

A produção online do gênero Messenger: interações verbais e não-verbais na perspectiva bakhtiniana

*Production of genre online Messenger: verbal e non-verbal interactions
by bakhtinian perspective*

Priscilla Chantal Duarte Silva^{*}
Gustavo Miranda Guimarães^{**}

Resumo: Com o surgimento a internet novas formas de interação social foram diversificando as práticas discursivas, possibilitando o aparecimento de novos gêneros textuais. Os gêneros textuais consistem em complexas relações entre o meio de comunicação e a linguagem. Partindo dessa concepção e dos princípios *Bakhtiniano* de que os gêneros surgem a partir das relações sociais e regulam as interações e discursos, o objetivo desse estudo é analisar, por um viés bibliográfico, de que modo as práticas discursivas contribuem para o surgimento de gêneros textuais além de discutir e propor um modelo de concepção de gêneros digitais que englobe o MSN Messenger como um gênero textual considerando a noção de transmutação de gêneros. Dessa investigação, observamos que o MSN contempla uma nova forma de interação que comporta outros gêneros adaptados que ajudaram a compor o Messenger.

Palavras-chave: MSN. Hipertexto. Interação on-line. Comunidade discursiva. Comunidade virtual.

^{*} Universidade Federal de Itajubá - Unifei, priscillachantal@unifei.edu.br

^{**} Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas, gustavoguimaraes@pucminas.br

Abstract: *With the emergence of the internet new forms of social interaction were diversifying discursive practices, enabling the emergence of new textual genres. The textual genres consist of complex relationships between the means of communication and language. Based on this concept and the principles that Bakhtin genres emerge from social relations and regulate interactions and discourse, the aim of this study is to analyze, by a literature bias, how the discursive practices contribute to the emergence of text genres beyond to discuss and propose a model for designing digital genres encompassing MSN Messenger as a genre considering the concept of transmutation of genres. This investigation, we found that MSN offers a new way of interaction that involves other suitable genres that helped compose the Messenger.*

Keywords: *MSN. Hipertext. Online interaction. Discursive community. Virtual community.*

1. Introdução

A comunicação eletrônica tem se tornando cada vez mais presente na vida das pessoas, “impondo” transformações no universo cotidiano, nas mais variadas formas de interação. Com a ascensão tecnológica, o homem aprendeu novas formas de organização da vida em uma sociedade digital além de novas formas de interação, novos papéis discursivos e também novas práticas de leitura e de escrita. Dessa forma, com o advento da internet juntamente com outros avanços tecnológicos foi possível apreender e compartilhar o aperfeiçoamento das formas de comunicação existentes e das novas formas de comunicação criadas pelos usuários. Como exemplo, podemos citar as de interação *online* ou *Chat* e o *MSN Messenger*.

Para Bakhtin (2003), as esferas de comunicação são formadas por repertórios de gêneros que se dividem em primários e secundários. Nessa perspectiva, o que justifica pertencer ao gênero primário ou secundário não é a modalidade da língua, mas a esfera a que se vincula o gênero. À medida que essas esferas se complexificam, os gêneros tendem a uma reformulação, cujo objetivo é sustentar as novas necessidades ali instituídas passando, assim, por um processo de transmutação. Sendo assim, as marcas de transmutação no

gênero MSN serão descritas e observadas pela sobreposição da imagem do som e da escrita que se fundem para constituir o texto conversacional. Serão tratados ainda os textos utilizados na conversação eletrônica, como forte característica de hipertextualidade, dotados de elementos verbais e imagéticos que se atualizam no espaço virtual além da análise das práticas discursivas do MSN. A natureza dessas práticas se constituem o foco de discussão desse estudo, bem como a possibilidade de se caracterizar o MSN como um gênero textual no contexto da tecnologia digital.

2. Concepção de gênero discursivo em Bakhtin

Antes de passarmos para uma análise mais aprofundada sobre o MSN, é relevante abordarmos algumas noções teóricas a ele relacionadas. A primeira delas consiste no gênero, o qual será abordado dentro do viés bakhtiniano. Para Bakhtin (2003), o gênero discursivo é composto por tipos relativamente estáveis de enunciados elaborados a partir de campos de utilização da língua. Poderia, também, ser considerado um universal concreto que surge de relações sociais e que regula interações e discursos. É importante observar a profunda ligação das noções de gênero e de enunciado. Assim, este consiste na real unidade de comunicação discursiva, sendo produzido por sujeitos que se encontram em interação. Na perspectiva de Bakhtin (2003), o enunciado deve ser estudado como unidade da comunicação discursiva, diferentemente do estudo das palavras e orações isoladas, tomadas como elementos do sistema de uma língua.

O gênero, por sua vez, estaria inserido em esferas de comunicação e refletiria condições e finalidades de cada uma delas. Estando o gênero discursivo relacionado a campos de utilização da língua e, portanto, a situações sociais de produção, podemos afirmar que ele se encontra permeado por ideologias, representações provenientes do grupo no qual se insere, bem como apreciações valorativas realizadas pelos interlocutores, o que se relaciona com as escolhas do tema e com a significação dos enunciados que se produzem. Entram, ainda, na formação de um enunciado e, assim, na composição do gênero, de maneira essencial e indissociável, dimensões como: tema, forma

composicional e estilo, tal como prevê Bakhtin (2003). A primeira dessas noções diz respeito aos conteúdos ideológicos que podem ser ditos ou veiculados por intermédio de um gênero. A segunda dimensão se refere aos elementos estruturais comunicativos e semióticos que são movimentados na construção de um discurso. Por fim, o estilo encontra-se relacionado à forma composicional e diz respeito aos traços da posição enunciativa do locutor, marcados pelos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais movimentados pelo locutor.

Vale ressaltar que esses elementos não se encontram soberanos ou livres de qualquer determinação. A rigor, são determinados pelas esferas de comunicação nas quais se inserem e pela situação social mais imediata na qual se desenvolvem. Do primeiro aspecto, quanto às esferas de comunicação, podemos dizer que consistem em formas de organização e de distribuição de lugares sociais em relação às instituições e às situações de produção. Dividem-se em esfera do cotidiano, no âmbito da qual se desenvolve a ideologia do cotidiano e em esfera dos sistemas ideológicos constituídos.

No que se refere à situação social mais imediata, a instância que se desenvolve no interior de uma esfera comunicativa conta com a participação indispensável dos parceiros da comunicação, os interlocutores que atuam na enunciação de maneira valorativa em relação ao tema desenvolvido, aos outros interlocutores e sobre aos enunciados produzidos. É todo esse complexo, então, o responsável pela determinação dos elementos indispensáveis do gênero do discurso. Portanto, para se falar em gênero de discurso devemos levar em consideração os enunciados, os quais devem considerar a atividade comunicativa em que os sujeitos, inseridos em esferas de comunicação, enunciam, colocam em atuação temas, formas composicionais e estilos.

3. Gêneros digitais e hipertextualidade: um processo cognitivo

Por se tratar de um elemento tipicamente utilizado no MSN, faz-se necessário abordar a noção de hipertexto. Essa noção, inicialmente, era de uso restrito à escrita/leitura informatizada e foi elaborada de forma a buscar uma

aproximação com o processamento das informações pela mente humana. Em linhas gerais, produzir um hipertexto consiste em utilizar *links* em um documento. Um *link*¹ consiste em conexões realizadas entre diversos setores de um hipertexto. Nesse sentido, o autor pode utilizar trechos do hipertexto, por exemplo, um parágrafo de uma notícia veiculada em uma página eletrônica de jornal, uma determinada palavra, figuras, imagens ou sons como *link* a ser acessado pelo leitor.

Visto sob o ângulo da produção de textos, é necessário que o autor de um hipertexto recorra a outros hipertextos para produzir o seu. Nesse sentido, o estabelecimento de *links* com outros hipertextos deve observar o fato de que a fonte indicada deve contribuir para a construção do sentido pelo leitor. Assim, não seria conveniente a inserção de *links* de forma arbitrária.

É relevante apontarmos para a possibilidade de criação de hipertextos abertos, nos quais os participantes de determinada situação possam inserir *links* que entendam ser convenientes para a construção do texto. O hipertexto seria, então, texto no qual se desenvolve um processo de escrita/leitura não linear, não sequencial que permite ao leitor o acesso de maneira ágil a diversos tipos de informações e textos. O MSN permite esse procedimento, pois, a construção da conversação poderia ser considerada como a composição de um hipertexto aberto. Nesse processo, a interatividade é noção de grande importância, uma vez que o leitor, quando realiza seu percurso de leitura, pode se tornar co-autor do texto lido.

Após esses comentários, podemos analisar algumas características determinantes da natureza do hipertexto: trata-se de um texto não linear, em que existe o desenvolvimento de flexibilidade, realizado por intermédio de ligações permitidas ou sugeridas; é volátil, pelo fato de que as escolhas realizadas pelos leitores são sempre passageiras; é topográfico, pois não há limites rigidamente definidos para a escritura ou leitura a se desenvolver; os caminhos que podem ser trilhados a partir de um *link* são inúmeros; é fragmentado por carecer de um centro regulador imanente e, assim, por possibilitar retornos ou fugas, permite também acessibilidade limitada a todos

¹ O termo "link" é tomado aqui como a conexão entre dois ou mais eventos, em que haja troca de informações. Cada link corresponde, metaforicamente, a um anel ou elo de uma corrente.

os tipos disponíveis de fontes, entre elas, dicionários, enciclopédias e museus; é multisemiótico por possibilitar a interconexão simultânea da linguagem verbal com a não-verbal; é interativo pelo fato de permitir profundo relacionamento entre leitor e produtor em tempo real, chegando a simular a interação face a face. Portanto, pelo fato de acessar diversos tipos de fontes e textos, o hipertexto é de natureza intertextual.

Podemos dizer, também, que o hipertexto utiliza o recurso da obtenção de informações, quando marca os itens utilizados como *links*. Tal marcação, para ser bem realizada do ponto de vista da coerência, deve observar princípios semânticos, culturais, sociais, históricos, pragmáticos, temáticos, científicos.

Por fim, em um hipertexto, pode-se dizer que a leitura se torna escrita, uma vez que o leitor, durante o processo de leitura, pode acessar os *links* deixados pelo autor e, assim, construir seu próprio texto. Dessa forma, o autor não mais controla o fluxo de informação a ser seguido pelo leitor, pelo fato de este determinar a ordem de leitura e o conteúdo a ser lido, a partir dos *links* disponibilizados, apesar de não escrever, efetivamente, o texto.

4. Msn messenger: gênero ou transmutação?

Com o advento da internet, os gêneros emergentes da nova tecnologia tiveram de se adaptar não somente às práticas de linguagem instantâneas e inovadoras, como também ao novo suporte proveniente da era digital. Nessa perspectiva, como confirma Marcuschi (2004), tais gêneros da nova tecnologia são relativamente variados, embora a maioria deles seja similar em outros ambientes, tanto na oralidade, quanto na escrita. Em outras palavras, o suporte eletrônico trouxe consigo regras e paradigmas de consolidação dos gêneros digitais, ainda submetidos a certa incorporação ou transmutação de gêneros anteriores ao universo digital, tal como a carta, telegrama, fax ou as chamadas telefônicas.

Diante desse quadro de variação, a internet possibilitou formas de comportamento comunicativo diferenciado, agregando à antiga prática dos

gêneros uma nova roupagem de tecnologia e rapidez, em um suporte digital capaz de reunir num único meio várias formas de expressão de som e imagem. Dessa forma, surgiu a *Comunicação mediada por Computador* (CMC) ou comunicação eletrônica que, por sua vez, proporcionou o desenvolvimento de uma espécie de “discurso eletrônico” (Marcuschi, 2004). A partir daí, novos gêneros foram surgindo, revelando formas sociais e expressões típicas da vida cultural. É nesse sentido, pois, que Miller (1994) apud Marcuschi (2004), apresentou a noção de gênero, numa categoria taxionômica para a identificação de realidades estanques, ou seja, nada mais são que paradigmas formais de contextualização de determinadas práticas de linguagem. Erickson (2000), por seu turno pensa o gênero na sua relação com a comunidade social, história, cultura e propósitos comunicativos. Nesse sentido, o gênero é considerado como algo situado, isto é, orientado por uma exterioridade sócio-cultural.

Ademais, podemos imaginá-lo como o “lugar” ou “espaço” de constituição dos processos enunciativos das atividades languageiras, em que as práticas discursivas são dispostas em certos ambientes discursivos, seguindo modelos formais de situações comunicativas. Sob esse aspecto, Silva (2002) aponta para uma concepção de gêneros textuais produzidos na sociedade com uma função social. Daí podemos associar os gêneros à uma natureza sociocomunicativa, em que as pessoas agem, interagem e assumem papéis comunicativos. Nesse contexto, “[...] Os gêneros textuais são artefatos linguisticamente realizados, de natureza sociocomunicativa, que respondem a uma função social”. (SILVA, 2002 p.29)

Marcuschi (2004) ainda questiona que se tomarmos o gênero tal como aponta Bakhtin (2003), situado histórica e socialmente, e, com propósitos específicos, segundo as palavras de Swales (1990) e ação social para Miller (1984), como não pode haver uma interferência na natureza do gênero? Partindo desse questionamento, investigamos o surgimento e ascensão do MSN Messenger, ou apenas MSN, como um gênero digital com características semiológicas e diferenciadas em relação às outras variações da CMC, entre elas a interação *on-line* e bate-papo *on-line*.

Derivado dos seus “irmãos” ICQ e IRQ, o *MSN Messenger* ou *Microsoft Service Network* é um programa de mensagens instantâneas criado pela *Microsoft Corporation*. O programa permite que um usuário da internet se comunique com outro, desde que ambos acessem o mesmo programa em tempo real. Por meio desse programa, é possível a criação de uma lista de amigos virtuais e o acompanhamento dos momentos em que eles entram e saem da rede, isto é, o usuário é informado quando algum de seus amigos, cadastrado em sua lista de contatos, está *online* e acessou o MSN. A partir daí, eles podem manter conversações através de mensagens de texto, as quais são recebidas pelo destinatário em poucos segundos. Normalmente, esses programas incorporam diversos recursos, como envio de figuras ou imagens animadas, conversação em áudio, a partir da utilização de caixas de som e microfone do sistema, além da possibilidade de se anexar uma câmera (webcam) que possibilita a visualização em tempo real do interlocutor.

Um dos pioneiros neste tipo de aplicação foi o ICQ, que ganhou inúmeros adeptos e abriu espaço para outras companhias de *software* investirem em novos projetos de aprimoramento dos programas de conversações simultâneas. Também conhecido como mensageiro eletrônico e pela expressão *I seek you*, o ICQ trouxe não só a possibilidade de comunicação entre usuários conhecidos ou amigos em todo mundo, como também de ser um ponto de encontro de internautas que buscam conhecer pessoas. Daí, a expressão mencionada “*eu procuro você*”, que denominou o gênero ICQ.

Diferentemente do *Chat*, como salas de bate-papos, o ICQ e o MSN permitem a interação *on-line* de maneira reservada, o que traz determinado conforto e privacidade a seus usuários. Em contraposição, as salas de bate-papos ainda muito usadas nos provedores e *sites* específicos são espaços discursivos similares ao MSN. O facebook, por exemplo, trouxe consigo uma adaptação entre o orkut e as ferramentas de interação do MSN. O antigo ICQ é o “irmão” mais próximo do MSN, considerando o seu grau de privacidade e seleção de grupos específicos sem interferência de turnos de outras pessoas, embora as salas de bate-papos também tenham adotado a chamada conversa

reservada, em que os usuários podem conversar sem serem visualizados por terceiros.

Como grande inovação, as formas de conversação *online* buscaram desenvolver condições de interação com características muito próximas da comunicação telefônica. Nesse sentido, embora alguns *softwares* tenham facilitado a comunicação espontânea à distância, assim como a ligação telefônica, não podemos compará-los a conversação face a face ou mesmo a ligação telefônica, uma vez que a cada gênero comunicacional compete a sua organização, suas particularidades de linguagem, suporte e condições de interação. Como a interação conversacional se dá no suporte digital, podemos inferir que a disposição dos interlocutores não é a mesma, quando comparada a uma conversa face a face. Isso pode ser percebido quando se verifica que as pessoas determinam tempos e meios de interação diferentes em relação ao que acontece em uma conversa pessoal face a face, pois, através da mediação digital (*internet - software - usuários*), a conversação tende a ser mais lenta e, muitas vezes, sem a recepção direta das expressões e gestos do interlocutor, como é o caso do ICQ, por exemplo, que conta apenas com a presença dos *emoticons* para a inserção ao aparato semiótico nas interações.

O grande diferencial do MSN é a forma interativa de agregar a linguagem semiótica dos *emoticons* à prática linguística, englobando expressões pelas quais o interlocutor tem condições de perceber, seja pela escrita ou pela imagem, seja pela junção de ambas, a intencionalidade do discurso. Além, é claro, de possibilitar a troca de recados ou mensagens com o interlocutor, através da mediação do correio eletrônico do *hotmail*.

No entanto, o mais importante a ser verificado aqui são os aspectos da relação face a face que se transferem para o novo gênero e o que caracteriza o MSN como um novo gênero. Por outras palavras, podemos nos perguntar como os *Chats* englobariam a grande gama do gênero conversa *online*, dispostos em variações.

Seguindo os postulados de Marcuschi (2004), é a partir do enquadre comunicativo que se forma a noção do gênero. Para o autor, não é a simples situação do gênero frente a uma dada exterioridade que acarreta a sua

construção, mas sim o enquadramento cognitivo na constituição de um gênero. Sendo assim, não é simplesmente a utilização da internet, como suporte digital, que faz da escrita ou da conversa informal um novo gênero, mas a forma de relação síncrona com que os interlocutores operam e a co-presença virtual. Na verdade, como afirma Marcuschi (2004), as novas tecnologias apenas mudam as nossas relações com os objetos, de maneira a nos fazer adaptar as novas formas de interação ao espaço de interlocução digital. Notamos, nesse sentido, que o MSN mudou as formas de interação das conversas *on-line*, comparado a outras “variações” do *Chat*, pois coube ao internauta a adaptação a uma nova forma de linguagem semiolinguística, antes não empregada, além de empregar de forma mais explícita a hipertextualidade.

Obviamente, também a escrita passou por modificações em decorrência, por exemplo, do fator tempo, uma vez que a prática das conversas *online* tende a ser veloz e exige dos interlocutores um dado domínio de operação. Desse modo, podemos dizer que as interações digitais sofreram variações condicionadas ao tempo e acarretou modificações nas maneiras de dizer, sobretudo do ponto de vista da escrita, seja no uso de abreviações ou no emprego de *emoticons* (ícones indicadores de emoções), que passaram a representar as expressões faciais dos mais diferentes tipos, além de tentarem demonstrar gestos convencionais utilizados na interação face a face, trazendo, tal como analisado por Crystal (2001), descontração e informalidade (monitoração fraca da linguagem). A autora acredita que isso se deve a uma espécie de volatilidade do meio e à rapidez da interação. Sob esse aspecto, podemos observar que essa informalidade é ainda mais acentuada quando na presença de interlocutores de íntima relação.

Logo, quando analisamos o funcionamento do gênero MSN, notamos que a informalidade é o componente-chave do processo interativo ali desenvolvido. Afinal, cada usuário do programa necessita cadastrar os interlocutores, convidando-os a fazerem parte do grupo de amigos, como também, por outro lado, a aceitar o convite de outros e vice-versa. Portanto, no que concerne ao tipo de interação do MSN, a descontração tende a ser a maior caracterização desse gênero, assim como de outros gêneros de interação virtual. Porém, como bem lembra Marcuschi (2004), os gêneros de

conversação virtual podem se distinguir tanto pela forma, quanto pelo programa usado. Segundo o autor, cada sistema tem uma maneira de representar os seus ambientes, o que diverge na relação de interação. Haja vista a variedade de recursos que acabam envolvendo outros gêneros dentro de um mesmo programa.

Analisando o MSN, podemos observar a interface de vários gêneros que passam a se operacionalizar de acordo com os aspectos sócio comunicativos do gênero “principal”. Isso só é possível tendo em vista a série de recursos tecnológicos que foram sendo incorporados ao suporte do gênero – o *software*. A partir daí, novas formas de interação foram sendo criadas, possibilitando até mesmo o surgimento de novos gêneros. Dessa forma, o MSN pode ser reconhecido como um gênero, segundo suas atividades desenvolvidas e, ao mesmo tempo, uma transmutação de vários outros que se incorporaram à funcionalidade do MSN.

Quanto aos gêneros envolvidos nessas atividades, podemos traçar um paralelo entre os gêneros emergentes que compõem a funcionalidade e sistematização do MSN e gêneros já existentes provindos de um caráter transmutacional. Nessa perspectiva, a organização dos recursos tecnológicos é, de certa forma, agregada ao gênero “principal”.

A critério de análise, os gêneros “secundários” foram sendo desmembrados de seu “principal” ou “primário”, que corresponde ao bate-papo convencional em transmutações do tipo: caráter de vídeo conferência (pela adaptação de uma *webcam*), pela qual os interlocutores são capazes de visualizar em tempo real um ao outro à margem direita do programa MSN; espécies de propagandas de empresas credenciadas ao sistema *Hotmail* que oferecem *links* de acesso disponíveis a áreas dos *sites* dessas empresas, bem como a oferta de produtos e serviços; sala de bate-papo reservada, assemelhando-se também à ideia de conferência de áudio e vídeo, reunião e discussão de grupos; e-mail, quando considerada a transmissão de arquivos entre interlocutores, como também envio de mensagens para o correio eletrônico; chamada telefônica, no que concerne ao bate-papo *on-line*, contando também com a possibilidade de enviar mensagens a um dispositivo

móvel, semelhante ao envio de mensagens pelo celular. Além disso, o software ainda possibilita a anexação da foto dos interlocutores no canto da janela de conversação – uma grande novidade para o antigo ICQ.

Com isso, por meio dessa transmutação de gêneros, as modalidades de linguagem também sofreram variações quanto à produção do texto escrito. Em linhas gerais, o MSN- Messenger, assim como os demais tipos de *Chat*, incorporou alguns princípios da oralidade na escrita. Na próxima seção, veremos como estas modalidades se conjugam nos textos escritos nesse novo gênero.

5. Conversa na web: novas formas de interação

O acesso à *web* ou *World wide web* – *www* se expandiu no mundo inteiro, recebendo o nome de internet. Uma de suas características é a utilização de hipertextos. Na internet, é possível interagir numa conversação através de algumas ferramentas, como o IRC, o ICQ, o *Chat* e o MSN. Estas formas de conversação *online* se desenvolvem e se aperfeiçoam a cada dia, contam com os recursos hipertextuais de som, imagem e escrita, fazendo parte da vida de milhares de pessoas no mundo inteiro.

O pioneiro nesse tipo de aplicação foi o ICQ, em 1997, que revolucionou o conceito de mensagens instantâneas online. Mais tarde, o MSN conquistou também muitos adeptos. O sucesso do *MSN Messenger* pode ser explicado pelo sistema de integração de e-mail com a *Hotmail*, devido à grande aceitação do público. O *MSN Messenger* permite que um usuário se comunique em tempo real com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos virtuais e acompanhar quando eles entram e saem da rede.

Muitas marcas da transmutação textual, através da sobreposição de som, imagem e escrita, podem ser observadas nas mensagens trocadas pelos usuários. As três linguagens: sonora, imagética e linguística coexistem e se complementam na tela do computador, suporte do hipertexto. “O hipertexto pulveriza os modos de enunciação e esvazia não só a idéia de predomínio do

modo verbal, mas lança [...] vários outros modos que devam ser processados todos ao mesmo tempo agora”. (XAVIER, 2003 p. 100). O recurso sonoro utilizado nas conversações assume também, além da materialidade acústica, uma visual percebida através de símbolos ou marcas na tela do computador, que podem ser acionados no momento da leitura.

Outra forte marca de transmutação textual pode ser verificada na utilização de imagens associadas ao texto escrito e contribuindo com a produção de sentidos. É possível detectar, nessa intersemiose imagem/texto, alguns elementos da transmutação de expressões faciais e até mesmo estados de espíritos específicos da conversação face a face. O usuário utiliza a intersemiose, ou seja, a sobreposição de imagem, de som e escrita, a fim de simular atitudes semelhantes a conversações face a face. Na perspectiva de Xavier (2003), o diálogo cotidiano foi transposto, absorvido e reinterpretado no domínio da *web*.

Na visão de Araújo (2003), o MSN e outros eventos sóciointeracionais dificultam uma caracterização no que diz respeito a gêneros, pois apresentam um caráter híbrido trazendo, assim, outra formatação para o texto escrito.

O *Chat*, de maneira geral, permite e “autoriza” a mescla entre escrita e oralidade, uma vez que escrever online já é algo que pela própria velocidade, propicia inovações. O que se verifica, então, é uma forma de incorporar aspectos da oralidade na escrita.

6. As modalidades oral e escrita: como se conjugam na produção de texto escrito

Uma reflexão sobre os gêneros digitais envolve algumas questões sobre a produção e a recepção do texto digital. Sobre isso, três questionamentos podem ser levantados: i) como se apresentam a escrita e a leitura no contexto do MSN? ii) Como são caracterizados os enunciados pertencentes ao gênero MSN que estão efetivados dentro de uma esfera social da comunicação humana, a esfera digital? lii) Qual a função social a que o MSN estaria atendendo?

Ao tomarmos como exemplo nossa produção textual nesta esfera social (MSN), constatamos alguns elementos linguístico-discursivos protocolares, ou seja, estão presentes na maioria das nossas interações discursivas no gênero MSN. Temos a recorrência de períodos curtos e simples, um alto tom de informalidade, a predominância do diálogo, marcadores conversacionais (*né?*, *entendeu?*, *sabia?* etc). Estas últimas parecem estratégias com função de aumentar a proximidade entre os interlocutores, assim como ocorre em interações cotidianas face a face, pois conforme Bernardes e Vieira (2001), quando os interlocutores mesclam, elementos da oralidade e da escrita no texto digital ocorre uma vinculação estreita com a realidade social imediata destes interactantes, ou seja, existem elementos linguísticos nas mensagens que correspondem à oralidade dos interlocutores. Devido à dimensão temporal deste tipo de interlocução caracterizada pela sincronicidade em tempo real, aproximando-se muito de conversas telefônicas, as especificidades do meio digital MSN põem os interlocutores em contato com as suas escritas. Assim, o texto digital seria “o texto falado por escrito” (Hilgert, 2000, p.17), de onde emergem, numa dimensão *bakhtiniana* do discurso, enunciados com forte função ideológica, refletindo como produto da interação de dois indivíduos socialmente organizados (Bakhtin, 2003).

Quando este filósofo descreve a questão ideológica dos discursos, está se referindo à natureza sócio-histórica, presente nos enunciados e nas enunciações, sendo que o processo da enunciação acarreta a ideologização do signo linguístico.

A palavra não é somente o signo mais puro, mais indicativo; é também um signo neutro. Cada um dos sistemas de signos é específico de algum campo particular da criação ideológica. Cada domínio possui seu próprio material ideológico e formula signos e símbolos que lhe são específicos e que não são aplicáveis a outros domínios. O signo, então, é cuidado por uma função ideológica precisa e permanece inseparável dela. (BAKHTIN, 2006, 37).

A função ideológica dos discursos só é preenchida nas práticas discursivas, no processo de enunciação. Como exemplo a expressão “*tc de onde?*”², que ocorre na situação de comunicar em meio digital, mas recupera uma preocupação também muito recorrente entre os interlocutores em ligações

² “tc de onde” é a abreviatura de “você tecla de onde?” muito decorrente nas apresentações ou início de interações via MSN.

telefônicas via celular. Essa estrutura apresentará um efeito ideológico-social em função do próprio discurso correspondente a uma das formas linguageiras empregadas, tanto no domínio dos *Chats* em geral, quanto no gênero MSN, pelo alto nível de abreviações com períodos sucintos e objetivos com os quais a interação existente é efetuada.

Para que a interação no MSN seja bem sucedida, exigem-se, por parte dos interlocutores, habilidades linguísticas de escrita em algum nível de letramento digital, conhecimentos paralinguísticos e sócio-culturais determinados. Isso significa que os usuários terão uma interação virtual, mormente realizada via palavra escrita, que não pode ser separada do seu contexto, ao qual ela se efetiva (Marcuschi, 2004). Assim, tratam-se de discursos proferidos, ou escritos, neste meio digital, se destacam como discursos socialmente situados. Entendemos por isso que, os enunciados ali apresentados não podem ser compreendidos como simples produtos do encontro de dois interlocutores, mas como um fluxo de uma interação específica que se processa neste contexto, através de relações discursivas peculiares e efetivamente confirmadas por aqueles que participam deste tipo de interação.

No gênero MSN, os interlocutores estão em uma prática discursiva, empenham-se na concretização de um projeto discursivo e comparam essa prática com as que se desenvolvem em outras esferas sociais da comunicação humana. A experiência realizada para o desenvolvimento deste trabalho permitiu verificar que, a todo momento, os interlocutores em atuação no MSN podem ter em mente outros gêneros, como uma carta ou um telefone, ou mesmo uma conversa face a face, e, nesse sentido tendem a fazer comparações. É nesse contexto que se desenvolve a comunicação, calcada por um espaço físico-real e um espaço temporal-virtual que cada um dos usuários terá de mobilizar para o processo de interação. O espaço físico-real é aquele descrito em um nível de corporeidade, tal como o computador, o mouse, o teclado e o programa MSN que estão na frente dos interlocutores, e seus

próprios corpos. Já no espaço temporal virtual são as previsões³ dos interlocutores quanto ao tempo de escrita, de recepção e produção das mensagens, os fatores levados em consideração.

Apesar de a troca de mensagens ocorrer em tempo real, só é possível que um interlocutor por vez faça uso da palavra, não podendo interromper o turno do outro, ou seja, os enunciados não se apresentam para o outro interlocutor concomitantemente à produção. Esse fato demonstra haver diferenças em relação ao que ocorre, por exemplo, em uma ligação telefônica ou nas interações face a face, nas quais ocorrem com frequência os roubos de turno.

As características apresentadas até aqui (gradativa formulação dos enunciados, impossibilidade de intervenção no turno do outro interlocutor, instantaneidade de envio das mensagens) fazem do MSN um gênero síncrono que se distancia de outros tipos de *Chat*⁴. Também se torna inviável a comparação, a primeira vista, com o gênero e-mail⁵, uma vez que neste não há instantaneidade de envio das mensagens. Essa única marca linguístico-discursiva acaba por predeterminar todas as condições de produção/construção deste gênero.

Prosseguindo nas comparações entre o MSN e o Chat, poderá haver ainda o questionamento sobre o fato de este gênero possuir as mesmas marcas discursivas que descrevemos para o primeiro dos gêneros. Em resposta, podemos dizer que há uma singularidade do MSN: a privacidade das mensagens instantâneas, pois a interação só é realizada a partir de um convite de um interactante a outro. Dessa forma, outros interactantes, não convidados, não poderão participar da atividade comunicativa sem o consentimento de pelo menos o interlocutor que realizou o primeiro convite. Sob esse aspecto, o MSN não é caracterizado pela publicização do privado, mas por uma espécie de

³ Esta previsão se refere à relação síncrona estabelecida pelo próprio programa, através da possibilidade de visualização do tempo de resposta, ou seja, os interlocutores conseguem ver, em seus respectivos monitores, o momento em que algum deles está escrevendo.

⁴ É claro que alguns poderão ser contra essa taxonomia do gênero, pois se pensarmos dois indivíduos, que estão on-line, e que trocam seus e-mails quase que no mesmo instante, mesmo assim a ferramenta que é usada via e-mail, não poderá nunca ser igualada a velocidade das mensagens instantâneas que são transmitidas via MSN.

⁵ Mas se pesquisarmos as expressões linguísticas nos discursos ali proferidos, iremos constatar muitas similaridades com os discursos do MSN, principalmente na questão do texto falado por escrito.

privatização do público, considerado o grau de intimidade dos interactantes, como também a liberdade de realizarem interações privativas, sem o compartilhamento. Nesse sentido, podemos dizer que a privacidade é preservada. Em razão da situação em que se encontram, conforme no lembram Bernardes e Vieira (2001) os interlocutores não dispõem de uma interação face a face, seja linguístico, paralinguístico ou extralinguístico que interfiram nos rumos de suas formulações da mesma forma como ocorre em conversações pessoais. Assim, Os interlocutores, ao lerem em suas telas os enunciados poderão construir outro enunciado complementar, dando continuidade à enunciação. É necessário salientarmos que a transição dos “turnos”⁶ depende da agilidade dos interlocutores no teclado e da velocidade do próprio computador ou da rede de acesso.

Para suprir a ausência do tom de voz, gestos e expressões faciais próprios de uma interação face a face, os interlocutores do meio eletrônico lançam mão de outros recursos que, além de expressarem seus sentimentos e ações, cumprem funções comunicativas.

Aproximando-se ora da modalidade da fala, ora da escrita, o interlocutor do MSN prossegue em busca dos sentidos do discurso produzido pelo outro. Constatamos o uso de elementos paralinguísticos (*rsrs, zzzz, humm, etc*), onomatopéias (*ueeba, oowww, Mmmm, toc-toc*), que representam múltiplas formas de compartilhar uma sensação, um estado de espírito, uma repressão, uma ênfase uma sedução, enfim, um meio de expressar na escrita recursos típicos da fala. O frequente uso de redução das palavras (*blz, t+, msm, aki, etc*), ou ainda, a modificação de palavras de sua grafia original como (*intaum, naum, xôtefalá, tumen, etc*), imita, muitas vezes, a oralidade informal.

Bakhtin (2003) já havia defendido que toda esfera de atividade humana comporta pelo menos duas faces que concordam, discordam, completam, opinam sobre um tema, alternando-se responsivamente. O autor percebe que os leitores/escritores são ativos em suas produções, pois assumem uma postura responsiva diante do texto que lêem ou escrevem. Tais produções, por sua vez, nos são apresentadas de diversas formas ao analisarmos o texto do

⁶ O termo é usado, conforme Marcuschi (2001), para dizer que um interlocutor passou a palavra um interlocutor.

MSN: (i) apagamento de uma série de constituintes da oração, erros de digitação, (ii) excessos de sinais de pontuações, (iii) marcas da oralidade. Em todos esses itens estão os contextos comunicativos que criam o sentido e elaboram a malha da teia discursiva procedente de alguma enunciação.

7. A produção textual no gênero messenger: interfaces entre o linguístico e o semiótico

De acordo com os postulados de Crystal (2001), a internet tem transmutado de maneira complexa os gêneros já existentes. O fato é que, com aprimorados recursos de funções de atalho e articulação com diversos tipos de serviço, a internet tem causado efeitos de variações na linguagem, seja do ponto de vista dos usos da linguagem ou da natureza enunciativa, engendrando novas formas de se relacionar com a linguagem e a impessoalidade.

Por se apresentar com uma formatação menos pessoal e mais dinâmica, a internet passou a agregar semioses, que permitiam indicar ou representar sentimentos e sensações de maneira icônica, ao que a escrita de até então não fazia. Assim, traz à linguagem escrita um hibridismo, segundo Marcuschi (2004), mais acentuado pelo acúmulo de representações semióticas.

Do ponto de vista de Marcuschi (2004), embora a internet tenha contribuído grandemente para a aplicação e integração de imagens e sons à linguagem escrita, os eventos ainda são meramente baseados na escrita. É relevante ressaltarmos, como acredita o autor, que o meio, um uso e a linguagem, geram os gêneros textuais. Nesse sentido, esse conjunto conduz as práticas comunicacionais às diferentes formas e caminhos de interação humana.

Não é gratuita, portanto, a afirmação do autor de que o suporte tecnológico cria novas formas de interação social. Uma vez que o meio instaura relações síncronas, em que a velocidade é um fator crucial às condições de interação, os elementos de representação semiótica constroem segmentos de

movimentos virtuais, a fim de que haja, quiçá, uma quebra de barreiras antissociais, no sentido de se deslocarem das relações face a face.

É inegável que a tecnologia do computador, em especial com o surgimento da Internet, criou uma imensa rede social (virtual) que liga os mais diversos indivíduos pelas mais diversificadas formas numa velocidade espantosa e, na maioria dos casos, numa relação síncrona. Isso dá uma nova noção de interação social. (MARCUSCHI, 2004, p. 20)

No envolvimento em uma rede de relações virtuais, o MSN pode ser visto também como uma comunidade virtual, em que os parceiros se conhecem e/ou aceitam o novo contato virtual de forma rápida e eficaz. Podemos caracterizar o gênero MSN como uma comunidade virtual, considerando as características de comunidade que se definem em: presença de: membro, relacionamento, confiança e reciprocidade entre seus membros, valores e práticas partilhados e ainda a durabilidade de relacionamento entre os participantes. Entretanto, parece haver uma dada “plasticidade” diante da noção de comunidade no MSN, pois os “membros” que são adicionados por um indivíduo podem, por exemplo, não conhecer os outros participantes de uma dada lista de pessoas do MSN. Nesse caso, a noção de comunidade somente se dará pela constituição de grupos que compartilhem de um mesmo *locus* de sociabilidade. (MARCUSCHI, 2004).

Em contrapartida, uma lista de pessoas pode pertencer a um mesmo grupo de amigos, o que levará a condição de comunidade virtual. A cada lista de participantes cadastrados, o MSN permite a comunicação entre pessoas de uma mesma sala. Para isso, basta que alguém seja o mediador e selecione a opção “*convidar pessoas para a mesma sala*”. Ao realizar o papel de mediador, um novo espaço discursivo nas práticas da cultura digital é construído, pois a partir daí, uma nova comunidade discursiva será aberta. Os membros participarão de um mesmo contexto de discussão, intervenção e interação, criando assim, efetivamente, uma comunidade.

Considerando os dispositivos semióticos, o MSN ainda trabalha com uma configuração visual de ferramentas de visualização e interconexão de imagens. Cada membro cadastrado pode colocar a sua foto de identificação, funcionando como índice, devido a seu caráter individual representado. O ícone

tem, por fim, um objeto como referente, isto é, cada membro presente na lista é apenas uma imagem de si virtualmente representada.

É interessante apontarmos, por outro lado, que no MSN não há a possibilidade de ocorrência de ícones sem referentes, pois o sujeito, obrigatoriamente, seleciona quem ele quer que faça parte de sua lista de participantes. Logo, a possibilidade de desconhecer o objeto é muito remota. A menos que o sujeito deseje conhecer a pessoa que foi adicionada ao seu grupo de amigos. Por outro lado, as fotos dos participantes também podem ser auto-referentes, quando da desativação da imagem por opção do sujeito. Nesse caso, a imagem do participante que está *off-line* ou mesmo que deseje ser reconhecido nesta condição, é substituída por outro ícone gráfico, representado na forma de certos “bonecos” pré-definidos que correspondem à “presença” virtual do membro participante. Desse modo, não haverá referência explicitamente direcionada, mas podendo ser reconhecida ou projetada pela memória visual do sujeito.

Além disso, os elementos de representação semiótica também exercem funções de diversos tipos de expressões constituídas de movimentos. Partindo das considerações de Marcuschi (2004) quanto à nova forma de uso da língua enquanto prática interativa, observamos que dos *emoticons*, inseridos no MSN, emergem determinadas condições de interação virtual, cujo meio proporciona a configuração de movimentações para que esses elementos de representação semiótica produzam uma dinâmica virtual. É nesse sentido que os *emoticons* são empregados nas conversas *on-line* do bate-papo do MSN.

Os *emoticons* contribuem para uma interação mais informal e descontraída, pois pode ser entendida como uma expressão de diversas emoções. Assim, os movimentos dos *emoticons* têm um caráter mimético ou de imitar as feições e gestos, desde um beijo virtual, risos, saudações, expressões de desconfiança, a expressões linguísticas de gírias, palavrões ou gestos obscenos, expressos visualmente.

Ademais, o MSN conta com uma opção diferencial de *emoticons* “sofisticados”: as chamadas *piscadelas*, espécie de ícones gráficos, cujos movimentos são transportados para a tela do interlocutor simulando “vídeos

animados”, que competem por deixar o diálogo ainda mais atrativo para os internautas. Através deste recurso, os participantes trocam virtualmente *giffs* animados que contribuem para a interface entre o material linguístico e o semiótico, em razão de serem empregados dentro de um contexto conversacional e não supostamente aleatório. Em suma, por meio de uma heterogeneidade de formatos e gêneros agregados às condições de funções, ferramentas ou mesmo discursivas dos modos de dizer, a internet propicia processos interativos e interculturais. Os gêneros emergentes nesses ambientes, por sua vez, consagram, segundo Marcuschi (2004), caracterizações de transmutação de outros, assim como de influências do meio e estratégias de realização do gênero como instrumento de ação social.

8. Considerações finais

Por meio dessa breve análise, reiteramos que o *MSN – Messenger* se constitui como um novo gênero digital, seguindo moldes de: interação online, comunidade discursiva, elementos de estrutura comunicativa e semiótica, elementos essenciais da situação social, bem como papéis discursivos bem determinados e ideologia inserida na esfera do cotidiano. Com isso, vimos que o MSN se enquadra em uma espécie de variação do gênero *Chat*, sobretudo no que concerne ao tipo de linguagem empregada nesse meio, pois apresenta características peculiares referentes às formas de interação, recursos diferenciados, possibilidade de maior privacidade/ intimidade e ainda seleção de interlocutores, o que constitui em uma comunidade discursiva. Ademais, o MSN trouxe consigo uma nova forma de interação que abarca outros gêneros transmutados e adaptados ao *Messenger*.

Com o advento de novas tecnologias, o MSN veio oferecer e ao mesmo tempo criar outras formas de interação, socialização e linguagem no universo digital. Com a adaptação de uma *webcam* e demais acessórios, o MSN disponibilizou aos usuários uma forma de interação em tempo real. Daí o grande sucesso desse software. Em função do suporte da internet, o MSN também aprimorou o sistema de *links*, anexando *sites*, propagandas, sistemas de busca, para fornecer ao usuário maior satisfação e ganho de tempo de

navegação. Com isso, os *links* se tornaram grandes aliados da hiperatividade e da hipertextualidade. Sob esse aspecto, os hipertextos ganharam forma e dominaram o mundo da informática por meio dos *links*, que acabam por gerar novos grupos de acesso, e, conseqüentemente, novos *links*, simulando o que acontece no sistema cognitivo humano.

De acordo com os postulados de Marcuschi (2004), não é a partir da simples situação do gênero a uma dada exterioridade que ele é construído, mas há nesse processo, todo um enquadre cognitivo na constituição de um gênero. Sendo assim, não é simplesmente a utilização da internet, como suporte digital, que faz da escrita ou da conversa informal do MSN um novo gênero, mas a forma de relação síncrona com que os interlocutores operam, a co-presença virtual, como também a possibilidade de introdução de outras formas tecnológicas que presenciam novas práticas de escrita e leitura, socialização e interação entre os interlocutores.

Em linhas gerais, o *MSN Messenger* pode acoplar representações que se reportam a: (i) instância social (pública, numa certa extensão, sobretudo no que concerne às comunidades discursivas) e privada, quando cria uma interação íntima e privativa entre os participantes; (ii) ao papel social e comunicativo que cada participante ou interlocutor representa no evento comunicativo; (iii) à relação de informalidade, devido à intimidade dos interlocutores, refletindo bem o lugar em que cada um ocupa naquele espaço discursivo; (iv) registro da modalidade discursiva, empregando uma linguagem própria daquele veículo/suporte, estabelecido para o ambiente de internet; (v) finalidades discursivas; e, por fim, (vi) às experiências com outros tipos de interações verbais e não-verbais que fazem do gênero MSN uma forma de transmutação de tantos outros.

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Júlio César Rosa de. **A conversa na web**: o estudo da transmutação em um gênero textual. In MARCUSCHI, Luiz Antônio & XAVIER, Antônio Carlos (Orgs). Hipertexto e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004, p. 91-109.

BAKHTIN, M. M. VOLOSHINOV, **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem.** São Paulo: Hucitec, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: **Estética da Criação Verbal.** Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 261-270.

BAZERMAN, Charles. **Gêneros textuais, tipificação e interação.** Tradução Judith Chambliss Hoffnagel. São Paulo: Cortez, 2005, capítulo 1.

BERNARDES, Alessandra Sexto; VIEIRA, Paula Michelle Teixeira. **No discurso produzido em salas de bate-papo da internet, a descoberta de um espaço de produção de linguagem.** IN: revista eletrônica ABRALIN.

CHAVES, Gilda Maria Monteiro. **Interação online: análise de interações em salas de chat.** In PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (Org.). **Interação e aprendizagem em ambiente virtual.** Belo Horizonte, FALE/UFMG, 2001 (Estudos Linguísticos 1), p. 37-73.

COSCARELLI, Carla Viana. **Da leitura de hipertexto: um diálogo com Rouet et al.** In ARAÚJO, Júlio César e BIASI-RODRIGUES, Bernadete (Orgs.). **Interação na internet: novas formas de usar a linguagem.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 109-123.

CRYSTAL, D.. **Language and the Internet.** Cambridge. CUP, 2001.

ERICKSON, Thomas. **Scoil Interaction on the Net: Virtual Community as Participatory Genre.** Disponível em: http://www.pliant.org./personal/Tom_Erickson/VC_as_Genre.html, 1997.

FONSECA, Lorena. **Alocação de turnos em salas de chat e em salas de aula.** In PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (Org.). **Interação e aprendizagem em ambiente virtual.** Belo Horizonte, FALE/UFMG, 2001 (Estudos Linguísticos 1), p. 74-85.

HILGERT, José Gaston. **A construção do texto “falado” por escrito: a conversação na internet.** IN: PRETI, Dino (org.). **Fala e escrita em questão.** São Paulo: Humanitas, FFLCH, USP, 2000.

MARCUSCHI, Luis Antônio. **Análise da Conversação.** São Paulo: Ática, 1991.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital.** In MARCUSCHI, Luiz Antônio & XAVIER, Antônio Carlos (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2004, p. 13-67.

MILLER, C. R. Genre as social action. **Quarterly Journal of Speech.** 70, p. 151-156, 1984.

SILVA, Jane Quintiliano Guimarães. **Um estudo sobre o gênero carta pessoal: das práticas comunicativas aos indícios de interatividade na escrita dos textos**. Núcleo Universitário Coração Eucarístico. 2002. 208f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-graduação em Letras – Estudos Linguísticos

SWALES, J. M. **Genre Analysis**: English in Academic and Research Settings. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. **O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital**. 214f. 2002. Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas . Instituto de Estudos da Linguagem. Programa de Pós-Graduação em Linguística Campinas, SP, 2003.