

PALAVRAS-CHAVE E ARGUMENTAÇÃO. UMA ANÁLISE DE VALORES CULTURAIS NO DISCURSO SOBRE *INTERATIVIDADE*

Márcio Wariss Monteiroⁱ

Resumo: O presente artigo aborda a utilização de palavras-chave em textos argumentativos e como tais palavras ativam processos inferenciais, trazendo à tona aquilo que na tradição aristotélica é conhecido como *endoxa*, ou seja, opiniões, crenças e valores compartilhados, que, geralmente, compõem como premissas implícitas em textos que circulam numa determinada comunidade cultural. A abordagem aqui proposta fundamenta-se na apresentação de procedimentos metodológicos que visam auxiliar a identificação de palavras-chave culturais, a recuperação de *endoxa* e a análise de esquemas argumentativos. Especificamente, parte-se da hipótese de que *interatividade* pode ser considerada uma palavra-chave cultural do cenário contemporâneo, marcadamente caracterizado pela presença e utilização maciça das chamadas tecnologias de informação e comunicação, para que, após sua verificação, com base num *corpus* específico, sejam evidenciados e analisados esquemas argumentativos envolvendo a palavra-chave em questão e certas *endoxa* que ela evoca. Estes procedimentos metodológicos, ao final, revelam-se bastante úteis no sentido de oferecer elementos para melhor compreensão não apenas da palavra-chave analisada, mas da própria cultura que ela, de algum modo, representa.

Palavras-chave: Palavras-chave culturais. Argumentação. Endoxa. Interatividade.

Abstract: This paper aims to approach the use of keywords in argumentative texts and how these words activate inferential processes revealing what in the Aristotelian tradition is known as *endoxa*, i.e., shared opinions, beliefs and values generally implicit in texts circulating within a certain cultural community. The approach is based on methodological procedures intended to support the identification of cultural keywords, the retrieval of *endoxa* and the analysis of argument schemes. Starting from a corpus based verification of the hypothesis that *interactivity* can be considered a cultural keyword of the contemporary world, which is characterized by the widespread use of information and communication technologies, the paper is devoted to reveal and analyze argument schemes involving the keyword in question and its related *endoxa*. It will be shown that these methodological procedures are useful to provide a better understanding not only the analyzed keyword, but also the culture it represents.

Keywords: Cultural keywords. Argumentation. Endoxa. Interactivity.

ⁱ Doutorando pela Università della Svizzera Italiana (USI), Suíça, sob orientação do Prof. Dr. Andrea Rocci, e Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA), Brasil. E-mail: marcio.wariss@ifpa.edu.br.

Introdução

A noção de palavras-chave pode ser entendida por meio de uma metáfora, ou seja, são palavras que funcionam como chaves que dão acesso a conhecimentos contidos seja num único texto ou num *corpus* de textos pertencentes a certa comunidade ou mesmo a uma cultura em geral.

Desse modo, a proposta apresentada corresponde a uma abordagem metodológica fundamentada numa teoria que relaciona palavras-chave e argumentação, que, por sua vez, é orientada à investigação de palavras-chave culturalmente relevantes e a função que desempenham em textos argumentativos no desencadeamento de processos inferenciais que colocam em evidência crenças e valores culturais compartilhados, chamados *endoxa* na tradição aristotélica. Nossa proposta, portanto, em sentido mais amplo, busca oferecer elementos que lancem luzes sobre crenças e valores culturais a partir da análise de palavras-chave utilizadas em argumentos.

Para mostrar tal percurso metodológico, partiremos da hipótese de que *interatividade* – e, naturalmente, *interativo(a)* – são palavras-chave representativas da cultura contemporânea, na qual se observa a ampla presença e a vasta utilização de tecnologias digitais em todos os âmbitos da experiência humana.

Inicialmente, ofereceremos uma breve revisão sobre recentes e relevantes abordagens a palavras-chave, seguida da apresentação da perspectiva teórica adotada para as análises aqui realizadas, a saber, a proposta de Rigotti e Rocci (2005). Após a introdução desses fundamentos teóricos, analisaremos o caso da palavra *interatividade* a fim de verificar se, de fato, ela poder ser considerada palavra-chave cultural – tarefa que será realizada a partir de um *corpus* especificamente construído para tal finalidade. Feito isso, reconstruiremos

processos inferenciais desencadeados pela palavra-chave investigada a fim de analisar esquemas argumentativos que envolvem *endoxa* a ela relacionadas.

Estudos sobre palavras-chave

Dentre vários estudos sobre palavras-chave, a linha de pesquisa de maior destaque é aquela baseada na ideia de que palavras-chave são palavras por meio das quais podemos analisar culturas e sociedades. Palavras-chave, portanto, em certo sentido, servem para a compreensão de uma cultura no que toca a suas crenças e seus valores. Exatamente nesse sentido é que podemos chamá-las palavras-chave culturais.

Um dos primeiros influentes estudos sobre palavras-chave é a obra *Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade*, de Raymond Williams. Ele define palavras-chave como “palavras indicativas de certos tipos de pensamento” (WILLIAMS, 1976, p. 20, tradução nossa). Williams caracteriza seu trabalho como uma investigação de um vocabulário, destinada a contribuir para a interpretação e o entendimento de realidades culturais e sociais. Desse modo, para oferecer entendimento sobre as palavras-chave mestras *cultura* e *sociedade*, o autor compôs um dicionário selecionando termos como classe, burocracia, alienação, democracia, revolução etc. Segundo Williams, essas palavras se impuseram à sua atenção porque eram utilizadas em argumentos e seus significados pareciam inextricavelmente ligados a problemas discutidos naquele momento histórico. Porém, ele não deixou clara essa relação entre palavras-chave e argumentação nem indicou qualquer método para identificá-las.

A contribuição de Wierzbicka é também importante. Ela considera que “Palavras-chave são palavras particularmente importantes e reveladoras em dada cultura” (WIERZBICKA, 1997, p. 15, tradução nossa). Segundo a

autora, palavras têm significados condicionados culturalmente e, desse modo, refletem modos específicos de pensar e viver. Wierzbicka trabalha analisando semanticamente unidades lexicais originárias de diversos idiomas (polonês, inglês, latim, russo, alemão, japonês etc.) e pertencentes a diversos domínios (política, ética, psicologia cultural, identidade étnica etc.) no intuito de decodificar significados culturais específicos e elucidar suposições tácitas relacionadas a eles.

Assim como no trabalho de Williams, na abordagem de Wierzbicka também não é especificado um possível método para identificar palavras-chave culturais. Se por um lado ela aponta algumas pistas para a escolha de tais palavras-chave (frequência de uso em certo domínio semântico, ou em títulos de livros, canções, provérbios, ditos populares etc.), por outro, ela diz que não existe um conjunto finito deste tipo de palavras nem um método objetivo para descobri-las. Para a autora, a definição de palavras-chave culturais deve acontecer após a constatação de que elas realmente oferecem elementos significativos a respeito da cultura investigada.

Outro estudo relevante sobre palavras-chave é proposto por Stubbs (1996; 2001; 2008), que enfatiza a grande utilidade de análise de *corpus* baseada em *software* para a investigação de palavras-chave. Segundo o autor “Palavras-chave são palavras ditas especiais, seja porque expressam importantes significados sociais valorativos, ou porque desempenham um papel especial num texto ou tipo de texto” (STUBBS, 2008, p. 1, tradução nossa). Para Stubbs (1996), tais conotações valorativas associadas a palavras-chave podem ser observadas a partir do exame de padrões de colocações recorrentes nos quais elas ocorrem. Esses padrões indicam significados comuns, bem como visões de mundo e valores sociais específicos.

Palavras-chave culturais e argumentação

Considerando que palavras-chaves culturais proporcionam *insights* sobre culturas, pode ser o caso que elas sejam carregadas de “significados emotivos” (STEVENSON, 1937) que lhes dão certa força persuasiva para desempenharem papéis importantes em discursos argumentativos.

Diante dessa particularidade, apresentamos a perspectiva a ser seguida no presente artigo a fim de verificarmos se *interatividade* pode ser considerada uma palavra-chave cultural contemporânea:

[...] observando o papel desempenhado por palavras em textos argumentativos, pesquisadores que se dedicam ao estudo de palavras-chave culturais podem encontrar, se não um ‘procedimento de descoberta objetivo’, certamente um significativo método experimental (RIGOTTI; ROCCI, 2005, p. 127, tradução nossa).

Basicamente, a proposta de Rigotti e Rocci consiste em reconstruir argumentos em linguagem natural na forma de silogismos entimemáticos, conforme a tradição aristotélica, ou seja, silogismos no qual premissas podem ser omitidas uma vez que elas são bem conhecidas pelos atores de uma determinada interação. Porém, um entimema não é simplesmente um silogismo com premissas implícitas, mas uma estrutura silogística na qual premissas omitidas correspondem ao que Aristóteles chama de *endoxa*, ou seja, crenças e valores culturais comumente aceitos numa comunidade.

Os autores ilustram tal procedimento com o exemplo abaixo, que, embora seja bastante simples, cumpre satisfatoriamente a finalidade de explicar a proposta apresentada.

Ele é um traidor. Portanto, merece morrer.¹

¹ No original: He’s a traitor. Therefore he deserves to be put to death.

Considerando que a intenção comunicativa de quem argumenta é defender a ideia *ele merece morrer*, usando o argumento *Ele é um traidor*, esta argumentação pode ser reconstruída como segue:

Premissa maior: *Traidores merecem morrer* (implícito)

Premissa menor: *Ele é um traidor*

Conclusão: *Ele merece morrer*

Rigotti e Rocci enfatizam que o silogismo faz sentido, lógica e comunicativamente, somente se o destinatário da mensagem for capaz de recuperar a premissa maior *Traidores merecem morrer*, a qual não foi expressa e pressupomos ser compartilhada pelos envolvidos na interação; caso contrário, não seria possível se chegar à conclusão *Ele merece morrer*, partindo apenas do argumento (premissa menor) *Ele é um traidor*.

Os autores também ressaltam o papel crucial desempenhado pela palavra *traidor* tanto na estrutura lógica quanto comunicativa (pragmática) da argumentação. Do ponto de vista lógico, *traidor* aparece como sujeito da premissa maior e como predicado da premissa menor, cumprindo o papel de *terminus medius* no silogismo. Do ponto de vista comunicativo, a palavra *traidor* é fundamental na recuperação da premissa maior. De fato, a recuperação dessa premissa implícita só é possível devido à existência de um conhecimento acessível e comum a respeito da palavra *traidor*, que neste caso corresponde a *Traidores merecem morrer*.

Com base neste procedimento, Rigotti e Rocci apresentam sua hipótese de trabalho para a identificação de palavras-chave culturais:

Nós propomos considerar como sérias candidatas ao status de palavra-chave cultural aquelas palavras que desempenham o papel de *terminus medius* num argumento entimemático, e que, ao mesmo tempo, funcionam como indicadoras de um

endoxon ou conjunto de *endoxa* que são utilizados direta ou indiretamente para suprir uma premissa maior não expressa (RIGOTTI; ROCCI, 2005, p. 131, tradução nossa).

Como veremos, este procedimento não apenas nos permitirá verificar se podemos realmente considerar *interatividade* uma palavra-chave cultural, mas também nos ajudará a descobrir valores compartilhados a respeito de *interatividade*.

Interatividade: uma palavra-chave cultural?

Na configuração sociocultural contemporânea, marcada pelo uso maciço de tecnologias da informação e comunicação (TICs), notamos o grande destaque dado às palavras *interatividade* e *interativo(a)* em textos a respeito de novas tecnologias e em tudo o que, de resto, está associado a elas. Na realidade, a interatividade é tida como conceito central e princípio fundante dessas novas tecnologias (Lister et al., 2009; Dewdney; Ride, 2006). Tal proeminência nos motivou a investigar essa palavra, seus usos e significados, assim como sua atual relevância cultural, especialmente porque, como veremos a seguir, ela comparece em discursos que extrapolam o tema das TICs. Desse modo, assumimos a hipótese de que *interatividade* e *interativo(a)* são palavras-chave culturais do cenário contemporâneo.

Verificação de palavras-chave culturais em corpora

No intuito de verificar a hipótese levantada e tomando como base o quadro teórico já apresentado, analisaremos um *corpus* de textos no qual *interativo(a)* aparece como argumento para defender certos pontos de vista. O *corpus* foi construído a partir de um método apresentado num trabalho precedente (cf. ROCCI; MONTEIRO, 2009) e que vem sendo desenvolvido desde então.

O método consiste em extrair ocorrências da *Word Wide Web* por meio da ferramenta de pesquisa linguística *WebCorp* (www.webcorp.org.uk). A seleção de textos para o *corpus* leva em conta consultas formuladas com “indicadores argumentativos”, ou seja, signos linguísticos (expressões ou padrões textuais) indicativos de que uma argumentação está em curso (van EEMEREN; HOUTLOSSER; HENKEMANS, 2007).

Os seguintes exemplos, portanto, são representativos de um *corpus* de 150 textos (em inglês e português) coletados a partir de consultas utilizando as expressões *because it is interactive / porque é interativo(a)* e *because it is not interactive / porque não é interativo(a)*. Neste caso, consideramos o indicador argumentativo *because/porque* como introdutor de argumentos cujo foco é o adjetivo *interactive/interativo(a)*.²

- (1) *Podcasting* é uma importante ferramenta no mundo dos negócios... pode ser vantajoso porque é interativo.
- (2) A lousa é bem legal porque é interativa. Ela diverte as crianças e tem um conteúdo mais eletrônico.
- (3) O mapa-múndi mais legal do planeta! Por quê? Porque é interativo! O internauta pode navegar pelas 192 nações reconhecidas pela ONU e, ao escolher um país, tem acesso aos seus dados demográficos e econômicos, além de indicadores sociais, étnicos, linguísticos e culturais.
- (4) Apresentação em *Power Point* é um efetivo recurso promocional porque é interativo, pode ser educativo e divertido.
- (5) Estudantes preferem tutoria online a sistemas tradicionais porque é interativo [...], um processo no qual os estudantes podem tirar suas dúvidas livremente e sem hesitação. Isso é diferente dos sistemas tradicionais nos

quais o professor fala e os estudantes não participam.

- (6) A dramaturgia tem o potencial de tornar a experiência de aprendizagem mais divertida para os alunos e pode até mesmo ser memorável porque é interativa e visual.
- (7) Esse adesivo é muito especial porque é interativo. Tem minúsculas bolinhas de aço que circulam por dentro do adesivo. Seu bichano merece!
- (8) A televisão não é um bom instrumento de aprendizagem porque não é interativa. Diante da televisão a criança fica totalmente passiva. As crianças aprendem principalmente fazendo.
- (9) Quando a Geração N vai à escola, encontra-se encurralada em um espaço offline que é mortalmente tedioso. A fala dos professores é enfadonha porque não é interativa e isso só reforça a rigidez da conversação face-a-face, da qual a Geração N quer se ver livre.
- (10) As pessoas que usam *email* para se comunicar acreditam que ele seja uma ferramenta colaborativa, mas na realidade ele não é muito colaborativo porque não é interativo.

Considerando que a palavra *interatividade* foi criada no início dos anos 1980 para identificar um fenômeno comunicacional relacionado a novas tecnologias baseadas em redes telemáticas que estavam surgindo (cf. RABATÉ; LAURRAIRE, 1985), já era de se esperar que grande parte das ocorrências encontradas estivessem associadas a TICs. Se observarmos, as ocorrências (1), (2), (3), (4), (5), (9) e (10) são diretamente ligadas a TICs; o exemplo (8) não fala diretamente de TICs, mas faz alusão a uma tecnologia – nesse caso à televisão; as ocorrências (6) e (7), ao contrário, não tem nenhuma relação com TICs.

O *corpus* construído evidencia que *interatividade* é uma palavra com diferentes significados e usos, o que, de certa forma, é

² As ocorrências em inglês estão traduzidas.

uma características apresentada por palavras-chave culturais. Apliquemos, contudo, o método apresentado a fim de verificarmos a condição de *interatividade* como palavra-chave cultural. Considerando o exemplo (2) e reconstruindo-o como um silogismo entimemático, teremos:

A lousa é bem legal porque é interativa.³

Premissa maior: Interatividade é bem legal (*endoxon* não expresso)

Premissa menor: A lousa é interativa

Conclusão: A lousa é bem legal

A reconstrução mostra que *interatividade* cumpre satisfatoriamente as duas funções indicadas no procedimento proposto por Rigotti e Rocci (2005). Se observarmos, *interativa* comparece como *terminus medius*, garantindo a consistência lógica do silogismo, e, também, funciona como elemento crucial para a recuperação do *endoxon* (*Interatividade é bem legal*), valor compartilhado sem o qual não seria possível entender a razão pela qual a estudante afirma que *A lousa é bem legal*.

Aplicando o mesmo procedimento às outras ocorrências, notaremos que na maioria dos casos a premissa maior corresponde a um *endoxon* de conotação positiva, muito genérico e facilmente identificável, evocado por *interatividade*. Esta enfática valoração positiva é representativa de todo o *corpus* e até mesmo as ocorrências coletadas com a expressão *porque não é interativo(a)* corroboram essa valoração. Os exemplos (8), (9) e (10) mostram explicitamente uma avaliação negativa para tudo aquilo que não é dito interativo.

Curiosamente, apesar de uma absoluta convergência no que diz respeito à conotação

positiva dada à *interatividade* *interativo(a)*, há uma clara vagueza no que toca ao seu caráter denotativo. Por que alguém diz que *podcasting* é uma importante ferramenta para os negócios (1)? Por qual motivo alguém considera apresentações em Power Point interativas (4)? Será que aqueles que argumentam em (1) e (4) têm as mesmas razões para afirmar que *podcasting* e apresentações em Power Point são interativos? Por que alguém considera *podcasting* (1) interativo e outro afirma que email não o é (10)? Por que razões quem argumenta em (6) diz que interações na dramaturgia são interativas e quem argumenta em (9) diz que em sala de aula não o são? Mesmo investigando o cotexto de alguns desses exemplos não é tarefa fácil chegar a uma certeza sobre as razões que motivam as atribuições do adjetivo *interativo(a)* a determinado elemento ou situação. Em geral, a atribuição de *interativo(a)* é feita como se todos já soubessem o que significa *interatividade*. Além da polissemia mencionada anteriormente, essa falta de clareza que sugere certa autossuficiência da palavra investigada e é um indicador adicional no sentido de confirmar que *interatividade* pode ser considerada uma palavra-chave cultural.

Trabalhando com *corpora* extensos, é possível que o fato de encontrarmos numerosas ocorrências de usos argumentativos de uma determinada palavra não seja suficiente para concluirmos se ela realmente pode ser considerada uma palavra-chave cultural. Além do número de ocorrências de usos argumentativos da palavra investigada, sua autossuficiência (falta de detalhes adicionais que a definam) e sua importância num determinado texto argumentativo são critérios complementares para se verificar uma palavra candidata ao *status* de palavra-chave cultural.

³ Apenas para contextualizar, a ocorrência (2) corresponde ao ponto de vista de uma estudante de escola pública, cursando a quarta série do ensino fundamental, a respeito da utilização de lousas digitais em sua escola.

Palavras-chave como suporte para a análise de valores culturais

Considerando o procedimento metodológico que estamos utilizando para a identificação de palavras-chave culturais e a importância de textos em linguagem natural para se transmitir e estabelecer crenças e valores, pensamos ser possível identificar e compreender melhor certos valores que circulam numa comunidade cultural, a partir da recuperação de *endoxa* evocadas por palavras-chave em textos argumentativos.

Para Aristóteles, *endoxa* são aquelas crenças ou opiniões defendidas por todos, pela maioria ou pelos sábios – isto é, por todos os sábios, pela maioria deles ou pelos mais famosos e distintos. Em outras palavras, o termo *endoxa* se refere a opiniões comuns que são aceitas e estão estabelecidas numa comunidade de modo geral.

Amossy (2002a) observa que em estudos mais recentes não é tão comum o uso do termo *endoxa* para se referir a crenças e valores comuns. A autora identifica duas grandes correntes contemporâneas de abordagem sobre o tema: uma delas é extremamente crítica e a outra busca ressaltar as funções construtivas de *endoxa*. Do ponto de vista crítico, *endoxa* são consideradas ideias pré-fabricadas e amplamente repetidas que, tacitamente aceitas, refletem a ideologia dominante, impedindo as pessoas comuns de desenvolverem suas próprias ideias.⁴ Em outra direção, no lastro da tradição aristotélica, *endoxa* não são inevitavelmente consideradas valores perniciosos difundidos e inculcados pela ideologia dominante, mas, fundamentalmente, correspondem a opiniões, crenças e valores que constituem o conhecimento enciclopédico de uma determinada comunidade, necessário

para a construção de relações interpessoais e de toda a vida em sociedade.⁵

Tardini (2005, p. 284) observa que as *endoxa* operam exatamente no nível do conhecimento compartilhado de uma comunidade e a verdadeira função das palavras-chave culturais é ativar mecanismos inferenciais que possibilitam revelar tais *endoxa* (geralmente implícitas em processos comunicativos).

Desse modo, sugerimos que a coleta de *endoxa* ativadas por certa palavra-chave, além de tornar explícitos valores e crenças atribuídos à própria palavra-chave, pode também oferecer importantes elementos para melhor compreendermos a cultura que ela representa.

Tomemos, por exemplo, as seguintes *endoxa* recuperadas por meio da palavra-chave *interativo(a)* a partir do *corpus* já mencionado:

- Interatividade é legal (2), (3)
- Interatividade oferece vantagens (1)
- Interatividade é um efetivo recurso promocional (4)
- Interatividade é preferível em detrimento de situações tradicionais (5), (9)
- Interatividade é muito especial (7)
- Interatividade é divertida e memorável (6)

Parece não ser necessário buscarmos exemplos adicionais para concluirmos que há um padrão recorrente de *endoxa* evocado por *interatividade*, indicando um inegável juízo positivo. Porém, o que parece ser ainda mais interessante e proveitoso é a possibilidade de irmos além dessa ideia otimista largamente difundida a fim de tentarmos descobrir e aprofundar em que ela se fundamenta.

⁴ As teorias de Flaubert (*idées reçues*) e Bathes (mito), assim como noções de clichê e estereótipos são exemplos desta abordagem.

⁵ Podemos dizer que autores como Perelman and Olbrechts-Tyteca (1969 [1958]), Rigotti and Rocci (2005) e a própria Amossy (2002b), de certa forma, seguem esta tradição.

Este próximo passo será baseado no chamado *Argumentum Model of Topics*, um instrumento de análise, avaliação e construção de discursos argumentativos proposto por Rigotti e Morasso (2009).

Argumentum Model of Topics (AMT)

O AMT, como o próprio nome sugere, é fundamentado na rica tradição retórica, antiga e medieval, concernente ao estudo da Tópica. No cenário contemporâneo da teoria da argumentação, o AMT pode ser particularmente enquadrado como contribuição às pesquisas sobre esquemas argumentativos (ibidem).⁶

Para explicar como o AMT pode ajudar na análise de argumentos, mostraremos a reconstrução do mesmo exemplo (2) utilizado anteriormente.

A lousa é bem legal porque é interativa.

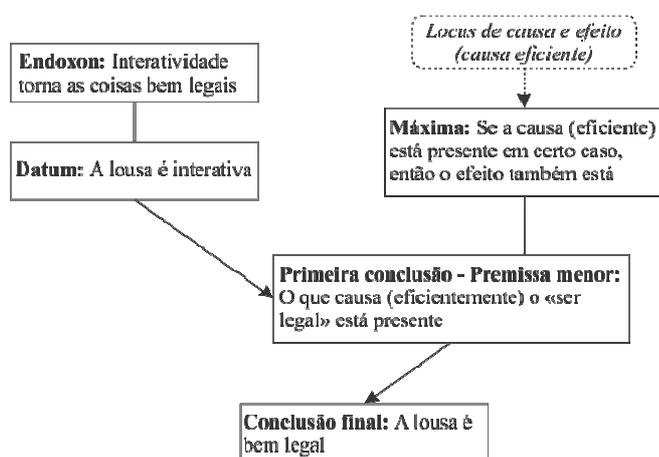


Figura 1 - Reconstrução do exemplo (2) usando o AMT.

Como observamos na Figura 1, a argumentação para defender o ponto de vista, que corresponde à *Conclusão final* (*A lousa é bem legal*), é reconstruída na forma de dois silogismos entropostos que formam uma

complexa estrutura inferencial “em Y”, na qual o componente tópico (à direita) fundamenta-se numa *Máxima* e o componente cultural (à esquerda) ancora-se num *Endoxon*.

Rigotti e Morasso explicam que o componente tópico é aquele que garante a consistência e assegura a força inferencial da argumentação, e o componente endóxico (cultural) proporciona a eficácia persuasiva do raciocínio argumentativo. Desse modo, os autores ressaltam que a consistência lógica é fator necessário, mas não suficiente para que tenhamos argumentos bem sucedidos. O mecanismo lógico, portanto, precisa ser entremeado com um componente endóxico relevante.

No AMT, *máximas* são princípios inferenciais na forma $p \rightarrow q$ (*modus ponens*) gerados a partir de um sistema de *loci*.⁷ *Loci* (ou *topoi* em grego) são relações como causa-efeito, todo-parte, definição-definido etc. que dão origem a uma ou mais leis gerais (*máximas*) que ativam processos inferenciais nos quais argumentos são fundamentados. Os *loci* podem ser metaforicamente concebidos como repositórios a partir dos quais argumentos são selecionados a fim de sustentar certo ponto de vista. Nesse sentido, quando dizemos que argumentos são *de autoridade, de comparação, de princípio, de causa e efeito* etc., isso significa que eles são provenientes dos respectivos *loci de autoridade, de comparação, de princípio, de causa e efeito* e assim por diante (ibidem).

No exemplo (2), a *Máxima* é gerada pelo *locus de causa e efeito*, particularmente de *causa eficiente*, e é formulada segundo o princípio *Se a causa está presente em certo caso, então o efeito também está*. Seguindo o modelo proposto pelo AMT, para termos um silogismo consistente no que diz respeito ao componente tópico da estrutura inferencial

⁶ Desenvolvimentos adicionais, aplicações e exemplos do AMT podem ser encontrados em Bigi (2007), Palmieri (2008), Rigotti (2009), Morasso (2009), Filimon (2009), Rigotti & Palmieri (2010).

⁷ Uma taxonomia de *loci* utilizados no AMT pode ser encontrada em Rigotti e Morasso (2009).

argumentativa, é necessário uma *Premissa menor* adequada, ou seja, *O que causa (eficientemente) o «ser legal» está presente*. No entanto, não é autoevidente que a causa eficiente em questão (interatividade) conduza ao efeito (ser legal) declarado na *Conclusão final*. Portanto, é crucial que a *Premissa menor* do componente tópico seja relacionada com um valor compartilhado (*Endoxon*) sobre interatividade – neste caso, *Interatividade torna as coisas bem legais*. Neste ponto, o componente tópico se entrelaça à dimensão endóxica dando consistência lógica e força persuasiva ao ponto de vista *A lousa é bem legal*.

Vale a pena ressaltar que a argumentação observada neste exemplo obedece a uma espécie de padrão de raciocínio no que toca à *interatividade*. Se aplicarmos o AMT na reconstrução de outros exemplos do presente *corpus* de trabalho, verificaremos que grande parte deles são sustentados por argumentos *de causa eficiente*, o que significa que, em geral, efeitos positivos como ser legal, divertido, vantajoso, especial, memorável etc. são atribuídos à interatividade.

Do ponto de vista analítico, essa enfática valoração positiva sobre a palavra *interatividade* deve ser tratada criticamente, principalmente por causa da vagueza e da polissemia apresentada por ela. Portanto, além da reconstrução em termos de raciocínio argumentativo, é necessário irmos ainda mais fundo e analisarmos sob que condições a argumentação reconstruída é válida.

Na estrutura argumentativa gerada por meio do AMT, devemos verificar se a condição *se...então* determinada pela *Máxima* é realmente cumprida na sua relação com a *Premissa Menor*, do contrário não seria possível chegar validamente ao que é afirmado na *Conclusão final*. Da mesma forma, devido à *Premissa menor* da dimensão tópica coincidir com a *Primeira conclusão*, isto é, a conclusão do componente endóxico, é necessário validar

tanto o *Datum* quanto o *Endoxon*, ou seja, o *Datum* deve ser verdadeiro e o *Endoxon* precisa ser uma crença ou valor realmente aceito na comunidade cultural em questão.

Obviamente, tal criticismo parece banal se considerarmos o exemplo analisado acima, uma vez que apresenta um ponto de vista sem implicações mais sérias. Porém, se considerarmos certos discursos políticos, como, por exemplo, no caso do Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD), no qual *interatividade* comparece como causa eficiente de um suposto desenvolvimento do país em termos de *democratização da informação*,⁸ essa tarefa analítica se torna importante devido a eventuais manipulações da palavra-chave. Se pensarmos, então, numa argumentação como “o SBTVD faz com que o Brasil se desenvolva democraticamente porque é interativo”, é imprescindível verificar se o SBTVD é realmente interativo (*datum*) e se há realmente uma aceitação consensual de que interatividade proporciona desenvolvimento democrático (*endoxa*). Caso uma dessas duas premissas seja falsa, podemos dizer que algum tipo de manipulação estaria acontecendo.⁹

O AMT, portanto, revela-se bastante útil não apenas para a recuperação de *endoxa* relacionadas a palavras-chaves culturais, mas também para se descobrir e analisar esquemas argumentativos envolvendo tais palavras e as *endoxa* que elas evocam. Desse modo, na medida em que possibilita a reconstrução de certos valores e crenças comuns, o AMT é

⁸ Aludimos aqui aos decretos presidenciais nº 4.901, de 26/11/2003, que institui o SBTVD, e nº 5.820, de 29/06/2006, que dispõe sobre a implantação do SBTVD, assim como o discurso do então presidente da república, Luiz Inácio da Silva, por ocasião da inauguração do SBTVD, em 2/12/2007.

⁹ Especialmente no caso de *endoxa*, pelo fato de não serem afirmadas explicitamente, podem acontecer casos de manipulação no sentido de induzir a audiência a aceitar tacitamente ideias que não são verdadeiramente compartilhadas. Para aprofundar este tipo de manipulação, veja-se Greco (2003).

uma valiosa ferramenta para compreendermos melhor determinada cultura.

Considerações finais

Neste artigo, vimos a importância de palavras-chave no sentido de lançar luzes sobre crenças e valores culturais. A investigação sobre *interatividade* revela que a perspectiva teórica e os procedimentos metodológicos aqui propostos compõem uma abordagem promissora, a partir da observação de textos argumentativos, tanto para identificar palavras-chave quanto para explicitar, descobrir e verificar opiniões e valores a elas relacionados.

De modo especial, a análise de esquemas argumentativos envolvendo palavras-chave e *endoxa* mostra-se importante à medida que tais crenças e valores comumente aceitos e compartilhados servem de guia para decisões na vida social – desde as mais simples que implicam assuntos banais até mesmo aquelas de grande complexidade nas quais, por exemplo, toda uma nação pode estar envolvida. Para tal análise, o *Argumentum Model of Topics* provou sua utilidade não apenas para a recuperação de *endoxa*, mas também para revelar princípios e razões que fundamentam esquemas argumentativos envolvendo tais *endoxa*.

Especificamente, no caso de *interatividade*, constatamos que ela pode ser considerada uma palavra-chave cultural contemporânea. Ademais, o *corpus* de textos argumentativos nos quais a palavra *interatividade* é usada como argumento mostra que ela possui uma forte conotação positiva e que é pensada em termos de causa eficiente, significando sempre um ganho, uma vantagem a tudo quanto é relacionada. Talvez por isso mesmo o adjetivo *interativo(a)* seja indiscriminadamente atribuído aos mais diversos elementos e situações.

Esta investigação sobre a palavra *interatividade* estimula-nos a ir além do que foi descoberto. É possível que, enriquecendo o *corpus* com textos coletados a partir de outros indicadores argumentativos, possamos aprofundar o estudo sobre a palavra-chave em questão e refinar a própria abordagem proposta.

Referências

- AMOSSY, Ruth. Introduction to the study of doxa. *Poetics Today*, n.3, v.23, p.369-394, 2002a.
- _____. How to do things with doxa. *Poetics Today*, n.3, v.23, p.465-487, 2002b.
- BARTHES, Roland. **Mythologies**. London: Vintage Books, 2000 [1957].
- BIGI, Sarah. Keywords in argumentative texts and their persuasive power. In: van EEMEREN, Frans H. et al. (Eds.). **Proceedings of the sixth conference of the International Society for the Study of Argumentation**, 2007, p. 129-135
- DEWDNEY, Andrew; RIDE, Peter. **The new media handbook**. London; New York: Routledge, 2006.
- FILIMON, Ioana A. Kyosei: an example of cultural keyword argumentatively exploited in corporate reporting discourse. **Studies in Communication Sciences**, n.2, v.9, p.131-151, 2009.
- GRECO, Sara. When presupposing becomes dangerous. How the procedure of presuppositional accommodation can be exploited in manipulative discourses. **Studies in Communication Sciences**, n.2, v.3, p.217-234, 2003.
- MORASSO, Sara Greco-. **Argumentative and other communicative strategies of the mediation practice**. Lugano, 2009. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Faculdade Ciências da Comunicação - Università della Svizzera Italiana.
- LISTER, Martin et al. **New media: a critical introduction**. London: Routledge, 2009.
- PALMIERI, Rudi. Regaining trust through argumentation in the context of the current financial-

economic crisis. **Studies in Communication Sciences**, n.2, v.9, p.59-78, 2009.

PERELMAN, Chaïm; TYTECA, Lucie Olbrechts-. **The new rhetoric**: a treatise on argumentation. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 1969 [1958].

RABATÉ, François; LAURAIRE, Richard. L'interactivité saisie par le discours. **Bulletin de l'IDATE**, n. 20, p.7-81, 1985.

RIGOTTI, Eddo. Whether and how classical topics can be revived within contemporary argumentation theory. In: van EEMEREN, Frans H.; GARSSSEN, Bart (Eds.). **Pondering on problems of argumentation**. Dordrecht; Heidelberg; London; New York: Springer, 2009. p.157-178.

RIGOTTI, Eddo ; ROCCI, Andrea. From argument analysis to cultural keywords (and back again). In: van EEMEREN, Frans H.; HOUTLOSSER, Peter (Eds.). **Argumentation in Practice**. Amsterdam: John Benjamins, 2005. p.125-142.

RIGOTTI, Eddo; PALMIERI, Rudi. Analyzing and evaluating complex argumentation in an economic-financial context. In: REED Chris; TINDALE, Christopher. W. (Eds.). **Dialectics, dialogue and argumentation**. An examination of Douglas Walton's theories of reasoning and argument. London: College Publications, 2010. p.85-99.

RIGOTTI, Eddo; MORASSO Sara Greco-. Argumentation as an object of interest and as a social and cultural resource. In: MIRZA, Nathalie Muller; CLERMONT, Anne-Nelly Perret- (Eds.). **Argumentation and education**: theoretical foundations and practices. Dordrecht; Heidelberg; London; New York: Springer, 2009. p.9-66.

ROCCI, Andrea; MONTEIRO, Márcio Wariss. Cultural keywords in arguments. The case of interactivity. **Cogency: Journal of Reasoning and Argumentation**, n.2, v.1. p.65-100, 2009.

STEVENSON, Charles. The Emotive Meaning of Ethical Terms. **Mind**, New Series, n.181, v.46, p.14-31, 1937.

STUBBS, Michael. **Text and corpus analysis**. Computer-assisted studies of language and culture. London: Blackwell, 1996.

_____. **Words and phrases**. corpus studies of lexical semantics. London: Blackwell, 2001

_____. **Three Concepts of Keywords**. Paper presented to the conference on Keyness in Text at the Certosa di Pontignano, University of Siena, 2008.

TARDINI, Stefano. Endoxa and communities: Grounding enthymematic arguments. **Studies in Communication Sciences**. Edição Especial, p.279-294, 2005.

Van EEMEREN, Frans H., HOUTLOSSER, Peter; HENKEMANS, A. Francisca Snoeck-. **Argumentative indicators in discourse**. a pragma-dialectical study. Dordrecht: Springer, 2007.

WIERZBICKA, Anna. **Understanding cultures through their key words**. Oxford: Oxford University Press, 1997.

WILLIAMS, Raymond. **Keywords**: a vocabulary of culture and society. London: Fontana, 1976.