

GÊNEROS VIRTUAIS – ALGUMAS OBSERVAÇÕES

Aguinaldo Gomes de Souza¹

Resumo: Baseado na idéia de que o suporte de um gênero virtual seja o software e que o suporte não só determine, mas condicione um gênero (c.f. SOUZA, A. G & Carvalho, E. P. M (2006)) este artigo reflete sobre a noção de gênero virtual. Intuímos que o papel representado por um gênero do discurso quando transportado para um ambiente virtual, passa a ser re-configurado e reestruturado em decorrência do meio. Neste, verificamos que todo gênero virtual comporta alguns parceiros enunciativos que mutuamente elegem e partilham certas expectativas a respeito daquele gênero, essas expectativas são submetidas a noções de momento e lugar, que em conjunto determinarão o estilo do gênero virtual. Podemos ter em um mesmo gênero, estilos diferentes.

Palavras chaves: gênero virtual, signo virtual, suporte virtual.

Abstract: Based on a idea that the virtual support is the software and the support does only not determine, but it makes a conditions for a genre (c.f. SOUZA, A. G & Carvalho, E. P. M (2006)) this article reflect about the notion of virtual text genres. We believe that the genre has been represented by a genre of speech when transported for a virtual atmosphere, become re-configured and restructured due to the local. We verified that every genre virtual floodgates some partners of the enunciation that mutually choose and share certain expectations about that genre, those expectations are submitted to notions of moment and place, that will determine he style of the virtual text genre. We can have in some genre different styles.

Key words: virtual genres, virtual sign, support virtual.

1- Delimitando fronteiras

O problema dos gêneros do discurso foi desenvolvido a partir de uma poética cristalizada por M. Bakhtin e expandida para outras áreas da comunicação. O problema assim delimitado e expandindo serviu de molde para a atual conceituação de gênero que temos hoje – “formas relativamente estáveis de enunciados, marcados sócio-históricamente” Koche (2006) –. O conceito de

¹ Licenciado em Letras – Português/Inglês e Literaturas pelas Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão - PE. Contato: aguinaldo@souza.pro.br ; www.souza.pro.br

gênero do discurso apesar de parecer completo em si, quando transportado para uma esfera da comunicação humana que é guiada por forças tecnológicas, carece que sejam agregados mais subsídios (outras noções) para se tornar completo. Quando tratamos de um gênero virtual, somos obrigados a tratar do suporte desse gênero.

Na realidade, as marcas estilísticas, a constituição, o formato, o caráter estático ou dinâmico, são condicionados pelo suporte. Com a desmaterialização do suporte de um gênero, o gênero virtual passa a somar outros valores que o caracterizam como tal. Dessa forma, ele será sempre identificado na relação com o suporte que o suporta e com as funções que desempenha sobre um ambiente. O conceito assim hoje concebido, de gênero, se alarga e se amplia por forças tecnológicas e sociais, agregando ao gênero além das características dialógicas, características interativas e funcionais.

Desse modo, três são as questões que se devem saber antes de continuarmos nossa caminhada em direção aos gêneros virtuais: a) todo gênero tem um suporte; b) todo suporte dá a um gênero uma característica específica; c) os gêneros são frutos de necessidades sociais e são também condicionados por forças tecnológicas. Nesse sentido, vamos tomar como pressuposto a idéia de que um suporte não só determine, mas condicione um gênero. SOUZA, A. G & Carvalho, E. P. M (2006) por seu turno, consideram que o suporte de um gênero virtual seja o software, descartando a tela como o sendo. Para isso, fundamentam suas afirmações nas categorizações – canal, meio, veículo, grandes continentes etc - propostas por Marcuschi (2003), também na afirmativa de Maingueneau D. (2005) de que uma modificação de um suporte modifica um gênero do discurso, e na afirmação de M. Bakhtin (1997) sobre o estilo ser fator determinante do gênero.

Adiante em suas proposições, os autores voltam-se para os processos de criação dos softwares e advertem que estes são sempre criados com base nos modelos IHC (Interação Humano-Computador). Esses modelos determinam a criação do suporte de um gênero virtual – se consideramos que os gêneros são os textos recorrentes em dada esfera da comunicação, e se considerarmos que um

gênero é sempre identificado na relação com o objeto que o suporta –, os quais, são sempre criados com base em modelos anteriores de experiência do usuário.

Dessa forma, não se alinham às noções de que um gênero virtual – do ponto de vista composicional, temático ou estilístico – represente um gênero prévio (carta/e-mail, diário/blog, lista de discussão /circulares, etc) ou ainda que haja um certo hibridismo ou marcas da oralidade presentes nesse tipo de manifestação. O que corre nos gêneros virtuais são traços semelhantes, mas não idênticos aos gêneros prévios. O distanciamento entre um gênero virtual e um gênero prévio é marcado pelo suporte material desses gêneros. Nesse sentido, dado a alta interatividade e a informalidade com que são trabalhados os enunciados no suporte, os gêneros virtuais estariam mais próximos do continuum tipológico proposto por Marcuschi (2005). O software então, seria o ambiente físico (suporte) da enunciação. A problemática do suporte sugere um outro problema o qual diz respeito à concepção de sujeito e a das várias formas e formatos que um suporte virtual pode assumir, assim:

Diferente do suporte físico, o suporte virtual é sempre homogêneo. O que o diferencia de outros suportes são suas características secundárias, essas propriedades secundárias dão a cada suporte virtual uma função específica, determinando um tipo de escrita ou o tipo de relação com o objeto. SOUZA, A. G & Carvalho, E. P. M. (2006)

As noções de sujeito, que co-existem nesse momento, são incompletas e inadequadas para serem aplicadas a ambientes de interação virtual, tomemos por caso o gênero *chat*, do ponto de vista estrutural existem por certo dois sujeitos que interagem em dado momento, o enunciador e o co-enunciador. O problema maior não está em definir quem é o sujeito ativo responsivo ou quem é o passivo responsivo, mas em decifrar como o sujeito ativo ou passivo responsivo dialoga com outras vozes e dessas vozes faz valer a sua, como esse sujeito se constitui

frente a outros sujeitos que a todo o momento estão numa inter-ação continua com ele.

Esse problema só se esgota se consideramos as outras vozes que fundam o ambiente. O estudo do sujeito em ambientes de interação virtual tem que se pautar pelo estudo das vozes que fundam a IHC, e das formações imaginárias resultantes desses processos discursivos. Essas formações não pressupõem um sujeito físico, mas projeções desses sujeitos, condicionadas pelo anonimato do discurso. Por hora, não possuímos competência e não desejamos esgotar estas noções.

Os gêneros virtuais estão adentrados dentro de uma categoria analítica denominada de tipo de discurso. Entendemos que a CMC (comunicação mediada por computador) seja um tipo de discurso uma vez que ela abrange todos os formatos de comunicação e os respectivos gêneros que emergem no contexto das tecnologias digitais. Os tipos, enquanto esferas comunicacionais, guiam padrões de uso e se findam no gênero. Assim todo gênero do discurso pertence a uma tipologia maior.

A discussão sobre gêneros virtuais tem se centrado na questão da semelhança em que um gênero virtual tem com um gênero prévio. Essa semelhança a primeiro momento se mostra mais visível na informalidade com que alguns gêneros são trabalhados, a exemplo da comparação feita entre o bilhete e o e-mail, o *chat* e a conversa face-a-face, o blog e o diário etc., daí muitos dizerem que os gêneros virtuais possuem suas contra-partes nos gêneros prévios. Aqui tomamos gênero virtual não como contra-parte de um gênero prévio, mas como enunciado sócio-comunicativo definido por composição, estilo e função, recorrente em dada esfera da comunicação humana (visão backhtiniana), condicionado por forças tecnológicas e sociais, materializado através de um suporte que tem como natureza primária fatores hipertextuais.

Essa definição de gênero virtual, apesar de inacabada e incompleta, nos será útil em várias circunstâncias, nos ajudará a compreender todas as nuances que corroboram para criação de um gênero. Assim, chegamos numa fronteira que precisamos delimitar: definir *momento e lugar* da enunciação. A primeira vista

pode parecer estranho tentar encontrar um momento e lugar para um gênero virtual, mas essa estranheza conceitual cai por terra na medida em que percebemos que os gêneros virtuais além de serem guiados por forças tecnológicas são também guiados por forças sócias. E é exatamente a segunda que dará características a esses gêneros. Então, o estudo de um gênero virtual tem que está pautado por esses dois conceitos. As noções de momento e lugar pressupõem enunciadores.

O papel representado por um gênero do discurso quando transportado para um ambiente virtual, passa a ser re-configurado e reestruturado em decorrência do meio. A noção de gênero como objeto estanque adentrado nas práticas sociais que servem e se transmutam em cada esfera da comunicação humana, precisa ser agregada a outras noções que de igual modo irão lhe atribuir um re-significado. Essas *noções de ordem interacional, dialógica e funcional*, serão, numa ordem maior, aquilo que *caracterizará um gênero como sendo virtual ou prévio*. Em suma, um gênero será virtual se sua essência primária lhe permitir que outros valores lhe sejam atribuídos além daqueles valores já cristalizados pelos gêneros prévios.

De todas as categorizações iminentes aos gêneros do discurso, nenhuma poderá ser completa se numa ordem não considerar tais fatores. Os gêneros virtuais se adaptam as práticas sociais. As práticas, enquanto objetos da atividade humana, determinam o uso e o modo de aparecer e receber um gênero. A configuração da prática e do uso transborda numa dinâmica discursiva que envolve sempre dois, ou mais parceiros da enunciação, esses parceiros se configuram numa inter-relação recíproca formando o que chamamos de estilo de um gênero. O estilo é marca das vozes que fundam o gênero.

Os gêneros virtuais se definem essencialmente pela função que irá operar sobre um ambiente, no uso da linguagem em contextos comunicativos vivos que dá origem a conjuntos específicos de propósitos comunicativos para indivíduos.

2- O momento e lugar da enunciação

Todo gênero virtual comporta um *Eu e um Tu* que mutuamente elegem e partilham certas expectativas a respeito daquele gênero - âncoras pessoais e temporais - , essas expectativas são submetidas a certas condições para que a troca comunicacional ocorra. A determinação visa fazer assumir, esse Eu e esse Tu um certo papel na troca verbal, papel criado pelas noções de momento e lugar. “As noções de momento ou de lugar de enunciação exigidas por um gênero de discurso não são evidentes” (Maingueneau, D. 2005 p. 67). Essa noção de momento e lugar afeta o nível de formalidade e informalidade de um gênero virtual. Vejamos o exemplo (1), o e-mail: visto como ferramenta de trabalho, o Eu que se dirige ao Tu utilizará um nível de linguagem mais próxima da norma culta; visto como ferramenta de conversação entre particulares (amigos, familiares, pessoas de uma dada comunidade real ou virtual), o nível de linguagem tende a ser mais informal, com uso de abreviações, expressões onomatopéicas etc. O mesmo se dá a o uso dos blogs, do fotolog, dos fóruns de discussão e assim por diante.

De: 'NEHTE - UFPE'
<nehte@pop.com.br>

Enviado: Tue Oct 17 2006 16:31

Para: nehte@pop.com.br

Prioridad: Normal

Aos alunos apresentadores de trabalho
Assunto: no ISimpósio Hipertexto e Tecnologias **Tipo:** HTML Msg
na Educação

Caro aluno,

Obrigado por ter inscrito seu trabalho no **I Simpósio sobre Hipertexto e Tecnologias na Educação.**

Lembrando que os trabalhos de estudantes ficaram expostos ao público e devem ser

apresentados conforme instruções a seguir:

PÔSTERES EM PAPEL - Os pôsteres deverão ser elaborados tendo por referência o formato **1,0cm de altura por x 0,70cm de largura** e serão expostos em cavaletes na cor preta no hall do auditório do Centro de Artes e Comunicação da UFPE.

Cordialmente,

A organização

Exemplo 1: e-mail do NEHTE

Como explicar os enunciados presentes em um gênero virtual? – numa sala de bate-papo, num blog, numa conversação através de programas mensageiros? - como explicar que enunciadore se entendam, quando um ou ambos não utilizam a língua na sua forma padrão? Para explicar devemos nos voltar para o emissor do discurso e ao ato da descodificação, compreensão de uma forma lingüística utilizada pelo emissor como uma forma comum a dois. Bakhtin (2002, p. 93) assim escreve sobre o processo de descodificação:

“é impossível reduzir o ato da descodificação ao reconhecimento de uma forma lingüística utilizada pelo locutor como forma familiar, conhecida – modo como reconhecemos, por exemplo, um sinal ao qual não estamos suficientemente habituados ou uma forma de uma língua que conhecemos mal. Não; o essencial na tarefa da descodificação não consiste em reconhecer a forma utilizada, mas compreende-la num contexto concreto preciso, compreender sua significação numa enunciação particular. Em suma, trata-se de perceber seu caráter de novidade e não somente sua conformidade a norma. Em outros termos, o receptor pertence à mesma comunidade lingüística utilizada como um signo variável e flexível e não como um sinal imutável e sempre idêntico a si mesmo. O processo de descodificação (compreensão) não deve, em nenhum caso, ser confundido com o processo de identificação. (...)”

A análise do enunciado está para a análise do gênero assim como para o estilo. De fato, o estilo nasce no enunciado e o enunciado caracteriza o gênero. Um dos pontos que mais tem chamado a atenção dos pesquisadores diz respeito aos modos de enunciação presentes nos gêneros virtuais, em torno disso, tentam explicar como aparece, quando deveriam explicar como os enunciadores entendem essas unidades lingüísticas. Nesse caso, a preocupação deveria ser sobre a compreensão.

O enunciado elaborado para o outro é um elo da cadeia comunicativa, as referências, o contexto, as expectativas que o Eu possui a respeito do Tu, as reações e as respostas que o Eu espera do Tu à atividade constituída, o papel que o outro representa para o Eu é importante para a escolha do enunciado e determinarão a escolha do estilo no gênero.

A transmutação na organização textual do gênero virtual (e-mail, blog, fotolog, publicidade eletrônica etc) em decorrência do parceiro da enunciação (ver exemplo 2), nos obriga a considerar as noções de “contrato, papel e jogo” (cf. Maingueneau 2005, p. 69). Essas noções, explicam o fato de que às vezes, em um mesmo gênero encontramos formas mistas de composição textual. Essa adequação da escrita frente a outras vozes torna um gênero virtual volátil e multifacetado.

“A situação e os participantes mais imediatos determinam a forma e o estilo ocasionais da enunciação” (Bakhtin 2002, p.114). O sucesso então de uma análise de um gênero virtual resultará da capacidade de considerar os papéis de ‘momento e lugar’ frente às vozes que se manifestam.

Assim, as características estilísticas presentes no exemplo 1 divergem sistematicamente das encontradas no exemplo 2, devido justamente aos papéis que as vozes da enunciação assumem perante o sujeito.

'Diogo Chalegre'
De: <diogo_chalegre@hotmail.com> **Enviado:** Sab Oct 14 2006 18:43

Para: cute24pe@hotmail.com, aguinaldo@argentina.com, pha ... **Prioridad:** Normal

Assunto: Fala povo **Tipo:** HTML Msg

Ola meninos, como to sem tempo, decidi mandar um e-mail prs 3 de uma vez só. Aki e quente demais homi, putz grila... to com saudades de tudo daí... da minha caminha, do meu pc... enfim... talvez eu naum volte no dia 20 e sim no dia 23, vai depender de minha orientadora... ainda naum achei uma lan pra entrar, to no pc da facul... Ei Atílio, num fica com medo de mim naum tah? hehehehehehehe, e vc seu Gui, se cuide viu, q eu to de olho... no dia do teu niver, eu vou tah no meio do mato ☹ portanto acho q n vou te ligar, mas jah está parabenizado desde jah! a merda da CLARO naum pega nesse fim de m... ops alguem pode ler... mas parece q recebe... se alguem quiser ligar, vai ser só um pouco caro.. hehehehehe ou mandar mensagens.... E vc seu Hugo, um abaraço e se cuida aí!

Bjaum na bunda de todo mundo!!!!

Diogo Chalegre

Exemplo 2: e-mail pessoal

O erro comum entre os pesquisadores tem sido se ocuparem mais com a análise da grafia presente nos gêneros virtuais do que com as questões dialógicas e funcionais, devendo estas, portanto, serem o ponto de partido para qualquer análise lingüística nesse campo. Dentro de uma ordem de proposições maiores, a análise de um gênero virtual tem que se pautar pela análise do suporte (o qual dará funcionalidades ao gênero virtual, característica própria desses gêneros); pela análise do contexto – o que chamamos contexto está mais diretamente ligado ao lugar da enunciação, como por exemplo, uma sala de bate-papo cuja mesma seja direcionada para moradores de uma determinada região –; a faixa etária dos participantes etc.

Essas proposições que poderiam ser resumidas como: *lugar da enunciação e parceiros da enunciação* nos ajudará a ver que um mesmo gênero virtual (bate-

papo, e-mail etc) possui modos mistos de organização textual - estilo. Essa heterogeneidade discursiva comportada por um mesmo gênero, se deve em decorrência dos parceiros da enunciação, enunciador e co-enunciador. Visto isso, devemos assumir que: a análise de um gênero virtual irá ser bem ou mal sucedida se considerarmos ou desconsiderarmos tais fatores. De igual modo devemos assumir também que um gênero virtual é *um gênero interativo guiado por funcionalidades*, possuindo uma *natureza dialógica e hipertextual*. As formas de enunciação, por conseguinte não são monológicas, mas dialógicas. Toda nossa caminhada em direção aos gêneros virtuais será direcionada para essa questão.

Gêneros Virtuais -características principais:

- possui como suporte um 'software';
- suporte virtual é sempre homogêneo;
- - O que o diferencia de outros suportes são suas características secundárias;
- Pertence a um tipo de discurso denominado CMC (comunicação mediada por computador)
- comporta sempre um lugar da enunciação e um parceiro da enunciação.
- Um único gênero pode comportar características estilísticas heterogêneas
- Um gênero virtual é por natureza um gênero hipertextual

Do ponto de vista da recepção, quando um sujeito interage com um gênero virtual ele não apenas constrói uma representação desse gênero, mas reconstrói uma representação de um gênero já existente, esses modelos cognitivos são fabricados a partir de uma situação anterior, pelo sujeito desenvolvedor do suporte desse gênero. Um gênero virtual é sempre identificado na relação que estabelece com o suporte, essa relação chamada de 'modelos mentais' ajuda os indivíduos a operarem com esses gêneros de forma intuitiva.

Assim começamos a considerar que um gênero para ser rotulado de, por exemplo, e-mail, deva ter: endereço de destinatário ou destinatários, assunto, local e data, modo de enunciação em de acordo com o *Eu co-enunciador*; para ser

rotulado de blog, deva ter: um *eu* que enuncia, um *eu* que processa essa enunciação, um local para comentários desse segundo *eu*, dados relevantes sobre quem enuncia. Em substância, o sujeito possui internalizada a forma que um gênero virtual comporta e se apresenta, e a forma de enunciação que está diretamente ligado àquele gênero.

3- Gênero virtual e comunidade

Há uma fronteira limite entre gênero virtual e comunidade. Essa fronteira de ordem mais conceitual que funcional nos obriga a rever alguns conceitos inerentes a esses modos de enunciação. Temos aqui gênero virtual, como atividade discursiva (dialógica) realizada através de um suporte (software) que tem como natureza primária fatores hipertextuais. Essa noção assim de gênero delimitada dentro de uma problemática interacional é insuficiente para definir e separa-lo de comunidade, pelo simples fato de que um gênero seja ele virtual ou real (prévio) está sempre adentrado em uma comunidade ou de um serviço que o faz ser percebido e recebido como tal. Em outras palavras, um gênero necessita de um hábitat para existir.

Tomemos como exemplo nesse ponto, o caso do orkut: uma comunidade que une amigos e amigos de amigos em torno de um mesmo elo ou interesse comum, uma rede social. Nele os indivíduos que participam agregam 'comunidades' e essas comunidades por vezes são também agregadas por amigos dos amigos, já que estes, em tese, possuem os mesmos gostos às mesmas afinidades. As 'comunidades' agregadas são também agregadas por outros indivíduos que nem sempre compartilham o mesmo contexto espaço temporal ou que se conheçam. Nesse caso, comunidade virtual seria então, um lugar onde pessoas se encontram por compartilharem os mesmos gostos as mesmas idéias, os mesmos hábitos etc., em dada comunidade existem alguns gêneros, já que estes possuem aquelas como hábitat, que as caracterizam como tal.

Erickson (1997, p.3 *apud* Marcuschi 2002) delimita algumas características que de acordo com a sociolingüística e com a antropologia, seriam características de comunidade. Desse modo uma comunidade deveria comportar:

- **Membro:** central para a noção de comunidade é o fato de ser membro ou de estar excluído; alguns pertencem a ela e outros não e isso por razões várias tais como religião, raça, camada social, profissão etc.
- **Relacionamento:** os membros de uma comunidade formam relacionamentos pessoais entre si, desde relacionamentos casuais a amizades estáveis.
- **Confiança e reciprocidade generalizada:** uma comunidade deve ter confiança mútua e estar preparada para que os membros se ajudem.
- **Valores e práticas partilhados:** os membros devem partilhar um conjunto de valores, objetivos, normas e interesses, assim como uma história, costumes e instrumentos.
- **Bens coletivos:** participação dos membros na produção, uso e distribuição de bens.
- **Durabilidade:** enquanto uma coletividade, os aspectos acima mencionados só se efetivarão se a comunidade tiver longa duração.

A nosso ver, a delimitação assim de comunidade nos parece problemática, uma vez que seria de pouca ou de quase nenhuma valia para o uso em ambientes virtuais. O próprio Erickson mais adiante em suas proposições admite tal problema. Sem poder nos valer do conceito de comunidade na acepção literal do termo, somos obrigados a considerar que uma comunidade virtual seja necessariamente uma comunidade de base lingüística e ideológica, em que um determinado grupo partilha certos códigos lingüísticos interagindo através dele, os quais estão submetidos a certas normas no uso da língua. Para ter uma noção de comunidade virtual, temos que considerar os diversos modos de dizer que coexistem nesses ambientes. Um estudo mais fundamentado da questão deveria ser guiado para os modos de enunciação, os modos culturais, da identidade, da dimensão sócio-funcional nessas comunidades, tarefa para sociolingüística

resolver. Não nos deteremos mais nesse ponto. Aqui o que nos vale é a noção de gênero que se adentra nesses meios.

Mas até a noção de gênero varia em decorrência do meio. A estilística de um gênero do discurso vai variar de acordo com a comunidade que este esteja inserido. As noções de *momento e lugar* da enunciação delimitarão as características estilísticas de um gênero em uma comunidade virtual. Algumas comunidades parecem atrair certos tipos de gêneros, o caso da publicidade eletrônica nas salas de bate-papo aberto. Assim, cada comunidade irá comportar um gênero sempre ancorado pelo lugar da enunciação. Uma comunidade sobre uma banda de rock que canta músicas para adolescentes irá comportar um gênero que sirva as necessidades desse grupo.

O caso do orkut analisado anteriormente é interessante, comunidade que comporta indivíduos e indivíduos que agregam comunidade formando um verdadeiro habitat virtual, possui certos nichos em que se desenvolve um tipo de escrita que pode variar em decorrência do parceiro da enunciação, do lugar ou do papel representado por cada sujeito. Esses lugares chamados de ‘página de recados’, ‘meus depoimentos’ comportam um tipo de gênero que se assemelha muito a outros existentes, como o blog. Há nesse caso uma transposição estilística de um gênero a outro.

4- considerações gerais

De maneira geral percebemos que um gênero virtual só recebe esse nome por que sua natureza primária hipertextual (suporte) comporta funcionalidades. Essas funcionalidades são apreendidas através da prática e do uso. A prática e o uso pressupõem um *momento e um lugar* para enunciação. As noções de momento e lugar em conjunto com a noção de *parceiros da* enunciação determinarão o estilo de um gênero virtual.

Momento e lugar + parceiros da enunciação = estilo de um gênero virtual

A análise lingüística de um gênero virtual deveria ser guiada por essas proposições. Obviamente, apenas essas proposições não determinarão o êxito de uma análise. É impossível, até agora, dar conta de tudo que corrobora para construção de um gênero virtual, mas intuímos que essas suposições sejam o ponto de partida. No gênero virtual, o enunciado é condicionado pelo suporte – aqui temos suporte como o software – o suporte além de condicionar o enunciado no gênero os dá características funcionais, assim todo suporte virtual comporta uma função. Essa função é sempre identificada na relação com o gênero, tendo este uma natureza dialógica e hipertextual.

Pensar em gênero, é pensar nas suas três partes – tema, composição e estilo – pensar em gênero virtual é pensar nas suas quatro partes – tema, composição, estilo e função – qual a relação do gênero com o processo de criação (software)? O processo condiciona o meio de apresentação? Que relação um gênero estabelece com o processo? Há de se considerar as semioses – fala, escrita – que juntas formam um gênero para então pensar na relação concreta com uma forma da língua e com os enunciados. Há uma gama de gêneros na vida cotidiana, cada qual com sua forma padronizada que o sujeito utiliza para se expressar. A expressividade e a entonação do gênero não condiciona a escolha por parte do usuário da língua. A escolha de um gênero virtual é embutida pela função que esse gênero desempenha sobre o ambiente e a relação que o usuário da língua exerce com esse gênero é de ordem interativa e dialógica.

Dessa forma, não utilizamos um gênero virtual só pela sua forma e conteúdo utilizamos um gênero virtual em detrimento de outro pela função que esse gênero irá operar, o tipo de relação que se mantém com ele e as formas discursivas oriundas dele pertencem a um todo subjuntivo do propósito comunicativo final. Assim a construção e reconstrução do enunciado no gênero virtual, irão depender da expectativa que temos a respeito do parceiro comunicativo e do propósito da comunicação. A nossa relação com o gênero é

construída pela relação que desejamos manter com o outro. A totalidade sónica no gênero acaba sendo adquirida através da relação em que os interactantes constroem. A pergunta então seria: quem são esses interactantes – sujeitos – enunciativos e como eles se constroem ou são construídos em ambientes de interação virtual?

Entendemos que um gênero virtual seja um gênero interativo, por ser interativo, esse a todo instante se constrói e se reconstrói a depender da situação – momento e lugar – falamos de momento e lugar não para nos referirmos a um ambiente físico delimitado, mas para nos referirmos a coordenadas, percepções que o locutor (Eu) possui em torno de e sobre o outro (Tu). O gênero virtual portanto, não segue um modelo fixo e rígido de organização, os enunciados que formam e caracterizam os gêneros virtuais não são estáveis mais dinâmicos e irão variar em decorrência dos parceiros enunciativos. Na medida que avançamos, evidencia-se a necessidade de compreender tais fatores.

As observações feitas até aqui sugerem uma análise mais detalhada nas proposições levantadas. Além disso, ou apesar disso, acreditamos que estas devam contribuir para se perceber como um gênero virtual se processa. Neste estudo, não tratamos de formas ou conceitos prontos e acabados em si, pelo contrário, tratamos a questão do gênero virtual de forma aberta enumerando apenas algumas suposições que para nós estão bastante claras. Esse tratamento foi de forma proposital e sistemática a ponto de ser usado para uma análise mais completa, que parta de uma matriz mais restrita.

Optamos por trabalhar a questão do gênero de forma universal e não restrita pelo simples fato de ainda não termos proposições teóricas que nós balize numa análise mais íntima. Por outro lado, corremos o risco de parecer superficial. Os seguintes pontos mereceriam um aprofundamento maior da questão: a) o estilo: a discussão entre estilo do gênero virtual e o estilo no gênero virtual. Até que ponto um gênero virtual é caracterizado por seu estilo e não pela função que desempenha, temática ou sua composição? b) os signos: qual a relação que os

signos estabelecem com o sujeito que utiliza um gênero virtual? Qual a função do signo no gênero? Até que ponto os gêneros virtuais se constituem de signos e como esses signos estabelecem relação de alteridade – eu x outro – na comunicação? c) o Eu e o Tu: os gêneros do discurso são constituídos pela alteridade, como se dá o processo de alteridade em um gênero como o chat? Que expectativas o Eu compartilha com o Tu quando estão em um gênero chat? Como esse Eu e esse Tu se localizam no ciberespaço? d) como se dá o processo de compreensão de um enunciado em um gênero virtual? e) a maior mudança nos enunciados ocorre no campo semântico ou pragmático? Essas são apenas algumas indagações que poderiam e podem ser respondidas.

Referências bibliográficas

- BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- _____. Marxismo e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Hucitec, 2002
- MAINGUENEAU, D. (2005). Análise de textos de comunicação. São Paulo: Cortez.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. Da fala para a escrita: atividades de retextualização. São Paulo: Cortez: 2005.
- _____. A questão dos suportes dos gêneros textuais. UFPE/CNPq, 2003
- KOCH, I.G.V. Desvendando os segredos do texto. 5a ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- SOUZA, A. G. & Carvalho, E. P. M (2006). Uma noção de Suporte Virtual. In.: anais do simpósio de hipertexto e tecnologia na educação NEHTE, UFPE 2006.