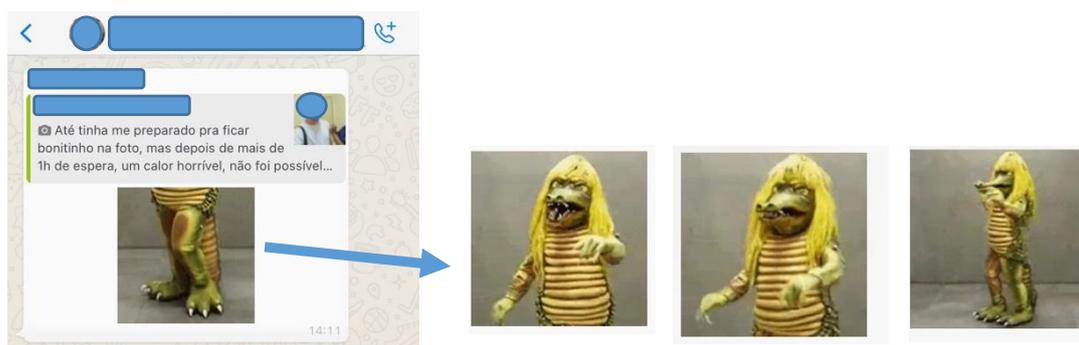


Fonte: grupo de *Whatsapp* da autora.

As figurinhas têm inspiração nos tradicionais adesivos que costumavam acompanhar os cadernos escolares impressos. Diferentemente dos *emojis*, as figurinhas possuem mais qualidade de resolução e maior tamanho. Essa diferença na resolução e no tamanho das imagens fazem com que as interações com as figurinhas ganhem mais ênfase e possibilita a apresentação de imagens mais realistas. Nessa interação, os interlocutores comemoravam o resultado positivo de jogo de futebol envolvendo o clube Fortaleza e representaram o sentimento de alegria com o uso de figurinhas. A consideração do sistema semiótico imagético na configuração do fenômeno da interação contribui para que percebamos o potencial significativo desses recursos tecnolinguageiros em contexto digital, seja por sua capacidade de representar emoções, seja por seu caráter, muitas vezes, crítico ou humorístico.

Apresentamos, a seguir, outras possibilidades de interação com o sistema semiótico imagético, desta feita com a presença de *GIFs* animados:

Exemplo 55 - Uso de *GIF* animado em interação com a mídia *Whatsapp*



Fonte: Grupo de *Whatsapp* da autora.

Nessa interação, um dos participantes mencionou que havia tomado a vacina contra covid-19 e, para compartilhar o fato, enviou uma fotografia do momento em que isso aconteceu⁸⁹. Para responder a essa mensagem, um dos interlocutores se vale do sistema semiótico imagético, utilizando um *GIF* animado em que a personagem Cuca, muito famosa nas obras infantis do escritor brasileiro Monteiro Lobato, aparece dançando. Nesse exemplo, inserimos uma seta azul que indica a sequência de cópias de tela que fizemos para representar o movimento do *GIF*. Nessa interação, o sistema semiótico imagético dinâmico tem participação fundamental na construção do humor e da crítica ao governo brasileiro, mobilizando âncoras que nos remetem não só às histórias de Lobato, mas, sobretudo, ao comentário negacionista proferido pelo então presidente brasileiro Jair Bolsonaro sobre os possíveis efeitos de vacinas contra covid-19, como a transformação do vacinado em jacaré.

Em contexto digital, as possibilidades de sentido que podem ser geradas com o uso do sistema semiótico imagético estão diretamente relacionadas ao aspecto tecnológico da interação. Em artigo publicado em 2021, Paveau investiga os usos de *GIFs* na mídia *Twitter* e apresenta a hipótese de que esse recurso imagético dinâmico apresente integração sintática e enunciativa, de modo que a ordem verbal e a ordem icônica não se distinguem, constituindo um elemento essencialmente híbrido. Nessa análise, a autora observa diferentes funções para o *GIF*, como, por exemplo, sua atuação como “ferramenta conversacional”:

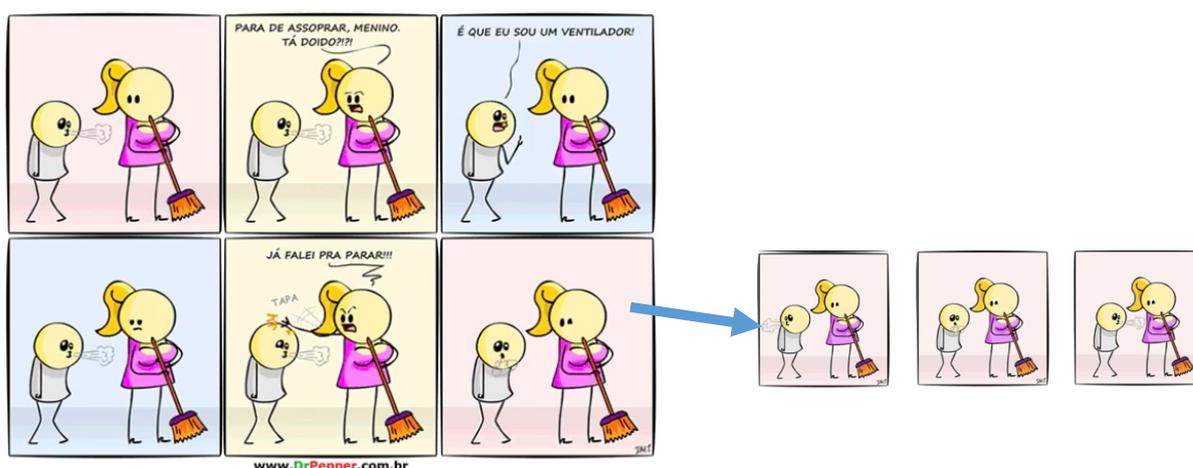
O gif tem por base, na maioria das vezes, a existência de uma referência prévia, muitas vezes de cultura audiovisual ou da cultura da web (extratos de filmes, séries ou vídeos), e constitui, portanto, uma forma conivente, baseada em partilhas culturais. Essa característica o torna um elemento altamente conversacional, já que o

⁸⁹ Durante o período da pandemia de covid-19 no Brasil, o negacionismo do governo brasileiro sobre a eficácia das vacinas e a dificuldade para que governadores vacinassem a população, transformou o processo de vacinação em ato político comemorado e compartilhado nas redes sociais dos vacinados.

compartilhamento de referências é um dos mais poderosos fatores de troca (PAVEAU, 2021, p. 5849 – tradução nossa⁹⁰).

Além do aspecto conversacional de que fala Paveau (2021), o uso de GIFs animados aumenta os níveis de interatividade da interação, porque engaja o interlocutor em trocas dialogais e incentiva a resposta rápida entre interlocutores. Vejamos ainda outra interferência do sistema semiótico imagético dinâmico na interação com Histórias em Quadrinhos (HQs) digitais:

Exemplo 56 - Interação com sistema semiótico imagético dinâmica



Fonte: *Pinterest*.

Nessa interação, o sistema semiótico imagético dinâmico contribui para gerar efeitos humorísticos. A seta inserida nesse exemplo aponta para a representação do movimento que aparece no último quadrinho da tirinha. A quebra de expectativa se dá entre o quinto e o sexto quadros da tirinha, quando a personagem (uma mulher segurando uma vassoura) dá um tapa na cabeça do garoto (quinto quadro) e o garoto (sexto quadro) começa a girar a cabeça da esquerda para a direita, simulando o movimento que um ventilador realiza quando apertamos o botão para que a cabeça do aparelho gire. Como vemos, a interação se processa necessariamente com a interferência do movimento da imagem criada, permitindo que os interlocutores construam efeitos humorísticos.

Para finalizar este subtópico, observemos a interferência do sistema semiótico imagético dinâmico em interações com hologramas. De acordo com o site de divulgação

⁹⁰ “Le gif repose la plupart du temps sur l'existence d'une référence préalable, souvent issue de la culture audiovisuelle ou de la culture du web (extraits de films, de séries, de clips), et constitue donc une forme conniventielle, fonctionnant sur des partages culturels. Ce trait en fait un élément hautement conversationnel, puisque le partage de références est l'un des facteurs d'échange les plus puissants” (PAVEAU, 2021, p. 5849).

científica *Revista Viva*⁹¹, os hologramas são registros de objetos que, quando iluminados adequadamente, possibilitam que estes sejam observados. Os hologramas registram as diferentes intensidades de luz e a fase da radiação luminosa proveniente dos objetos, o que permite gravar informações sobre a posição relativa de cada ponto do objeto iluminado e compor uma imagem tridimensional:

Exemplo 57 - Notícia sobre interação com hologramas



Fonte: *Instagram* @opovoonline

Nesse exemplo, observamos uma postagem do jornal *O Povo* no *Instagram* que divulga a ação pedagógica de um professor de Artes de São Paulo, que gravou relatos dos alunos sobre a pandemia e compartilhou essas gravações utilizando hologramas para que os colegas desses estudantes pudessem acompanhar as histórias contadas. O sistema semiótico imagético dinâmico, e sua materialização em hologramas, faz com que a interação adquira altos níveis de interatividade, simulando a presença física dos interlocutores, como se estivessem em uma interação face a face.

Como vimos, interações com o sistema semiótico imagético, tanto em sua natureza estática quanto em seu caráter dinâmico, apresentam possibilidades variadas de sentidos. No próximo subtópico, abordamos o sistema semiótico gestual e as interferências que esse sistema semiótico pode promover em interações em contexto digital.

⁹¹ Disponível em: <https://www.cienciaviva.pt/projectos/pulsar/hologramas.asp>

4.2.4.4 *O sistema semiótico gestual*

Compreendemos o sistema semiótico gestual em sua relação com os movimentos corporais, identificados nas expressões faciais, inflexões, olhares e mímicas dos interlocutores. Enfatizamos que a divisão que fazemos nestas subseções tem objetivo apenas didático, visando destacar como cada um desses sistemas semióticos pode interferir nas interações em contexto digital. Inicialmente, destacamos alguns estudos, nas Ciências da Linguagem, que têm dado destaque à observação do sistema semiótico gestual em diferentes interações, para, na sequência de nossa reflexão, apresentar alguns usos desse sistema semiótico em contexto digital.

Mondada (2008), no campo da referenciação, observou a importância de ações corporificadas em interações que se dão com os sistemas semióticos oral e gestual. Em trabalho mais recente, a pesquisadora tem investigado de que maneira o referente é construído tendo em vista aspectos corporais, como gestos e posicionamentos do corpo, em interações face a face (registradas em um restaurante gastronômico) (MONDADA, 2021). Nessa pesquisa, a autora menciona que a consideração do referente em sua materialidade faz intervir o corpo de maneira crucial, de modo que os gestos de apontamento para uma tábua de queijos em um jantar gastronômico (exemplo mencionado nesse trabalho) podem participar do processo de evolução dos referentes ao longo de uma interação. Embora não se direcione para o contexto digital, o trabalho de Mondada (2021) nos ajuda a perceber as particularidades que o sistema semiótico gestual pode trazer para a interação.

Freitag, Nascimento e Cruz (2020)⁹² também refletiram sobre a interferência da dimensão corporal da linguagem na produção de sentidos. Nessa mesa-redonda virtual, os autores enfatizam que separar ou hierarquizar elementos considerados como mais estritamente linguísticos de elementos corporais, como expressões faciais e gestos, tem se mostrado um entrave para análises que buscam observar a produção de sentidos nos textos. Apesar dos desafios que envolvem a observação do sistema semiótico gestual no âmbito das Ciências da Linguagem, os pesquisadores mencionam que tem sido criado um banco de dados de expressões faciais para mapear reações emocionais no contexto sociocultural brasileiro com o objetivo de sistematizar esses recursos e compreender o lugar do corpo na linguagem.

No âmbito da Linguística Cognitivo-Interacional, Freitag, Nascimento e Cruz (2020) buscam compreender de que maneira o uso de gestos, olhares, posturas, movimentos de

⁹² Esse trabalho foi apresentado em mesa-redonda virtual promovida pela Associação Brasileira de Linguística (Abralín). As autoras abordaram o sistema semiótico gestual nas perspectivas da sociolinguística, da cognição interacionista e intercultural e da variação intracultural de gestos emblemáticos.

corpo e de cabeça realizam funções metacomunicativas, de maneira a negociar e produzir sentidos. Segundo os pesquisadores, levar em consideração o sistema semiótico gestual pode ajudar os linguistas a empreenderem análises mais holísticas e eficazes da interação. Freitag, Nascimento e Cruz (2020) investigam, ainda, de que maneira gestos que coocorrem ou não com o sistema semiótico oral constroem sentidos em comunidades de prática de Pernambuco e Alagoas. Um dos objetivos dos autores têm sido verificar se uma determinada variabilidade de gestos pode ser encontrada em uma mesma cultura. Os estudos empreendidos por esses pesquisadores sinalizam a importância da observação do sistema semiótico gestual nos estudos da linguagem, conforme reforça Silva (2020):

Reconhecer como legítimas todas as dimensões do aparato comunicativo contribui para que se reconheçam as necessidades, as intenções e os desejos dos seres comunicantes. E esse pode ser um passo na direção da construção de um mundo de bem-estar social. Não é demais lembrar que certas mensagens hostis que circulam na sociedade nem sempre estão explicitadas na linguagem verbal. Muitas vezes, um dizer aparentemente benevolente adquire um sentido implícito ultrajante a depender da configuração corporal do falante. Em diversos casos, é difícil detectar estas pistas claramente e, assim, denunciar os agentes que fazem uso desses recursos para espalhar ideias de intolerância. Nesse sentido, incluir o corpo e suas configurações no campo de interesses da Linguística é de extrema importância no sentido de se fazer reconhecer os significados velados que as mensagens corporificadas podem veicular. Conhecer o poder da linguagem do corpo, portanto, representa um avanço não apenas para a Linguística, mas para a construção de uma sociedade mais comprometida com o respeito e a dignidade (SILVA, 2020, p. 3).

A afirmação de Silva (2020) é muito importante para os pesquisadores do texto e da interação. A configuração corporal pode adquirir sentidos implícitos ultrajantes, remetendo a atitudes de desrespeito e a mensagens hostis, atualizando polêmicas, estabelecendo relações intertextuais e atuando na construção de referentes⁹³.

Pimonova (2021) observa a interferência do sistema semiótico gestual na configuração de interação com o videoclipe da canção “This is America”, texto que circulou amplamente nas redes sociais e que apresenta uma forte crítica ao racismo e à violência policial na história americana:

⁹³ Em março de 2021, um dos assessores de Jair Bolsonaro, Filipe Martins, fez gesto interpretado como obsceno e como símbolo neofascista, fazendo referência ao movimento “White Power”, o qual defende a superioridade de pessoas brancas. Fatos como esse são cada vez mais comuns no ambiente digital, exigindo nossa observação crítica, como linguistas e educadores.

Exemplo 58 – O sistema semiótico gestual no videoclipe da canção “This is America”



Figure 4: Capture d'écran du clip musical "This is America" par Childish Gambino
Source: Glover (2018)

Fonte: Pimonova, 2021, p. 5877

Pimonova (2021) observa que o corte de cabelo do cantor, em estilo afro, e a reprodução de uma imagem publicitária racista, aliada ao sistema semiótico gestual (piscar de olhos) representam, nessa interação, a percepção racista que muitos americanos mantêm e propagam em relação aos negros. Com esses estudos, destacamos a importância que o sistema semiótico gestual pode adquirir nas interações.

Veamos, a seguir, algumas interferências do sistema semiótico gestual em interações em contexto digital:

Exemplo 59 – O sistema semiótico gestual em interações com o *Instagram*

Vídeos de @khaby00

Fonte: Instagram @khaby00

Esse exemplo apresenta cópias de tela do perfil do senegalês Khaby Lame (@khaby00), que ficou famoso por postar vídeos satirizando tutoriais encontrados na internet.

As imagens de apresentação dos vídeos destacam expressões faciais e gestos significativos de Khaby Lame, representando seu espanto e inconformismo em relação às obviedades apresentadas em alguns tutoriais que circulam na internet. No site do jornal *O Povo*⁹⁴, em matéria sobre o sucesso do influenciador, lemos sobre a importância do sistema semiótico gestual nas postagens de Khaby Lame: “O diferencial é que ele não fala nada - o que pode ser uma das causas de tamanho sucesso, já que todo mundo consegue entender. Suas expressões faciais são motivo de riso, pois mostram inconformismo com os tutoriais”.

As interações que ocorrem com esse perfil são construídas a partir de uma relação intrinsecamente intertextual, marcada, entre outros fatores, pela presença do sistema semiótico gestual. Os vídeos de @khaby00 costumam finalizar com um gesto que se tornou símbolo do *youtuber*:

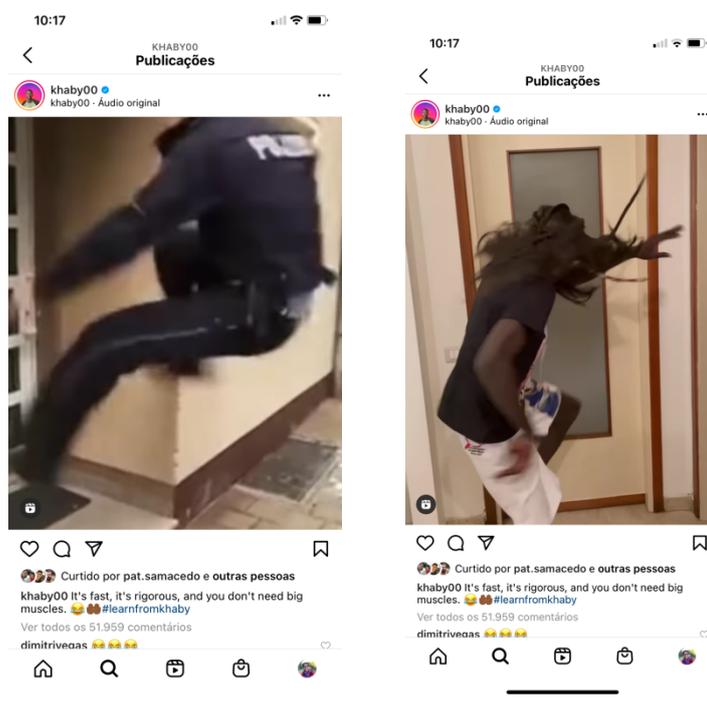
Exemplo 60 – Sistema semiótico gestual característico dos vídeos de @khaby00



Fonte: <https://italianismo.com.br/quem-e-khaby-lame-o-italiano-mais-famoso-do-tiktok/>

O gesto de apontamento com as duas mãos indica a obviedade das soluções encontradas pelo influenciador para resolver as dificuldades apresentadas nos tutoriais que ele critica. Na próxima interação, destacamos a importante função que o sistema semiótico gestual exerce para ativar relações intertextuais:

⁹⁴ Disponível em <https://www.opovo.com.br/noticias/mundo/2021/05/22/da-italia-para-o-brasil--conheca-khaby-lame--senegales-que-virou-um-fenomeno-no-tiktok.html>

Exemplo 61 - Intertextualidade em interações com o *Instagram*

Fonte: @kheby00 no *Instagram*

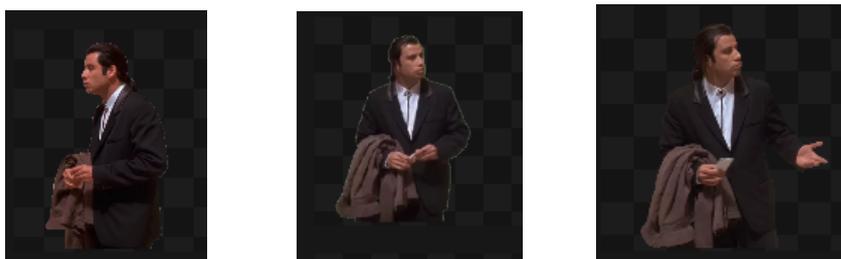
Esse exemplo apresenta duas cópias de tela de uma das postagens de @kheby00, em que o *youtuber* ridiculariza vídeo de uma ação policial. Na primeira cópia de tela, fixamos uma das imagens, em que um dos policiais realiza um exagerado movimento no ar antes de abrir/arrombar a porta de uma casa. Na segunda cópia, vemos a imagem de Khaby Lama realizando movimento semelhante ao do policial e, em seguida, abrindo a porta com as mãos, delicadamente. No final do vídeo, vemos o famoso gesto de apontamento com mãos (ver Exemplo 63), que, nessa interação, demonstra a indignação do *youtuber* em relação ao movimento aparentemente desnecessário do policial ao abrir a porta de uma casa.

Essa interação se constrói a partir de uma relação intertextual derivada, ao estilo das paródias. Segundo Cavalcante, Faria e Carvalho (2017), “as paródias seriam transformações que operam desvio de forma e/ou conteúdo, bem como dos propósitos de um texto-fonte, sempre com finalidade humorística, podendo ou não apresentar outras finalidades, como a crítico-apreciativa” (p. 17). Nessa interação, os gestos do locutor desempenham papel fundamental na construção de sentidos, pois é por meio deles que se estabelece a relação intertextual entre o vídeo da ação policial e o vídeo do *youtuber*.

O fenômeno de viralização na internet faz com que vídeos como esse sejam compartilhados com muitas pessoas num curto período, possibilitando criativas relações intertextuais. Nas interações com a internet, os gestos que viralizaram são utilizados para a

criação de figurinhas e *GIFs*, que circulam nas mídias com diferentes propósitos, como o “John Travolta confuso”. Esse *GIF* se refere a uma cena do filme “Pulp Fiction” em que o personagem Vincent Vega (interpretado pelo ator John Travolta) ouve vozes pelo interfone e realiza um movimento corporal que representa seu embaraço com a situação:

Exemplo 62 - Sequência de imagens do *GIF* “John Travolta confuso”, com destaque para a interferência do sistema semiótico gestual



Fonte: <https://gfyca.com/stickers/search/john+travolta>

As interações que vimos sofrem interferência de aspectos do tecnodiscurso, como a relacionalidade e a investigabilidade. A interação de Khaby Lame (Exemplo 64) foi desenvolvida com mídias de edição de imagens, por meio das quais o locutor integra o vídeo da ação policial ao vídeo do influenciador digital, gerando, assim, um novo texto e uma nova interação. A relacionalidade (PAVEAU, 2017) se apresenta não só pela natureza tecnolinguageira dessas produções, mas também por seu caráter intrinsecamente intertextual, complexificado, inclusive, pelos comentários dos interlocutores nas postagens. Além disso, a facilidade com que os textos nativos digitais são buscados e redocumentados otimiza o resgate dos textos com os quais o perfil de Khaby Lame dialoga. Nos exemplos que vimos, a interferência dos gestos nas interações se relaciona diretamente a essas características dos textos nativos digitais, que participaram da captura de movimentos corporais e da difusão veloz desses gestos através, entre outros recursos, de figurinhas e *GIFs*.

Interações com mídias, como *TikTok*, apresentam uma infinidade de produções textuais em que o sistema semiótico gestual se revela fundamental. Os chamados “TikTok Challenges”, por exemplo, são desafios promovidos nessa mídia e que envolvem a realização de uma ação corporal ou dança ao som de uma canção específica. Os usuários do *TikTok* são convidados a gravarem e postarem um vídeo em que reproduzem os movimentos corporais desses desafios. Essas interações nos permitem vislumbrar um campo produtivo para

investigações que relacionem o sistema semiótico gestual a fenômenos, como argumentação, referenciação e intertextualidade, entre outras categorias da LT.

4.2.4.5 O sistema semiótico sonoro

Compreendemos o sistema semiótico sonoro como todo tipo de sons, melodias, toques ou ruídos, incluindo aspectos relacionados à altura, intensidade e timbre. Como vimos, o sistema semiótico oral tem relação com o canal fônico e diz respeito aos fonemas ou unidades sonoras que constituem oposição e combinação na língua. Ao abordar o sistema semiótico sonoro, por outro lado, estaremos nos referindo aos outros tipos de sons, produzidos pelo toque em uma tecla de piano, pela batida em um tambor ou pelo sopro em cornetas e flautas, por exemplo.

Portanto, nesta tese, restringimos o sistema semiótico oral às realizações linguísticas (“os sons da fala”), produzidas pelo canal fônico, e consideramos o sistema semiótico sonoro como as outras vibrações sonoras que participam das interações. Em contexto digital, o sistema semiótico sonoro se apresenta em alertas para notificações de mensagens, em ruídos que indicam início e fim numa produção audiovisual ou em mudanças de intensidade de músicas para expressar sentimentos, para citar alguns exemplos.

Nas Ciências da Linguagem, a Semiótica se dedica à observação das relações entre letra (sistema semiótico escrito) e melodia (sistema semiótico sonoro), buscando, segundo Tatit (2002), reconhecer alguns traços e recursos musicais de toda ordem que caracterizam as canções e provocam sentidos. Em outra perspectiva teórica, Rojo e Moura (2019) apresentam algumas possibilidades de interação com o sistema semiótico sonoro, mais especificamente envolvendo músicas. Nesse trabalho, os autores propõem uma subdivisão do som musical em categorias, evidenciando a importância da duração, da altura, dos timbres e das intensidades, dimensões rítmicas que permitem a produção de uma variedade ilimitada de sons.

Rojo e Moura (2019) refletem sobre a importância da música modal em rituais de sociedades primitivas. Nessas comunidades, as produções sonoras, pelo seu ruído e intensidade, podem representar um poder mágico, terapêutico ou destrutivo. Os pesquisadores discutem também as possibilidades de construção de sentidos ao observarem quatro toques de tambor em uma canção brasileira de domínio público chamada “Candomblé”: “(...) como se pode perceber, a interpretação aqui é (...) também ligada às tecnologias utilizadas para a produção de sentido (tambores – madeira e pele, voz, corpo), mas mais voltada para o contexto socioantropológico ritual e sacrificial em que essas práticas semióticas se dão” (p. 154).

Ainda nesse trabalho, Rojo e Moura (2019) refletem sobre a importância do sistema semiótico sonoro em interações com orquestras sinfônicas e com meios sonoros eletroacústicos (produção de sons com base em máquinas sonoras - geralmente realizada por DJs de música eletrônica). Os autores explicam que os sintetizadores de áudio mais modernos (como os aparelhos conhecidos como *samplers*) permitem converter qualquer som gravado em múltiplas matrizes operadas por um teclado digital. Nessas interações, observamos que o interlocutor produz sentidos com a máquina, a partir das sonoridades disponíveis, numa intrínseca relação tecnolinguageira.

Em contexto digital, o sistema semiótico sonoro comporta um papel importante, muitas vezes marcando os limites do texto, como acontece, por exemplo, em interações com a mídia *Podcast*. Vejamos a interferência do sistema semiótico sonoro em interações com o *podcast* jornalístico “Foro de Teresina”⁹⁵. A abertura e o fechamento da programação dessa produção textual são marcados por uma música-tema, que cumpre uma importante função de, no início, preparar os interlocutores para a apresentação dos blocos de notícias; e, no final, encerrar a programação do *podcast*.

Além da importante função de marcar os limites do texto e da interação, o sistema semiótico sonoro, nesse exemplo, marca também partes específicas da programação de notícias. Por exemplo, o som de uma caixa registradora é utilizado para indicar o momento em que os jornalistas apresentam dados e estatísticas. Outra interferência do sistema semiótico sonoro nessa interação se dá com o a presença do som característico de recebimento de mensagens e alertas⁹⁶; no caso do Foro de Teresina, esse sistema semiótico aparece sempre que uma informação nova é acrescentada à gravação final do *podcast*, com a função de corrigir ou complementar alguma informação noticiada anteriormente.

Vejamos outras possibilidades de interação com o sistema semiótico sonoro envolvendo, desta feita, a mídia *Youtube*. O objetivo principal dessa mídia é o compartilhamento de produções audiovisuais. Essas produções, em geral, apresentam sons que cumprem, dentre outras funções, a de delimitar o início e o fim do texto. A participação do sistema semiótico sonoro é tão importante nas interações com o *Youtube*, que a própria mídia fornece um banco gratuito de efeitos sonoros para serem utilizados nas produções audiovisuais publicadas nos perfis/canais dos usuários:

⁹⁵ A apreciação do sistema semiótico sonoro a que nos referimos pode ser acessada por meio deste link, que dá acesso a um dos episódios do podcast *Foro de Teresina*: <https://piaui.folha.uol.com.br/foro-de-teresina-161-bolsonaro-o-arenao-e-suas-obras/>.

⁹⁶ O som característico de mensagens e alertas a que nos referimos neste exemplo pode ser ouvido neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=haO3vR9eW5w>

Exemplo 63 - Banco de efeitos sonoros da mídia *Youtube*

Efeitos sonoros	Duração	Categoria	Adicionada ↓
Kids Playing	3:34	Ambientes	jul. de 2014
Kids Playing	3:52	Ambientes	jul. de 2014
Kids Playing	3:37	Ambientes	jul. de 2014
Factory Background	0:38	Ambientes	jul. de 2014
Truck Driving in Parking Structure	3:01	Transporte	jul. de 2014
Truck Driving in Parking Structure	3:01	Transporte	jul. de 2014
Truck Driving in Parking Structure	3:01	Transporte	jul. de 2014
Truck Driving in Parking Structure	3:01	Transporte	jul. de 2014

Fonte: <https://studio.youtube.com/channel/UCAKmHaHsUnGO99OdGtskC3w/music>

Com esse exemplo, destacamos que é possível produzir textos com a máquina, o que revela a importância do caráter compósito das interações que ocorrem em contexto digital, visto que a matéria linguageira e a matéria tecnológica atuam juntas no processo de construção de sentidos. Vejamos, ainda, mais um exemplo da interferência do sistema semiótico sonoro em interação com a mídia *Youtube*:

Exemplo 64 - Interferência do sistema semiótico sonoro em interação com a mídia *Youtube*

Transmissão da mesa-redonda

Espaço de bate-papo

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=WhR0qDOxcn4>

Antes de iniciar a transmissão da mesa-redonda, os interlocutores interagem com

uma vinheta⁹⁷, que apresenta o nome do evento, a logomarca de instituições acadêmicas e o avatar⁹⁸ da professora organizadora. Nessa vinheta, o sistema semiótico sonoro exerce um interessante efeito de chamamento, indicando o início da interação com a mesa-redonda. Nessa análise, observamos que, após a exibição da vinheta, os interlocutores que estão interagindo no espaço de bate-papo mudam o tópico dos comentários (antes da vinheta, como vemos no espaço de bate-papo neste exemplo, os interlocutores trocavam cumprimentos), como se voltassem a atenção para a interação com a mesa-redonda.

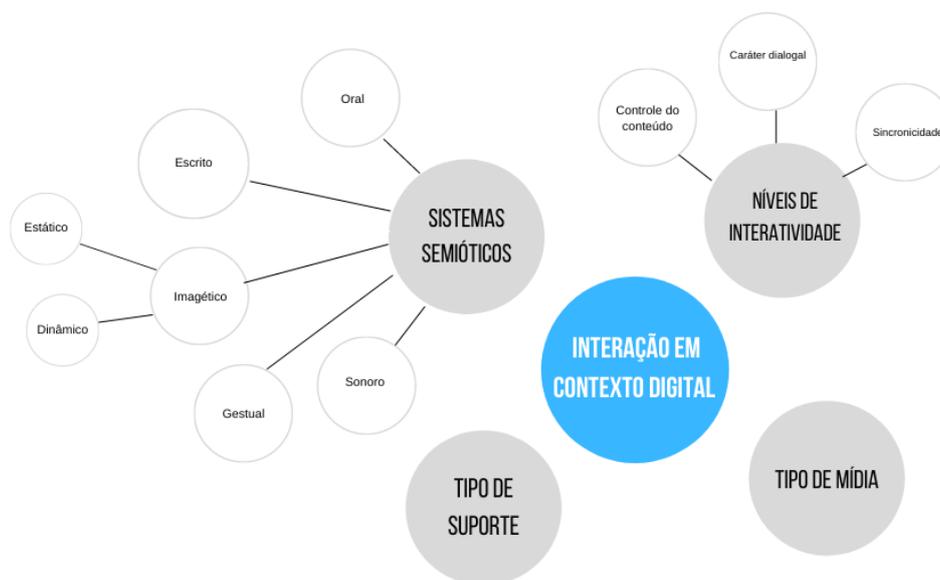
4.3 Síntese do capítulo

Neste capítulo apresentamos um conjunto de fatores tecnolinguageiros que podem interferir na configuração da interação em contexto digital: a mídia, o suporte, a interatividade e os sistemas semióticos. Optamos por apresentar cada um desses aspectos em subtópicos distintos com o objetivo didático de realçar as possibilidades de construção de sentidos que esses elementos podem suscitar. Enfatizamos, contudo, que uma investigação da interação numa perspectiva textual convoca a definição de texto como evento comunicativo multimodal e exige a observação das funções dos gêneros e sua organização (em contexto digital on-line, costumeiramente em agrupamentos ou compósitos):

⁹⁷ Vinheta é uma apresentação sonora e/ou audiovisual curta, que, em geral, tem por objetivo marcar o início e o fim de uma interação.

⁹⁸ *Avatar* são figurinhas que representam personagens, em geral inspirados na imagem dos próprios interlocutores.

Figura 4 – A interação em contexto digital e o conjunto de fatores tecnolinguageiros



Fonte: elaborado pela autora.

A Figura 4 representa um detalhamento de nossa proposta de consideração da interação em contexto digital. Pleiteamos que a observação dos sistemas semióticos, dos níveis de interatividade (e de suas variáveis: controle do conteúdo, caráter dialogal e sincronidade), do tipo de mídia e do tipo de suporte em relação com as características e as funções dos gêneros (ou tecnogêneros) e do texto (ou tecnotexto/tecnodiscurso) gera diferentes modos de construir sentidos em contexto digital. Defendemos que a observação de cada modo de interação, com sua configuração específica, pode ajudar a sugerir novos modos de caracterizar os demais fenômenos responsáveis pela coerência textual, além de contribuir para pesquisas em torno do ensino de Língua Portuguesa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“(…) houve poucas tentativas teóricas de explicar cuidadosamente o que é a experiência virtual e como ela é diferente de outros tipos de experiência humana” (LEE, 2004, p. 39)⁹⁹.

A citação de Lee (2004) nos faz refletir sobre a importância de desbravar as muitas possibilidades de investigação em torno das fascinantes experiências virtuais e de como elas incitam ainda muitos outros trabalhos. Nesta tese, lançamos uma contribuição nesse sentido ao refletirmos sobre as consequências de um olhar interacional mais amplo sobre o contexto digital. Ainda, evidenciamos que a interação é condição fundamental para a definição de texto sustentada na Linguística Textual brasileira. Para cumprir essa tarefa teórica, mostrou-se imprescindível resgatar estudos sobre a noção de interação, não só no âmbito das Ciências da Linguagem, mas também nas áreas que tradicionalmente se debruçaram sobre esse fenômeno, como a Sociologia, a Antropologia e as Ciências da Comunicação. Ressaltamos a importância da interdisciplinaridade realizada com esta última área, o que muito contribuiu para que refletíssemos sobre a interação na sua relação com as noções de comunicação, mídia e interatividade e compreendêssemos de modo mais interligado que aspectos poderiam interferir na construção de sentidos em contexto digital.

Conforme evidenciamos na discussão do estado da arte em torno da noção de interação, esse fenômeno é, de um modo geral, compreendido como ação mútua ou troca entre participantes. Em função de sua área de estudo e de seu objeto de investigação, os autores destacam aspectos específicos que configuram diferentes modos de construir sentidos, que se mostraram interessantes para o nosso exercício de comparação com modos de interagir em contexto digital. Como vimos, os estudos de Goffman (1964) são, até hoje, fundamentais para observarmos de que maneira as trocas comunicativas, inclusive aquelas que fogem do quadro mais clássico da interação face a face, produzem sentidos. Seus pressupostos, como os de que a interação é sempre encenada e de que ela possui limites, também são admitidos na perspectiva da LT brasileira, já que entendemos, com Cavalcante et al. (2019), que o texto, como evento comunicativo, possui fronteiras (muitas vezes difíceis de serem identificadas, haja vista o tipo

⁹⁹ “(…) there have been few theoretical attempts to explain carefully what virtual experience is and how it is different from other types of human experience” (LEE, 2004, p. 39).

de interação envolvida), que demarcam estágios de início, meio e fim dessa unidade de sentido em contexto.

Nosso olhar para a acepção da interação no âmbito das Ciências da Comunicação permitiu perceber a importância do papel da interatividade e de suas três principais variáveis (o controle do conteúdo, o caráter dialogal e a sincronicidade) na construção de sentidos em contexto digital. Em vista disso, o grau de engajamento ou de participação ativa dos interactantes, percebido através da observação do nível de controle que locutor e interlocutor assumem na interação, da possibilidade de estabelecimento de trocas dialogais e da influência do tempo de resposta na relação estabelecida entre os interlocutores, mostrou-se aspecto tecnolinguageiro central para a observação da coerência dos textos que circulam em contexto digital.

Ao revisitar a noção de interação nas Ciências da Linguagem, optamos por apresentar uma revisão da literatura que resgatasse autores que dialogam mais frequentemente com estudos da LT brasileira. Nessa investigação, ressaltamos a importância do conceito de Bakhtin/Volochínov sobre o fenômeno da interação, ao considerá-la como um processo verbal e social que envolve tanto trocas face a face como outras configurações de construção de sentidos, como as mais monogeridas, em que apenas o locutor tem controle sobre o que é dito. A perspectiva de Bakhtin/Volochínov de que a interação envolve, portanto, todos os processos comunicativos continua sendo admitida como pressuposto produtivo para que se observem as mais distintas interações, incluindo aquelas que ocorrem em contexto digital, nas quais observamos diferentes níveis de engajamento do interlocutor, mais ou menos ativos, em função, como vimos, da interferência de uma série de fatores tecnolinguageiros, como o tipo de mídia, o tipo de suporte e os níveis de interatividade. Compreendendo a complexidade da linguagem, Bakhtin/Volochínov destaca que a interação é um fenômeno que compreende muito mais que matéria verbal, pois inclui também gestos e sons. Nesse sentido, observamos que os sistemas semióticos escrito, oral, imagético, gestual e sonoro podem interferir de diferentes maneiras na construção da coerência, modificando, em algumas interações, os níveis de sincronicidade, do caráter dialogal ou de controle do conteúdo, possibilitando relações intertextuais, como no caso do uso das *hashtags*, explicitando, muitas vezes, efeitos humorísticos ou determinados posicionamentos.

Com Kerbrat-Orecchioni (1990, 1992, 2005) e Vion (1992), observamos um conjunto amplo e detalhado de características das conversações, que nos ajudaram a identificar pontos de aproximação e de afastamento em relação às trocas comunicativas que ocorrem em contexto digital. Aspectos, como os papéis sociais, o grau de formalidade, a finalidade da

interação, o tipo de relação estabelecida entre interlocutores, a natureza do lugar, o tipo de tema, os sinais vocoacústicos e corporal-visuais, os marcadores verbais, as regras de abertura e fechamento, para citar alguns fatores apresentados pelos analistas da conversação, constituem fatores indispensáveis para uma observação atenta sobre o fenômeno da interação de um modo geral. Como vimos, em contexto digital, esses aspectos linguageiros se relacionam de maneira indissociável com aspectos tecnológicos, proporcionando diferentes formas de construção da coerência.

Neste trabalho, buscamos, como propõe Koch (2001), refletir sobre as mais diversas formas de interagir socialmente, considerando a estreita relação entre texto e interação, desta feita, com nosso olhar analítico voltado para o contexto digital e suas particularidades. Nesse sentido, buscamos refletir sobre a intervenção decisiva dos gêneros, que, em contexto digital, organizam-se de maneira particular, apresentando-se em agrupamentos ou compósitos mais ou menos relacionados.

A essa etapa de revisão teórica, seguiu-se uma das tarefas mais importantes desta pesquisa, que consistiu em refletir sobre a relação intrínseca entre interação, texto e gênero considerando as particularidades dos diferentes contextos digitais nos quais construímos sentidos e, a partir dessa reflexão, propor um conjunto de fatores tecnolinguageiros que pudessem contribuir para a observação da interação em contexto digital. Nesse sentido, assumimos uma postura pós-dualista para os estudos da interação em contexto digital, o que envolveu realizar uma investigação interdisciplinar, ultrapassando a distinção entre linguístico e extralinguístico, de modo a considerar tanto elementos tecnológicos quanto linguageiros como pertencentes ao contexto. Este, indissociável da noção de texto assumida na LT brasileira, assume um caráter intrinsecamente compósito, como propõe Paveau (2017), haja vista, a interferência, dentre outros aspectos tecnolinguageiros, dos algoritmos, os quais, como vimos, atuam na organização dos conteúdos e no modo como eles são apresentados aos interlocutores.

Ao destacar a relação intrínseca entre texto, interação e gênero e assumir uma abordagem pós-dualista para os estudos da interação, realizamos articulações teóricas fundamentais para, tendo em vista o estado da arte em torno da noção de interação, revisitarmos esse fenômeno e propor que ele seja compreendido como um processo encenado de coconstrução de sentidos entre interlocutores humanos, ou não, que pode ser observado tendo em vista fatores tecnológicos e linguageiros, como o tipo de mídia, o tipo de suporte, os níveis de interatividade e os sistemas semióticos.

Neste trabalho, analisamos as consequências que a observação da mídia, do suporte, da interatividade (e suas variáveis de controle do conteúdo, caráter dialogal e sincronidade) e

dos sistemas semióticos (oral, escrito, imagético, gestual e sonoro) impõem a uma análise da construção de sentidos em contexto digital. Essa tarefa, a princípio de caráter analítico, evidenciou a necessidade de revisitar conceitos, como mídia e suporte, de modo a manter coerência com as decisões teórico-metodológicas assumidas nesta pesquisa, sobretudo no sentido de vincular uma abordagem simétrica para linguagem e tecnologia. Enfatizamos a importância de que pesquisas futuras aprofundem a reflexão, apenas iniciada neste trabalho, sobre esses e outros conceitos, como os de hipergênero, tecnogênero e a noção de contexto, para que possamos refinar as concepções que assumimos na investigação do objeto de estudo da LT.

Nesta pesquisa, destacamos a importância que os gestos tecnolinguageiros, estimulados pelos recursos das mídias, como a clicagem ou o rolar de dedos pela tela, podem assumir em determinadas interações. Em função do tipo de mídia envolvida, como observamos, esses aspectos contribuíram para revelar o grau de engajamento ou de participação ativa dos interlocutores e a adesão destes a determinados pontos de vista. Em suma, os questionamentos lançados neste trabalho visam estimular outras pesquisas sobre a construção da coerência e sobre a importância de se observarem aspectos interacionais na relação entre gêneros, na construção referencial, na intertextualidade, na argumentação, entre outros fatores da textualidade.

Pesquisas como esta podem, ainda, estimular reflexões no âmbito do ensino de Língua Portuguesa. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a necessidade de se trabalhar com práticas de linguagem contemporâneas que contemplem textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, além de “formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir” (p. 64). Nesse sentido, propomos que as atividades de leitura, compreensão e produção textual envolvam a consideração de diferentes modos de interagir, sobretudo contemplando aqueles que se configuram com mídias digitais mais familiares aos estudantes. As atividades em sala de aula podem ser enriquecidas com a investigação de como os gêneros são agrupados e de como essa organização interfere na construção de sentidos, engajando ativamente os interlocutores nesse processo. Interações que ocorrem com mídias, como o *Podcast*, para citar apenas um exemplo, favorecem atividades em que os estudantes podem observar a interferência dos recursos semióticos (sobretudo sonoros, nesse caso) e a relação destes com os recursos da própria mídia, seu espaço de comentários e curtidas, e as diferentes possibilidades de apresentação e organização de gêneros, como a entrevista, o conto, a resenha, a reportagem, entre outros.

A observação de fatores interacionais mais amplos pode contribuir para que os estudantes percebam a complexidade da construção referencial, a criatividade das relações intertextuais, os indícios de influência sobre o outro e, de um modo geral, como a coerência se constrói na relação entre textos que se apresentam em contexto digital. As possibilidades de pesquisa em torno da observação dos modos de interação em contexto digital revelam a produtividade do tema e evidenciam o desafio de lidar com um fenômeno que se transforma numa velocidade difícil de acompanhar.

Durante uma parte do período em que este trabalho foi desenvolvido, vivenciamos momentos de confinamento, ocasionados pela pandemia de Covid-19 e, nesse novo contexto, observamos mudanças significativas nos modos de interagir. A obrigatoriedade do uso de máscaras e a necessidade de distanciamento social imprimiram às interações face a face novas formas de construir sentidos. Uma série de gestos emblemáticos de início e fim de interações, passaram a fazer parte do cotidiano dos interlocutores, como o toque de cotovelos, de pés ou o aceno à distância, como bem observaram as linguistas Freitas, Nascimento e Cruz (2021) em conferência sobre a interferência dos gestos na construção de sentidos.

No âmbito profissional e acadêmico, as interações forçadamente migraram para o contexto digital e sofreram interferência direta das mídias e de seus recursos, da confluência de espaços de interação simultânea, dos recursos multissemióticos e dos altos níveis de interatividade. O contexto sanitário imposto pela pandemia modificou, em muitos casos definitivamente, nossas relações com a máquina, e obrigou-nos a repensar e reestruturar nossas relações entre humanos. Ao isolar e paralisar um conjunto de setores da sociedade, a pandemia evidenciou a importância de um dos fundamentais modos de interagir das relações humanas: aquele que envolve a conversação, nas suas diferentes formas, face a face num mesmo espaço físico ou com a presença de mídias digitais.

Por fim, vale mencionar o quão valioso o contexto digital tem sido para realizar muitos de nossos “sonhos de incorporação”, como o de nos tornarmos seres biônicos ou interlocutores tecnolinguageiros. Porém, na atual crise socioambiental, em que observamos os transtornos causados ao meio ambiente devido ao avanço da tecnologia e, sobretudo, ao nosso modo de consumo, precisamos, como defende Ihde (1990), filósofo da tecnologia, equilibrar nossos sonhos de totalização. Nesse sentido, só é possível repensar a ideia de um planeta em que fatores humanos e não humanos coabitem em simetria se assimilarmos o potencial da interação, compreendida como realidade fundamental da linguagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMBROGGIANI-TOUIZA, S. Le paradigme communicationnel: de Wiener à Habermas. **Actes des journées doctorales de la SFSIC**. Université Lille Nord de France, 2015. Disponível em: <https://fr.calameo.com/read/000755919a44187c9ddec>. Acesso em set. 2021.
- AMOSSY, Ruth. **Apologia da polêmica**. São Paulo: Contexto, 2017.
- AMOSSY, R. Argumentação e análise do discurso: perspectivas teóricas e recortes disciplinares. Tradução de Eduardo Lopes Piris e Moisés Olímpio Ferreira. **EID&A**, Ilhéus, n. 1, p. 129-144, nov. 2011.
- BAKHTIN, M. M.; VOLOSCHINOV, V. N. **Discurso na vida e discurso na arte** (sobre a poética sociológica). Trad. de Carlos Alberto Faraco e Cristóvão Tezza [para fins didáticos]. Versão da língua inglesa de I. R. Titunik a partir do original russo, 1926.
- BAKHTIN, M. M.; VOLOSCHINOV, V. N. **Estética da criação verbal** / Mikhail Bakhtin. Trad. Maria Emsantina Galvão G. Pereira - 2ª ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BAKHTIN, M.M./ V.N.Volochínov. A interação verbal. In: BAKHTIN, M.M / V.N.Volochínov. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Veira. 10. ed. São Paulo, Hucitec, 2002.
- BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, M. M. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 9.ed. São Paulo: Hucitec, 2009.
- BEAUGRANDE, Robert-Alain de. *New foundations for a science of text and discourse: cognition, communication, and the freedom of access do knowledge and society*. Norwood: Ablex publishing corporation, 1997.
- BRAIT, B. Interação, gênero e estilo. In: PRETI, Dino (org.). **Interação na fala e na escrita**. 2. ed. São Paulo: Humanitas, 2003. p. 125-157.
- BRONCKART, J-P. **Atividades de linguagem, textos e discursos**. São Paulo: Editora da PUC-SP, 2003.
- BROWN, P; LEVINSON, S. **Politeness**: some universals in language use. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- BONINI, A. Os gêneros do jornal: o que aponta a literatura da área de comunicação no Brasil? *Linguagem em (Dis)curso*, Tubarão, v. 4, n. 1, p. 205-231, jul./dez. 2003.
- BONINI, A. Mídia / suporte e hipergênero: os gêneros textuais e suas relações. **RBLA**, Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p. 679-704, 2011. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rbla/v11n3/05.pdf>>. Acesso em nov. 2018.
- CARMELINO, A. C.; KOGAWA, L. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 14, n. 27, p. 156-176, 2020. Disponível em: periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos. Acesso: ago.

2021.

CARVALHO, J. L. Q. **Mídia, suporte e hipergênero**: por uma análise crítica de blogs no ciberativismo. 2020. 96 f. (Projeto de Doutorado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 28. out de 2020.

CAVALCANTE, M. M. **Os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2018.

CAVALCANTE, M.M. Programa analítico da Linguística Textual. Videoconferência apresentada por ocasião dos **Seminários Linguísticos da Universidade Federal do Ceará** [On-line]. Fortaleza: PPGLIN/UFC, 2020.

CAVALCANTE, M. M. Modalidades argumentativas. Videoconferência apresentada por ocasião do **I Seminário de Apresentação e Integração do Programa de Pós-Graduação em Linguística**. Fortaleza: PPGLIN/UFC, 2021 [on-line].

CAVALCANTE, M. M.; FARIA, M. G. S.; CARVALHO, A. P. L. Sobre intertextualidades estritas e amplas. **Revista de Letras**, n. 36, v. 2, jul/dez, 2017.

CAVALCANTE, M. M. et al. O texto e suas propriedades: definindo perspectivas para análise. **(Con)Textos Linguísticos - Linguística Textual e Análise da Conversação: conceitos e critérios de análise**, Espírito Santo, v. 13, n. 25, p.25-39, set. 2019. Disponível em: <http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/27884/18764>. Acesso em: 22 out. 2019.

CAVALCANTE, M. M. et al. **Linguística Textual e Argumentação**. Campinas, SP: Pontes editores, 2020.

CAVALCANTE, M. M.; SILVA, T. S.; SILVA, Y. W. Dimensões analíticas da Linguística Textual. *In*: LIMA, A. H. V; SOARES, M. E.; CAVALCANTE, S. A. S. **Linguística geral: os conceitos que todos precisam conhecer**. São Paulo: Editora Pimenta Cultural, 2020.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães; MUNIZ-LIMA, Isabel. A construção referencial em compósitos de gêneros na mídia Facebook. **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 11, n. 3, e2328, p. 1-21, set.-dez./2021. DOI: 10.22168/2237-6321-32328. Disponível em: <http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/2328>. Acesso em: jan. 2022.

CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. **Dicionário de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2004.

CHARAUDEAU, P. O contrato de comunicação na sala de aula. **INTER-AÇÃO**. v. 37, n. 1, jan./jun./2012. Tradução de Cristian Nicolas Gouraud (FL/UFG) Publicado, com o título *Le contrat de communication dans la classe*, em *Inter-Actions*, J.F. Halté, Université de Metz, 1993. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/interacao/article/view/18861>. Acesso em nov. 2021.

COSTA, J; PAVEAU, M.-A. Imagem e discurso: uma enunciação material visual. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 18, p. 5788-5795, jul., 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/82170>. Acesso em: ago. 2021.

CUSTÓDIO FILHO, Valdinar. **Múltiplos fatores, distintas interações**: esmiuçando o caráter heterogêneo da referência. 2011. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2011.

CUSTÓDIO FILHO, Valdinar; HISSA, Débora Liberato Arruda. Os limites do (conceito de) texto: destaque para o não verbal. *Travessias Interativas*, São Cristóvão (SE), v. 16, n. 8, p. 182-197, jul./dez. 2018.

DUARTE, A. L. M; MUNIZ-LIMA, I. Os discursos nativos digitais e o ensino de Língua Portuguesa. In: SCHÜTZ, J. A *et al.* (orgs.) **Um olhar sobre a educação contemporânea**: abrindo horizontes, construindo caminhos. v. 1, p. 269-279. Cruz Alta: Ilustração, 2020.

DUARTE, A. L. M; MUNIZ-LIMA, I. Análise do discurso digital: questões teóricas e práticas. In: PAIVA, F. J. de O.; SILVA, E. D. da (orgs.) **Estudos da linguagem**: interfaces na linguística, semiótica e literatura em perspectiva. São Carlos: Pedro & João Editores, 2021.

ÉMÉRIT, L. La publication multisite: un objet linguistique qui interroge les notions de texte et de contexte dans les environnements numériques. *Essais* [On-line], v. 12, p. 173-190, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.4000/essais.3026>. Acesso em: mar. 2022.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio**: o minidicionário da língua portuguesa. Curitiba: Ed. Positivo, 2008.

FREITAG, R.; NASCIMENTO, T.; CRUZ, R. **O corpo na gramática**: gestos na construção de sentidos. 2020. Conferência apresentada no canal da Associação Brasileira de Linguística. Disponível em: <https://youtu.be/xXgjh1CDAGU>. Acesso em jun. 2021.

GOFFMAN, E. **La mise en scène de la vie quotidienne**: la présentation de soi. Tome 1. Paris: Les éditions de minuit, 1973.

GOFFMAN (E.), *Frame Analysis*, New York, Harper & Row (trad. 1991 *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit), 1974.

GOFFMAN, E. A situação negligenciada. [1964] In: RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

GOFFMAN, E. **Ritual de interação**: ensaios sobre o comportamento face a face. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

GONÇALVES, M.; MUNIZ-LIMA, I. Tecnodiscurso, interatividade e suporte na mídia Instagram. *Calidoscópio*, 19(3): 306-319. 10.4013/cld.2021.193.01. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/23294>. Acesso em dez. 2021.

HILGERT, J. G. A construção do texto “falado” por escrito: a conversação na *internet*. In: PRETI, Dino (org.) **Fala e escrita em questão**. São Paulo: Humanitas, FFLCH/ USP, 2001.

IHDE, D. **Technology and the Lifeworld – From Garden to Earth**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1990.

- KERBRAT-ORECCHIONI, C. **Les interactions verbales**. Tome 1. Paris: A. Colin, 1990.
- KERBRAT-ORECCHIONI, C. **Les interactions verbales**. Tome 2. Paris: A. Colin, 1992.
- KERBRAT-ORECCHIONI, C. *Le discourse en interaction*. Paris: A. Colin, 2005.
- KERBRAT-ORECCHIONI, C. A problemática da enunciação. In: M. M. CAVALCANTE ; M. BRITO (Org.). **Texto, Discurso e Argumentação**: traduções. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020.
- KIOUSIS, Spiro. Interactivity: a concept explication. **New Media & Society**, v. 4, p. 355-383, 2002.
- KOCH, Ingedore Villaça. **Introdução à linguística textual**: trajetória e grandes temas. São Paulo: Contexto, 2015.
- KOCH, I. *A inter-ação pela linguagem*. São Paulo: Editora Contexto, 2001.
- KOCH, I. G. V. Linguística Textual: retrospecto e perspectivas. **Alfa**, v. 41, p. 67-78, 1997. Disponível em <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/4012/3682>. Acesso em jan. 2021.
- KOCH, I. G. V. **O texto e a construção dos sentidos**. São Paulo: Editora Contexto, 2016.
- KOCH, P. e OESTERREICHER, W. **Gesprochene Sprache in der Romania: Französisch, Italienisch, Spanisch**. Tübingen: Max Niemeyer, 1990.
- KRESS, G. and VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: the Grammar of Visual Design**. London & New York, Routledge, 2nd edition, 2006.
- JAKOBSON, R. **Essais de linguistique générale**. Paris: Les Éditions de minuit, 1963.
- JENSEN, Jens. Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communications Studies. **Nordicom Review**, v. 12, n. 1, 1998.
- LAGAZZI, S. A imagem em sua potência de captura simbólica. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 18, p. 5890-5902, jul., 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/82170>. Acesso em: ago. 2021.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M.A. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 1992.
- LAKOFF, R. **Language and woman's place**. New York: Harper Colophon Books, 1975.
- LAKOFF, R. What you can do with words: politeness, pragmatics and performatives. In: ROGERS, A.; WALL, B; MURPHY, J. P. (Org.) **Proceedings of the Texas Conference on performatives, presuppositions and implicatues**. Arlington: Center for Applied Linguistics, p. 94-120, 1997.

- LATOUR, B. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do Ator-Rede. São Paulo, Edusc, 2012.
- LEARY, T. The Interpersonal, Interactive, Interdimensional Interface. **The Art of Human-Computer Interface Design**, pp. 229–234. Menlo Park, CA: Addison-Wesley, 1990.
- LEECH, G. **Principles of Pragmatics**. London : Longman, 1983.
- LEE, K.M. Presence, Explicated. **Communication Theory**, v. 14, n. 1, p. 27-50, 2004. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00302.x>. Acesso em: 25 mar. 2021.
- LIMA, Silvana Maria Calixto. **Entre os domínios da metáfora e da metonímia**: um estudo de processos de recategorização. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2009.
- LIMA, Sóstenes Cezar de. **Hipergênero: agrupamento ordenado de gêneros na constituição de um macroenunciado**. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade de Brasília, p. 273. 2013.
- LONGHI, L. Explorer des corpus de tweets: du traitement informatique à l’analyse discursive complexe. **Corpus** [on-line], n. 20, 2020. Disponível em: <https://journals.openedition.org/corpus/4567>. Acesso em: 24 mar. 2021.
- MARCUSCHI, L.A. **Da fala para a escrita**: atividades de retextualização. São Paulo: Cortez, 2010.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). **Gêneros textuais e ensino**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2010a.
- MARCUSCHI, L. A. Letramento e oralidade no contexto das práticas sociais e eventos comunicativos. In: SIGNORINI, Inês (Org.). **Investigando a relação oral/ escrito**. Campinas: Mercado de Letras, 2001.
- MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. Universidade Federal de Pernambuco. Texto da Conferência pronunciada na 50a Reunião do GEL – Grupo de Estudos Linguísticos do Estado de São Paulo, USP, São Paulo, 23-25 de maio de 2002.
- MARCUSCHI, L. A. **A questão do suporte dos gêneros textuais**. Projeto Integrado: “Fala e Escrita: Características e Usos”, NELFE (Núcleo de Estudos Linguísticos da Fala e Escrita), Departamento de Letras da UFPE, 2003.
- MCMILLAN, Sally. Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems. In: Lievrouw, Leah; Livingstone, Sonia (eds.). **The Handbook of New Media**. London: Sage Publications, 2002.
- MONDADA, L. Documenter l’articulation des ressources multimodales dans le temps: la transcription d’enregistrements vidéos d’interactions. In: BILGER, Meirelle (Org.) **Données**

orales: les enjeux de la transcription. Perpignan: Presses Universitaires de Perpignan, 2008. p. 127-156.

MONDADA, L. **Référence, corporeité, matérialité, et action située:** une approche multimodale interactionnelle. 2021. Conferência apresentada no canal do Protexto durante IV Workshop de Linguística Textual. Disponível em: <https://youtu.be/HIw6yeOkz-A>. Acesso em jun. 2021.

MONTEIRO, S. D. O ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. **Revista de Ciência da Informação**. V. 8, n. 3, jun, 2007. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/6089>. Acesso em: ago. 2021.

MUNIZ-LIMA, I. Práticas textuais nas mídias digitais. **Revista Colineares**, v. 8, n. 2, jul-dez, p. 29-43, 2021. Disponível em: <http://natal.uern.br/periodicos/index.php/RCOL/index>. Acesso em: 3 jan. 2022.

NASCIMENTO, Suelene Silva Oliveira. **A construção multimodal dos referentes em textos verbo-audiovisuais**. 149f. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2014.

NASCIMENTO, Manoel Alves do. **Erving Goffman, as interações no cotidiano escolar, desvendando o estigma dentro da inclusão escolar**. 2009. 137 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2009. Disponível em: <http://tede.metodista.br/jspui/bitstream/tede/1138/1/Manoel%20Alves%20do%20Nascimento.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2021.

OBANA, F.; TORI, R. Conceitos de Presença. São Paulo: **VII Workshop de Realidade Virtual e Aumentada**, 2010.

PAVEAU, M-A. Genre de discours et technologie discursive. **Pratiques** [on-line], p. 157-158, 2013. Disponível em: <http://journals.openedition.org/pratiques/3533>. Acesso em: jun. 2021.

PAVEAU, M.-A. Environnement [Dictionnaire]. Technologies discursives [Carnet de recherche]. 2013. Disponível em: <https://technodiscours.hypotheses.org/311>. Acesso em: 30 nov. 2021.

PAVEAU, M-A. **L'Analyse du Discours Numérique**. Dictionnaire des formes et des pratiques. Paris: Hermann Éditeurs, 2017.

PAVEAU, M-A. Le gif, outil d'icônisation du discours sur Twitter. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 18, p. 5843-5864, jul., 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/82170>. Acesso em: ago. 2021.

PIGNIER, N., DROUILLAT, B. **Sociale expérience des interfaces web**. Paris: Hermès Sciences Publications, 2008.

PIMONOVA, N. La musique dans sa dimension texto-visuelle. L'analyse des clips musicaux numériques. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 18, p. 5877-5889, jul., 2021. Disponível

em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/82170>. Acesso em: ago. 2021.

PONSONI, S. Montagens verbo-visuais e charges na comunicação política: a derrisão discursiva sobre Michel Temer, o usurpador. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 18, p. 5903-5914, jul., 2021. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/82170>. Acesso em: ago. 2021.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. **Informática na Educação: teoria e prática**, [s.i.], v. 2, n. 2, p.66-80, out. 1999. Disponível em:

<<https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286/3756>>. Acesso em: 14 out. 2019.

RAFAELI, S., SUDWEEKS, F. Networked Interactivity. **Journal of Computer Mediated Communication** 2(4), 1997. Disponível em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html>. Acesso em: 29 abril 2021.

RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Org.). **Sociolinguística Interacional** (2ª edição, revista e ampliada). São Paulo: Loyola, 2002.

RIEFFEL, R. **Que sont les médias?**. Paris: Gallimard, 2005.

SALES, T. Y. N. **Processos Referenciais em Charges de Jornais Cearenses sob o Aspecto Multimodal**. 2017. 124 f. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós- Graduação em Linguística, Fortaleza, 2017.

SANTAELLA, L.; CARDOSO, T. O desconcertante conceito de mediação técnica em Bruno Latour. **MATRIZES**. V. 9, n. 1, p. 167-185, 2015. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i1p167-185>.

SCHAEFFER, J.-M. La thèse de l'exception humaine. In: **Communications**. L'idéal prométhéen, p. 108-209, 2005. Doi : <https://doi.org/10.3406/comm.2005.2283>. Disponível em https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_78_1_2283. Acesso em: jun. 2021.

SCHERER, K. Les fonctions des signes non verbaux dans la conversation. In: **La communication non verbale**. Paris: Delachaux et Niestlé, 1984.

SILVA, L. H. da. **A construção verbo-imagética do referente em anúncios publicitários de veículos**. 2020. 139 f. Tese (doutorado) – Universidade Federal do Ceará: Fortaleza, 2020.

SILVA, T. B. da. Corpo e gramática: abordagens para o estudo de recursos expressivos corporificados. **Revista da Abralin**, v. 19, n. 2, 2020. Resenhas Abralin ao Vivo. Disponível em: <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/1479/1618?download=pdf> Acesso em jun. 2021.

SOUSA, Camila Stephane Cardoso. **Critérios para a descrição de textos orais sob a concepção da Linguística Sistêmico-Funcional**. 2019. 134f - Tese (Doutorado) -

Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Linguística, Fortaleza (CE), 2019.

STAROBINSKI, Jean. **Ação e reação**: vidas e aventuras de um casal. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

STEUER, J.S. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. **Journal of Communication**, 42(4), p. 73–93, 1992.

TATIT, L. **O cancionista**: composição de canções no Brasil. São Paulo: EDUSP, 2002.

URBANO, Hudinilson. A perspectiva do sonoro na oralidade e na escrituralidade. In: PRETTI, Dino e LEITE, Marli Quadros (Orgs.). **Comunicação na fala e na escrita**. São Paulo: Humanitas, 2013.

VION, R. **La communication Verbale. Analyse des interactions**. Paris: Hachette Supérieur, 1992.

XAVIER, A. C. S. **O Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital**. Tese de Doutorado, Unicamp: inédito, 2002.