

LINGUASAGEM

COSTA, Julia. O dualismo digital persiste?. In: **ANÁLISE DO DISCURSO DIGITAL**. Coordenação de Maria Eduarda Giering e Roberto Leiser Baronas. 18 jun. 2021. 1 vídeo (1h55min48s). Curso *on-line*. [s.l.]: Associação Brasileira de Linguística, 2021.

O (não-)lugar do Sujeito Pós-Humano

Rodrigo Costa DOS SANTOS¹

Resumo

O presente trabalho objetiva analisar a noção de subjetividade da linguagem tal como discutida na terceira aula do curso “Análise do Discurso Digital” disponibilizado pela plataforma da AbralineAD em 2021. A comunicação cobriu questões sempre presentes sobre a suposta divisão entre *off-line* e *on-line*, indagando a noção de sujeito na Análise do Discurso e usando as discussões feitas para analisar novas formas de ciberativismo, destacando uma pesquisa sobre multibreadem no espaço virtual. Nesta resenha, focarei o debate na concepção de sujeito discutida pela ministrante, buscando, quando pertinente e possível, tecer argumentos sobre os conteúdos trabalhados. A fala conclui que o sujeito pós-humano existe no entremeio da enunciação e do enunciado, em um contexto multibreado em que o dualismo digital é uma crença que gera uma falsa separação entre sujeito e objeto.

Palavras-chave: Subjetividade; Pós-Humanismo; Dualismo Digital.

Abstract

The present work aims to analyze the notion of subjectivity of language as discussed in Class 3 of the Course “Digital Discourse Analysis” made available by Abraline. The communication covered issues always present about the supposed division between offline and online, investigating the notion of subject in Discourse Analysis and using the discussions made to analyze new forms of cyberactivism, highlighting a research on

¹ Doutorando em Estudos de Linguagem, Instituto de Letras, Pós Graduação em estudos de Linguagem, UFF. Contato pelo e-mail: rodrigo_costa@id.uff.br.

“Multibreagem” in virtual spaces. In this review, I will focus my debate on the concept of the subject discussed by the teacher, seeking, when pertinent and possible, to weave arguments about the contents worked. The speech concludes that the post-human subject exists between the enunciation and the utterance, in a “multibreagem” context that digital dualism is a belief that generates a false separation between subject and object.

Keywords: Subjectivity; Posthumanism; Digital Discourse Analysis.

Introdução

A AbralinEAD é uma iniciativa da Associação Brasileira de Linguística que oferece cursos on-line para seus inscritos. Entre os cursos ofertados, está o de Análise do Discurso Digital, organizado pelos professores doutores Roberto Leiser Baronas (UFSCar) e Maria Eduarda Giering (UNISINOS). Nele, diversos ministrantes convidados exploraram diferentes aspectos dos estudos do discurso digital sob diferentes perspectivas – sendo uma delas baseada nas contribuições de Marie-Anne Paveau. Na aula aqui resenhada, a discussão foi em torno do conceito de dualismo digital e sua relação com a subjetividade na linguagem. A fala “O Dualismo Digital Persiste?” foi conduzida pela professora Júlia Lourenço Costa (UFSCar).

A fala cobriu questões sempre presentes sobre a suposta divisão entre *off-line* e *on-line*, problematizando a noção de sujeito na Análise do Discurso (doravante AD) e usando as discussões feitas para pensar novas formas de ciberativismo, destacando uma pesquisa sobre multibreagem no espaço virtual. Nesta resenha, a discussão ronda a concepção de sujeito tal como discutida pela ministrante, buscando, quando pertinente e possível, tecer considerações sobre os conteúdos trabalhados.

Costa inicia sua fala com uma breve retomada da concepção de discurso digital (coberta mais extensa e intensamente na aula anterior), explicando que, para Marie-Anne Paveau, estudar o discurso digital implica não só compreender o que acontece na tela, “para ela [Paveau] não é suficiente pensar só a tela do computador. O discurso digital tem uma implicação na sociedade, ele tem uma influência em nós enquanto sujeitos”.

O dualismo digital

O dualismo digital é essa concepção que nos faz dividir o que ocorre dentro e fora da tela,

implicando numa ausência do corpo no contexto *on-line*. Paveau (2021) vai criticar esta concepção, propondo uma simetria entre real e virtual, desafiando a ideia de que os dois domínios existem separadamente. A proposta da simetria, inspirada no conceito da Antropologia Simétrica de Bruno Latour (2013), implica que a cognição humana não é construída apenas no contato com sujeitos, mas também com objetos. Isso vai se realizar na maneira com que utilizamos a linguagem. Real e Virtual são entendidos, portanto, como espaços complementares de existência, conjuntos e contínuos, sendo na interação entre eles que a nossa atenção deve se deter. A co-existência entre real e virtual traz à baila a discussão sobre o corpo e a ideia de ausência nestas interações.

Costa destaca o questionamento trazido por Paveau de que existe uma falsa crença de que o corpo - enquanto materialidade de nossa existência - está ausente nas interações mediadas por computadores. Nesse sentido, a interação *on-line* se diferenciaria da *off-line* por uma falta, um corpo não presente que consolidaria a dicotomia *on-line/off-line*. Entretanto, na proposta de Paveau, o corpo seria resultado de um processo de imbricação entre real e virtual e, por conseguinte, estaria sempre presente.

Para exemplificar esta presença do corpo híbrido, a ministrante traz o uso dos asteriscos em redes sociais. Na postagem mostrada por Costa, o clássico personagem pica-pau é usado para ilustrar a expressão gestual: “*pica-pau arrancando o cabelo*”. Em interações verificadas em redes como Facebook, o asterisco tem sido usado como marcador de expressão gestual, tornando explícita a imbricação entre real e virtual na presença do corpo em interação. Assim, o corpo, pela perspectiva da ADD, é um híbrido que vai desafiar a dicotomia entre *on-line* e *off-line*, reconstruindo a noção de subjetividade.

Subjetividades

Para fundamentar tal aceção, Costa empresta de Greimas e Courtes (2008) os conceitos de enunciação e enunciado, entendidos como a instâncias linguísticas abstrata e concreta, respectivamente. A enunciação pressupõe o enunciado, comportando traços e marcas desse, que, por sua vez, é o resultado da enunciação. Em outras palavras, existe uma relação de mútua dependência entre o abstrato e concreto, a enunciação e o enunciado, e não é possível conceber um sem o outro. A enunciação deve ser re-pensada, como defende Costa, para ser possível compreender a relação entre subjetividade e digital.

A fim de reconstruir a noção de sujeito e repensá-la pela ótica da ADD, são trazidos os

conceitos de debreagem e embreagem. O primeiro se refere à instalação da enunciação no enunciado, quando a enunciação se projeta para fora de si, nos actantes, tempo ou espaço de enunciação. Exemplos utilizados pela palestrante incluem as frases: “Estou namorando outro partido onde eu seria dono dele.” (exemplo de debreagem enunciativa, proferida por Jair Bolsonaro) e “Pazuello pode responder a três processos criminais e um cível por depoimento na CPI” (exemplo de debragem enunciva). O segundo se refere ao efeito oposto, de retorno à enunciação (o que é realizado prototipicamente pela pessoa que fala de si pela terceira pessoa). Partindo dessa relação entre sujeito da enunciação e sujeito do enunciado, Costa discute a questão da presença e da ausência a partir das contribuições de Hayles (1999). Costa, assim, vai propor um esquema que situa a relação presença/ausência perpendicular à aleatoriedade/padrão para entender o sujeito pós-humano, imbricado com a máquina. Assim, o ponto se torna não o de pensar a relação entre homem e máquina, mas sim entre enunciação e enunciado. Isso se faz possível através do conceito de multibreagem, utilizado para pensar ciberativismo em um trabalho destacado pela ministrante.

Multibreagem consiste em um processo simultâneo de embreagem e debreagem e, simultaneamente, nenhum dos dois. É uma fronteira entre os dois processos de embreagem e debreagem, que mostra como funcionam as situações semióticas que envolvem tecnologias digitais. A multibreagem se caracteriza pela impossibilidade de definir se o sujeito é embreado ou desembreado em relação ao enunciado. Em outras palavras, “nem na máquina, nem em si”, um sujeito pós-humano. O sujeito existe, assim, no entremeio (no não-lugar) da enunciação e do enunciado. Um exemplo dado por Costa é uma manifestação composta por hologramas.

Sujeitos Pós-Humanos e Computacionais

A crítica ao dualismo digital é muito robusta e bem construída: a simetria entre sujeitos e objetos pode ser vista em fenômenos anteriores ao digital, no que concerne a arte e a comunicação. Relacionamentos parassociais - entre sujeitos humanos em contexto de intimidade unilateral (HORTON; WOHL, 1956) - discutidos a partir da relação de pessoas com celebridades. Essa discussão já foi estendida para se pensar personagens não humanos, como personagens fictícios da literatura e dos videogames (KAVLI, 2012). A divisão que caracteriza real e virtual, portanto, não se mostra quando examinados pelos

termos explicitados por Costa. Entretanto, o uso do termo real aqui - tanto por Paveau quanto por Costa - merece algumas considerações.

A adoção do termo Real para se referir ao oposto de virtual pode causar problemas na discussão e definição do contexto de interação, haja vista que existe uma discussão longa sobre o real e a realidade. A realidade psicossocial, como constituída para fins dos Estudos de várias vertentes da AD, compartimentaliza o virtual e não-virtual. Essa distinção entre virtual e não virtual pode ser entendida quando pensamos o termo ciberespaço.

Ciberespaço aparece pela primeira vez no romance de William Gibson, *Neuromancer*, para descrever o espaço das redes digitais, um campo de relações sociais e culturais marcado pelos conflitos que emergem das novas fronteiras criadas por aquele espaço.

Para Levy (2010), foi na apropriação desse termo pelas diversas correntes artísticas e sociais que nos inserimos na “cibercultura”. O filósofo da Comunicação define o Ciberespaço:

como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônica [...], na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. (LEVY, 2010)

O espaço virtual é, assim, o espaço que existe enquanto possibilidade, e não no momento presente, atual. Uma vez digitalizados os dados se tornam virtuais, ou seja, capazes de serem compartilhados e transformados no Ciberespaço. Entretanto, o termo “virtual” não implica o oposto de “real”, como se não tivesse existência. Martino (2015) a ideia de que o “virtual” é parte integrante do real e não se opõe a ele:

No Ciberespaço todas as informações e dados existem, mas não são acessados ao mesmo tempo. Estão lá, nas memórias de computadores e servidores. Existem como algo que pode ser, algo virtual, e vão se tornar um ato quando forem acessados e se transformarem em figuras, imagens, textos e sons na tela. Os dados do Ciberespaço são todos virtuais até que se transformem naquilo que devem ser. (MARTINO, 2015)

Assim, o espaço virtual ou Ciberespaço deve ser entendido não como um espaço caracterizado pelo oposto ao real mas como oposto ao atual, em outras palavras, um espaço no qual a informação é algo que não está acontecendo neste momento. O mundo virtual, portanto, “existe enquanto possibilidade, e se torna visível quando acessado, o que não significa que não seja real.” (MARTINO, 2015b, p. 31). Pensar o real como algo que existe na imbricação do atual com o virtual pode ajudar a compreender a maneira

como o sujeito pós-humano está também imbricado na interação entre *on-line* e *off-line*. O Sujeito, entendido pela concepção de subjetividade de Benveniste (1989), só pode ser entendido por meio da linguagem. É a linguagem que constitui a sociedade, fundamenta a realidade e situa o ser humano no mundo. Em suma, a linguagem é o domínio do possível. Essa concepção, embora tenha sido usada para defender uma ideia de simetria entre humano e não-humano, deixa de lado um componente da concepção de sujeito não-humano (que chamarei aqui de sujeito computacional) crucial para entender a relação entre sujeito e objeto.

O sujeito humano se constitui em um contexto de contraditória libertação e limitação criados pela abundância de recursos comunicacionais, mas de limitação no uso dos mesmos. Indivíduos são limitados pela linguagem na forma de interagirem não apenas com outros indivíduos, mas consigo mesmos, uma vez que sua própria formação de identidade é mediada pela linguagem. Entretanto, o mesmo não pode ser necessariamente dito do sujeito computacional.

Os programas de computador (algoritmos, bots, e também NPCs - personagens não-jogáveis em videogames) podem ser considerados sujeitos para a AD. Isso acontece não porque o programa de computador é sentiente, mas sim que suas ações não são passivas da vontade dos programadores humanos. O sujeito computacional deve ser entendido, a meu ver, como um sujeito provido de agência, mas desprovido de autonomia, ou seja, um sujeito capaz de agir e não um ser sobredeterminado por outros sujeitos. No entanto, ele não é autônomo na medida em que não possui a capacidade de concordar com suas ações, mas pode ser entendido como sujeito por sua capacidade de interagir por meio da linguagem com outros sujeitos humanos e não-humanos.

Considerações finais

Nessa ordem, a aula ministrada por Julia Lourenço Costa se mostra elucidadora na sua aptidão para lidar com temas tão complexos e tão contemporâneos quanto a subjetividade da linguagem no discurso digital. Com exemplos claros, a ministrante mostra como a questão do dualismo digital é uma crença que gera uma separação entre atual e virtual, separação esta que não se mostra verdadeira quando encaramos as diferentes maneiras com que actante, tempo e espaço podem ser definidos. Várias discussões podem ser feitas sobre o assunto, principalmente no que concerne a questão da subjetividade do pós-

humano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A. J. GREIMAS; J. COURTES. **DICIONARIO DE SEMIOTICA**. Place of publication not identified: EDITORA CONTEXTO, 2008.
- BENVENISTE, É. O aparelho formal da enunciação. In: **Problemas de Linguística Geral**. São Paulo: Pontes, 1989.
- HAYLES, N. K. **How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics**. Chicago, Ill: University of Chicago Press, 1999.
- HORTON, D.; WOHL, R. Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. **Psychiatry**, v. 19, n. 3, p. 215–229, ago. 1956.
- KAVLI, K. **The player's parasocial interaction with digital entities**. Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek '12. **Anais...** In: PROCEEDING OF THE 16TH INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE. Tampere, Finland: ACM Press, 2012. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2393132.2393150>>. Acesso em: 22 jul. 2021
- LATOUR, B. **Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory (translated by Irina Polonskaya)**. [s.l: s.n.]. v. 14p. 87
- LEVY, P. **Cibercultura**. 3a Edição ed. São Paulo: Editora 34, 2010. p. 272
- MARTINO, L. M. S. Cibercultura, tecnologia e inteligência: Pierre Lévy. In: **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2015. p. 27–33.
- PAVEAU, M.-A. **Dualismo digital Análise do Discurso Digital: dicionário das formas e das práticas**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2021.