

A IA COMO CO-ENUNCIADORA: ANALISADA PELA TEORIA DA INTEGRAÇÃO CONCEPTUAL (BLENDING), COM FOCO NO JOGO AVOWED

Antônio Eugênio Domingos Calungo Francisco¹
Eduardo Alvez Da Silva²

RESUMO

Saber quem realmente enuncia uma fala escolhida pelo jogador em um videogame, se o próprio jogador, o personagem ou a IA que responde, é um problema ainda pouco explorado pela Linguística Cognitiva. Esta questão, ainda carente de aprofundamento na área de conhecimento em questão, torna-se premente com Avowed (Obsidian Entertainment, 2025), onde a IA não apenas reage, ela co-enuncia. A cada escolha, o sistema participa da construção do enunciado, modula opções e constitui-se como parceiro de fala. O jogo configura uma mente híbrida: o jogador com suas crenças e o sistema computacional que processa escolhas. A hipótese é que, em dilemas como a missão do mago Sargamis, jogador e inteligência artificial presente no jogo, fundem-se em um espaço integrado de enunciação. Aplicamos a teoria do blending (Fauconnier ; Turner, 2002) para rastrear os espaços de entrada, genérico e integrado. Como metodologia, a pesquisa apoia-se no paradigma indiciário de Ginzburg (1989): como a fusão cognitiva entre jogador e IA não pode ser observada diretamente, ela é acessada por meio de pistas, como hesitações, repetições, escolhas de fala que parecem marginais. Ao final da pesquisa, cada uma dessas pistas funciona como um vestígio, informações, dados que, interpretado em contexto, permite reconstruir o espaço integrado de enunciação. A análise dos dados coletados mostra que a linguagem não se reduz a representar: ela age, e a IA age com ela. A IA não é passiva; ela ajusta suas respostas conforme o histórico de decisões do jogador. Como possibilidade aberta, essa fusão transforma a agência narrativa: o jogador deixa de ser autor único e passa a parceiro de uma inteligência artificial que também enuncia (Li et al., 2013; Carstensdottir et al., 2021). O blending, aliado às metáforas conceituais (Lakoff; Johnson, 1980), responde à pergunta inicial e a supera: a IA constitui-se como sujeito enunciativo. A Linguística Cognitiva, assim, ganha um novo interlocutor.

Edital: PVL 2254-202

Monitor voluntário

Grande área do CNPq: Linguística, Letras e Artes

Em que medida o meu trabalho contribui para “Diversidade, Inclusão e Transformação Social”?

A pesquisa contribui para a diversidade, inclusão e transformação social ao democratizar o acesso ao conhecimento sobre a linguagem das novas tecnologias. Ao demonstrar que a IA no jogo Avowed atua como co-enunciadora, o trabalho rompe com a visão elitista e puramente técnica da informática, trazendo o debate para o campo humano e social. Isso promove a inclusão digital e a diversidade de vozes, pois capacita jogadoras e jogadores de diferentes origens sociais a compreenderem criticamente como os algoritmos modulam suas escolhas, valores e identidades no ambiente virtual, transformando a interação com a tecnologia em um ato consciente de cidadania e autonomia.

Palavras-chave: integração conceptual; Blending; inteligência artificial; linguística cognitiva.