

ESTUDO PILOTO



OPEN ACCESS

EDITADO POR

- Roberlei Alves Bertucci (UTFPR)
- Emanuel Cesar Pires de Assis (UEMA)
- Rebeca Schumacher Eder Fuão (UiO)

AVALIADO POR

- Luciana Martins Arruda (UEMA)
- Maurini de Souza (UTFPR)

SOBRE OS AUTORES

- Edilson de Souza Soares  
Conceptualização, Análise Formal e Investigação.
- Isabel Cristina Michelan de Azevedo - Conceptualização, Investigação e Escrita - rascunho original, análise e edição.
- Iuri Michelan Barcat  
Conceptualização, Escrita - rascunho original, análise e edição.

DATAS

- Recebido: 15/10/2023
- Aceito: 10/01/2024
- Publicado: 11/06/2024

COMO CITAR

Soares, E. S.; Azevedo, I. C. M.; Barcat, I. M. (2024). Teoria e análise argumentativa em produções discursivas multimodais: o caso do uso de *advergimes* na discussão relativa ao humanismo digital crítico. *Revista da Abralín*, v. 23, n. 2, p. 383-412, 2024.

# Teoria e análise argumentativa em produções discursivas multimodais: o caso do uso de *advergimes* na discussão relativa ao humanismo digital crítico

Edilson de Souza SOARES

Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Isabel Cristina Michelan de AZEVEDO

Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Iuri Michelan BARCAT

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

RESUMO

Este artigo propõe a análise de dois jogos criados pela PETA (People for Ethical Treatment of Animals)<sup>1</sup>, classificados como exemplares do gênero discursivo *advergame*, a fim de entender a relação entre a produção de novas tecnologias digitais e a produção de novas formas multimodais de discurso. Argumentamos, com base em Álvaro Vieira Pinto, que a emergência dessas novas formas de produção que amalgamam texto, imagem, som, interatividade etc. e são mediadas pelas tecnologias digitais solicitam um esforço constante, por parte dos(as) pesquisadores(as), para haver discussão sobre fundamentos teórico-metodológicos que orientam as formas

<sup>1</sup> Organização não-governamental norte-americana que tem como causa a defesa de direitos animais.

de análise do discurso, pela necessidade de se produzir concepções que, por um lado, apreendam os objetos em sua complexa multiplicidade, mas, por outro, possam de algum modo (re)unificar o objeto e torná-lo concreto. Com base nos conceitos da argumentação multimodal e nas noções de “produção da existência”, de “projeto” e de “tecnologia”, desenvolvidas por Vieira Pinto, propomos um procedimento analítico que permite entender a articulação entre os recursos semióticos, presentes nos advergantes, e os aspectos associados ao Humanismo Digital Crítico. Os resultados obtidos indicam que, no campo da argumentação, ambos os jogos se organizam a partir de esquemas argumentativos que são instanciados com seus modais, funcionando em consórcio para a construção das semioses argumentativas; no campo ideológico, percebeu-se que, embora objetivem motivar o pensamento crítico, não criam novas condições de existência e colaboram com a manutenção do sistema capitalista vigente.

ABSTRACT

This article proposes the analysis of two games created by PETA (People for Ethical Treatment of Animals), classified as examples of the advergante discursive genre, in order to understand the relationship between the production of new digital technologies and the production of new multimodal forms of discourse. We argue, based on Álvaro Vieira Pinto, that the emergence of these new forms of production that bring together text, image, sound, interactivity etc. and are mediated by digital technologies calls for a constant effort on the part of researchers to discuss the theoretical-methodological foundations that guide the forms of discourse analysis, due to the need to produce conceptions that, on the one hand, grasp the objects in their complex multiplicity, but, on the other, can somehow (re)unify the object and make it concrete. Based on the concepts of multimodal argumentation and the notions of "production of existence", "project" and "technology", developed by Vieira Pinto, we propose an analytical procedure that allows us to understand the articulation between the semiotic resources present in advergantes and the aspects associated with Critical Digital Humanism. The results obtained indicate that, in the field of argumentation, both games are organized from argumentative schemes that are instantiated with their modals, working in consortium to build argumentative semioses; in the ideological field, it was noticed that, although they aim to motivate critical thinking, they do not create new conditions of existence and collaborate with the maintenance of the current capitalist system.

PALAVRAS-CHAVE

Argumentação multimodal; Advergames; Huminismo Digital Crítico; Análise do Discurso Digital.

KEYWORDS

Multimodal Argumentation; Advergames; Critical Digital Hism; Digital Discourse Analysis.

RESUMO PARA NÃO ESPECIALISTAS

Com o surgimento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), as práticas de comunicação e linguagem se alteraram de maneira significativa em relação ao que se costumava ver no século XX. Com isso, surgiram novas formas de expressão e distintas modalidades de textos que, cada vez mais, integram palavras, imagens, sons e cores, modificando gêneros discursivos que eram conhecidos, proporcionando o convívio com gêneros pouco conhecidos. Entre esses gêneros, está o *advergame*, que é originalmente uma produção que articula o jogo e a publicidade. Por ser um gênero novo no campo dos estudos da linguagem, são necessárias reflexões teórico-práticas que proponham modos de entender os variados recursos de expressão mobilizados nele, particularmente com base nos aportes da argumentação multimodal e do humanismo digital crítico. Assim, tomando como material de análise dois *advergimes* que estão disponíveis na internet, propomos um procedimento analítico que visa a combinar os diferentes elementos na construção de uma compreensão do próprio gênero e das relações sociais presentes na sociedade contemporânea. Para isso, as contribuições de Álvaro Vieira Pinto se mostram particularmente relevantes, pois permitem discutir como a tecnologia modifica ou cria novas condições de existência para os sujeitos sociais.

## Introdução

Embora, na sociedade contemporânea, a análise do impacto das tecnologias móveis e digitais de informação e comunicação (TMDIC)<sup>2</sup> no desenvolvimento estratégico e na criação de valor das empresas

---

<sup>2</sup> Na década de 1990, com “o rápido desenvolvimento da capacidade de comutação e transmissão digital nas redes de telecomunicação [que] acarretaram a expansão da internet” (CASTELLS, 2011, p. IX), passou a ser cada vez mais utilizada a expressão *tecnologias digitais de informação e comunicação* (TDIC). Contudo, com a popularização dos celulares digitais e a oferta de aparelhos mais

venha sendo realizada há algumas décadas e suscitando reflexões integradas aos debates em torno do humanismo e capitalismo digital (Cupani, 2016; Fuchs, 2022a, 2022b), neste artigo pretendemos colaborar com a discussão em torno desses conceitos por meio da análise de dois *advergames*<sup>3</sup>, produzidos pela PETA (*People for Ethical Treatment of Animals*), que se encaixam na categoria de *advergames* – os jogos *Cooking Mama*, cujo objetivo é desincentivar o consumo de carne, a partir de uma referência ao peru típico do *Thanksgiving*, e *Monkey Fright*, cuja função é alertar quanto ao emprego de animais em experimentos científicos que apoiam a produção industrial – a fim de analisar se esses dois jogos, destinados a promover mudanças de ideias, visam a promover uma confrontação efetiva frente aos valores capitalistas, com particular preocupação com o fato de esse recurso digital (o *advergame*) se destinar a crianças e jovens em formação. Nesse sentido, unimo-nos a outros autores que se preocupam com as transformações culturais e as ameaças decorrentes do uso contínuo de TMDIC, como já alertava Postman (1994), e que continuam nos preocupando.

Se entendemos que, na sociedade contemporânea, as TMDIC, meio de composição e circulação dos *advergames*, podem estar a serviço do capitalismo e que este diz respeito não apenas ao sistema econômico, mas também às relações educativas<sup>4</sup> (Hall; Soskice, 2001), uma vez que, na sociedade contemporânea, todos os domínios passam a estar condicionados, moldados e influenciados pela lógica da acumulação de capital e pelas relações de classe (Fuchs, 2022b). Assim, ao analisar os exemplares de *advergames* que selecionamos, consideramos também o caráter político de colocar tal recurso e como isso impacta os sistemas culturais, devido aos significados, aos conhecimentos e às ideologias constitutivas das mídias corporativas e de entretenimento, por exemplo.

Preocupados com essas questões, a partir de Fuchs (2022a), entendemos que o *humanismo digital* pode se constituir como uma filosofia adequada para as análises de variadas produções digitais em circulação na sociedade contemporânea porque possui especificidades epistemológicas e dimensões ontológicas e axiológicas que nos permitem avançar na compreensão dos acontecimentos em curso e colaborar com a formação dos sujeitos sociais, a fim de evitar que diferentes formas de totalitarismos possam se efetivar na era digital.

---

acessíveis, bem como a expansão da cobertura das redes móveis, o termo *tecnologias móveis digitais de comunicação e informação* (TMDIC), que é marcada pela ubiquidade, começou a circular na sociedade contemporânea.

<sup>3</sup> *Advergame* é um gênero discursivo criado para promover uma marca, um produto, um serviço ou uma ideia, com o objetivo de vincular uma mensagem poderosa a uma marca ou uma ideia anunciada à valorização dela a fim de persuadir o usuário a alterar sua ação em função dela (TERLUTTER; CAPELLA, 2013).

<sup>4</sup> O filósofo brasileiro Álvaro Vieira Pinto determinou da seguinte forma o “sentido amplo (e autêntico)” da educação: “diz respeito à existência humana em toda a sua duração e em todos os seus aspectos” e se determina como “[...] o processo pelo qual a sociedade forma seus membros à sua imagem e em função de seus interesses”, configurando-se como “um fato existencial [...] o processo pelo qual o homem adquire sua essência (real, social, não metafísica)” (VIEIRA PINTO, 1993, p. 29-30). Nesse sentido, compreendendo que as relações capitalistas, como modo de produção, *ainda* organizam enquanto *totalidade* a vida social atualmente, não se pode pensar o processo educativo em abstrato, como desconectado desse seu fundamento histórico, mas deve-se compreender que este fundamento igualmente o atravessa como um todo. O processo educativo como tal se forma, então, sem dúvida, ainda que de modo muito heterogêneo, como momento do processo de reprodução *da sociedade capitalista*, e não apenas dos indivíduos em geral.

Com Werthner (2020) e Fuchs (2022a), alinhamo-nos, portanto, ao que reconhecemos como Humanismo Digital Crítico, por assumirmos que esse movimento propõe moldar as tecnologias de acordo com os valores e necessidades humanas, em vez de permitir que as tecnologias moldem os humanos, com o intuito de não apenas controlar as desvantagens das tecnologias de informação e comunicação, mas também encorajar a inovação centrada no ser humano, de maneira crítica.

Propomos discutir, então, a partir da análise de dois *advergames*, em alinhamento à emergência de discursos mediados pelas tecnologias digitais<sup>5</sup>, discutir os desafios metodológicos reconhecidos pelas diferentes perspectivas discursivas, que estão vinculados às relações complexas e contraditórias entre as intenções imediatamente contidas em uma produção e as determinações sociais que condicionam seu sentido objetivo. Assim, debatemos como a mediação das tecnologias digitais, por sua natureza própria, promove a imbricação de textos verbais com outras formas de expressão simbólica, sendo tal multimodalidade condicionada por seu contexto social e unificada pela intencionalidade contida na produção discursiva.

De modo geral, discutimos como as formas de discursos emergentes contemporaneamente pela mediação das tecnologias digitais recolocam a necessidade de se pensar as *mediações sociais* que se objetivam nestes discursos para além de sua existência imediata. Para tanto, desenvolvemos uma fundamentação teórica que articula três noções fundamentais do filósofo brasileiro Álvaro Vieira Pinto, doravante AVP, a saber: a) produção da existência; b) projeto; c) tecnologia.

Na organização deste texto, optamos por formalizar os procedimentos analíticos da seguinte maneira: 1) determinação do caráter fundamental dos *advergames* como um chamado para ação orientado por uma crítica a dado comportamento social e determinação da intencionalidade fundamental, explícita, contida em cada um dos jogos; 2) análise da objetivação desse conteúdo em uma totalidade simbólica multimodal – os jogos – mediada pelas tecnologias digitais, na qual o texto é um dos momentos; 3) análise do contexto social da produção dos jogos e exposição da contradição neles contida entre seu chamado para ação criticamente motivado e, por outro, sua inserção pacífica no interior das formas de organização social que, em primeira e última instâncias, são responsáveis pela produção dos comportamentos que se objetiva criticar.

Desse modo, o presente texto apresenta, em primeiro lugar, os fundamentos de AVP que apoiam a compreensão relativa à produção de tecnologia na existência contemporânea; em segundo, uma exposição relativa à fundamentação teórica que orienta a análise do material empírico; em terceiro, a análise de dois *advergames*, considerando principalmente os elementos composicionais – a partir dos princípios analíticos da argumentação multimodal –, com alguns apontamentos associados à recepção de tal recurso digital; em quarto, uma síntese dos resultados obtidos a partir das reflexões associadas às dificuldades que são rerepresentadas pela produção contemporânea de discursos e sua mediação pelas tecnologias digitais. Essas dificuldades concernem, por um lado, à reintrodução do

---

<sup>5</sup> Utilizaremos o termo “análise do discurso digital” ao longo deste artigo para marcar o esforço acadêmico-científico empreendido para analisar e interpretar de modo qualitativo os discursos nativos da *internet*, em particular da web 2.0, que possibilitou a organização de uma *internet* social e participativa. Consideramos, assim, que os enunciados produzidos na esfera digital requerem uma atividade colaborativa para compreender a natureza e o impacto dos discursos digitais (PAVEAU, 2021).

contexto social na produção discursiva em razão da própria mediação da tecnologia digital, que, neste sentido, deve ser entendida segundo sua natureza *social*, e, por outro lado, dizem respeito à crescente forma multimodal dos discursos que mais correntemente circulam nas plataformas digitais. Finalizamos o texto, então, com algumas breves considerações finais.

## 1. A filosofia de Álvaro Vieira Pinto: produção da existência, projeto e tecnologia

Nesta seção, apresentamos, primeiramente, os problemas teórico-metodológicos mais gerais em questão, que se reapresentam nas novas formas de produção discursiva mediadas pelas tecnologias digitais. Em segundo lugar, exibimos os fundamentos da filosofia de Álvaro Vieira Pinto e sua reflexão sobre a tecnologia, sugerindo que ela pode se constituir como uma contribuição para dar conta dos problemas que se apresentam, contemporaneamente, para a análise de materialidades multimodais.

As formas de discurso produzidas a partir da mediação das tecnologias digitais não geram, necessariamente, problemas inteiramente novos, mas dão a problemas conhecidos novas realidades e formas de existência. Nesta seção, desdobramos as noções de “produção da existência”, de “projeto” e de “tecnologia” em Álvaro Vieira Pinto, sugerindo que elas podem ser apropriadas e empregadas heurísticamente na análise de novas formas de discurso que emergem com as tecnologias digitais, em nosso caso, a partir da análise de dois *advergames* da PETA.

Bastante conhecido pelas suas reflexões sobre a questão nacional<sup>6</sup>, AVP é também lembrado enquanto autor de densa e extensa reflexão sobre o tema da tecnologia<sup>7</sup>, tendo o *trabalho* como eixo central da totalidade das suas reflexões<sup>8</sup>. Aqui, propomos recuperar, sem perder de vista a importância do trabalho como forma fundamental de produção social da existência, o conceito de produção da existência de modo geral em Vieira Pinto, que incorpora não apenas o trabalho, mas também todas as demais formas humanas de existência que emergem historicamente. Ao conceito de produção de existência corresponde o conceito de projeto, que nos permitirá compreender a questão da *intencionalidade* de modo concreto, isto é, como determinada socialmente e, por isso, imbuída de conteúdo *ideológico*, enquanto se refere à transformação de uma realidade social objetiva. Por fim, consideramos de que modo se pode considerar, a partir de AVP, a *tecnologia* como totalidade que

---

<sup>6</sup> Ver, principalmente, para um panorama da questão, Freitas (1998) e Cortês (2003). Para uma análise aprofundada da questão do nacionalismo no autor, Roux (1990).

<sup>7</sup> Ver a introdução de Freitas (2005) a *O conceito de Tecnologia*, obra de Álvaro Vieira Pinto com mais de 1400 páginas sobre o tema. Recentemente, muitos artigos têm abordado o tema. Pela adjacência com o tema aqui discutido, mencionamos o artigo de Grohmann (2015), que trata da relação entre a teoria da tecnologia de Álvaro Vieira Pinto e a teoria da comunicação em geral.

<sup>8</sup> *O conceito de tecnologia* “revela o paciente esforço dedicado à construção solitária de um portentoso projeto: enunciar o alcance antropológico e também antropomórfico do conceito de ‘trabalho’” (FREITAS, 2005, p. 1).

contém tanto um momento *técnico* quanto um momento *ideológico*, unificando-as sob, novamente, o conceito de projeto e da produção da existência de modo mais geral. A reconstrução deste arcabouço teórico nos auxilia na análise dos *advergames* da PETA, ao mesmo tempo que possibilita discutir algumas das dificuldades impostas à análise do discurso digital em função da variedade de semioses que emergem pela mediação de tecnologias digitais.

A posição filosófica na qual Álvaro Vieira Pinto se coloca foi, certa vez, denominada por ele mesmo de “teoria dialética existencial não idealista da realidade humana” (Vieira Pinto, 2005b, p. 205), e a essa posição corresponde o seguinte conteúdo: “a tese fundamental da dialética existencial não idealista tem por enunciado a proposição que define o homem<sup>9</sup> como o ser que **produz** a sua existência” (Vieira Pinto, 2005b, p. 710, grifo nosso). A produção da própria existência é, em Vieira Pinto, a determinação distintiva, originária, *essencial*, da realidade humana tomada em totalidade. Apropriando-se da reflexão marxista à sua maneira, AVP também enxerga na atividade do *trabalho* o nó fundamental da produção humana da existência<sup>10</sup>. Enquanto ser vivo, o ser humano deve se relacionar com a natureza e extrair dela aquilo que necessita para sobreviver, mas somente este ser, de fato, *produz* algo novo a partir da natureza dada<sup>11</sup>. Ao fazê-lo, ele produz para si a sua essência *objetiva*, a saber, as *relações sociais* no interior das quais vive<sup>12</sup>, que, em razão desse seu caráter não dado, mas criado, estão carregadas de historicidade.

Por outro lado, o ser humano produz a si mesmo como ser humano, isto é, desenvolve sua essência subjetiva, ou, *consciência*<sup>13</sup>. A consciência é, assim, essencialmente, *projeto*: “a essência do

---

<sup>9</sup> O autor empregava o termo com o mesmo sentido de “ser humano” em geral, termo que nós, aqui, utilizaremos.

<sup>10</sup> Marcos Cezar de Freitas indica que a obra de AVP “revela o paciente esforço dedicado à construção solitária de um portentoso projeto: enunciar o alcance antropológico e também antropomórfico do conceito de ‘trabalho’” (FREITAS, 2005, p. 1).

<sup>11</sup> Vieira Pinto (1962, p. 9-10) dizia em *Por que os ricos não fazem greve?*: “todo ser vivo depende da natureza exterior para obter as substâncias de que se nutre, encontrar o espaço onde se move, as condições de ambiente onde se aclima, se protege, e se reproduz. Por este aspecto o homem não faz exceção. Mas, enquanto os demais seres animais utilizam para se nutrir ou satisfazer suas outras necessidades aquilo que encontram ao seu alcance, o homem atua sobre a natureza com o fim de *produzir* os elementos de que precisa para sustentar e desenvolver a existência. É exatamente essa *atuação* com o fim de *produzir* o que não está imediatamente dado, que configura a *essência do trabalho*. Por isso, só o homem é um ser vivo capaz de trabalhar. Os animais não têm essa capacidade. Deste modo, compreende-se por que motivo o trabalho se encontra na origem da essência humana do homem”.

<sup>12</sup> “[...] não se pode definir a essência do homem sem incluir nela o fato, *originário* e *distintivo*, de que o homem é um *ser social*” (VIEIRA PINTO, 1962, p. 8). “Assim, o trabalho, para ser possível, impõe o surgimento de vínculos entre os homens, ou, noutras palavras, a produção dos bens, que é a sua finalidade, assume obrigatoriamente *caráter social*. No curso das operações produtivas os homens se encontram e são conduzidos a tecer um sistema de relação entre si, que constituem relações de tipo especial, as relações sociais. Fora do sistema de relações sociais o ‘homem’ tem existência apenas abstrata, não passa de ideia geral” (VIEIRA PINTO, 1962, p. 10).

<sup>13</sup> “A consciência, sendo por essência intencionalidade, é ao mesmo tempo a origem a partir da qual a percepção do estado presente conduz a formular o projeto de transformá-lo” (VIEIRA PINTO, 2020a, p. 136). A *consciência*, em Vieira Pinto, é, primeiramente, o momento da *intencionalidade* que emerge com a *produção da existência* cuja forma fundamental é o trabalho, mas, simultaneamente, também percepção do estado presente. A ênfase na intencionalidade é decisiva ao estabelecer a referência última de todo conteúdo da consciência à realidade objetiva e, decisivamente, à *necessidade* de transformá-la.

projeto consiste no modo de ser do homem que se propõe a criar novas condições de existência para si. Isso implica estabelecer outro sistema de relações sociais e utilizar em combinações originais as relações entre os corpos da natureza”, relações estas que agora podem ser apreendidas “pelo espírito e representadas em ideias” (Vieira Pinto, 2005a, p. 54).

No conceito de projeto, tal como inicialmente desenvolvido a partir do trabalho, a apreensão da produção da existência ganha em concreção. No projeto, sintetizam-se as duas dimensões formativas da realidade humana, a saber, sua relação com a natureza e sua relação consigo mesma. No que concerne à questão da tecnologia, que aqui nos é importante, o que precisamos ressaltar é que, no conceito de projeto, essas duas dimensões estão inicialmente contidas de forma que elas aparecem como os aspectos *técnico* e *ideológico* do projeto, respectivamente. A realização de uma finalidade na produção material da existência exige a constituição de *mediações*, mediações estas que recebem o nome de técnicas, exatamente enquanto se referem única e exclusivamente à *produção de meios*.

Por outro lado, entretanto, a atividade humana consiste em produzir não apenas novas objetividades materiais, mas, decisivamente, novas formas de *existência social*. Na medida em que a atividade esteja imbuída de conteúdo social e se direcione à transformação (que inclui reprodução etc.) da realidade social, e, de modo correlato, na medida em que o conteúdo da consciência se refira à própria realidade comunitária, o projeto tem caráter *ideológico*. Todo projeto, desde a atividade mais simples de trabalho, já possui, de uma forma ou de outra, o momento técnico e o momento ideológico<sup>14</sup>.

A *tecnologia*, tema longamente discutido por AVP ao longo de dois volumes em *O Conceito de tecnologia*, por sua vez, também incorpora esses dois momentos. Nesta obra, AVP discute o termo tecnologia em quatro significados, aqui queremos nos apropriar principalmente de um deles, a saber: a tecnologia como conjunto total das técnicas dispostas por dada sociedade (Vieira Pinto, 2005a). Neste sentido, o termo simplesmente envolve o aspecto técnico da produção da existência, aspecto este que se *objetiva* nos produtos do trabalho humano. Entretanto, precisamente na medida em que a *técnica* é a *mediação de finalidades sociais* – e a tecnologia é aqui posta como englobando o conjunto das técnicas – está posto e pressuposto que o que *define e explica* a técnica empregada não pode ser a própria técnica em si e por si, mas, justamente, as finalidades sociais que nela se exprimem, a saber, o caráter *ideológico* que envolve o aspecto tecnológico da produção da existência humana realizada a partir do projeto no interior de relações sociais historicamente determinadas<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> “Aproximando-nos, por este modo, da compreensão das próprias raízes do processo histórico, pois no problema das ideias, enquanto ideologias, há que distinguir dupla face; por um lado, é o indivíduo que possui a ideia, e esse é o aspecto psicológico; mas, por outro, é a ideia que possui o indivíduo, esse é o aspecto sociológico. Da interrelação entre os dois aspectos é que resulta o desenvolvimento histórico. Toda mutação de cena, todo avanço histórico, é necessariamente produto das ideias que a cada instante do tempo humano são possuídas por um grupo social, e por isso mesmo inspiram certo projeto futuro” (VIEIRA PINTO, 1960, p. 19-20).

<sup>15</sup> Em *O Conceito de tecnologia*, AVP discute a tecnologia também sob o aspecto que ele denominava de ideologização da técnica. Neste sentido, o termo *tecnologia* é debatido no interior das relações desiguais que se formam no plano internacional na economia capitalista. O termo seria reservadamente empregado apenas para denominar o conjunto de técnicas produzidas pelos países centrais, de modo que as regiões periféricas aparecem como não-produtoras de tecnologia e não-detentoras de saber técnico, ou apenas como consumidoras da tecnologia estrangeira. Faremos uma referência breve ao tema nas considerações finais, mas, neste



Assim, o ser humano é determinado como ser que produz socialmente a própria existência. Na noção de “projeto”, o aspecto de *ser social* inerente ao ser humano, que se constitui a partir do trabalho, aparece imanentemente presente no interior da prática individual, na medida em que essa assume sentido ideológico. O projeto, por sua vez, dá origem à tecnologia, e, por outro lado, a realização de projetos subsequentes passa a ser mediada pelos projetos anteriormente objetivados. Assim, por exemplo, as chamadas *tecnologias digitais*, enquanto mediações, abrem novas possibilidades e novos espaços para a realização de projetos que, enquanto postos pelos indivíduos, sintetizam em si determinações sociais e as exprimem e em última instância referem-se às *formas de produção social da existência* e às *disputas* em torno do estabelecimento dessas formas. Embora os *advergames* produzidos pela PETA sejam marcados por ideias humanísticas e pretendam motivar o pensamento crítico em relação ao progresso tecnológico<sup>16</sup>, como veremos, essas propostas se mantêm inteiramente inscritas no horizonte da mesma lógica capitalista, que é essencialmente responsável pelos fenômenos que a PETA visa criticar. Assim, a mudança de ideias que visam a promover, bem como sua crítica, não apenas se desenvolvem sob um campo de possibilidades muito limitado, mas acabam, em última instância, por promover aquilo que queriam criticar.

Consideramos que, com a ajuda desses três conceitos – produção da existência, projeto e tecnologia –, desdobrados sobre essa base filosófica, passamos para a análise dos *advergames* da PETA, para avaliar tanto o caráter tecnológico quanto o caráter argumentativo e ideológico no que se refere à análise do discurso digital e multimodal. Realizar isso em consonância com o Humanismo Digital Crítico nos possibilita enfatizar as capacidades ativas e transformadoras dos seres humanos na era digital.

Por entendermos que as inteligências artificiais, os robôs, os métodos computacionais e digitais etc. “não devem substituir a importância do ser humano na sociedade”<sup>17</sup> (Fuchs, 2022a, p. 50), investigaremos crítica e argumentativamente o modo como os *advergames* se organizam a fim de persuadir os jogadores, sujeitos sociais, a se posicionarem em relação a determinadas situações do mundo. Desse modo, podemos analisar, conforme o humanismo digital crítico, como, nas sociedades contemporâneas, as tecnologias digitais moldam e são moldadas pelos humanos e pelas suas relações sociais, por isso não podem ser consideradas atores autônomos.

---

texto, trabalhamos com uma noção mais genérica da relação entre ideologia e tecnologia, a saber, apenas com o reconhecimento que toda tecnologia exprime, enquanto mediação técnica, a realização de finalidades sociais determinadas.

<sup>16</sup> Em seguimento ao Vienna Manifesto, elaborado em 2019 e divulgado por Werthner (2020), que explicita o reconhecimento de que todas as tecnologias, incluindo as digitais, são moldadas por escolhas que incorporam um conjunto de valores, normas e interesses econômicos que se encontram ocultas nos próprios programas utilizados e nos algoritmos que possibilitam sua divulgação.

<sup>17</sup> No original: “should not replace the importance of the human being in society”.

## 2. Metodologia e análise dos corpora

Encontra-se aqui um trabalho de caráter exploratório, que pode ser considerado um estudo piloto de procedimentos analíticos destinados à análise da argumentação multimodal presente em *advergames*. Nesse sentido, as bases teóricas inicialmente apresentadas, combinadas com a compreensão da articulação de variados recursos expressivos, encontrados nesse gênero discursivo digital, permitem compreender como a articulação de variadas semioses, em um processo de condensação simbólica, colocam-se a serviço de um projeto social e discursivo que se orienta segundo objetivos específicos e com propósitos persuasivos.

Dadas as limitações de um texto abreviado, este artigo reúne como corpora apenas dois *advergames* produzidos pela Organização PETA. O *Cooking Mama, The Unauthorized PETA Edition: Mama Kills Animals* é uma paródia do jogo *Cooking Mama*, em que o jogador se vê no papel de abater e preparar o popular peru do Dia de Ação de Graças, passando por situações como depenar o animal, matá-lo, remover seus órgãos, recheá-lo e assá-lo. Tudo para persuadir o jogador a tomar consciência (e agir) diante da crueldade inerente a esse processo, sem perder o bom-humor e a ludicidade (SOARES; AZEVEDO, 2023) e a se sensibilizar em relação ao desrespeito aos direitos humanos universais.

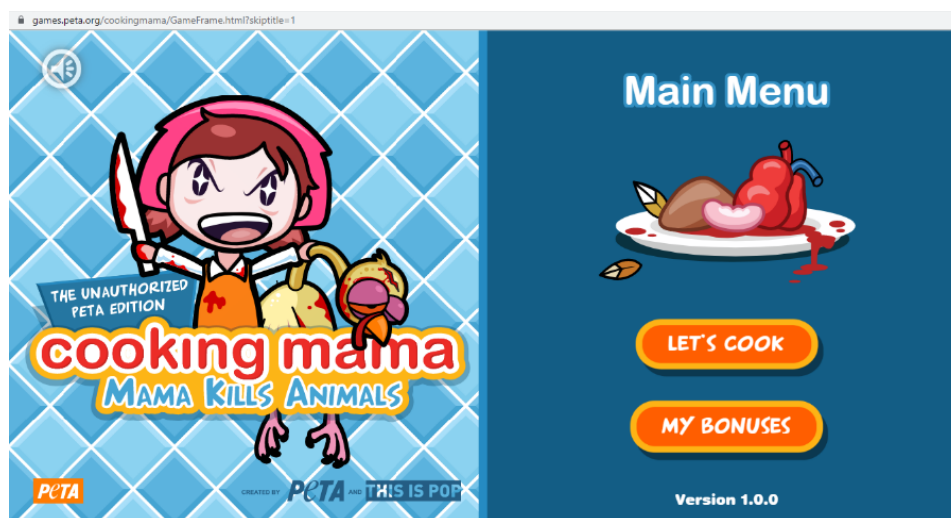


FIGURA 1 – Tela inicial do advergame Cooking Mama.

Fonte: Extraído da internet. Disponível em: <https://games.peta.org/cookingmama/#>.

Na Figura 2, a seguir, temos demonstrada a sequência de ações da primeira fase do jogo, na qual a tarefa do jogador (interlocutor) é depenar o animal, sendo sucedida pelas fases que correspondem, respectiva e progressivamente, às ações de depenar, remover os órgãos, rechear e assar a ave. Em cada uma das fases, a ação deve ser feita sob um tempo limite e sob a vigilância da personagem Mama, que elogia quando o jogador cumpre a tarefa e o critica quando não o faz. O objetivo de denunciar a crueldade no abate de animais convive aqui, já de início, lado a lado com a naturalização

de processos de controle e vigilância do trabalho típicos da produção capitalista. É certo que a personagem aparece sempre como agressiva, porém, tal aspecto de sua personalidade remete única e exclusivamente a uma crueldade com relação ao consumo de carne animal. No interior de uma sociedade cuja produção da existência é mediada e orientada pela acumulação de capital, o projeto aqui questionado, de modo abstrato e sob crítica moral, é tão somente o consumo da carne animal. Não se coloca em questão que, para além da moralidade, é a própria acumulação de capital a principal responsável pela necessidade *do crescimento perene* do consumo da carne.

De modo ainda mais relevante, devemos mencionar que não se trata apenas de uma questão de consumo, uma vez que a fonte do sofrimento animal advém das formas da *produção* deste alimento, produção esta que, uma vez que é voltada exclusivamente ao lucro, é majoritariamente realizada de forma a intensificar o sofrimento. O que está *por trás* do depenar do frango (e do cozinheiro) é a necessidade de obter lucros. Como os seres humanos fazem escolhas, ou seja, são agentes sociais que podem transformar ativamente a sociedade, são capazes de analisar as ações humanas e os sistemas físicos e processuais das máquinas antes de demonstrarem agência e assumirem um humanismo que esteja à altura dos desafios digitais (Hofkirchner, 2021).



FIGURA 2 - Capturas de tela da sequência de ações de uma fase do advergame Cooking Mama.  
 Fonte: Extraído da internet. Disponível em: <https://games.peta.org/cookingmama/#>.

De início, resgatamos aspectos do raciocínio feito por Soares e Azevedo (2023) em relação ao game, ao demonstrarem, por meio do esquema argumentativo conhecido como *layout* de Toulmin

(2006 [1958]), associado às teorias da argumentação multimodal (Farhat; Gonçalves-Segundo, 2022), como se dá a *instanciação*<sup>18</sup> desse esquema argumentativo no jogo em referência.

Como o jogo tem propósitos argumentativos que se enquadram na argumentação prática, evoca processos decisórios de tomada de ação diante de um cenário problemático (Gonçalves-Segundo, 2020). A fim de explicitar como esse processo é construído em *Cooking Mama*, apresentaremos alguns elementos comprobatórios mais adiante de que o cenário problemático (ou o assunto em questão) que sustenta o ato decisório gira em torno da questão se “o interlocutor (jogador) deve (ou não) evitar/abandonar a prática de se alimentar de animais (peru)”. Esse antagonismo entre consumo e não consumo de carne, contudo, de maneira alguma, remete ao antagonismo que é constitutivo do capitalismo, o antagonismo entre capital e trabalho, bem como entre capital e natureza (Harvey, 2014).

Observamos que o discurso contra o consumo animal imediatamente se alinha ao discurso em favor de uma alimentação vegana e supostamente natural que tem se tornado um nicho de mercado cada vez maior. Constituindo-se, contudo, como necessidade a partir das exigências do capital, esse nicho de mercado não poderia jamais se constituir como proposta de desenvolvimento sustentável, uma vez que, no seu âmago, está a própria negação da sustentabilidade, a saber, a necessidade de valorização perene do capital *acima de tudo, a todo e qualquer custo*. Novamente, não se questiona o projeto que constitui, na sua essência, a forma de produção da existência que, em primeiro lugar, produz os próprios fenômenos supostamente criticados, de modo que a crítica perde força, quando se vê rebaixada a *marketing* de um nicho de mercado em crescimento.

Ao partirmos do *layout* toulminiano, segundo o qual padrão mínimo de um argumento consiste em: Dados (**D**), Garantias (**G**) e Alegação (**A**), notamos que “os dados consistem nos fatos aos quais recorreremos como fundamentos para alegação”, as garantias correspondem “aos padrões práticos ou cânones de argumentos”, enquanto a alegação reporta ao raciocínio conclusivo “cujos méritos estamos procurando estabelecer” (TOULMIN, 2006 [1958], p. 140). De acordo com o referido teórico, as garantias induzem “lei de passagem” dos dados à alegação. O autor assevera, além disso, que os dados são utilizados de modo **explícito** enquanto as garantias de modo **implícito**, já a alegação pode ser tanto explícita quanto implícita. Ainda, podem ocorrer mais três elementos: modalizadores (**M**) e ressalva (**R**), normalmente vinculados à alegação, sendo a segunda uma espécie de concessão para a não admissão da alegação e; apoio (**A**), que funciona como reforço às garantias aludidas no argumento.

A seguir, ilustramos, de acordo com o esquema toulminiano, como ocorreu a instanciação argumentativa na primeira fase do *advergame* em referência.

---

<sup>18</sup> Entende-se como instanciação a materialização, em um mesmo contexto de situação, de dois ou mais sistemas semióticos distintos, o que é próprio dos textos multimodais. Cada sistema (modo) semiótico é uma realização específica do contexto de cultura; porém, em um dado contexto de situação, suas instâncias se misturam e se integram e, portanto, resultam em uma instância semioticamente heterogênea. Assim, o texto multimodal caracteriza-se pela articulação, em uma só instância, de elementos instanciados por sistemas semióticos distintos. (FARHAT; GONÇALVES-SEGUNDO, 2022).

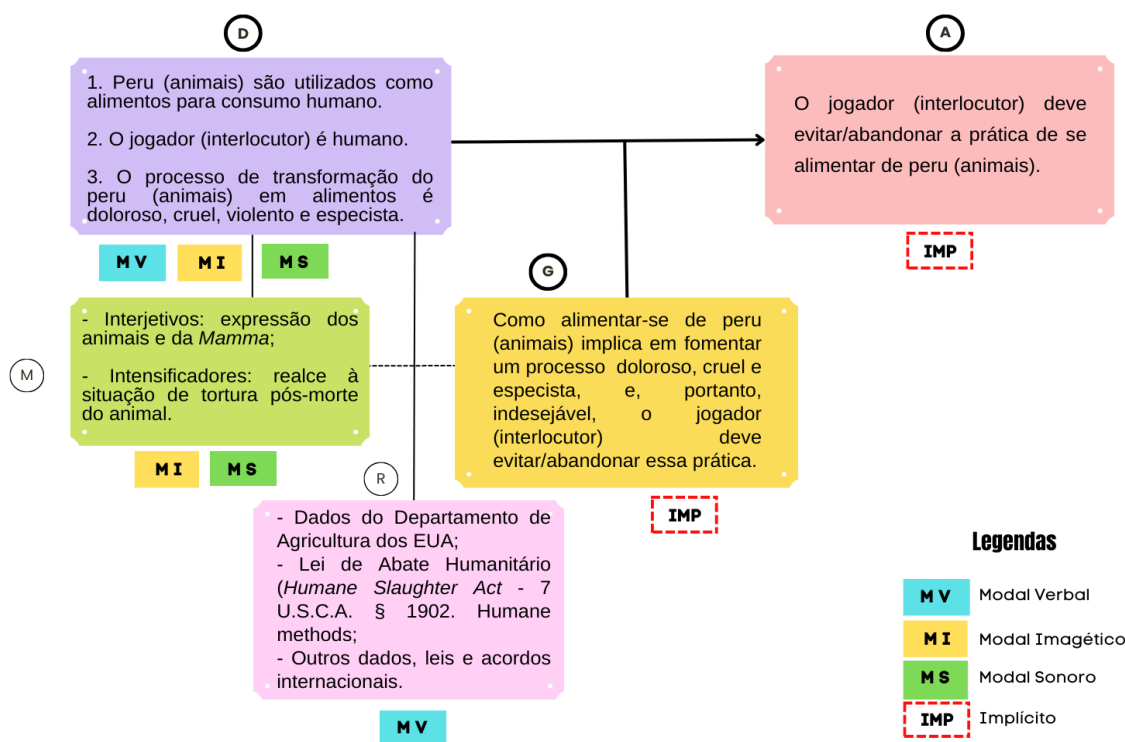







FIGURA 3 - Esquema argumentativo do adverggame Mama Kills Animals.  
 Fonte: Elaboração própria, a partir da obra de Toulmin (2006 [1958]).

Percebemos, observando a Figura 3, que o locutor dirige ao interlocutor (jogador) um argumento instanciado por um dado (D), composto por três elementos, sendo três constatações factuais (i. perus são utilizados como alimentos por seres humanos; ii. o jogador é humano e; iii. existe um processo de transformação do animal em alimento) e, embutida, uma avaliação negativa ligada ao terceiro elemento (a ação de transformação do animal em alimentos é dolorosa, cruel, violenta e especista<sup>19</sup>), constituindo, portanto, um fato valorado como dado (D). Vale sublinhar que, como demonstrado na Figura 3 acima, para a construção do dado (D), as modalidades são utilizadas de forma consorciada (som, textos verbais e imagens – estáticas e em movimento). Para exemplificar, tomamos o primeiro elemento que compõe o dado (D) e demonstramos como os sistemas semióticos são instanciados em consórcio para construí-lo.

<sup>19</sup> O especismo é uma visão de mundo que coloca o ser humano em posição de supremacia em relação a todas outras formas de vida no planeta, sendo essa a grande causa contra qual luta a Organização PETA.

Dado descrito	Modais consorciados para a construção do dado			
	Modal imagético estático	Modal imagético em movimento	Modal verbal	Modal sonoro
Perus		∅	“Prepare the turkey”	Gritos do peru durante a manipulação
São utilizados como alimentos	 (peça de açougue)	 (mão em movimento para depenar o peru)	“Prepare the turkey”	Gritos do peru durante a manipulação
Para consumo humano	 (peru em posição de servir e pratos)	 (a mão é humana)	“Let's cook” “Make a thanksgiving feast” “Prepare the turkey” (imperativos para dar ordens a pessoas)	Movimentos sonorizados de depenar, cortar etc.

QUADRO 1 – Combinação dos sistemas semióticos instanciados na construção de parte do dado, segundo layout toulminiano, referente ao *advergame* *Mama Kills Animals*  
Fonte: Elaboração própria.

Prosseguindo a análise, mais especificamente nos dirigimos à alegação (A), que, vai se constituir, grosso modo, como a manifestação negativa do assunto em questão, a saber, que se deve evitar ou abandonar, conforme o caso, o hábito de alimentar-se de animais. Como se sabe, para que a alegação seja admitida ou considerada para admissão pelo interlocutor, são necessárias as garantias (G), as quais geralmente são responsáveis pela *lei de passagem*, isto é, a ligação entre o dado apresentado e a alegação ( $D \rightleftharpoons G \rightleftharpoons A$ ). No caso do texto, podemos transcrevê-la da seguinte forma: “Como alimentar-se de peru (animais) implica em fomentar um processo doloroso, cruel e especista, e, portanto, indesejável, o jogador (interlocutor) deve evitar/abandonar essa prática”. Como não há significativa alteração das formas de exploração da natureza, a consciência que pode obtida por meio do jogo suscita a deliberação em torno de um projeto, que cria novas condições de existência, mas não supera a lógica do sistema capitalista. Desse modo, no capitalismo digital (Fuchs, 2022b), a economia funciona como produção de ideias na cultura, e o *advergame* colabora com a manutenção do sistema vigente.

É válido ressaltar que, como aponta Toulmin (2006 [1958]), durante o jogo, recorreremos a dados de modo explícito e a garantias de modo implícito, o que ocorre precisamente no texto, como demonstrado na Figura 3. Também se percebe que, neste texto multimodal, a alegação está implícita, uma vez que não foi explicitada em nenhum modal isoladamente ou por meio de combinação entre eles, tratando-se, assim, de uma asserção pressuposta, costurada pela combinação progressiva de todos eles. Há, ainda, a ocorrência de outros dois componentes do esquema toulminiano, a saber os modalizadores (M) e reforço (R), como demonstrado na Figura 3.

Dado que foram explorados outros aspectos visuais, retóricos e discursivos no estudo anteriormente feito por Soares e Azevedo (2023), passemos à apreciação do segundo jogo, que é o *Monkey Fright*, também da Organização PETA, este inédito em relação às atividades de análise e descrição linguístico-discursiva. Neste jogo, o jogador pode dirigir um macaco animado em uma busca desesperada pela liberdade através de um laboratório de pesquisa e experimentação animal. Caso o jogador faça um movimento errado, encostando em alguma poção tóxica, em algum objeto clínico-cirúrgico ou mesmo em cientistas que perseguem o macaco, o animal acaba trancado em uma gaiola e é aterrorizado, mutilado ou assassinado.

Propomos perceber que, a partir desse *advergame*, em consonância com o *Vienna Manifesto*, a análise proporcionada pela argumentação multimodal pode ser alinhada à argumentação prática e à análise dos valores capitalistas incorporados à tecnologia produzida sob esse modo de organização da vida social, o que nos permite discutir a responsabilidade que todos partilhamos quanto aos impactos das TMDIC na sociedade contemporânea, pois “nenhuma tecnologia é neutra, [por isso precisamos] estar sensibilizados para ver os benefícios potenciais bem como as possíveis desvantagens”<sup>20</sup> (Dighum, 2019). Trata-se de assumir uma das tarefas do Humanismo Digital Crítico, que serve como ponto de partida para a ampliação do diálogo e da cooperação entre os seres humanos. Também é possível refletir em torno do determinismo tecnológico, tomada como uma ideologia que adota a primazia ou autonomia das máquinas e dos recursos digitais sobre outras formas de mediação, e minimiza a ação humana na concepção, elaboração, produção e compartilhamento da tecnologia, bem como na avaliação das consequências e dos impactos decorrentes de seu uso.

---

<sup>20</sup> No original: “They need to understand that no technology is neutral and be sensitized to see both potential benefits and possible downsides” (DIGHUM, 2019, com versões em várias línguas). Disponível em: <https://caiml.dbai.tuwien.ac.at/dighum/dighum-manifesto/#download>. Acesso em: 10 out. 2023.



FIGURA 4 – Tela inicial do adverggame Monkey Fright.

Fonte: Extraído da internet. Disponível em: <https://sos.peta.org/monkey-fright-game/>.

Inicialmente, registramos que, diferentemente do *Cooking Mama*, o *Monkey Fright* não possui fases sequenciais diferenciadas, senão uma espécie de repetição da mesma fase ou, melhor dito, um mesmo arranjo de ações dispostas em cinco etapas, ao final das quais o macaco, caso o jogador chegue a esse estágio, consegue libertar-se do laboratório macabro, voltando à natureza. Embora haja contagem de tempo acumulado e de vidas perdidas para completar a missão, isso não impede que o jogador reinicie quantas vezes desejar até realizar a tarefa.

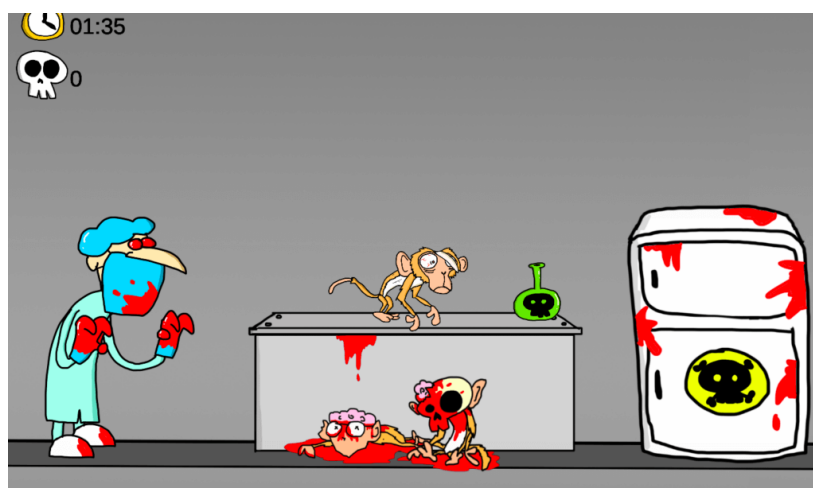


FIGURA 5 – Tela de uma etapa adverggame Monkey Fright.

Fonte: Extraído da internet. Disponível em: <https://sos.peta.org/monkey-fright-game/>.

Na Figura 5, acima, temos recortado um *frame* que demonstra a corrida do macaco contra os obstáculos (animados e inanimados), que, em caso de contato, são mortíferos, resultando em um grito dilacerante do animal ao perder a vida. Porém, caso consiga driblar tais ciladas, o macaco (jogador) consegue finalmente escapar, atingindo a meta do jogo, como demonstrado na Figura 6, a seguir.





FIGURA 6 – Tela final do advergame Monkey Fright.

Fonte: Extraído da internet. Disponível em: <https://sos.peta.org/monkey-fright-game/>.

De um modo geral, vemos que o *game* é constituído pelos modais imagéticos (em movimento e estático) e sonoro, existindo pouco texto verbal (apenas a frase “you escaped” ou “você escapou”, em português), outra característica que o difere do *Cooking Mama*. Entretanto, a nosso ver, o modal imagético em movimentação tem um impacto maior na constituição do argumento instanciado em relação ao outro jogo. Em relação ao modal imagético estático, vemos bastante equivalência entre os dois *advergames*, sobretudo se analisarmos a questão da **condensação simbólica**<sup>21</sup> (Kjeldsen, 2015; 2018), a qual exploraremos mais adiante neste trabalho. Outra diferença a ser destacada é o fato de que em *Mama* a ação de jogo do jogador (depenar, rechear e assar o animal) é a favor da questão indesejável (ato negativo) enquanto em *Monkey* (driblar os obstáculos e fugir do laboratório) é contra ela.

Partindo do entendimento que se trata, assim como o primeiro jogo, de um texto que se situa no campo da argumentação prática, pois, igualmente, demanda um processo decisório de tomada de ação diante de um cenário problemático (Gonçalves-Segundo, 2020), a saber: “o jogador (interlocutor) deve ou não combater (engajar-se contra) a prática da utilização de macacos (animais) em pesquisas e experimentos científicos?”. A partir desse assunto em questão, a seguir, demonstramos como ocorre a instanciação do esquema argumentativo presente no jogo *Monkey Fright*, segundo o *layout* toulminiano.

<sup>21</sup> Por condensação simbólica entende-se a “condensação de muitas ideias diferentes em uma só, de forma que o efeito e o significado da imagem são apreendidos em um único instante” (KJELDTSEN, 2018, p. 85, tradução nossa, grifo nosso).

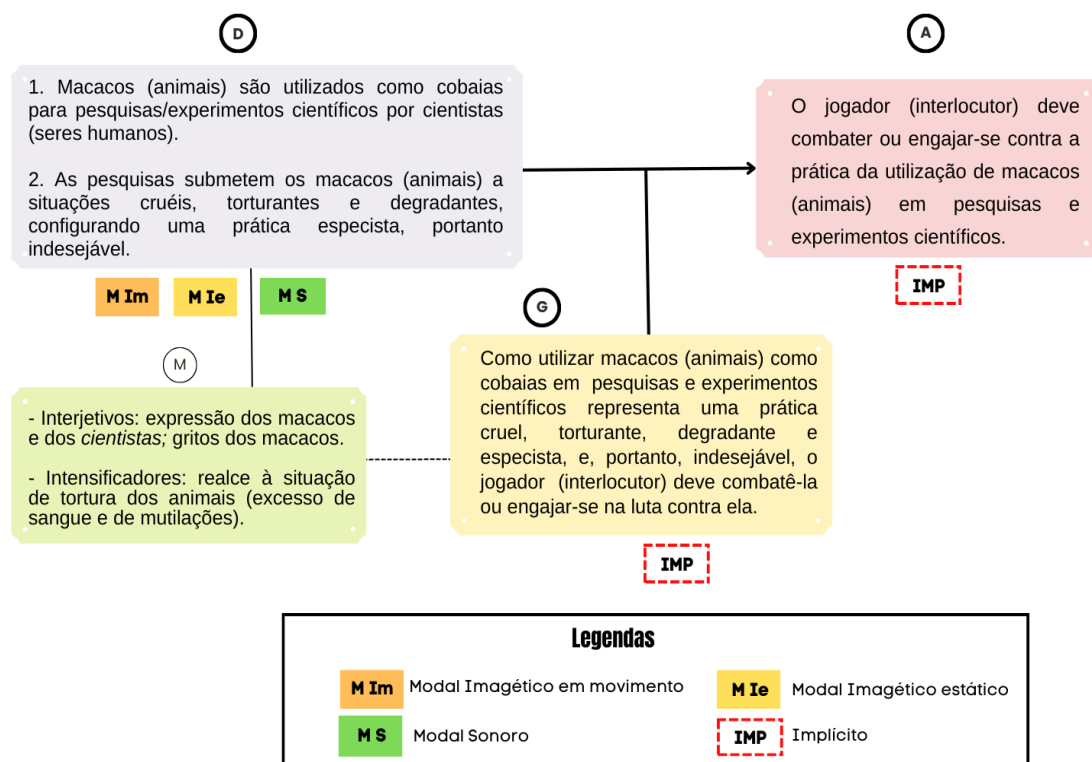

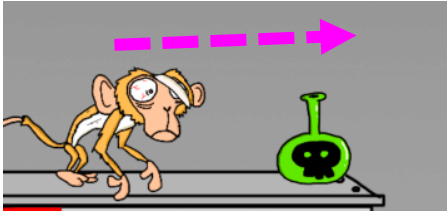

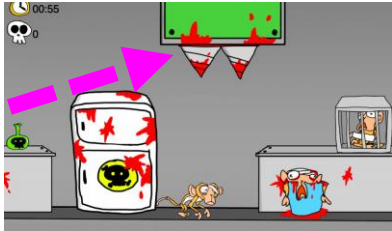

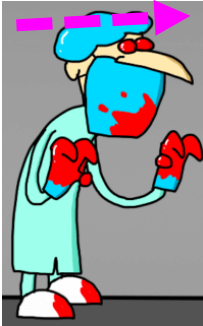


FIGURA 7 – Esquema argumentativo do *adverggame* *Monkey Fright*.  
 Fonte: Elaboração própria, a partir da obra de Toulmin (2006 [1958]).

Ao olharmos para a Figura 7, notamos que o locutor se dirige ao interlocutor (jogador) apresentando-lhe um argumento instanciado por um dado (D), composto por dois elementos, sendo uma constatação factual (macacos são utilizados como cobaias para pesquisas/experimentos científicos por cientistas) e uma avaliação negativa ligada ao segundo elemento (as pesquisas submetem os macacos a situações cruéis, torturantes e degradantes, constituindo-se em uma prática especista, portanto indesejável), configurando, assim, como no primeiro *game*, um fato valorado como dado (D). Também em *Monkey Fright*, percebemos que o dado (D) é construído imbricando as modalidades imagética (em movimento e estática) e sonora, enquanto a verbal, como já apontamos, tem função meramente informativa (até dispensável, dada a constituição da imagem, como se observa na Figura 6).

Vamos exemplificar, a seguir, como se dá esse processo semiótico imbricado, por meio do primeiro elemento que compõe o dado (D).

Dado des- crito	Modais consorciados para a construção do dado		
	Modal imagético estático (Mle)	Modal imagético em movimento (Mim)	Modal so- noro (MS)
Macacos			Gritos do <b>macaco</b> quando es- barra num obstáculo ou no cientista que o perse- gue
São utilizados como cobaias para pesqui- sas/ experi- mentos cien- tíficos	 (objetos como freezer, poções, jaulas e instrumentos de corte e perfuração)	 (o objeto perfurador do qual o macaco tem que se desviar é animado)	Os <b>frascos</b> e as <b>jaulas</b> emitem ba- rulho quando quebradas
por cientistas	 (imagem de reinício de jogo)		∅

QUADRO 2 – Combinação dos sistemas semióticos instanciados na construção de parte do dado, segundo layout toulminiano, referente ao adverggame Monkey Fright.  
Fonte: Elaboração própria.

Caracterizado o dado (D), passemos à alegação (A), que, como percebemos na Figura 7, transliteramos (já que está implícita) como a conclusão de que “o jogador (interlocutor) deve combater ou engajar-se contra a prática da utilização de macacos (animais) em pesquisas e experimentos científicos”, para tanto a garantia (G) apresentada (também implícita) foi a de que: “Como utilizar macacos (animais) como cobaias em pesquisas e experimentos científicos representa uma prática cruel, torturante, degradante e especista, e, portanto, indesejável, o jogador (interlocutor) deve combatê-la ou engajar-se na luta contra ela”. Completando o esquema instanciado em *Monkey Fright*, ocorrem modalizadores (M) do tipo interjetivo (expressões de crueldade dos cientistas e de dor dos macacos) e do tipo intensificadores (excesso de sangue nas cenas, macacos mutilados e até uma mãe e um filhote ensanguentados).

Assim como feito em Soares e Azevedo (2023), passemos, então, o foco de nossa análise para a condensação simbólica, que, de acordo com a Retórica da Argumentação Visual (KJELDSEN, 2015; 2018), é característica dos textos multimodais, principalmente os verbo-imagéticos. Entendemos que a condensação simbólica aduz à característica intrínseca da imagem no sentido de aglutinar uma série de significados e implicações, cujos **efeitos** e **significados** são apreendidos em segundos pelo interlocutor, mobilizando, em termos retóricos e argumentativos, tanto o polo afetivo (efeito/*pathos*) quanto o racional (significado/*logos*), ensejando, assim, respectivamente dois tipos de condensação simbólica: **condensação emocional** e **condensação racional**.

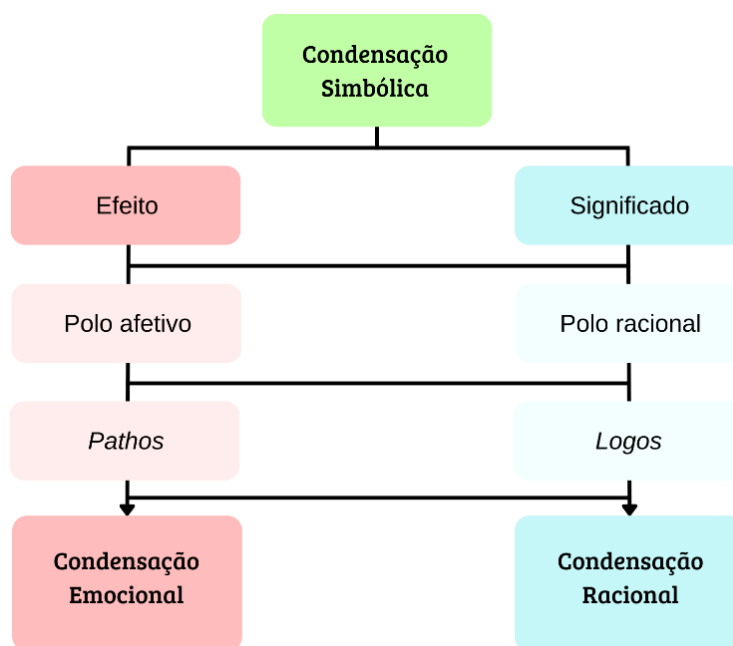


FIGURA 8 – Esquematisação do conceito de condensação simbólica  
 Fonte: Elaboração própria, adaptado de Kjeldsen (2015; 2018).

A partir desse desmembramento do conceito de condensação simbólica, vamos verificar, inicialmente, como o campo afetivo do jogador (interlocutor) é interpelado pelo proponente do *game*. Para isso, vamos analisar, como exemplo, um *frame* do jogo (Figura 9).

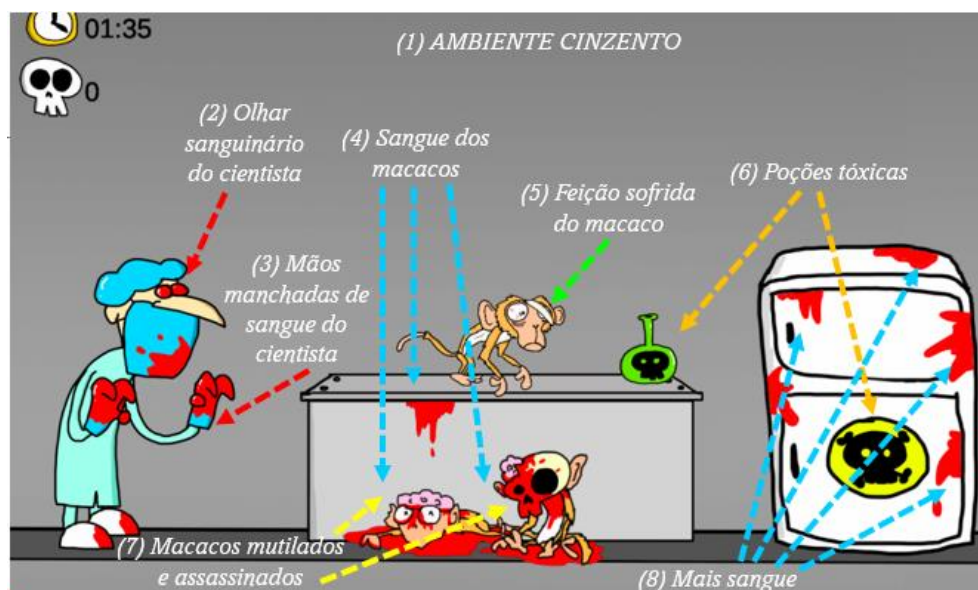


FIGURA 9 – Captura de tela do advergame Monkey Fright

Fonte: Extraído da internet. Disponível em: <https://sos.peta.org/monkey-fright-game/>.

No *frame* acima, conseguimos identificar, ao menos, 8 situações (ou 8 elementos patêmicos) que interagem com o polo emocional do interlocutor (jogador), evocando sentimentos do campo emocional da clemência ou enternecimento, frente à crueldade e à desumanidade caracterizadas na cena descrita visualmente, que reconstrói uma alegoria criminoso em que o cientista (humano) é o algoz, o macaco (animais) é a vítima predada, o laboratório é o local do crime e o crime, conseqüentemente, é a utilização dos animais para experimentos científicos, o que constrói um efeito patêmico no interlocutor (jogador), ficando, assim, caracterizada a condensação emocional presente na imagem/jogo. Por meio desse jogo de mobilização das emoções, o interlocutor (jogador) é levado a admitir ou considerar uma ideia significada (polo racional), que é o fato de que atitudes como a que a imagem condensa é detestável e, portanto, deve, no mínimo, ser evitada ou, quiçá, combatida ou erradicada, caracterizando-se, assim, a condensação racional presente na imagem/jogo.

Finalmente, vamos mobilizar, como em Soares e Azevedo (2023), conceitos da Gramática do Design Visual – GDV (Kress; Van Leeuwen, 2006 [1996]), a fim de explorar mais um pouco as construções imagéticas do jogo, utilizando, para tanto, a metafunção interativa<sup>22</sup>.

<sup>22</sup> “A metafunção interativa está fundada no modo como o ente presente na imagem (pessoas, objetos, lugares etc.) é representado na sua forma de interação com os observadores [...] o produtor de uma imagem se utiliza de alguns sistemas para estabelecer relação social entre os participantes representados e o receptor da imagem/mensagem, a saber: contato, distância social, perspectiva e modalidade” (SOARES; AZEVEDO, 2023, grifos dos autores).

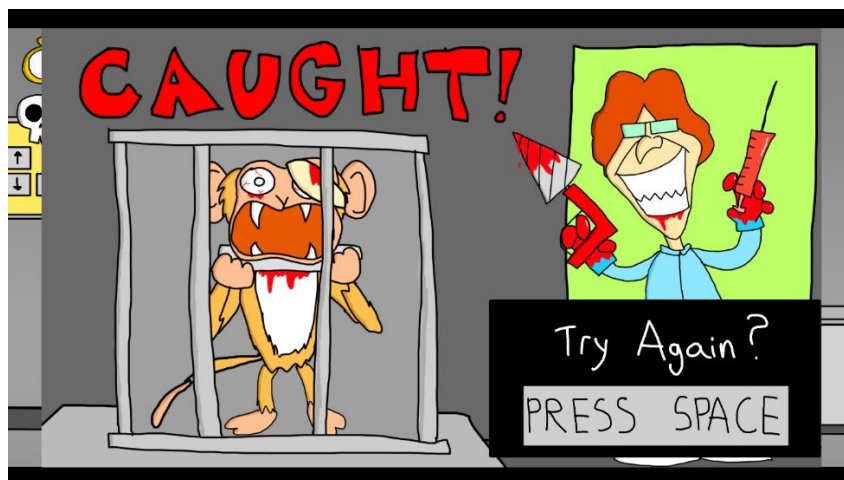


FIGURA 10 – Captura da tela de reinício do adverggame Monkey Fright  
 Fonte: Extraído da internet. Disponível em: <https://sos.peta.org/monkey-fright-game/>.

Olhando para a Figura 10, notamos haver duas *peças representadas* (PR), o macaco (a vítima) e o cientista (o algoz). Para esmiuçar melhor esse jogo argumentativo, sintetizamos no quadro 3, a seguir, como os sistemas são utilizados em cada caso.

Participante Representado (PR)	Sistema			
	Contato	Distância Social	Perspectiva	Modalidade
	O PR é retratado olhando diretamente para o receptor/observador?	Em que plano o PR está enquadrado: fechado/ médio/ aberto?	Em que ângulo o PR é retratado?	Orientação sensorial: as cores utilizadas para retratar o PR são vívidas e realísticas ou opacas e apagadas?
Macaco	Sim (olhar de demanda)	Médio (relação social medianamente íntima com o interlocutor)	Frontal (alto envolvimento com o interlocutor)	Cores vívidas (sentidos afetivos fortes e com alto valor de verdade)
Cientista	Não (olhar de oferta)	Médio (relação social medianamente íntima com o interlocutor)	Frontal (alto envolvimento com o interlocutor)	Cores vívidas (sentidos afetivos fortes e com alto valor de verdade)

QUADRO 3 – Funcionamento das imagens do *adverggame Monkey Fright*, segundo a metafunção interativa proposta pela GDV.  
 Fonte: Elaboração própria.

A partir do quadro 3, acima, observamos que, à exceção do sistema contato, em todos os demais, os dois PR (macaco e cientista) estão exatamente no mesmo enquadre, portanto, equiparados. A respeito da distinção observada no primeiro sistema, entendemos que, neste caso, o olhar do macaco *demand*a clemência e socorro do interlocutor, enquanto o olhar do cientista *oferta* violência e crueldade, ambas percepções aguçadas pelos demais elementos perspectivados na composição da imagem de cada PR: o macaco, além do olhar de desespero, grita, sangra e segura uma espécie de “coleira-grilhão” dentro de uma

jaula, como quem quer libertar-se de uma dor delirante; enquanto o cientista, embora de óculos escuros, demonstra um sorriso sádico e segura instrumentos perfurocortantes.

Em relação ao sistema *distância social*, em que ambos os PR apresentam uma *relação medianamente íntima* com o interlocutor, a nosso ver, este fato guarda consonância com a questão argumentativa que está posta no jogo/texto (“o interlocutor deve ou não combater ou engajar-se contra a prática da utilização de macacos em pesquisas e experimentos científicos?”), sendo que cada personagem prefigura exatamente as possíveis respostas que podem derivar da decisão/adesão do interlocutor, cada uma com suas consequências: aderindo à posição positiva, a consequência é a mudança do atual estado de coisas (o que vai beneficiar o PR macaco), por outro lado, aderindo à posição negativa, a consequência é a manutenção desse cenário problemático (beneficiando o PR cientista), portanto justifica-se o *enquadre médio* dos participantes representados.

Em relação aos sistemas *perspectiva* e *modalidade*, entendemos que, em ambos os casos, há, respectivamente, a constituição de um fato que tem alto envolvimento com a vida social do interlocutor (trata-se de uma demanda social premente da vida em sociedade) e que evoca sentimentos patêmicos (já explicitados anteriormente) com alto valor de verdade.

Os *games* visam a persuadir o sujeito (interlocutor/jogador) a confrontar uma situação social cruel a fim que se seja capaz de agir contra isso; contudo, como na sociedade capitalista contemporânea, a alienação molda não apenas as relações econômicas, mas as frustrações com a política, a violência, as agressões a natureza etc. (Harvey, 2014), é possível que o jogador se interesse pelo jogo, reflita sobre os problemas representados nele, sem assumir a agência e transformar a sociedade (Hofkirchner, 2021).

Assim, o propósito que orienta a configuração de ambos os *advergames* apoia-se na representação de diferentes formas de a produção humana intervir na natureza para extrair dela diferentes recursos, enquanto estabelece novas relações sociais, marcadas pelo momento histórico e pelas configurações sociais e tecnológicas vigentes. Desse modo, o jogador pode desenvolver a consciência dos problemas que afetam os animais sacrificados para o bem-estar do ser humano. A análise detalhada do modo como cada um deles foi composto colabora com o entendimento da força persuasiva e de como a argumentação multimodal pode ser colocada à serviço de um projeto existencial, mas, como a lógica capitalista não é alterada em suas bases, não são criadas novas condições de existência, tal como o Humanismo Digital Crítico almeja.

A concreção de novos projetos existenciais, em nosso modo de ver, requer associar as dimensões formativas da realidade humana tanto ao entendimento dos variados aspectos técnicos quanto aos aspectos ideológicos que constituem uma determinada materialidade, no caso, o *advergame*. Buscamos, ao longo da análise de dois exemplares desse gênero discursivo, indicar que a mediação promovida pelo jogo exemplifica como na contemporaneidade se ampliam os meios para agir no mundo e junto a outros sujeitos sociais, contudo não modifica estruturalmente o modo como o consumo organiza as relações econômicas, podendo, inclusive, colaborar com substituição de um tipo de consumo por outro, talvez como um consumo compensatório, mas que se mantém insaciável (Harvey, 2014). Também notamos que a consciência que os *advergimes* podem gerar não interfere na desigualdade econômica e técnica que se mantém presente no cotidiano, não possibilita a

superação da discordância quanto à relação do homem com a natureza nem discute os excessos atuais que são praticados para manter a acumulação de capital.

## 4. Tecnologias digitais e análise do discurso digital argumentativo

Em meio ao desenvolvimento cada vez mais acelerado das tecnologias digitais e sua generalização, novos desafios emergem para a análise do discurso digital, pois o discurso, ao fluir por meio de novas mídias, ganha novas facetas e novas formas de existência. Contudo – como em todo caso em que se observa complexificação do objeto – é necessário, de início, atermo-nos aos fundamentos, a saber, as tecnologias digitais, como qualquer outra tecnologia, incorporam aspectos *ideológicos* (isto é, finalidades sociais) determinados pelos modos objetivos de organização da vida social no interior dos quais os discursos se inserem e sobre os quais visam incidir. A análise das vicissitudes e especificidades que adquire o discurso quando plasmado em meios digitais não pode se descolar da análise sociológica que capta a ambiência no interior da qual se produz tais discursos. O fundamento do qual falamos é aquele que, de maneira breve, dispusemos nas primeiras seções, e que levam à compreensão de que, na tecnologia e em produtos como os *advergames*, estão, necessariamente, plasmados *projetos sociais de produção da existência*, muitas vezes de forma multifacetada e *heterogênea*, quando não internamente contraditória<sup>23</sup>.

Neste sentido, não se trata de algo novo, mas de uma antiga questão posta sob novas luzes: como unificar a análise daquilo que imediatamente se apresenta no objeto discursivo com suas mediações sociais mais amplas e profundas e como fazê-lo no que concerne ao discurso argumentativo no âmbito das tecnologias digitais? Se é verdade que, uma vez que não houve alteração qualitativa nos modos essenciais de produção da existência – a saber, se é verdade que a tecnologia digital emerge ainda sob bases capitalistas da existência humana –, por outro lado é inegável que a emergência de novas formas de discurso argumentativo mediadas por tecnologias digitais, como *advergames*, apresenta desafios novos para a análise do discurso digital sob todos os aspectos.

Também não consideramos suficiente aprender a analisar os aspectos constitutivos do discurso digital, bem como a composição do argumentação multimodal, pois, embora isso colabore com o entendimento dos parâmetros próprios dos tecnodiscursos (PAVEAU, 2021) e nos auxilie a deliberar quanto à nossa participação em sociedade, as formas de exploração e dominação são mantidas, o que torna o Humanismo Digital Crítico necessário para que os cientistas, de distintas áreas, possam lutar contra essas formas.

---

<sup>23</sup> Assim, por exemplo, parece-nos internamente contraditório questionar absolutamente o consumo de carne sem questionar as bases capitalistas da produção.



Como uma filosofia da práxis, esse tipo de humanismo, visa a criar conhecimento crítico que possa informar as lutas e os processos em curso em uma sociedade digital, a fim de que possamos encontrar meios para que todos os humanos possam usufruir de uma vida boa e tenham chance de desenvolver seus potenciais em prol de uma democracia participativa. Com isso reconhecemos que os *advergames*, embora muito bem elaborados, não tematizam a luta de classes e reforçam a ideologia capitalista por meio da lógica que subjaz ao jogo e dos recursos que são empregados (FUCHS, 2022b) na sua composição, visto que isso ocorre tanto quando se quer defender uma causa (abolir o sofrimento animal para benefício dos seres humanos) quanto vender um produto.

Em síntese, o Humanismo Digital Crítico, que emerge do uso de tecnologias digitais com variados objetivos e do surgimento de novos gêneros digitais, propõe discutir o papel da tecnologia na apreensão das totalidades e determinações sociais, para evitar tratar a evolução tecnológica de maneira ingênua. Por estar alinhado a uma abordagem materialista, o estudo e o desenvolvimento das tecnologias digitais, em uma sociedade cada vez mais digital, concentram esforços para libertar a sociedade da exploração digital, que pode ser tomada como uma nova forma de dominação e propagação da ideologia das classes dominantes.

Desse modo, assumimos ser cada vez mais relevante haver a cooperação entre os trabalhadores sociais, sejam eles linguistas, designers, professores etc., em perspectiva transdisciplinar, para que alianças possam ser forjadas em prol da superação das desigualdades, produzidas socialmente, e de uma vida social mais equitativa e, portanto, humana (Fuchs, 2022a).

## Considerações finais

Este artigo, por meio da análise argumentativa multimodal de dois exemplares do gênero discursivo *advergame*, buscou problematizar questões referentes à relação entre ideologia e tecnologia, partindo da premissa de que toda tecnologia exprime, enquanto mediação técnica, a realização de finalidades sociais determinadas.

No campo dos estudos da argumentação prática e da argumentação multimodal, foi interessante perceber, no caso dos dois jogos, como esquemas argumentativos são instanciados com seus modais funcionando em consórcio para a construção das semioses argumentativas em favor da indução de uma tomada de decisão por parte do interlocutor. Perceber ou trazer luz a esse tipo de construção linguístico-semiótico-discursiva, cada vez mais constitutiva e presentes em interações da atualidade, é fundamental no sentido de aguçar a criticidade na percepção dos discursos em circulação na vida social das pessoas.

No campo Humanismo digital crítico, entretanto, percebeu-se que, embora os *advergimes* produzidos pela Organização PETA sejam motivados por bases ideológicas humanísticas e, pretensamente, objetivem motivar o pensamento crítico em relação ao progresso tecnológico, soa internamente contraditório, tomando como base o *game Cooking Mama*, por exemplo, questionar o consumo de carne sem questionar as bases capitalistas da produção, mantendo intacto o projeto

capitalista da necessidade de valorização perene do capital acima de tudo e a qualquer custo, pois o antagonismo instanciado no jogo entre consumo ou não de carne animal não remete ao antagonismo que é constitutivo do capitalismo, que se dá entre capital e trabalho ou entre capital e natureza. Desse modo, e em última análise, por não criar novas condições de existência, como almejado pelo Humanismo Digital Crítico, o *advergame* colabora com a manutenção do sistema capitalista vigente.

Dessa forma, ao refletirmos sobre a relação imbricada e dialógica entre tecnologia (neste caso, as TMDIC) e ideologia, concluímos não ser suficiente perceber os aspectos constitutivos ou composicionais do discurso digital (neste caso, o discurso argumentativo multimodal), pois, apesar de este entendimento colaborar com a percepção da constituição própria dos tecnodiscursos, contribuindo, dessa forma, para que o sujeito consiga tomar decisões afetas à participação em sociedade, as formas de exploração e dominação podem estar sendo mantidas ou até reforçadas por meio do discurso (multimodal).

Assim, dentro da perspectiva do Humanismo Digital Crítico, é imprescindível problematizar e refletir acerca do papel da tecnologia na apreensão das totalidades e determinações sociais nos contextos sociais da atualidade, como forma de tratar a evolução tecnológica e suas novas formas de materialidade (como os gêneros discursivos multimodais emergentes, caso do *advergame*) de forma crítica e contextualizada, considerando as relações sociais de poder, dominação e propagação da ideologia das classes dominantes.

Desse modo, como apontamos ao longo do artigo, entendemos ser cada vez mais relevante efetivar estudos cooperativos transdisciplinares entre trabalhadores sociais, sejam eles linguistas, designers, professores etc., para, por meio do entrelace desses olhares, percepções e posicionamentos plurais e coletivos, essas alianças busquem proposições de iniciativas que visem à superação das desigualdades produzidas socialmente, de forma a dar lugar a espaços sociais em que floresçam equidade e, portanto, humanidade.

## Informações complementares

Avaliação e resposta dos autores

Avaliação: <https://doi.org/10.25189/rabralin.v23i2.2195.R>

Editores

Roberlei Alves Bertucci

Afiliação: Universidade Tecnológica Federal do Paraná

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4014-5610>

Emanoel Cesar Pires de Assis

Afiliação: Universidade Estadual do Maranhão

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7377-8540>

Rebeca Schumacher Eder Fuão

Afiliação: Universidade de Oslo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7658-7704>

## RODADAS DE AVALIAÇÃO

Avaliador 1: Luciana Martins Arruda

Afiliação: Universidade Estadual do Maranhão

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5222-8088>

Avaliador 2: Maurini de Souza

Afiliação: Universidade Tecnológica Federal do Paraná

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8914-2133>

## AVALIADOR 1

Diante da avaliação feita, considera-se este artigo aceito para publicação sem restrições. Entende-se que ele se adequa à proposta desta Revista e contém discussões bastante pertinentes para o meio acadêmico, tendo em vista o surgimento e a propagação dos *advergames* e o fato de existirem poucos trabalhos sobre esse objeto de estudo. O referencial teórico é amplo e contempla as discussões apresentadas. Sugere-se, portanto, o seu aprofundamento e a sua continuação em novas publicações, feitos por meio da seleção e da análise de outros *advergames*.

## AVALIADOR 2

Do ponto de vista da estrutura, seja escrita, seja argumentativa, o texto é excelente. Persegue-se um objetivo e ele é muito bem cumprido a partir de uma teoria pouco analisada no meio linguístico (a de projeto e tecnologia em Vieira Pinto).

Por outro lado, usar essas questões no jogo parece um meio de superficialização da teoria, ainda que a discussão, estruturalmente seja boa. O que acaba sendo muito interessante é justamente a análise crítica do discurso ali presente, uma vez que consegue transmitir ao leitor a ideia de que a proposição de um discurso (vegano, por exemplo) pode ser, na verdade, a proposição de um nicho

de consumo. Entendo, no entanto, que isso faltou na análise do segundo jogo, justamente porque se ignora a ciência como um projeto humano.

A partir dessas considerações, sou favorável à publicação do artigo.

### Conflito de Interesse

Os autores e a autora não têm conflitos de interesse a declarar.

### Protocolo e Pré-Registro de Pesquisa

Avaliando os roteiros propostos pela Equator Network, consideramos que nenhum deles se mostra relevante para a pesquisa em tela. Também informamos que a pesquisa desenvolvida não foi pré-registrada em repositório institucional independente.

### Declaração de Disponibilidade de Dados

O compartilhamento de dados não é aplicável a este artigo, pois nenhum dado novo foi criado ou analisado neste estudo.

### REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução: Roneide Venancio Majer e Jussara Simões. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011 [1999].

CORTÊS, Norma. **Esperança e Democracia**: as ideias de Álvaro Vieira Pinto. Belo Horizonte: Editora UFMG; Rio de Janeiro: IUPERJ, 2003.

CUPANI, Alberto. **Filosofia da tecnologia**: um convite. Florianópolis: Editora da UFSC, 2016.

DIGHUM. TU WIEN. **Vienna Manifesto on Digital Humanism**, 2019. Disponível em: <https://caiml.dbai.tu-wien.ac.at/dighum/dighum-manifesto/#download>. Acesso em: 10 out. 2023.

FARHAT, Theodoro Casalotti; GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto. Análise multimodal: noções e procedimentos fundamentais. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, n. 61, v. 2, p. 435-454, mai./ago. 2022. Disponível em: <https://shre.ink/2tla>. Acesso em: 25 set. 2023.

FREITAS, Marcos. **Álvaro Vieira Pinto**: A personagem histórica e sua trama. São Paulo: Cortez, 1998.

FREITAS, Marcos Cezar de. **O conceito de tecnologia**: O quarto quadrante do círculo de Álvaro Vieira Pinto. In: VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia**. 1º vol. p.1-25. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

FUCHS, Christian. **Digital Humanism** – A Philosophy for 21<sup>st</sup> Century Digital Society. Bingley, UK: Emerald Publishing Limited, 2022a.

FUCHS, Christian. **Digital Capitalism Media**, *Communication and Society*. v. 3. New York: Routledge, 2022b.

GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto. Multimodal metaphors and practical argumentation: discussing rhetorical effects and modes of articulation between modalities. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 28, n. 2, p. 801-844, 2020. Disponível em: <https://shre.ink/lyRx>. Acesso em: 03 out. 2023.

HALL, Peter A.; SOSKICE, David (eds.). **Varieties of Capitalism**. Oxford: Oxford University Press, 2001.

HARVEY, David. **Seventeen Contradictions and the End of Capitalism**. Oxford: Oxford University Press, 2014.

HOFKIRCHNER, Wolfgang. Digital Humanism: Epistemological, Ontological and Praxiological Foundations. In: VERDEGEM, Pieter. **AI for Everyone? Critical Perspectives**. London: University of Westminster Press, 2021. p. 33-47.

KJELDSEN, Jens Elmelund. The Study of Visual and Multimodal Argumentation. **Argumentation**, v. 29, n. 2, p.115-132, 2015. DOI:10.1007/s10503-015-9348-4. Disponível em: <https://bit.ly/2wB4eZv>. Acesso em: 2 out. 2023.

KJELDSEN, Jens Elmelund. Visual rhetorical argumentation. **Semiotica**, v. 2018, n. 220, p. 69-94, 2018. DOI: 10.1515/sem-2015-0136. Disponível em: <https://shre.ink/HTDs>. Acesso em: 2 out. 2023.

KRESS, Günther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. 5. ed. London; New York: Routledge, 2006 [1996].

PAVEAU, Marie-Anne. Introdução. In: PAVEAU, Marie-Anne. **Análise do discurso digital: dicionário das formas e das práticas**. Organizadores da tradução: Julia Lourenço Costa e Roberto Leiser Baronas. Campinas, SP: Pontes, 2021. p. 27-37.

POSTMAN, Neil. **Tecnopolio: a rendição da cultura à tecnologia**. Tradução: Reinaldo Guarany. São Paulo: Nobel, 1994.

ROUX, Jorge. **Álvaro Vieira Pinto: nacionalismo e terceiro mundo**. São Paulo: Cortez, 1990.

SOARES, Edilson S.; AZEVEDO, Isabel Cristina M. Argumentação multimodal a partir da articulação de semioses no gênero advergame. **Revista do GELNE**, [S. l.], v. 25, n. Especial, p. e32214, 2023. DOI: 10.21680/1517-7874.2023v25nEspecialID32214. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/view/32214>. Acesso em: 9 out. 2023.

TERLUTTER, Ralf.; CAPELLA, Michael L. The Gamification of Advertising: Analysis and Research Directions of In-Game Advertising, Advergames, and Advertising in Social Network Games. **Journal of Advertising**, v. 42, n. 2-3, p. 95 -112, 2013.

TOULMIN, Stephen. O layout de argumentos. In: TOULMIN, S. **Os usos do argumento**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006 [1958]. p. 135-169.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia**. v. 1. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005a.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia**. v. 2. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005b.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **Sete lições sobre a educação de adultos**. 8. ed. São Paulo: Editora Cortez, 1993.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **Ciência e Existência**: problemas filosóficos da pesquisa científica. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **Por que os ricos não fazem greve?** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1962a.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **Ideologia e desenvolvimento nacional**. Rio de Janeiro: ISEB, 1956.

WERTHNER, Hannes. The Vienna Manifesto on Digital Humanism. In: HENGSTSCHLÄGER, Markus; Rat für Forschung und Technologieentwicklung (ed.). **Digital Transformation and Ethics**. Elsbethen, Austria: Ecwin, 2020. p. 338-357.