

O SIGNO: NO GÊNERO E NO SUPORTE VIRTUAL

Aguinaldo Gomes de Souza^I

Eduardo Paulo Monteiro de Carvalho^{II}

Resumo: A partir do pressuposto de que o software seja o suporte de uma escrita digital (cf. SOUZA A.G & Carvalho E.P.M. (2006)), este ensaio busca entender como a constituição sígnica do suporte virtual (software) colabora na construção da realidade percebida por sujeitos em interação, bem como o processo de significação. Orientamos o presente estudo em duas direções: na primeira verificaremos os signos no suporte virtual (software), utilizaremos para isso as noções advindas da semiótica - Charles Sanders Peirce (1839-1914/ 1999). No segundo momento, verificaremos como um signo se comporta em um gênero virtual, para isso iremos utilizar as noções advindas da semiologia - Ferdinand de Saussure (1916/ 1997). Os signos que comportam um suporte virtual, são os responsáveis por 'dá sentido' e o 'fazer crer' na aparência de 'está em' quando em realidade só estamos por percepção. Tributamos aos signos virtuais a significação lingüística, sendo esta por sua vez dependente da dimensão perceptivo-cognitiva (cf. BLIKSTEIN, 1985).

PALAVRAS CHAVES: gênero virtual, signo virtual, suporte virtual.

Abstract: Based on the idea of the software as the support of a virtual writing (cf. SOUZA A. G & Carvalho E. P. M.), this paper aims to comprehend how the signal constitution of digital support (software) contributes in the construction of a reality perceived by individuals in their interaction, as well as the significance process. We focus on two perspectives: in the first , we will analyze the signs into the software's , with the theoretical support of Semiotics - Charles Sanders Peirce (1839-1914 / 1999). In the second, we will verify how signs take place in a digital textual genre, according to studies of Semiology- Ferdinand de Saussure (1916/ 1997). We attributed to the virtual signs the linguistic significance that is, thus, subordinate of the perceptive-cognitive dimension (cf. BLIKSTEIN, 1985).

KEY WORDS: digital textual genre, virtual signs, virtual support

1- Ponto de Partida

^I Licenciado em Letras Português/Inglês pelas Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão – PE Brasil. Para contato: aguinaldo@souza.pro.br / www.souza.pro.br

^{II} Licenciado em Letras Português/Inglês pelas Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão – PE Brasil. Para contato: eduardopmc@hotmail.com

A discussão sobre gêneros textuais na rede internet, conhecido também como gêneros virtuais ou gêneros digitais, têm, nesses últimos anos, levado inúmeros lingüistas a se debruçarem em torno de um conceito coerente sobre esses modos de enunciação. Muito se tem discutido sobre a temática supracitada, neste sentido, este ensaio é apenas mais uma das inúmeras contribuições a tais estudos. Dando prosseguimento a trabalhos anteriores, vamos nos deter na questão dos signos que constituem um suporte e um gênero digital, para isso, antes de adentrarmos nas reflexões, explicitemos alguns pontos: consideram SOUZA A.G. & Carvalho E.P.M. (2006), com base nas categorizações: ‘canal, meio, veículo etc’ vista em MARCUSCHI (2005); na perspectiva de BAKHTIN (1997) de que o estilo é fator determinante para o gênero; e de MAINGUENEAU (2005) de que uma modificação do suporte modifica um gênero do discurso, que o *software* seja o *suporte de uma escrita virtual*. Sendo este sempre criado nos modelos de IHC. Esses modelos determinariam a criação dos gêneros digitais.

Como se pode observar, a mudança de perspectiva – software/suporte tela/canal – obriga-nos a mudar também alguns conceitos inerentes aos gêneros digitais. Salientam, de igual modo, os autores, que o suporte virtual é um organismo que desempenha uma função sobre um ambiente. Todo suporte virtual (software) além de suportar um gênero, executa uma função. Embora se trate de um ponto de vista novo, a mudança de perspectiva acarreta uma ampliação do conceito de gênero e de suporte. “De igual modo, estudar um suporte virtual, estudar sua natureza (IHC) é estudar sua relação com os objetos semióticos”. SOUZA A.G. & Carvalho E.P.M (2007).

Assim, seguindo os percalços trilhados pelos autores, vamos nos deter na questão do signo. Antes, porém, é preciso fazer um corte metodológico, o qual nos ajudará a compreender o processamento do signo por parte do sujeito que com ele interage: estudaremos o signo no suporte e estudaremos o signo no gênero. Não tratamos aqui de descrever por miúdo todas as correntes teóricas dos signos. Contudo, há duas orientações epistemológicas fundamentais para tais estudos, uma advinda da escola representada por Ferdinand de Saussure, no Curso de Lingüística Geral (1916/ 1997) - a

semiologia, ciência geral dos signos - e outra advinda de Charles Sanders Peirce (1839-1914/ 1999) - semiótica. A primeira ocupa-se do signo no texto e das estruturas sígnicas verbais (semas, lexemas etc.) O enraizamento lingüístico e o caráter diático são comuns à primeira orientação.

Por sua vez, a segunda orientação – semiótica peirceana – tem como ponto de apoio o semeion platônico e o aristotélico – esquema triádico – a semiótica se filia a uma corrente filosófica enquanto a semiologia uma posição mais filológica. Por esse motivo, seguiremos a segunda orientação quando tratarmos do suporte e a primeira quando tratarmos do gênero. Isto posto, voltemos nossos olhos para o objeto de estudo aqui em questão: o software – quando este assume a posição de suporte de uma escrita – encarna uma posição de construtor de significados, funcionando como um ambiente físico à enunciação.

Existe por certo a idéia de que o computador é usado através de signos, cada aspecto deste, da mais simples linguagem a uma interface de última geração, são signos. Estudar os signos em softwares (suportes), entender como eles funcionam, é entender as construções dos discursos em gêneros digitais.

O estudo do signo, portanto, irá guiar o estudo da referenciação, irá guiar o estudo dos contextualizadores em ambientes de interação virtual – formato das letras (tipografia) a diagramação do software (interface) etc, – as estratégias de construção de sentido nesses ambientes, portanto, irá depender da capacidade dos interactantes^{III} de apreender o signo. Partimos da premissa que o signo é um artefato meta-comunicativo um objeto que nas palavras de BAKHTIN (2002) reflete e reflata, pertencendo a uma ideologia só alcançada em contextos vivos de uso. O signo virtual diverge de outro criado em outra natureza pela função que desempenha, ocupando sempre uma função em torno de um objeto. Enquanto expressão e conteúdo possibilitam e transmutam um significado.

Um signo criado para ser utilizado em um ambiente digital se transmuta e se transforma ora aludindo ora sendo aludido por funções que variam no uso.

^{III} Tomamos o termo emprestado de Ingedore Grunfeld Villacca Koch, utilizamos no sentido de dois ou mais que em dado momento interagem por meio de um computador (CMC).

Se nos voltássemos para a função de um signo em um ambiente virtual, estaríamos nos voltando para o significado transportado e apreendido por um discurso. A função de um signo, em um gênero digital, é gerar significação. De igual modo, estudá-lo é estudar o significado. A significação em si, nada tem de significante, só quando encontra uma relação com o todo é que a significação pode adquirir significado. Qualquer tipo de compreensão em si, só obterá resultado se levarmos em conta o todo, a significação em si, pertence ao todo da enunciação. É por isso que um signo utilizado fora de um contexto mais amplo, perde parte de seu potencial. Na verdade o signo pertence a uma ideologia só compreensível dentro de um contexto. O signo está para a ideologia assim como a ideologia para a significação.

Um signo utilizado em uma sala de bate papo web (emoticons), diverge em forma e significado dos criados para serem utilizados em outros ambientes. Duas questões devem guiar os estudos dos signos virtuais como objeto detentor de significado: 1- o signo como objeto que reflete uma realidade, como um objeto semiótico que facilita a comunicação de uma determinada ordem e 2- signo como artefato meta-comunicativo, que se adentra em uma comunidade ou de um gênero dessa comunidade, gerando significados contextuais. A segunda noção de signo será útil para o estudo dos referentes, das marcas contextualizadoras de um discurso virtual. Em ambas, porém, o uso e a interpretação do signo estarão condicionados pelo suporte do gênero digital (software). Ora, o que está assim condicionado é modificado e aludido por funções interativas, de ordem puramente tecnológica.

2- Signos no suporte

Todas as interfaces dos softwares (suportes virtuais) são criadas com base em elementos semióticos denominados ícones. Esses elementos repletos de significação são fabricados para serem funcionais - o que aqui denominamos por ícones compreende, símbolos, índices, grupo de imagens etc., um ícone é um signo que imita características do objeto que representa. – o signo em um ambiente digital é um objeto funcional. Sua função vai variar

de acordo com o ambiente (software), no mais, todo signo é criado com base em um signo já existente. A representação do signo no software é de ordem *metafórica*.

No estudo do signo virtual, como objeto detentor de um significado, deve-se levar em conta o local em que esse signo está adentrado, assim, um signo criado utilizado numa sala de bate-papo aberta e outro utilizado numa sala de bate-papo que utilize uma outra tecnologia, por exemplo, IM (instante messenger) – messenger, icq etc. - divergem gradativamente em forma, significado e função. O signo utilizado em um ambiente virtual, diverge de outro criado para outro ambiente na função. Contudo, a relação que o sujeito estabelece com o signo, não irá variar. Frequentemente, atribuímos a um signo um significado. Com as novas tecnologias, um signo além de deter um significado, detém uma função. A função do signo está ligado ao seu significado, podemos considerar que há signos mais funcionais e signos menos funcionais. Quando se pensa em suporte virtual, se pensa no signo que ajudará aquele suporte a operar de forma satisfatória.

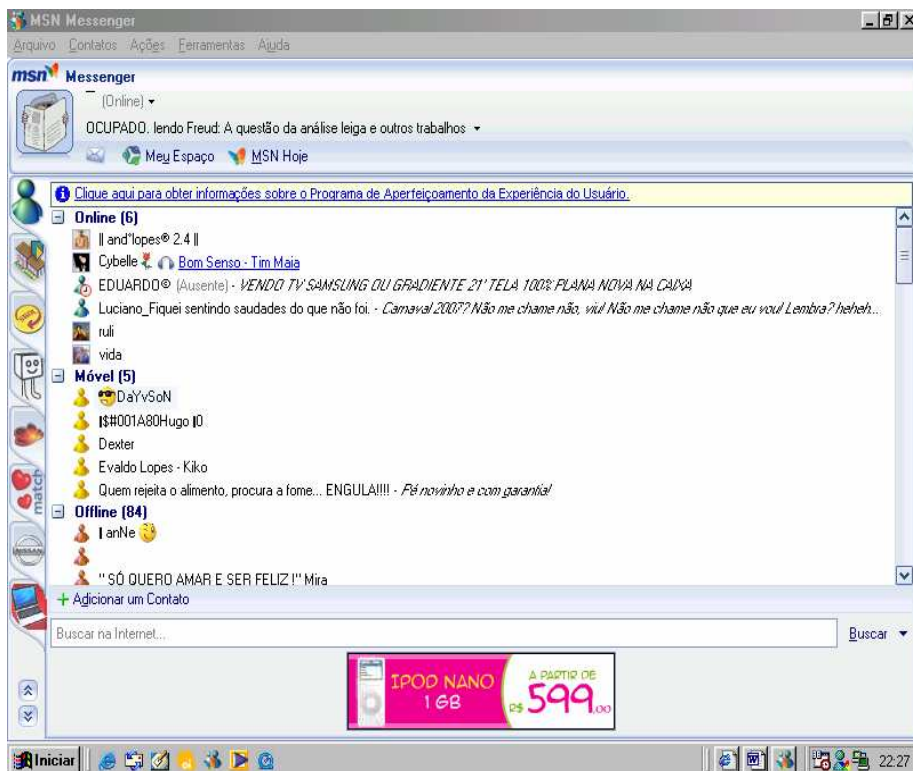
Os signos que comportam um suporte digital, são os responsáveis por ‘dá sentido’ e o ‘fazer crer’ na aparência de ‘está em’ quando em realidade só estamos por percepção. “(...) é evidente que a significação lingüística é tributária do referente e que este, por sua vez, é constituído pela dimensão perceptivo-cognitiva” (BLIKSTEIN, 1985, p. 45). O estudo de um signo em ambientes virtuais irá guiar o estudo da referência. Devemos agora nos perguntar se o signo deve ser estudado só na sua forma significativa direta – os emoticons – ou se devemos estudar o signo no que diz o seu todo – ícones, menus, caracteres, cores, emoticons etc. – o domínio do estudo de um signo em ambiente virtual tem que ser guiado para o todo. Só ao analisar o todo é que poderemos perceber, que, na realidade, as formas (signos) enquanto instrumentos da comunicação existem para contextualizar o todo. Todo ato sígnico é um ato de compreensão e de reconhecimento de uma forma lingüística comum a dois que em dada esfera compartilham saberes que o permitem reconhecer o signo enquanto tal.

O conceito de signo, para nós, engloba também as formas escritas da língua, os sinais gráficos, os caracteres. No software (suporte) têm uma forma convencional, e são utilizados como ‘bússolas’ para os usuários (sujeitos) poderem se guiar por vários níveis de informações. Para evitar o excesso de estresse cognitivo, o produtor do software procura adequar esses signos a uma forma comum compartilhada – metáforas –, com efeito, essas estratégias ajudam a construção do sentido (acarretada pelo signo). Há, portanto, toda uma organização concreta e estrutural, que permite a recepção de um ambiente gerando assim uma recepção sistêmica sobre os enunciados.

O signo no suporte funciona como referente nos mecanismos de produção do significado, um referente não-verbal, que condiciona o evento semântico. A nossa noção de referenciação é fabricada pela prática (interação) que mantemos com o signo no suporte virtual. Estando este, relacionado a coordenadas de ações que são socialmente apreendidos em situação. Temos que levar em conta o papel da cognição-percepção no processo de significação lingüística, o papel do real e do virtual, portanto, se configura em um ponto que, apesar, *de*, está diretamente ligado a tal papel. O virtual só é real para mim, na medida em que interajo com ele. Em suma, assumimos que há uma ligação limítrofe entre signo, contexto, sujeito e sentido. Nossa preocupação é entender como a organização gráfica de um software, cores, menus, ícones, em fim, signos etc colaboram na construção do sentido textual, a interface do software é uma coleção de signos que são interpretadas por usuários. O suporte não determina uma representação semântica, mas colabora nesse ponto, ou seja, o suporte colabora para a interpretação de enunciados, de signos.

No exemplo 1 temos a ‘tela’ (chamamos de tela a representação gráfica do software), nela podemos observar vários ícones que desempenham papel fundamental na construção do sentido e na práxis. Há ícones visíveis no sistema (espécie de suporte fabricado para suportar outros suportes). Nos ícones do software/suporte do gênero chat (messenger), observe os ícones dos ‘contatos’, neles, além do nome da pessoa, há também uma mensagem que aquela pessoa deseja passar, também outros ícones que mostram a música que a pessoa escuta, ou ícones (emoticons) que ao lado do nome, demonstram

como o sujeito se sente naquele momento. Se olharmos mais para baixo, perceberemos outros ícones pertencentes ao sistema operacional, como por exemplo, a carta, com duas setas indicando que ali se trata de um software de e-mail, os dois computadores – indicando uma conexão, o botão iniciar etc. cada ícone desses, além de enviar uma mensagem ao sujeito (dialogismo) possui uma função.



Exemplo 1 – ‘tela do software’

Para compreensão das formas (interface) dos softwares – ver exemplo 1 e 3 –, baseamo-nos nos pressupostos teóricos de De SOUZA (1999) – que baseia-se nos trabalhos de MORAN (1981); NORMAN, D. (1993); JAKOBSON, R. (1970) - entre muitos que nos fornecem dados valiosos para compreender o processamento cognitivo das interações mediadas por computador. A base para os trabalhos de De SOUZA (1999) são a Engenharia Cognitiva e Engenharia Semiótica, essas duas ciências fundam a base de outra ciência denominada Design de Interfaces de Usuário, a qual busca encontrar

modelos cognitivos genéricos que facilitem o uso de uma interface de computador.

Esse modelo é tomado como base em sistemas mentais que implicarão em modelos de uso específico, buscando com isso minimizar o esforço cognitivo do usuário na hora da interação. O exemplo são as salas de chat, construídas com base em um modelo de experiência anterior do usuário (conversa face-a-face, entrar e sair de uma sala, falar para, etc.) a fim de que o mesmo não tenha grandes problemas adaptativos ao meio. Daí a impressão de se estar falando com alguém, quando em realidade está-se comunicando através da escrita. Assim, variáveis psicológicas e físicas interagem num ciclo continuum e formam modelos conceituais que determinam a prática e o uso de um código escrito. A forma (interface) e o conteúdo do software é definido pelo designer com vistas à melhoria da comunicação. Os botões, as palavras, os menus, as cores são em potencial signos e consistem em ser uma expressão que conduza o usuário a ativar interpretantes e que o faça utilizar o sistema computacional de forma intuitiva.

A IHC, aqui definida como elemento extralingüístico, corrobora para uma compreensão dos usos lingüísticos. O uso de metáforas em interfaces de computador - recursos dos modelos cognitivos - pressupõe, por parte de quem a cria, que o usuário aplicará de conhecimento anterior para compreensão de uma situação não-familiar. Deste modo, o mundo virtual é tratado como um apêndice do mundo real.

IHC (Interação Humano Computador)	Engenharia cognitiva e semiótica	Tipos de usuários	Modelos de experiências	Diálogos (CMC)
	Fatores humanos e dialógicos	Tipos de interfaces	Modelos cognitivos genéricos	Múltiplos meios de interação (sons, imagens, vídeos)

Levando em conta a noção de modelos de experiências, podemos realizar uma análise mais clara do processamento do discurso nas interações virtuais. Com base nos modelos de experiências, a análise lingüística passa do nível semântico para o nível *sociocognitivo de interação*. Essa análise pode ser

tediosa e complexa, porém é fundamental para entendermos como se processa a produção e recepção do discurso (texto) em ambientes virtuais.

A natureza e o papel da CMC (comunicação mediada por computador) na vida cotidiana sugerem a existência de um modelo de interação cujo encaixe conceitual passa necessariamente pela Engenharia Cognitiva e Engenharia Semiótica. O sucesso de uma análise discursiva, então, resultará da capacidade de associar e entender esses dois campos dos saberes. Criar esse embreante não é tarefa simples, existe uma lacuna teórica nesse campo.

Entendemos que o software (suporte virtual) é um produto dialógico em que o designer (produtor) envia ao usuário (sujeito) uma mensagem. Essa mensagem se constitui através de pistas ‘contextuais’ – materializadas através de signos verbais e não verbais– ver (exemplo 2) que o permite se guiar pelo ciberespaço, estabelecendo desse modo uma relação dialógica. Dessa forma, essas ‘pistas’ seriam um conjunto de proposições sistematicamente relevantes para o sujeito estabelecer relação com o todo, poder se guiar.



exemplo 2- signos na home page do yahoo

3- Signo no gênero

O signo no gênero funciona como representação de uma realidade ou de um estado dessa realidade, assim, nas palavras de Santo Agostinho (apud BLIKSTEIN (1995)) podemos dizer a respeito do signo que ele: (...) “é, com efeito, uma coisa que além da impressão que produz no sentido, faz vir, por si mesma, uma outra coisa ao pensamento”. O que chamamos de realidade é constituída através da percepção-cognitiva, assim a construção e a reconstrução interna de um gênero passa antes pela percepção. Todas as

manifestações nos enunciados virtuais, está, ou são, manifestações ideológicas constituídas por signos verbais (a palavra) e não verbais. A relação que se estabelece entre um signo verbal (palavra) e um não-verbal (emoticons, ícones, imagens, tabelas, gráficos etc) não é ambígua, mas complementar, fundamenta-se numa relação de complemento e são responsáveis pela contextualização, apreensão da realidade. (ver exemplo 3)

No gênero digital cada signo não-verbal se apóia em um signo verbal (palavra). Interagimos com ele de forma contínua, estabelecemos desse modo uma relação dialógica. Discutindo o dialogismo em IHC – Interação Humano Computador –, PERES e MEIRA (2006) retomam os postulados propostos por BAKHTIN (1997), para os autores, quem enuncia, emprega signos na interação. Tais recursos (*signos*) permitem gerenciar as inevitáveis incertezas e ambigüidades nas ações com vista à produção de sentido. *Grifo nosso*. Assim:

Tais recursos são cognitivos e, talvez principalmente, interacionais; ou seja, a produção de sentidos é essencialmente uma realização colaborativa. Há recursos ou pistas contextuais com as quais os indivíduos produzem inteligibilidade mútua na interação. Logo, momento a momento os participantes trabalham para identificar e remediar os problemas inevitáveis que surgem. PERES e MEIRA (2006)

Os signos que se adentram em um gênero digital (e-mail, bate-papo, blog etc) seriam os responsáveis, em conjunto com o corpo sógnico do software (interface), em dar sentido ao discurso produzido em tais ambientes, funcionando como pistas contextualizadoras. O corpo sógnico do software é o responsável pela dimensão de ‘realidade’ que mantemos com o mundo virtual, tal dimensão não será a realidade tal como vemos, é antes produto da percepção-cognição.

A coerência discursiva é alimentada pela atividade sógnica nos gêneros virtuais. De igual modo, o enunciado e suas marcas estilísticas, produzidos no gênero, é também condicionado pelo signo – de interface. Existe uma linha

limítrofe entre o signo no gênero e o signo no suporte. Essa linha demarcará o estilo nos enunciados ali produzidos. Acreditamos que o suporte em sua totalidade sógnica não determine uma representação semântica, mas que colabore nesse ponto, a interpretação dos enunciados e dos signos no gênero digital estará condicionado pelo suporte. Um enunciado não-verbal constitui uma realidade variável que subsiste em decorrência do meio. O gênero digital não se constitui de um conjunto de signos inertes, mas constitui-se de signos que operam funções em um ambiente, essas funções podem ser de ordem operatória (como o botão ‘sair’ de uma sala de bate-papo) pode ser de ordem contextual, como a totalidade sógnica do suporte, pode ser de ordem discursiva (como os emoticons), em fim, o signo exerce funções variadas em um mesmo ambiente.

A interface (forma visível de um suporte virtual) – ver exemplo 3 – é uma expressão em potencial, e não de fato, constituída através de signos – abstração do que pode vir a ser – que em conjunto formam e dão forma ao gênero. Os signos são dispostos espacial e temporalmente e são também responsáveis pela comunicação usuário-sistema (sujeito/meio). Nesse processo sógnico de comunicação (dialogismo) nasce à coerência.



exemplo 3 – signos no bate-papo

Esta representação semiótica de sentido só pode acontecer na medida em que tal objeto possa ser interpretado pelo interpretante. Cabe, portanto, aos interactantes conhecerem o signo para que a relação de sentido possa ocorrer. As variações dos signos estão ligadas ao meio, softwares, que fundam o uso e podem variar de acordo com o mesmo. A rigidez dos softwares – suportes – e suas características determinam o uso de um signo.

A representação das idéias por meio de sinais que reproduzem objetos concretos seria de outro modo, a representação de um conceito através de símbolos pictográficos ao invés de símbolos fonéticos, tornando-se uma forma de comunicação universal, passível de compreensão por todas as pessoas. Porém, o conhecimento de convenções é necessário para decifrar uma mensagem pictográfica ou até mesmo um sistema escrito, esse sistema de escrita de natureza icônica baseia-se em representações simplificadas de

objetos da realidade. A oposição de símbolos pode garantir a produção de enunciados que serão interpretados em palavras.

Todo enunciado, e aqui temos enunciado como resultado da produção discursiva, levando-se em conta o contexto em que ocorreu, é dotado de sentido. A linguagem oriunda de CMC é por natureza pictográfica, assim a construção de sentido se dá não só na forma escrita da língua, mas também através de ícones, gerando assim ações sógnicas.

A noção de signo como elemento significativo em CMC é, a um só tempo, condição preliminar e conseqüência. Tudo em computação está diretamente ligada à Semiótica. O estudo da língua/linguagem em CMC cada vez mais carece de um diálogo interdisciplinar, no qual os métodos e análises lingüísticas que conhecemos se mesclam com os métodos da ciência computacional, da engenharia de softwares, da semiótica.

O problema da escrita em sala de bate-papo em tempo real, da escrita eletrônica, passa necessariamente pelo problema da IHC, conseqüentemente da metáfora de interface. Se levarmos em conta esse dado, poderemos inferir que um texto criado em tal ambiente é processado e percebido cognitivamente pelo indivíduo, como se estivesse em outro ambiente. Essa compreensão e esse processamento são feitos de forma intencional por parte do designer que induz o usuário criar uma representação cognitiva de um objeto percebido - Modelos Mentais - . Essa estratégia interacional, em princípio, gera uma expectativa partilhada a respeito da forma. Contudo, o reconhecimento de um objeto como similar, depende de interpretações semânticas, por conseguinte cognitivas, gerando assim significado conceitual sobre o mesmo. Ao atentarmos para análise da natureza comunicativa, dos aspectos cognitivos, interacionais e semióticos envolvidos na IHC, poderemos rever, reformular algumas hipóteses conceituais sobre gêneros virtuais, sobre CMC, sobre oralidade nessas interações.

Consideramos que a linguagem é uma atividade interativa, posição também adotada por Koche, Van Dijk, Marcuschi, Ubano entre muitos. Essa posição leva-nos a inferir que o sentido não é um produto imediato, mas um

processo de construção gradual realizado por indivíduos em embate comunicativo. Postulamos que o corpo sógnico do suporte e do gênero são os responsáveis por dar sentido ao discurso - contextualizar. A organização gráfica da interface levará o interactante a mobilizar diversas competências – enciclopédica, genérica etc, - com vista à construção do sentido. O sentido não é construído só com base nos enunciados, mas pela combinação sógnica do suporte.

Esses padrões sógnicos constituem em última análise, a ‘realidade’ perceptual guiada pela práxis. O sujeito para se guiar por esses ambientes de interação virtual (gêneros), desenvolve e estabelece mecanismos de identificação/diferenciação que o permite mover-se pelo universo virtual. Apreendendo as cores, formas, funções, mensagens, em fim, signos. São justamente esses estereotipo semânticos que criam no sujeito padrões perceptivos.

É de especial importância para nós, o estudo dos signos no suporte e no gênero digital, por entendermos que dele provirá todo progresso em torno das noções de referencia, contextualização, estilo etc. A unicidade, o formato, a constituição – também a constituição dos enunciados – o gênero e o tipo de gênero, o contato imediato, as mediações feitas mutuamente, os complementos, a mudança de relação e a relação que se estabelece entre sistemas (lingüísticos ou não) são dependentes e complementa-se numa relação dialética com o signo. A relação do signo com o gênero poderia ser resumida a uma relação funcional-contextual. A fórmula para essa relação precede o campo do lingüístico, se ampara no campo de significação e apreensão da realidade. A mudança de um signo no suporte mudará a relação entre sujeito e sistema, entre sujeito e gênero entre sujeitos e sujeitos.

Creditamos aos signos – no suporte e no gênero – a significação lingüística. Atribuímos a significação aos referentes (não verbais), essa referencia não nasce no objeto em si, mas nasce antes na dimensão perceptivo-cognitiva. BLIKSTEIN (1995), no ensaio intitulado ‘Kaspar Hauser ou A fabricação da realidade’ salienta a necessidade de incluir a percepção/cognição no aparelho teórico da semântica. Para o autor, o universo e o próprio

pensamento já começam a se organizar na percepção, antes da própria linguagem, e prossegue:

“é evidente que a significação lingüística é tributária do referente e que este, é construído pela dimensão perceptivo-cognitiva (...) o referente tem vinculação direta com a significação lingüística (na medida em que não é, mas representa a realidade extralingüística)”.

A apreensão da realidade – intuímos –, é consequência dos signos, são eles que em conjunto nos dão a percepção de estarmos em um ambiente delimitado (análogo a um espaço físico qualquer). Essa manipulação de símbolos é meio e não fim. A preocupação com o signo no software, mas especificamente na interface do software, é, portanto, uma preocupação legítima de base dialógica que se finda numa mensagem que o designer (produtor) envia a um usuário (sujeito) para que este interprete. Essa mensagem é por vezes complexa, ocorre de forma interativa e é ao mesmo tempo uni e bi lateral. Daí dizermos que o que ocorre é dialogismo. Ao estudar a relação – designer/usuário(sujeito) – conseguiremos encontrar uma noção de sujeito que satisfaça todas as exigências de uma inter-ação por meio de um computador. Os signos no suporte e no gênero virtual são igualmente expressão e conteúdo.

Assim, chegamos em ponto que é preciso também levar em conta o papel do signo na produção de um suporte bem como de um gênero, são eles os responsáveis pela forma, operacionalidade, função, apreensão da realidade, e também, por grande parte da estilística de um gênero. Longe de ser conclusivas, as reflexões aqui discutidas nos trazem a certeza de que será impossível tentar conceituar gênero virtual sem antes fazer um *a parte* e considerarmos outros fatores (signos, suporte, função etc) em tal conceito.

Apesar de toda discussão sobre signos no suporte e nos gêneros constituírem um arcabouço para futuras pesquisas, um conjunto de suposições podem ser extraídas, essas suposições implicam que em termos de interação, a

relação que o sujeito estabelece com o signo deve ser também analisada em um nível maior, mais global. Isto significa que o tipo de contato que se estabelece e a relação que se dá em ambientes virtuais são subordinadas a leis sógnicas (o discurso e sua constituição, o enunciado e suas formas de apresentação – estilo).

Uma das funções mais importantes do signo, em especial no suporte, é a de permitir que o sujeito estabeleça uma macrocompreensão – dada através de metáforas computacionais, p.ex: botões, pastas, arquivos, salvar etc. Ao estabelecer essa macrocompreensão, o usuário (sujeito) estabelece antes associações com outra natureza – do contrário seria quase impossível se guiar por ambiente virtual. Essas informações perceptuais são em parte condicionadas pelo designer – toda interface é um conjunto de signos – e não passam de uma mensagem enviada por ele ao usuário. Ao utilizar um símbolo (signo) em um ambiente virtual estamos a princípio, interagindo e modificando um objeto suscetível de ser reconstruído. O sujeito, em função de fatores interacionais, pode também, alterar, introduzir, modificar, transformar, construir, símbolos. Desse modo, o discurso vai ganhando propriedades sógnicas. Nesta atividade, portanto, pode-se dizer que a interpretação constitui um fator dialógico.

A escolha do signo – no gênero – se dá por dedução. Verifica-se que tais signos (emoticons) são pistas não verbais que o sujeito utiliza para que outro sujeito possa manter um certo envolvimento conversacional, esses recursos são ‘pistas de contextualização’ para captação do sentido. Essas pistas são relevantes em primeiro momento para construção do sentido pretendido pelos interactantes, também ao contexto.

Nosso objetivo foi o de apresentar algumas indagações que, ao nosso ver, são pertinentes aos estudos dos gêneros. Apresentamos um esboço de problemas que poderiam ser resolvidos, desde que, é claro, se assuma que o suporte de uma escrita digital seja o software. Existe por certo hipóteses e quadros teóricos distintos do que aqui abordamos, por exemplo – tela/suporte, gênero virtual como gênero híbrido –. Esses quadros teóricos não resistiriam a uma indagação superficial, por exemplo, não responderiam a uma pergunta

simples como esta: se todo gênero tem um suporte e se a tela é o suporte de uma escrita digital, como explicar que um único suporte, suporte tantos gêneros com características estilísticas, temáticas e composicional tão disforme? Não responderiam.

Acreditamos que o software seja o suporte da escrita, essa posição não nos torna tecnicista. A nosso ver, reconhecer que o software seja o suporte de uma escrita possibilita compreender que a definição do que seria gênero está diretamente relacionada ao objeto que o suporta. Adotar essa posição nos obriga a ir além, ir busca a constituição desses softwares, verificar como a constituição sígnica o faz ser percebido. As noções levantadas até agora irão posicionar-nos a um caminho que nos permitirá estabelecer uma abordagem metodológica-conceitual com mais autoridade. Para que isso seja possível, frisamos, é necessário intensificar o diálogo com outras ciências, como a ciência da computação, a semiótica, a psicologia.

REFERÊNCIAS.

- BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- _____. Marxismo e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Hucitec, 2002
- BLIKSTEIN, Isidoro. Kaspar Hauser, ou a fabricação da realidade. 4a ed. São Paulo: Ed. Cultrix, 1995
- DE SOUZA, C. S. Interação Humano-Computador: perspectivas cognitivas e semióticas. In: *Anais das Jornadas de Atualização em Informática*. Rio de Janeiro: Edições EntreLugar, 1999
- MAINGUENEAUD, D. (2005). Análise de textos de comunicação. São Paulo: Cortez.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. A questão dos suportes dos gêneros textuais. UFPE/CNPq, 2003
- _____. Da fala para escrita: Atividades de retextualização 6. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2005
- PEIRCE, Charles Sanders, Semiótica, 3a ed. S. Paulo: Editora Perspectiva, 1999
- PERES, Flávia e Meira, Luciano. O diálogo como metáfora dos processos de desenvolvimento de software. In.: *Anais do VII Simpósio sobre fatores humanos em sistemas computacionais* 2006: Natal, RN
- KOCH, I.G.V. Desvendando os segredos do texto. 5a ed. São Paulo: Cortez, 2006.

SAUSURRE, FERDINAD D. Curso de Lingüística Geral, Cultrix, 20a Edição, Janeiro de 1997

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.

VAN DIJK, Teun A. *Cognição, discurso e interação*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 1999.