

## A QUESTÃO DAS INTERAÇÕES EM AMBIENTES DIGITAIS\*

Aguinaldo Gomes de Souza (UFPE)<sup>1</sup>

**Resumo:** Neste trabalho, temos por objetivo fazer uma retomada de algumas pesquisas anteriores feitas por nós desde o ano de 2007 até o ano de 2010, a fim de apontar possíveis alterações teóricas que corroboram para o tratamento dado por nós a respeito das interações online. Desse modo iniciamos por revisitar o conceito de gênero digital e dialogia nas interações e relações online o que nos leva a constatação de que no fazer da técnica o voltar-se-um-ao-outro é o que constitui a base da dialogia. Nessa direção verificamos também que a técnica informática no curso de seu desenvolvimento deixa em evidência muito da intersubjetividade de quem a cria, isto é verificado quando se considera que no processo de desenvolvimento de software são mobilizadas várias subjetividades que se deixam mostrar nos elementos signícos dos softwares.

**Palavras-chave:** gêneros digitais, software, interação online, dialogismo

### 1- Introdução

Em 2007 por ocasião do número 07 da revista *Letra Magna*<sup>2</sup> publicamos um artigo que buscava em suma delimitar a problemática dos gêneros discursivos que surgiram por ocasião da sociedade conectada. Naquele dado tempo histórico os estudos sobre o que viria a ser gêneros digitais ou como chamávamos, os gêneros virtuais, constituíam-se em um ambiente de profícuo debate acadêmico. Datado daquela época podemos citar trabalhos desenvolvidos por Koch, (2003); Ribeiro, (2003); Coscarelli, (2003); Xavier, (2002); Araújo, (2006); Komesu, (2005) entre muitos que brilhantemente contribuíram para o fazer científico e para o desvelar de um fenômeno ainda muito recente.

Desde o início, quando ainda não estava claro para nós a noção de gênero digital, resolvemos que deveríamos tomar o problema dos gêneros sobre a perspectiva filosófica da teoria dialógica da linguagem, esta vista por um prisma Bakhtiniano. Isto é, considerávamos os gêneros como formas relativamente estáveis de enunciados, marcados por composição e estilo.

De lá para cá muitos dos nossos posicionamentos foram revistos (e isto diga-se de passagem é um fato comum no fazer ciência) um desses posicionamentos diz respeito à terminologia utilizada por nós, no decorrer das nossas reflexões abandonamos o adjetivo

---

\* XV Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e XII Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online

<sup>1</sup> Mestre em Linguística pela Universidade Federal de Pernambuco onde atualmente desenvolve estudo Doutoral também em Linguística. Professor Universitário atuando na Pós-Graduação lato sensu em Linguística Aplicada. Membro do grupo de pesquisa HIPERGED-vinculado ao PPGL da Universidade Federal do Ceará e membro do grupo LINGUAGEM, SOCIEDADE, SAÚDE E TRABALHO - CNPq/UFPE, atuando na linha de pesquisa 'Linguagem e Filosofia'. Web Site: [www.aguinaldogomes.com](http://www.aguinaldogomes.com)

<sup>2</sup> SOUZA, A.G. Gêneros virtuais - algumas observações. In.: *Letra Magna*. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura ISSN 1807-5193 - Ano 04 n.07 - 2º Semestre de 2007

‘virtual’ e adotamos o ‘digital’ por entendermos que o vocábulo ‘virtual’ possui em si mesmo uma origem que não condiz com o fenômeno que estudávamos, virtual vem da palavra latina 'virtuale' que significa entre outras coisas, potência, que embora exista no real leva a ideia errônea de inexistência.

Outro posicionamento revisto por nós diz respeito ao suporte desses textos: desde 2010 quando da publicação de nossa dissertação na UFPE, intitulada de "Software: esboço de um estudo para as ciências da linguagem" assumimos que os textos, imagens e vídeos que estão alocados em máquinas digitais possuem sua ancoragem, se aportam nos softwares. Claro que, considerar isto implica dizer que a forma e a função dos softwares condicionam em certa medida a relação que mantemos, por exemplo, com os textos e com os gêneros digitais. Ainda assim, esse posicionamento assumido não é compartilhado por todos os que se dedicam a estudar os gêneros, há na literatura aqueles que acreditam ser a tela o suporte da escrita, dos textos; este é o caso, por exemplo, de Xavier (2002) e Távora (2008) só para citar dois.

Claro que, a natureza do fenômeno que investigamos nos afasta dessas conjecturas teóricas. Está claro para nós que no processo de fabricação de software os sujeitos deixam nas interfaces desses softwares signos e enunciados concretos. Foi essa constatação que nos levou a dizer no texto "Software e Gênero digital: o caso do e-mail acoplado em uma plataforma WWW<sup>3</sup>" que existe um processo dialógico quando o sujeito interage com essas interfaces e seus enunciados e signos. A ressalva que fazemos em relação a esse texto publicado diz respeito ao processo quase que mecânico que pertence e é constitutivo de todo software. Alguns anos depois da publicação desse texto percebemos que a natureza mecânica do software condiciona não só a forma, mas os usos podem ser variados, a determinação como intuíamos não é tão condicionante.

## **2- A língua como elemento que possibilita os usos nas plataformas online**

Fato interessante de nota, desde o início das nossas investigações, é a constatação de que nas interações mediadas por sistemas computacionais, a língua é o que possibilita os usos e interações. Da mais simples tarefa como enviar uma mensagem por algum aplicativo até tarefas mais complexas como escrever uma tese doutoral, o sujeito sempre e necessariamente estará utilizando a língua para operar com os sistemas computacionais (computador, smartphone, tablets etc). Tudo isso nos abre a possibilidade de entender que sem língua e sem linguagem não são possíveis a existência e o uso dessas máquinas. Se essas interações digitais são frutos da linguagem natural, é da linguagem que devemos pensar esse modo de ser contemporâneo.

Ainda nos anos de 2007 e 2010, na esteira do que pensavam outros pesquisadores, nós também concordávamos que as interações com os gêneros digitais possuíam contrapartes no mundo analógico. O raciocínio é simplista, mas foi eficaz no momento do aparecimento dessas novas tecnologias da escrita. Hoje temos a intuição de que não estamos utilizando contrapartes de algo já-dado, mas que estamos diante de fenômenos novos cuja manifestação atípica do que acontece no mundo impresso é o que constitui em si a novidade. Isto tem a ver com a questão da técnica. Sobre essa questão é importante retomar Heidegger (1995, p.17) quando diz que "a técnica moderna passa, como qualquer técnica mais antiga, por coisa humana, inventada, executada, desenvolvida, dirigida e estabelecida de modo estável pelo homem e para o homem".

---

<sup>3</sup> SOUZA A.G. Software e gênero digital: o caso do e-mail acoplado em uma plataforma WWW. In: Maria Denilda Moura; Marcelo Amorim Simbaldo; Adeilson Pinheiro Sedrins. (Org.). Novos desafios da Língua: Pesquisas em língua falada e escrita. 01 ed. Maceió: Edufal - Editora da Universidade Federal de Alagoas, 2010, v. 01, p. 343-348

Partindo dessa perspectiva é possível dizer que quando passamos em exame as relações que são desencadeadas quando do uso do software e como esse software imprimia características singulares aos gêneros da esfera digital, estávamos olhando não para o fenômeno 'gêneros digitais' mas para o *instrumentum*, mais uma vez aqui, a melhor definição de *instrumentum* que podemos buscar é a de Heidegger (1995); para o filósofo *instrumentum* é o aparelho ou utensílio que serve a uma finalidade. A técnica informática possui uma representação instrumental e especificidades singulares que leva ao centro do seu fazer técnica possibilidades ímpares que acabam por reverberar nas formas típicas de enunciados que são produzidos a partir da técnica, mas apesar disto o *instrumentum* utilizado no fazer da técnica não é o fator determinante para o uso.

O que verificamos no decorrer de nossas investigações anteriores é que os usos do instrumental, do software, podem em certa medida ser subvertidos para outros fins. Essa transmutação é percebida por exemplo quando olhamos para um bate-papo, um e-mail ou mesmo para processadores textuais. Essa percepção que temos do processo de transmutação do uso é constituinte da técnica e como lembra Heidegger (1995, p.22) "technè não é um conceito do fazer, mas um conceito do saber. Technè e também técnica querem dizer que qualquer coisa está posta (gestellt) no manifesto, acessível e disponível, e é dada enquanto presente à sua posição(stand)".

O segundo processo de transmutação ocorre quando da atualização nas interfaces de softwares, dos enunciados e gêneros. Foi ao observar isso que em trabalhos anteriores (Souza; Carvalho, 2007<sup>4</sup>) apontamos para o caráter social dos gêneros digitais. Isso tem uma razão de ser e é muito mais prática que teórica, isso nos remonta à origem dos primeiros softwares, dos primeiros *instrumentuns* desenvolvidos para uma sociedade digital, e isto pertence ao *a priori* da técnica. Neste *a priori* reside a constatação de que a técnica informática que possibilitou o aparecimento da sociedade em rede é manifestamente uma atividade humana, do homem e isto implica dizer que há no aparecimento da técnica moderna substrato necessário para a percepção de presença.

Essa questão nos remete de imediato a um outro artigo nosso, publicado em parceria cujo título é "O signo: no suporte e no gênero virtual<sup>5</sup>". Nesse artigo, fizemos uma revisita aos estudos dos signos e inferimos que em ambiente digital existem signos que estão alocados em softwares, no *instrumentum*, e signos que são produzidos pelos sujeitos em interação. Em suma, o que verificamos é que (p.03) "existe por certo a ideia de que o computador é usado através de signos, cada aspecto deste, da mais simples linguagem a uma interface de última geração, são signos. Estudar os signos em softwares (suportes), entender como eles funcionam, é entender as construções dos discursos em gêneros digitais". Essa discussão a respeito da natureza sígnica é bastante rica e nos remete de imediato ao problema da essência da técnica, que como bem mostrou Heidegger (1995), não é de modo algum algo técnico.

Ora, o que está em voga aqui é a percepção de que esses *instrumentuns*, esses softwares, carregam presenças e os signos são as coisas que nos remetem a essas presenças; o apontamento desta constatação surge da necessidade de trazer a luz a percepção de que o acontecer das iterações digitais tem sua origem e um dado tempo histórico e por isto mesmo é um fazer humano. Se a técnica é um fazer humano produzida dentro de um determinado tempo histórico é possível inferir disto a percepção de que o produzir algo, como apontou Heidegger (1995), leva do ocultamento para o descobrimento. O que está oculto na técnica informática são as presenças e os signos (enunciados, imagens, sons etc), o modo como essa presença vem à frente. Essa presença é natural e possui um caráter histórico e seu modo de acontecer é na linguagem,

---

<sup>4</sup> SOUZA, A.G.; CARVALHO E.P.M. O signo: no gênero e no suporte virtual. In.: Letra Magna. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura - ISSN 1807-5193. Ano 04 n.07 - 2º Semestre de 2007

<sup>5</sup> Ver nota de rodapé anterior a esta

o histórico tem um tempo dado. Nas retomadas dos trabalhos que estamos fazendo aqui, há um ponto em consenso: o de que as relações dialógicas são a base matriz de todas as interações em ambiente digital. Foi isto que verificamos em Souza (2008):

Cada pessoa ao interagir com um software - esteja esse software codificado em uma máquina fotográfica digital, em um computador ou até mesmo em um telefone celular - está em constante diálogo com esse software. Essa relação entre o software e o usuário da língua existe no nível da interação e faz parte de uma progressão de construção de sentidos. Essa relação guia as outras relações que o sujeito interacional realiza com o sistema, guia as relações entre sujeitos através de interações mediadas, como por exemplo, uma conversa através de um comunicador instantâneo como o msn messenger ou yahoo messenger. Em todas essas ações, a língua é o elo motor. (SOUZA 2008, p.44)

O que se pode inferir da citação acima é que quando intuimos a existência das relações dialógicas em softwares partimos não do usuário que interage com esses *instrumentuns*, mas antes fizemos um caminho oposto: verificamos como os softwares são fabricados. Para esse fim tomamos de efeito o aporte teórico da ergolinguística (linguagem e trabalho) mais especificamente no que tange a tripartição de Lacoste (1998), ou seja, verificamos os usos da linguagem no trabalho, como trabalho e sobre o trabalho dos atores sociais que desenvolvem softwares. Esses "três aspectos da linguagem estão em estreita ligação com práticas languageiras na situação de trabalho considerada de maneira global", como indicou Nourondine, (2002, p.18).

Foi ao verificar a linguagem nas situações de trabalho que pudemos perceber que das práticas languageiras em ambiente profissional, em uma fábrica de software, resultam enunciações e elementos sígnicos que carregam em si muito da subjetividade de que as criou. Esses elementos são de natureza estritamente dialógica, isto é, se considerarmos com o filósofo Martin Buber que

o dialógico não se limita ao tráfego dos homens entre si; ele é - é assim que demonstrou ser para nós - um comportamento dos homens um-para-com-o-outro, que é apenas representado no seu tráfego. Assim sendo, mesmo que se possa prescindir da fala, da comunicação, há, contudo, um elemento que parece pertencer indissolúvelmente à constituição mínima do dialógico, de acordo com seu próprio sentido: a reciprocidade da ação interior. (BUBER, 1982, p.40)

Essa perspectiva sobre o dialogismo que Buber (1982) nos oferece, como observamos na citação acima, nos leva a pensar que o comportamento um-para-o-outro quando do desenvolvimento dos softwares é dado pelos elementos semióticos da interface (nos enunciados, nos signos, nas cores, nas ações etc). Ainda em referência ao artigo "Como os softwares são fabricados: um olhar ergolinguístico"<sup>6</sup>, publicado em 2010 pela revista Eutomia, da Universidade Federal de Pernambuco, é necessário fazer uma retificação: naquele artigo ao observarmos o desenvolvimento de softwares tínhamos a intuição de que antes mesmo do sujeito interagir com um software, de e-mail, de bate-papo etc. ele estava dialogando com o artefato computacional, foi assim que sentenciamos na página 08 daquele artigo "a interface - vista por um prisma dialógico -, é um enunciado dirigido a alguém, carrega em si muito da intersubjetividade de quem a cria". O equívoco nessa constatação diz respeito ao singular, a interface não constitui uma única enunciação, mas antes enunciações sobre enunciações. Isto é claro para nós se considerarmos que um software não é feito apenas por uma única pessoa, mas por pessoas e suas subjetividades o que, de certo, vai ao encontro do outro, de quem utiliza

---

<sup>6</sup> SOUZA, A.G. Como os softwares são fabricados: um olhar ergolinguístico. In.: Revista Eutomia - Ano III - Volume 1 - UFPE, Julho/2010

esses instrumentus da tecnologia; é ao observar essas enunciações e esses signos que podemos intuir que quando estamos em interação com e através de softwares estamos sempre nos voltando para um outro, como acentua Buber (1982, p.56) "o movimento básico dialógico consiste no voltar-se-para-o-outro.

### 3- Ao modo de uma conclusão

Nas retomadas dos trabalhos que fizemos aqui ficaram claras para nós algumas noções: a primeira delas diz respeito ao *instrumentum* em que os textos e gêneros estão alocados em ambiente digital, esse *instrumentum*, o software, quando mote de uma pesquisa em que tenha a língua e a linguagem como elementos dados, não pode ser desconsiderado. Isto porque no fazer da técnica os sujeitos que fabricam softwares deixam neles marcas de suas presenças, isto pode ser verificado se considerarmos que os softwares são construídos através da língua e que nas interfaces desses softwares existem enunciados e signos que guiam ações de uso. O que implica dizer que a constituição dos sentidos quando da interação em softwares é mediada pela linguagem, isto foi evidenciado por nós no artigo "Autoria e discursividade em um fórum on-line", publicado por ocasião do XIII EVIDOSOL e X CILTEC-Online - junho/2016.

A segunda noção é a que se relaciona com a técnica, acreditamos que no fazer da técnica informática o sujeito ao produzir o software participa de um embate dialógico com outros sujeitos em um mesmo ambiente de trabalho, dessa constatação surgiu a noção de software enquanto produto e software como processo (para um detalhamento da questão verificar o artigo "Como os softwares são fabricados: um olhar ergolinguístico), é no software enquanto processo que reside o primeiro embate dialógico e alteritário. Daí a intuição que no uso do software o sujeito está em um embate que permeia as relações dialógicas e alteritárias, claro que para considerarmos isto como verdade é preciso ter antes a convicção de que interagimos através de softwares e que os textos e gêneros na esfera digital possuem o software como ambiente físico da enunciação; como assinalamos em Souza et. al. (2010) "levar em consideração o ambiente como marco referencial implica dizer que devemos considerar essas interações como atividades singulares, nunca como dicotomias". Este pensamento assim assinalado acaba por nos afastar das conjecturas que tomam as interações on-line apenas como ponto de tensão entre dois sujeitos situados e nos faz pensar que para uma análise da língua em ambiente digital outros elementos, além da própria língua, devem ser tomados como fator estruturante dessas interações.

### Referências

ARAÚJO, J.C. *Os chats: uma constelação de gêneros na Internet*. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Ceará, UFC, Brasil, 2006

BUBER, Martin. *Do diálogo e do dialógico*. Perspectiva, 1982

COSCARELLI, Carla Viana. *Hipertexto e subversão: um diálogo com Andrea Ramal*. FALE/UFMG. Belo Horizonte, 2003

HEIDEGGER, Martin. *Língua de tradição e língua técnica*. Tradução de Mário Botas, Vega Passagens, Lisboa, 1995

KOCH, Ingedore G. Villaça. *Desvendando os segredos do texto*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003

KOMESU, Fabiana Cristina. *Entre o público e o privado: um jogo enunciativo na constituição do escrevente de blogs da internet*. Tese de doutorado. Campinas SP. 2005

LACOSTE, M. *Fala, atividade, situação*. In.: Duarte, F.; Feitosa, V. (orgs.) *Linguagem e trabalho*, Rio de Janeiro: Lucerna, 1998

RIBEIRO, Ana Elisa. *Ler na tela. Novos suportes para velhas tecnologias*. Dissertação de mestrado em estudos linguísticos. UFMG, 2003

SOUZA, A.G.; CARVALHO, E.P.M.; SANTOS, G.P. *Linguagem e tecnologia: o conceito de suporte, semântica e interface em comunicação mediada por computador*. ATHOS - Revista de estudos integrados da FAINTVISA. ISSN 2179-099X Vol. 01, N. 01, Maio de 2010

SOUZA, A.G.: *Software, hipermídia, hipertexto e gêneros digitais: observações preliminares*. Encontro Internacional de Texto e Cultura, Anais, Fortaleza, 2008

SOUZA, A.G.: *Gêneros virtuais – algumas observações*. *Revista letra magna* Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura - Ano 04 n.07 - 2º Semestre de 2007

TÁVORA, A.D.F. *Construção de um conceito de suporte: a matéria, a forma e a função interativa na atualização de gêneros textuais*. Tese de Doutorado, Fortaleza: PPGL/UFC, 2008

XAVIER, Antonio Carlos. *O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital*. Tese de Doutorado. Campinas. Instituto da Linguagem, 2002