

# IV JISE

03 A 05  
DE ABRIL  
2024

Os estudos enunciativos no século XXI:  
sentido, política e sociedade

## ANÁLISE ARGUMENTATIVA EM PRODUÇÕES DISCURSIVAS MULTIMODAIS: DISCUTINDO O HUMANISMO DIGITAL CRÍTICO A PARTIR DE ADVERGAMES

**Edilson de Souza Soares**

Universidade Federal de Sergipe – UFS

[edilsondesoares@gmail.com](mailto:edilsondesoares@gmail.com)

**Isabel Cristina Michelan de Azevedo**

Universidade Federal de Sergipe – UFS

[icmazevedo2@gmail.com](mailto:icmazevedo2@gmail.com)

**Resumo:** Este trabalho busca evidenciar a relação entre a produção de novas tecnologias digitais e a produção de novas formas multimodais de discurso. Para tanto, partimos da observação de um gênero discursivo digital emergente, o *advergame*, por meio de dois jogos criados e disponibilizados *on-line* pela PETA (*People for Ethical Treatment of Animals*), uma organização não-governamental norte-americana que tem como causa a luta contra o especismo e a defesa de direitos animais. Concebemos, a partir das ideias de Álvaro Vieira Pinto, que a emergência dessas novas formas de produção, por aglutinarem texto, imagem, movimentos, som, interatividade etc. e serem mediadas pelas tecnologias móveis e digitais de informação e comunicação (TMDIC), demandam um esforço constante quanto à discussão sobre fundamentos teórico-metodológicos que orientam as formas de análise do discurso, pela necessidade de se produzirem concepções que, por um lado, apreendam os objetos em sua complexa multiplicidade e, por outro, possam, de algum modo, (re)unificar o objeto e torná-lo concreto. Dessa forma, fundados 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 *advergames*, e os aspectos associados ao Humanismo Digital Crítico. Nossas análises apontam 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, percebemos que, apesar de buscarem motivar o pensamento crítico, os jogos-textos não criam condições novas de existência, colaborando, assim, com a manutenção do sistema capitalista vigente e de sua configuração social desigual e iníqua.

**Palavras-chave:** Argumentação multimodal. Advergames. Humanismo Digital Crítico. Análise do Discurso Digital.

