

# Big techs, algoritmos de redes sociais e decorrentes impactos para a performatividade linguística

*Big tech, social media algorithms, and resulting impacts on linguistic Performativity*

Vinícius Vargas Vieira dos Santos  

vargasvinicius2@gmail.com

Universidade do Estado de Mato Grosso - Unemat

## Resumo

Este artigo visa a evidenciar de que modo as *big techs*, via escolhas de algoritmo para configuração de redes sociais, afetam o canal comunicativo e, conseqüentemente, o contexto de produção das performatividades linguísticas on-line. Com esse propósito, apresenta-se discussão inicial sobre características dos novos contextos digitais de enunciação (MARWICK; BOYD, 2010; VARIS, 2016), para então, utilizando-se de exemplos de atividades linguísticas em espaços públicos virtuais, demonstrar que designs computacionais modulam escalas nos diferentes níveis do ato performativo (AUSTIN, 1962), contribuindo de modo coadjuvante, enquanto extensões do sujeito (MCLUHAN, 1964), para usos predatórios da linguagem como dispersão de desinformação e subversão de discursos e identidades. Esta publicação ainda se relaciona temporal e tematicamente à CPI dos Atos Antidemocráticos da Câmara Legislativa do Distrito Federal, referente aos ataques do dia 8 de janeiro de 2023 na capital brasileira e ao Projeto de Lei N° 2630, Lei das *fake news*, trazendo enunciações referentes a esses recentes fatos nacionais como elementos prototípicos da temática aqui desenvolvida. Do ponto de vista metodológico, o presente estudo emprega estratégia mcluhaniana de justaposição de diferentes referências e materiais, correspondendo assim à natureza superdiversa do objeto analisado, contando ademais com recursos de investigação apontados em Feyerabend (1972) e Coletiva Ciborga (2022). Projeta-se, por fim, a necessidade de maior autonomia dos usuários sobre as tecnologias como condição para se evitar a manutenção de desigualdades sociais e propiciar, às minorias do poder, a produção de ações contra hegemônicas em ambientes digitais.

## Palavras-chave

Colapso de Contexto. *Affordance*. Performatividade. Abstração Computacional.

## Abstract

This article aims to demonstrate how big tech companies, through algorithmic choices for social network configuration, affect the communicative channel and, consequently, the production context of online linguistic performativities. For this purpose, an initial discussion about the characteristics of new digital enunciation contexts is presented (MARWICK; BOYD, 2010; VARIS, 2016), to then, using examples of lin-

## FLUXO DA SUBMISSÃO

Submissão do trabalho: 11/30/2023

Aprovação do trabalho: 22/04/2024

Publicação do trabalho: 14/05/2024

 10.46230/2674-8266-15-12107

## COMO CITAR

SANTOS, Vinícius Vargas Vieira dos. Big techs, algoritmos de redes sociais e decorrentes impactos para a performatividade linguística. *Revista Linguagem em Foco*, v.15, n.3, 2024. p. 97-114. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/12107>.

Distribuído sob



Verificado com

**Plagius**  
Detector de Plágio

guistic activity in virtual public spaces, demonstrate that computational designs modulate scales at different levels of the performative act (AUSTIN, 1962), contributing in a supporting role, as extensions of the subject (MCLUHAN, 1964), to predatory uses of language such as the dissemination of misinformation and subversion of discourses and identities. This publication also relates temporally and thematically to the Parliamentary Inquiry Commission on Anti-democratic Acts of the Legislative Chamber of the Federal District, regarding the attacks of January 8, 2023, in the Brazilian capital, and to Bill No. 2630, the fake news law, bringing enunciations related to these recent national events as prototypical elements of the theme developed here. From a methodological standpoint, the present study employs a McLuhanian strategy of juxtaposing different references and materials, thus corresponding to the superdiverse nature of the analyzed object, and additionally utilizes research resources indicated in Feyerabend (1972) and Coletiva Ciborga (2022). Finally, it proposes the need for greater user autonomy over technologies as a condition to prevent the maintenance of social inequalities and to allow power minorities to produce counter-hegemonic actions in digital environments.

#### Keywords

Context Collapse. Affordance. Performativity. Computational Abstraction

## Introdução

Corroborando com as autoras Marwick, Boyd (2010) e Varis (2016), o contexto social de enunciação colapsou a partir do uso massivo dos meios digitais de comunicação, porque esses canais, além de sintetizarem em um só ambiente audiências comumente distintas, ainda fazem com que as enunciações proferidas na ordinariedade discursiva sofram dilatações/deslocamentos de tempo e espaço em níveis escalares, tradicionalmente, não habituais. Alia-se a isso o entrelaçamento de dois elementos fundamentais da linguagem, afinal a esfera virtual corresponde, simultaneamente, ao próprio contexto (de onde se fala, entre outros marcadores), mas também ao canal comunicativo (por onde se fala). Ademais, esse referido canal/contexto, previamente configurado via escolhas algorítmicas pela indústria de softwares, *big techs*, faz-nos indagar sobre questões de neutralidade, ideologias e intencionalidades.

Essa nova escalabilidade, própria dos meios de *big data*, nos retira (estudiosos da linguagem) de certa zona de conforto, forçando-nos a atualizar teorias e práticas de leitura e interpretação. Afinal, se marcadores contextuais como *onde, quando, quem* ou *a quem* se fala são imprescindíveis à ancoragem dos significados (MALINOWSKI, 1923; HALLIDAY, 1999), de que modo esses dados são operacionalizados em ambientes superdiversos como redes sociais? A quem se fala nesses ambientes? A pluralidade de enunciatários e consequentes leituras trazem desafios aos modelos de pesquisa linguística? De onde se fala nesses ambientes? O espaço digital, desmedido e inconstante, impacta profundamente nossas práticas de investigação? A hipótese aqui apontada é a de que “sim”, os meios digitais de comunicação nos provocam a olhar para as escolhas algorítmi-

cas (LANIER, 2010) e os seus desdobramentos ou estímulos nas práticas linguísticas ordinárias, sob pena de comprometermos a eficácia de métodos de leitura e interpretação.

Já de início, é importante nos ater a certa natureza dos códigos computacionais que operam as práticas de linguagem e modulam aspectos contextuais relevantes. Algoritmos são criações humanas não aleatórias, concebidos para finalidades bem definidas de regramento, estruturação e de padronização, nesse sentido, aqueles produzidos para gerir a comunicação de massa naturalmente são dotados de intencionalidades e estímulos. Em concordância com van Dijck (2013, p. 29), “[...] uma plataforma é um mediador e não um intermediário: ela molda o desempenho de atos sociais em vez de apenas facilitá-los<sup>1</sup>”. A abordagem da autora ressoa o que já anunciava o teórico da comunicação canadense McLuhan (1964, p. 9): “o meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a escala e a forma das ações e associações humanas<sup>2</sup>”. Desdobrando a máxima do autor, os meios tecnológicos de comunicação não estão alheios à propagação discursiva, apresentam “uma mensagem” ou uma pragmática que, de certo modo, atua para além dos efeitos performativos de seus diversos conteúdos veiculados. Ou seja, uma postagem em rede social que veicule um conteúdo referente a uma receita de torta de bananas ou à denúncia de um projeto de lei antidemocrático performam, para além de seus significados próprios, a mesma pragmática do algoritmo, que “silenciosamente fala” por detrás daquilo que se lê.

Essa demanda, de que os estudos linguísticos depositem parte de sua atenção nos canais digitais de comunicação, passa por um inevitável obstáculo, o código e a codificação computacional. Todavia, se por um lado são os códigos o lado hermético, ou mesmo inacessível<sup>3</sup>, dos novos contextos sociais, por outro, as interfaces e suas respectivas escolhas de design e interação, *affordances*, são bem visíveis e mais facilmente apreendidas. Termo cunhado por Gibson (1986), *affordances* correspondem à capacidade de que o design de um objeto ou uma estrutura tem para estimular ações específicas dos indivíduos. Alguns anos após a publicação de Gibson (1986), o referido conceito é integralmente aplicado à interface computacional por Gaver (1991), para enfatizar a importância da interação

---

1 Todas as traduções de textos originais foram feitas pelo autor para fins exclusivos desta publicação. No original: “a platform is a mediator rather than an intermediary: it shapes the performance of social acts instead of merely facilitating them.”

2 No original: “The medium is the message because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action.”

3 Refiro-me aqui ao fato de que os algoritmos de redes sociais como Facebook, Instagram, Twitter entre outros não são integralmente expostos publicamente.

intuitiva e da percepção multissensorial no design de sistemas. Ele argumentou que a compreensão e a exploração de *affordances* não apenas visuais, mas também táteis e auditivos, deveriam aprimorar, significativamente, a usabilidade e a experiência do usuário com a tecnologia.

Gaver (1991) também se faz relevante aqui para que seja pontuado que a década da 1990 é marcada por um espírito bastante diferente, do que se apresenta hoje, sobre a relação entre usuários e mídias computacionais. O ineditismo e o ideal de autonomia do humano perante a máquina, aliados, conforme apontado por Andrejevic (2014) e Tufekci (2017), às promessas de uso das novas mídias para o empoderamento político das minorias, desmantelaram-se frente à plataforma de serviços *web 2.0*, caracterizada, de acordo com Lanier (2010), por escolhas de design computacional voltadas à alienação funcional do indivíduo, progressivamente tornando-o parte do sistema de informação em vez de autônomo perante a tecnologia. Ainda segundo Lanier (2010), diferente do que se vislumbrava na plataforma anterior de serviços, a *web 1.0*, na qual emergiam modelos de uso pré-programáveis pelos usuários, a *web 2.0* apostou em softwares intencionalmente aprisionados, negando possíveis configurações customizadas e liberdades aos usuários, mantendo-os, assim, limitados e assujeitados a estruturas rígidas de interfaces e de fácil controle empresarial.

Entretanto, para além do uso do conceito de *affordance* para se pensar relação entre usuários e máquinas, interessa-nos aqui, especialmente, sua aplicação à comunicação mediada por computadores, identificando o modo como certas escolhas de design de *softwares* estimulam a ocorrência de práticas linguísticas predatórias, sejam elas a dispersão massiva de desinformação, a manipulação de opinião, a difamação de imagens pessoais, o assédio online, entre outras ações nocivas realizadas, via linguagem, em contextos virtuais. Em síntese, objetiva-se aqui demonstrar que as escolhas algorítmicas das *big techs*, moldando os canais digitais de interação, impactam, como consequência, a performatividade linguística online.

A respeito do método, esta não é uma pesquisa em que se relata determinada aplicação metodológica sobre um recorte de corpus textual bem delimitado e apropriado à compreensão do objeto. Isso porque, assumir o *meio* como objeto, e de modo singular também como o próprio contexto em que este se insere, implica conduta investigativa correspondente à sua natureza. No caso das mídias digitais, uma natureza de superdiversidade, dotada de escalas sem precedentes em volume, variação e velocidade (ZIKOPOULOS; EATON, 2011) na transferência de dados; utilizando as palavras de Cesarino (2022, p.14), “não se trata de falta de lógica, mas de outra lógica – uma lógica não linear, mais próxima à dos fenôme-

nos analisados”. Assim, os dois atos performativos que serão trazidos à discussão, uma interação do general Augusto Heleno Ribeiro no Twitter (MOTORYN, 2023) e a charge adulterada de Ivan Cabral no Facebook (SANTOS, 2016), não devem ser confundidos com um corpus de investigação sobre o qual se opera uma análise linear. Diferentemente disso, são peças que somente complementam o *mosaico metodológico* apresentado (GROSSWILER, 2006; MCLUHAN, 1972). Refiro-me aqui à estratégia mcluhaniana que consiste em abordar o objeto – o meio – a partir de referências e materiais descontínuos, advindos de distintas áreas do saber, justapondo tópicos relevantes ao contexto de investigação (LAMBERTI, 2012). Deste modo, optou-se por um enfoque interdisciplinar, também articulando estudos de comunicação, mídia, psicologia ecológica, sociologia digital, design de interação, ciência da computação, filosofia da linguagem, linguística, entre outros campos do saber que, gradualmente, se mostraram apropriados à sondagem do objeto.

Por outro aspecto, há, neste modo de fazer, também a contribuição de Feyerabend (1977) no que compete à experimentação metodológica gradativa, desenvolvida mediante avanço das investigações. Em outras palavras, trata-se do salutar anarquismo metodológico, que abre caminho para que o método se revele antes pelo caminhar do processo do que por sua formalização precedente. Ainda, nessa perspectiva, é válido destacar táticas metodológicas da etnografia digital (DIJCK, 2013; HINE, 2015); conforme apontado por Coletiva Ciborga (2022), na etnografia digital “as estratégias de exploração do campo, as ferramentas utilizadas e alguns dos conteúdos específicos a serem pesquisados serão oportunizados pelo próprio campo” (COLETIVA CIBORGA, 2022, p. 54). No entanto, se por um lado a conduta investigativa aqui proposta se assemelha ao experimentalismo metodológico adotado pela etnografia digital, por outro, dela se difere no sentido de que não se propõe o estudo de determinado grupo social em ambientes digitais, mas sim do próprio meio, de suas engrenagens algorítmicas como coatores da performatividade linguística. Assim, neste artigo, apresento reflexões iniciais em torno da justaposição, como prática metodológica gradativa, de leituras advindas de diferentes áreas do conhecimento; por enquanto, meramente arranhando a superfície da hipótese de que enunciados veiculados em plataformas digitais coatuam performativamente a partir de escolhas algorítmicas das *big techs* ou, mais especificamente, dos designs computacionais voltados às interações on-line.

## 1 Colapso de contexto

O termo colapso de contexto utilizado neste trabalho foi cunhado por Boyd (2002) a partir de certas pontuações de Meyrowitz (1986) a respeito da transmissão jornalística em televisão e de sua decorrente variabilidade de audiência. O *colapso de contexto* destaca-se como conceito relevante para referenciar o desfoque de limites entre as diversas instâncias situacionais da vida social e, conseqüentemente, da fala, que se entrelaçam ou se perdem em espaços virtuais de comunicação. Postagens em redes sociais são exemplares a esse respeito, quando uma mesma enunciação se fragmenta em uma malha de audiência advinda dos mais diversos contextos como família, amigos, usuários desconhecidos, pares profissionais, entre tantos outros possíveis. Para Davis e Jurgenson (2014), os novos arranjos de situação propiciados pelas mídias digitais podem apresentar diferentes níveis para o colapso de interlocução a depender das diferentes escolhas algorítmicas de uma dada plataforma de interação. Eles exemplificam como as plataformas LinkedIn e Facebook apresentam graus diferentes de entrelace contextual, onde no primeiro caso tem-se uma limitação de contatos e interações marcada por afinidades profissionais, enquanto, no segundo, há um índice mais elevado de variação de audiência, com a presença dos mais distintos quadros sociais. Desdobrando os autores, entende-se que a “porosidade contextual” de uma mídia está, como outros expedientes relevantes, diretamente relacionada às escolhas de design computacional, entendidos aqui como *affordances* que estimulam essa ou aquela ação performativa nos usuários.

O canal/contexto virtual apresenta níveis escalares não tradicionais para a amplitude do espaço, durabilidade temporal e alcance social. Ambientes marcados por colapso contextual implicam no gerenciamento do indivíduo sobre tensões fronteiriças entre o público e o privado, isso é, eles agenciam suas performances linguísticas, negociando suas identidades perante uma audiência imaginada que envolve, em um só espaço de enunciação, o pessoal e o impessoal. No que tange ao aspecto da temporalidade enunciativa, Brandtzaeg e Lüders (2018) adotam o conceito de “queda de tempo”, para elucidar que contextos virtuais, a exemplo do Facebook, tornam o conteúdo persistente e pesquisável, um repositório arquivístico de atos linguísticos pretéritos já deslocados de suas circunstâncias originais de fala. Confunde-se assim a fronteira entre presente e passado, construindo um deslocamento do contexto de enunciação temporalmente colapsado, onde se articulam disputas e manutenções discursivas. Ainda conforme Brandtzaeg e Lüders (2018, p. 4):

nas redes sociais, sempre há a possibilidade de que rastros digitais do passado sejam inadvertidamente e imprevisivelmente trazidos para o presente. Os rastros digitais se referem às atividades rastreáveis dos indivíduos online e são frequentemente referidos como pegadas digitais com data e hora de expressões nas redes sociais<sup>4</sup>.

Há ainda as discrepâncias de alcance social, uma vez que usuários concorrem de modo desleal pela audiência, perante favorecimentos algorítmicos pautados em aspectos como o impulsionamento pago de publicações ou altos índices de engajamento, ou seja, *affordances* que não apenas incidem sobre as práticas linguísticas ordinárias, mas também favorecem o desempenho econômico das *big techs*. Assim, a reformulação contextual, via algoritmos, tem seu próprio modo de distribuição do poder de fala, pautado em definições previamente definidas pelos designs formulados (SANTOS, 2020), desse modo, ações aparentemente ingênuas como “curtir” uma publicação de determinado perfil em rede pode revelar mais do que inicialmente se supõe. É ilustrativo disso a fala proferida pelo deputado distrital Fábio Felix (PSOL-DF) na CPI dos Atos Antidemocráticos da Câmara Legislativa do Distrito Federal<sup>5</sup> (WEN, 2023). Conforme documentado no sítio digital dessa instituição, ao arguir o ex-ministro-chefe do Gabinete de Segurança Institucional da Presidência da República, General Augusto Heleno Ribeiro, o supracitado deputado questiona o general sobre ele ter “curtido”, algumas horas antes do início dos atos de vandalismo do dia 8 de janeiro de 2023, uma postagem no Twitter que dizia “sermos pacíficos não adiantou” (WEN, 2023).

---

4 No original: “in social media, there is always the possibility that digital traces from the past will be inadvertently and unpredictably drawn into the present. Digital traces refer to individuals’ traceable activities online and are often referred to as time-stamped digital footprints of expressions in social media.”

5 A CPI dos Atos Antidemocráticos da Câmara Legislativa do Distrito Federal (CLDF) foi criada para investigar os episódios ocorridos em 8 de janeiro de 2023, relacionados a atos antidemocráticos na sede dos Três Poderes da República em Brasília. A comissão objetivou apurar as responsabilidades, o financiamento e as consequências das ações ocorridas nessa data. (ALENCAR, 2023).

### Imagem 1 - Conta de Augusto Heleno no Twitter mostra curtida em publicação de teor golpista



Fonte: MOTORYN (2023).

De acordo com o deputado Felix (TV CÂMARA DISTRITAL, 2023), o ato de “curtir” a referida postagem pró-golpe de estado “pode parecer uma coisa sutil, mas o Twitter é uma plataforma de rede social que toda vez que se curte uma mensagem, ela é entregue para um grande volume de pessoas, imagina um [ex] ministro de estado” (TV CÂMARA DISTRITAL, 2023). Essa fala é exemplar sobre como a formação de uma audiência em contextos digitais é estimulada por es-

pecíficos *affordances* acionados pelos algoritmos computacionais, afinal, em um perfil de Twitter como o de Augusto Heleno, seguido, na data desta publicação, por mais de 2 milhões de usuários, algo aparentemente banal como “curtir” determinado conteúdo de terceiros pode se desdobrar em uma larga escalada no volume da audiência de um enunciado.

Em ambiente de redes sociais, como Facebook e Twitter, não se fala somente a uma comunidade imaginada, como o interlocutor não existe antes da delimitação do algoritmo, que determina a fatia do público que receberá um suposto conteúdo veiculado. O código empresarial de fato entranha integralmente o corpo da linguagem em ação, delimitando, além do tempo e do espaço de enunciação, da escalabilidade e seleção da audiência, diversas particularidades do próprio enunciador, pois, com será apresentado adiante, a identidade e performance do usuário também estão enredadas nas tramas algorítmicas.

## 2 O viés pragmático e midiático

O linguista Roman Jakobson (1960) e o filósofo da linguagem John L. Austin (1962) trataram, cada um à sua maneira e por motivações distintas, do aspecto intencional da linguagem. No primeiro caso, Jakobson (1960), tomando por referência o conceito de “*appelfunktion*” de Karl Bühler (1934), populariza a “função conativa”, que se refere à mensagem com orientação ao destinatário, opondo as sentenças declarativas (com valor de verdade) e as imperativas (com valor de comando); no segundo caso, Austin (1962) tratou de contrapor os atos constativos aos performativos, para no final conceber a ideia de que todo ato de fala é em alguma medida uma ação voltada ao interlocutor (PINTO, 2002). Ambos os autores nos remetem assim ao papel pragmático da linguagem, considerando-a não somente um instrumento para a produção de sentidos lógicos, mas também para a implementação de ações intencionadas pelo agente linguístico.

Ao tratar minuciosamente a questão do performativo, Austin (1962) define três níveis para sua realização, ou seja, para que o locutor haja perante o interlocutor, sendo eles: o locucionário, correspondente à reciprocidade sintático-semântica entre os envolvidos no ato; o ilocucionário, que diz sobre a intenção e realização performativa; e o perlocucionário, o efeito de um ato sobre o ouvinte. O autor ainda nos apresenta a oposição complementar entre felicidade e infelicidade do ato performativo, em que o primeiro faz menção ao enunciado bem-sucedido perante a intenção performativa daquele que fala; e o segundo, ao enunciado que não alcança o seu propósito ou não tem o efeito desejado na interação co-

municativa. Sobre esse ponto, fazem-se imprescindíveis as condições contextuais como pré-requisito para a felicidade, isso é, o reconhecimento da linguagem como elemento básico do ato linguístico performativo está também ancorado na relevância dos contextos de produção:

Para tornar performativo nosso enunciado, e sem equívoco, podemos empregar no lugar da forma explícita, vários expedientes mais primitivos, como a entonação, por exemplo, e o gesto; além disso, e sobretudo, o próprio contexto, no qual são pronunciadas as palavras, pode tornar bastante certa a maneira pela qual se deve tomá-las. (AUSTIN, 1998, p. 114)

Assim, estando ações via linguagem atreladas à malha contextual em que se inserem os falantes, a questão aqui apontada é que, ao transcorrer no canal/contexto virtual, o ato performativo está sujeito aos *affordances* desse meio. Dito com outras palavras, o que se faz ao dizer em plataformas digitais está imediatamente correlacionado às permissividades que determinado algoritmo nega ou dispõe. Esse fenômeno contemporâneo da linguagem em curso expõe tais ambientes de comunicação como agentes coadjuvantes das enunciações e seus consequentes efeitos pragmáticos.

É ilustrativo disso o *affordance* de compartilhamento de postagens disponibilizados por plataformas como Facebook, Twitter e outras, uma opção de design, implementada por um botão clicável, que atua como um estímulo, uma chamada para a ação do usuário. Não é difícil perceber que essa opção algorítmica, além de propiciar escalas volumosas de tráfego de conteúdo, favorecendo a estabilidade econômica das *big techs*, impulsiona e facilita a dispersão massiva de informação, verdadeira ou falsa, afinal, conforme apontam Gabelkov *et al.* (2016), em uma pesquisa realizada com postagens no Twitter, obteve-se como resultado 59% de links compartilhados não acessados previamente pelos usuários.

Retomando o fato ocorrido na CPI dos Atos Antidemocráticos da Câmara Legislativa do Distrito Federal, quando o ex-ministro-chefe do Gabinete de Segurança Institucional da Presidência da República, General Augusto Heleno Ribeiro, é questionado pelo deputado distrital Fábio Felix por ter “curtido” uma postagem de cunho golpista no Twitter (WEN, 2023), podemos perceber de que modo os *affordances* digitais performam junto ao enunciador nos níveis de ilocução e perlocução do ato de fala. Ou seja, no contexto digital, o que se faz por meio da linguagem se articula com as permissividades do algoritmo. Assim, quando o referido ex-ministro, com mais de 2 milhões de seguidores, aciona o botão de curtida, espraia-se em escala de *big data* (SANTOS, 2016) o conteúdo veiculado por outro usuário da rede. A tecnologia, desse modo, atua, à maneira pontuada por

McLuhan (1964), como uma “extensão” do sujeito, levando para o campo da linguagem toda sua capacidade sobre-humana de velocidade e volume na transmissão de dados linguísticos (ZIKOPOULOS; EATON, 2011). Um segundo caso significativo sobre como as mídias de comunicação digital são capazes de alterar os níveis de ilocução e perlocução da performatividade linguística está na adulteração e replicação de um trabalho do cartunista Ivan Cabral (SANTOS, 2016):

**Imagem 2 – Charges; original acima e adulterada abaixo.**



Fonte: SANTOS (2016).

O artista realiza uma charge na qual satiriza manifestantes pró-impeachment de Dilma Rousseff em 2016, ilustrando-os com camisetas amarelas. Entretanto, sua obra é adulterada por terceiros, mantendo sua assinatura e modificando

a cor das camisas para o vermelho, invertendo-se assim o discurso inicialmente proposto pelo autor. O ponto central dessa exemplificação é que a imagem adulterada, ao ser repostada por uma influente jornalista em seu perfil pessoal no Facebook, atinge a marca de mais de 80 mil compartilhamentos, enquanto a denúncia de Cabral, via mesma rede, não ultrapassava 100 replicações (SANTOS, 2016). Assim, além da discrepância entre alcance e efeito perlocucionário dos enunciados (original e adulterado), trata-se aqui da distorção de identidade e de obra do cartunista pelos contextos digitais, pois ele terá não apenas o seu traço artístico reconhecido por discurso oposto ao intencionado como também a sua assinatura de identificação; para todos os efeitos, sua imagem profissional e ideológica estará desmedida e maiormente associada ao discurso subvertido.

Desse modo, grandes empresas privadas do setor de comunicação digital, por meio de escolhas de design, *affordances*, incidem sobre as diferentes camadas do ato performativo prescritas por Austin (1962). Veja que, mesmo em nível locucionário, de atribuições sintático-semânticas, ao adicionar correções automáticas de texto a favor da normatividade linguística, as *big techs* colaboram para o metadiscurso e a metapragmática que orientam políticas linguísticas e, conseqüentemente, sociais de modo mais abrangente. Em nosso contexto nacional, por exemplo, o exagerado fetiche colonial com a norma culta da língua portuguesa no Brasil é inevitavelmente corroborado pela manutenção de um discurso sobre a linguagem, cotidianamente alimentado, entre outros, por escolhas algorítmicas da indústria de softwares. É relevante destacar que tal perspectiva de normatização linguística a partir de correções automáticas pode ser relativizada ao considerarmos também a capacidade adaptativa desses sistemas de correção. Afinal, algoritmos de correção automática, em muitos casos, são projetados para aprender e se adaptar ao padrão de escrita específico do usuário. Isso significa que, ao invés de apenas impor uma uniformidade, tais sistemas podem também refletir certas idiosincrasias linguísticas.

O foco é, entretanto, mais grave: as mídias digitais não atuam somente na manutenção vocabular ou sintática dos textos que diariamente produzimos ou recebemos, ela opera em outros níveis do uso linguístico, afetando práticas performativas e discursivas, agindo conjuntamente sobre todas as relações de poder e de desigualdades nas quais é sabido que a linguagem em uso incide.

Sendo assim, torna-se imprescindível que a ciência da linguagem incorpore a seu escopo de atuação os designs dos canais artificiais de enunciação como estratégia para sua sobrevivência enquanto meio de investigação adequado das práticas linguísticas na contemporaneidade. Afinal, empresas com objetivos fins

econômicos não deveriam exclusivamente, ou ao menos sem monitoração, operar na elaboração e manutenção dos canais comunicativos da linguagem de uso cotidiano. Como aponta Rajagopalan (1996, p. 114):

uma área de estudo qualquer - como a Linguística - deve ter alguns princípios doutrinários inegociáveis, sob pena de não poder garantir sua própria sobrevivência institucional. Ora, para facilitar a discussão, seja tal princípio o de que a Linguística jamais pode e deve abdicar seu perfil de uma ciência da linguagem.

Para tanto, cabe ainda aqui colaborar para o desafio epistemológico apresentado pelos novos meios de comunicação, pontuando a importância de se compreender, como parte fundamental dos contextos virtuais colapsados, a *abstração computacional*. Softwares (produtos finais de longos arranjos algorítmicos) estão sempre sujeitos a abstrações como parte de seu próprio método de desenvolvimento. Selbst *et al.* (2019) apontam que, na ciência da computação, a abstração é um processo fundamental para se desconsiderar certos aspectos do processo criativo, podendo-se então concentrar-se em outros mais relevantes. Facilita o entendimento se metaforizarmos a imagem de uma caixa preta, ou simplesmente opaca, conectada a uma porta de entrada e outra de saída, softwares funcionam bem quando entrada e saída estão funcionando satisfatoriamente, abstraindo-se diversos aspectos internos do sistema, que, por vezes, veem a se mostrar relevantes.

Vamos tornar isso ainda mais claro, utilizando a título de exemplificação uma rede social ideal. Nela, operam-se comandos para uma série de ações como: veiculação de imagens, textos e outras mídias; a possibilidade de, nessas veiculações, se anexarem comentários e botões para “curtidas”; barras automáticas de rolagem dos conteúdos veiculados; interação entre contas de diferentes usuários; coleta de dados para finalidades comerciais e outros *affordances* propostos por seus idealizadores. Imaginemos que este software de interação social opera satisfatoriamente quando os componentes acima descritos operam conforme previsto, mídias são corretamente anexadas, usuários interligam suas contas entre si, dados pessoais são coletados e assim por diante. Por fim, suponhamos que um usuário bastante criativo resolva veicular um texto tão extenso quanto um dicionário, fazendo com que outros usuários tenham suas linhas do tempo tomadas por um conteúdo tão volumoso que os impossibilite de interagir com outras postagens. O software agora pode não parecer tão satisfatório, o que levará sua equipe de programadores a conceber correções que poderão evitar situações não desejáveis como essa. Este é ponto. O evento não previsto pelo algoritmo

estava na “caixa preta” do seu método de elaboração, fora inicialmente abstraído pelo bem da finalização do projeto.

Por razões práticas, as abstrações são essenciais para a ciência da computação, e, para além da simples suposição acima, interessa-nos sua ocorrência no que tange a aspectos do contexto social e, conseqüentemente, linguístico. Conforme descrito por Selbst *et al.* (2019), interações entre sistemas técnicos e mundos sociais são amplamente prejudicadas por inevitáveis abstrações, nesse sentido, qualquer sistema computacional falha ao modelar critérios sociais a exemplo de igualdade, justiça ou verdade. Nesse viés, a marginalização de determinados grupos sociais tende à conservação, caso o tópico seja “esquecido” na caixa preta da abstração, mesmo que por detrás das novas mídias haja o discurso de oportunidades para autonomia e empoderamento das minorias. Ademais, a escolha por modelos de design homogêneos, não customizáveis (LANIER, 2010), que a princípio poderiam sugerir uma equidade democrática, contribui, na modulação e abstração computacional, para a omissão de marcas identitárias e conseqüentemente o apagamento simulado das diferenças. Nesse sentido, padronizar interfaces e seus *affordances* é pressupor que as plataformas de comunicação digital pairariam acima das diferenças e das estratificações sociais. Não se trata, por fim, de compelir às *big techs* o dever de solucionar as desigualdades que lhe são prévias, mas de mitigar, em ambientes digitais, a manutenção das assimetrias de direitos e representações.

## Considerações finais

Há tempos, descartou-se qualquer possível neutralidade dos canais artificiais de comunicação. A máxima provocativa e de estilo publicitário anunciada por McLuhan (1964, p. 9) “o meio é a mensagem” faz referência ao fato de que os meios tecnológicos apresentam por si uma mensagem independente dos conteúdos que veiculam. Trazendo à contemporaneidade o ponto de vista do autor, o meio digital atual é um dado da materialidade da linguagem, capaz de contribuir para a escalabilidade dos discursos e das pragmáticas linguísticas, isso porque ele afeta, via escolhas ou abstrações algorítmicas, articulações contextuais familiares, deslocando marcas de tempo e espaço da enunciação, reconfigurando desempenhos performativos entre enunciador e enunciatário.

Ademais, com o domínio praticamente exclusivo de algumas *big techs* sobre as plataformas de comunicação, o potencial de autonomia das novas mídias se torna distante daqueles que, historicamente marginalizados, vislumbram

tais serviços como instrumento para a produção de ações contra hegemônicas. Diante desse cenário, é relevante o apontamento de Lanier (2010) ao destacar que os designs aprisionados das redes são tão alarmantes, que podemos nunca mais nos livrar deles ou mesmo nos esquecer que poderiam ser diferentes. O autor expõe que o atual design da *web 2.0* não foi fruto do acaso, pois, no início da década de 1990, dezenas de outros modelos foram apresentados como formatos viáveis para o compartilhamento de dados. Entretanto, optou-se por um sistema algorítmico (LANIER, 2010), em que usuários detêm mínimo controle sobre os protocolos de interação, e o conteúdo, diariamente veiculado por milhões de pessoas, é transformado em produto no mercado de dados digitais.

Por fim, na data desta publicação, encontra-se em debate, tanto na esfera pública quanto nas instituições legislativas federais brasileiras, a regulação das *big techs* via o Projeto de Lei N° 2630/2020, que institui a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet, popularmente, Lei das Fake News, de autoria do Senador Alessandro Vieira (BRASIL, 2023). O PL busca implementar uma série de exigências para as plataformas que operam redes sociais, aplicativos de mensagens e ferramentas de busca, que, caso aprovado, se responsabilizarão por identificar e remover contas e conteúdos ilegais. Voltado em amplo aspecto para conter a dispersão massiva de desinformação, o PL também apresenta discretos passos para a desalienação dos usuários, pautando a customização de *affordances* como a implementação de “opções disponíveis aos usuários para modificar os parâmetros de recomendação ou direcionamento [de conteúdo recebido]” (BRASIL, 2023). Como se vê, a temática do assujeitamento de usuários frente às novas mídias passa a adentrar o debate público, lançando esperanças de maior autonomia aos indivíduos e descentralização das plataformas digitais de comunicação.

## Referências

ALENCAR, M. T. Leitura do requerimento dá início à CPI da CLDF que investigará os atos antidemocráticos. **Câmara Legislativa do Distrito Federal**, 2023. Disponível em: <https://www.cl.df.gov.br/-/leitura-do-requerimento-da-inicio-a-cpi-da-cldf-que-investigara-os-atos-antidemocraticos>. Acesso em: 05 de fev. de 2024.

ANDREJEVIC, M. The big data divide. **International Journal of Communication**. v. 8, p.1673–1689, 2014. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2161/1163>. Acesso em: 30 ago. 2023.

AUSTIN, J. **How to do things with words**. 1. ed. Oxford/New York: Oxford University Press, 1962.

AUSTIN, J. Performativo-constativo. In: OTTONI, P. R. **Visão performativa da linguagem**. Campi-

nas: Editora da Unicamp, 1998, p. 107-144.

BOYD, D. A. **Faceted id/entity**: managing representation in a digital world. 2002. 118 f. Dissertação (Mestrado em Media Arts and Sciences) – Massachusetts Institute of Technology. Cambridge, 2002. Disponível em: <https://www.danah.org/papers/Thesis.FacetedIdentity.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2023.

BRANDTZAEG, P. B.; LÜDERS, M. Time collapse in social media: extending the context collapse. **Social Media + Society**, v. 4, n. 1, p. 1-10, 2018. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305118763349>. Acesso em: 09 set. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 2630/2020**. Institui a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet. 2023. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=2265334&filename=PR P%201%20=%3E%20PL%202630/2020](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2265334&filename=PR P%201%20=%3E%20PL%202630/2020). Acesso em: 07 jun. 2023.

BÜHLER, K. **Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache**. Jena: Fischer. 1934.

CESARINO, L. **O mundo do avesso**: verdade e política na era digital. São Paulo: Ubu Editora, 2022.

COLETIVA CIBORGA. **Etnografia digital**: um guia para iniciantes nos estudos da linguagem em ambientes digitais. Goiânia: Cegraf UFG, 2022.

DAVIS, J. L.; JURGENSON N. Context collapse: Theorizing context collusions and collisions'. **Information, Communication & Society**, v. 17, n.4, p. 476–485, 2014. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2014.888458>. Acesso em: 23 out. 2023.

DIJCK, J. **The culture of connectivity**: a critical history of social media. Oxford: Oxford University Press. 2013

FEYERABEND, P. **Contra o método**. Rio de Janeiro. Livraria Francisco Alves Editora S.A. 1977.

GABIELKOV, M; RAMACHANDRAN, A; CHAINTREAU, A; LEGOUT, A. Social clicks: What and who gets read on Twitter? **ACM Sigmetrics Performance Evaluation Review**, v. 44, n. 1, p. 179–192, 2016. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2964791.2901462>. Acesso em: 15 jun. 2023.

GAVER, W. W. Technology Affordances. **Proceedings of CHI'91**. New York, p.79-84. 1991. Disponível em: <https://www.lri.fr/~mbl/Stanford/CS477/papers/Gaver-CHI1991.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2023.

GIBSON, J. J. **The ecological approach to visual perception**. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 1986.

GROSSWILER, P. The Dialectical Methods of Marshall McLuhan, Marxism, and Critical Theory. **Canadian Journal of Communication**, v. 21, n.1, p. 95–124, 2006. Disponível em: <https://cjc.utpjournals.press/doi/ref/10.22230/cjc.1996v21n1a925?role=tab>. Acesso em: 03 abr. 2024.

HALLIDAY, M. A. K. The Notion of “Context” in Language Education. *In*: GHADESSY, M. (ed.). **Text and Context in Functional Linguistics**. Amsterdam: Benjamins, 1999, p. 19-24. Disponível em: <https://benjamins.com/catalog/cilt.169>. Acesso em: 05 mai. 2023.

HINE, C. **Ethnography for the Internet**: embedded, embodied and everyday. London/ New York: Bloomsbury, 2015.

JAKOBSON, R. Linguistics and poetics. *In*: SEBEOK, T. A. (ed.) **Style in language**. Cambridge, MA: The MIT Press, 1960, p. 350-377.

LAMBERTI, E. **Marshall McLuhan's Mosaic**: probing the literary origins of media studies. Toronto: University of Toronto Press, 2012.

LANIER, J. **You are not a gadget**: a manifesto. New York: Alfred A. Knopf, 2010.

- MCLUHAN, M. **Understanding Media: The Extensions of Man**. New York: McGraw-Hill, 1964.
- MCLUHAN, M. **A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. Trad. Leônidas Gon-tijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo, Editora Nacional, 1972.
- MALINOWSKI, B. The problem of meaning in primitive languages. *In*: OGDEN, C. K.; RICHARDS, I. A. **The meaning of meaning**. London: Routledge & Kegan Paul, 1923, p. 296-336.
- MARWICK, A.; BOYD, D. I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience. **New Media & Society**. v. 13, n. 1, p. 114-133. 2010. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444810365313>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- MEYROWITZ, J. **No Sense of Place: the impact of electronic media on social behaviour**. New York: Oxford University Press, 1986.
- MOTORYN P. **General Heleno volta ao Twitter e curte publicação que diz "sermos pacíficos não adiantou"**. São Paulo: Brasil de Fato, 2023. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2023/01/09/general-helena-volta-ao-twitter-e-curte-publicacao-que-diz-sermos-pacificos-nao-adiantou>. Acesso em: 01 out. 2023.
- PINTO, J. Performatividade radical: ato de fala ou ato de corpo. **Gênero**, Niterói, v. 3, n. 1, p. 101-110, 2002. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/revistagenero/article/view/31046>. Acesso em: 09 ago. 2023.
- RAJAGOPALAN, K. O Austin do qual a linguística não tomou conhecimento e a linguística com a qual Austin sonhou. **DELTA**, v. 30, p. 105-115, 1996. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cel/article/view/8637045>. Acesso em: 23 set. 2023.
- SANTOS, V. **Big Data, Meio e Linguagem: novas tecnologias e práticas linguísticas**. 2016. 92 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2016. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/4aac3932-98da-49b2-84e0-cf66cb0a5ec4>. Acesso em: 23. Jun. 2023.
- SANTOS, V. Computational affordances, context collapses and other challenges to linguistic studies. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. Campinas, v. 59, n. 1, p. 583-600, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/RcjgTy6z5jnty8Cv9znFDGs/?lang=en>. Acesso em: 03 set. 2023.
- SELBST, A. BOYD, D; FRIEDLER, S.A; VENKATASUBRAMANIAN, S; VERTESI, J. Fairness and abstraction in sociotechnical systems. *In*: CONFERENCE ON FAIRNESS, ACCOUNTABILITY, AND TRANSPARENCY, 19, 2019. Atlanta: Association for Computing Machinery, 2019. p. 59-68. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3287560.3287598>. Acesso em: 12 ago. 2023.
- TUFEKCI, Z. **Twitter and Tear Gas: the power and fragility of networked protest**. New Haven: Yale University Press, 2017.
- TV CÂMARA DISTRITAL. **Reunião Ordinária -10H00 -CPI dos Atos Antidemocráticos -01/06/2023**. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GOZIMSRnzSY>. Acesso em: 15 de jun. de 2023.
- VARIS, P. 2016. Digital Ethnography. *In*: GEORGAKOPOULOU, A.; SPILIOTI, T. **The Routledge Handbook of Language and Digital Communication**. London/New York: Routledge, 2016, p. 55-68.
- WEN, E. General Heleno nega à CPI dos Atos Antidemocráticos ter planejado golpe de Estado. **Câmara Legislativa do Distrito Federal**, 2023. Disponível em: <https://www.cl.df.gov.br/-/general-helena-nega-a-cpi-dos-atos-antidemocraticos-ter-planejado-golpe-de-estado>. Acesso em: 10 de jun. de 2023.
- ZIKOPOULOS, P; EATON, C. **Understanding Big Data: analytics for Enterprise Class Hadoop and Streaming Data**. New York: McGraw Hill, 2011.

## **Sobre o autor**

**Vinícius Vargas Vieira dos Santos** - Mestre em Linguística. Professor do Departamento de Letras da Universidade do Estado de Mato Grosso (Unemat); Alto Araguaia – MT. Doutorando em Linguística no Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás (UFG); Goiânia – GO. E-mail: [vargasvinicius2@gmail.com](mailto:vargasvinicius2@gmail.com). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5397270735760953>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1529-0181>.