

O JOGO DIGITAL COMO UM “HIPERGÊNERO”

Cassiano Ricardo Haag*
Dinorá Fraga**
Leandro Coimbra da Silva***
Geovane Dantas Lacerda****

Resumo: Desde a redescoberta dos textos bakhtinianos, no final da década de 70, que o conceito de gênero de texto/discurso vem sendo amplamente explorada nas pesquisas em lingüística. A corrente teórica do interacionismo sociodiscursivo (ISD) tem esse como um dos conceitos-chave em seu quadro teórico. Neste artigo, vamos tratar desse importante conceito no contexto digital, tentando levar em consideração as especificidades desse novo ambiente. A pesquisa “Competências transdisciplinares na educação lingüística em ambiente informatizado”, orientada pela prof^a. Dr^a. Dinorá Fraga, desenvolve um estudo sobre as características e o funcionamento dos jogos de RPG em rede e sua utilização no ensino. O objetivo dessa apresentação é erigir o jogo digital ao estatuto de “hipergênero”, fundamentalmente diferente da noção de gênero. Para tanto, é necessário que apresentemos o jogo digital em estudo e, em seguida, sustentemos uma argumentação que justifique a criação do novo termo. Por fim, será proposto um caminho de pensamento que crie, dentro da teoria do ISD, o lugar da ordem do jogar, ao lado das ordens do narrar e do expor.

Palavras-chave: Gêneros textuais; contexto digital; interacionismo sociodiscursivo.

Abstract: Ever since the Discovery of the bakhtinians, at the end of the 70's, the concept of gender/text/discourse has been widely expolored in linguistic research. The theoretical trend that deals with socio-discursive interationism (SDI) has it as one of its basic theoretical concepts. In this article we will deal with the important concept of digital context, trying to take into consideration the specific aspects of this new environment. The research “Transdisciplinary competence in linguistic education in computer environment”, oriented by Dra. Dinorá Fraga, develops a study about the characteristics and the functioning of RPG games in net and its use in the teaching environment. The objective of the article is to raise the digital game to the status of hypergender, basically different from the notion of gender. Accordingly, we need to present the digital game under study and, after that, we need to give support to an argumentation justifying the creation of the new word. Finally, a thought path that, within the SDI theory, may create the place of the playing order, beside the narrative and the exposing orders, will be proposed.

Key-words: Gender/text/discourse; digital context; socio-discursive interrationism.

Introdução

Vários autores já observaram que a questão dos gêneros de texto/discurso acabou por se tornar “moda” nas discussões em Lingüística (Machado, 2004; Schnewly, 2004). Sem a intenção de *estar na moda* ou fora dela, este trabalho tem o objetivo de discutir a noção de gênero de texto no ambiente informatizado. O contexto digital trás consigo características próprias que diferem substancialmente do contexto não-digital. Essas

* Bolsista de iniciação científica CNPq.

** Doutora em Lingüística, professora na UNISINOS-RS e orientadora da pesquisa “Competências transdisciplinares na educação lingüística em ambiente informatizado”.

*** Graduando do Curso de Letras UNISINOS.

implicações serão discutidas a partir do estudo do jogo de RPG em rede. Em artigo recente, Marcuschi (2004) sugere que esse tipo de jogo não deve ser encarado como um gênero e, aqui, nos propomos a estabelecer um diálogo com o autor confrontando argumentos e trazendo a noção de “hipergênero”.

Primeiramente, esse diálogo implica uma visita à noção de gênero, que será feita na seção 1. Em seguida, será proposto o termo “hipergênero” para o tratamento dos gêneros digitais, partindo-se dos jogos de RPG em rede. Na seção 3, será feita uma caracterização do jogo estudado a partir dos parâmetros propostos por Marcuschi (2004). Ainda nessa seção, serão exploradas mais detidamente as problemáticas da constituição da complexa noção de *jogador* e das interações que o jogo proporciona. Na quarta seção, buscaremos o lugar da ordem do *jogar* dentro da teoria do interacionismo sociodiscursivo. Por fim, traçaremos algumas considerações finais e perspectivas de novas intervenções que trabalhem com o ambiente digital de aprendizagem, o jogo de RPG em rede e o aprendizado da linguagem, à luz do ISD. Este artigo faz uma construção teórica para estudo dos jogos de RPG em rede e não houve espaço para exemplos, que serão trazidos em um próximo trabalho.

1. Gênero de texto e tecnologia digital

Na perspectiva do interacionismo sociodiscursivo (ISD), texto é a “unidade de produção verbal que veicula uma mensagem lingüisticamente organizada e que tende a produzir um efeito de coerência sobre seu destinatário” (Bronckart, 1999, p.71). Todo texto se inscreve necessariamente em um gênero e, nesse sentido, pode-se afirmar, com Machado (2004, p.24), que os gêneros são *formas comunicativas* mais ou menos estáveis. Assim, ainda conforme a autora, os gêneros são de uma só vez, reguladores e produtos das atividades sociais de linguagem. Ou seja, uma vez que são pré-construtos existentes antes das ações de linguagem, os gêneros regulam nossa atividade de linguagem, ou, como afirma uma das principais fontes teóricas do ISD, “se não existissem os gêneros do discurso e se não os dominássemos, se tivéssemos de criá-los pela primeira vez no processo da fala, se tivéssemos de construir cada um de nossos enunciados, a comunicação verbal seria quase

impossível” (Bakhtin, 2000, p.302). Ao mesmo tempo, os gêneros de texto são um construto sócio-histórico, isto é, um produto socialmente criado – e constantemente reformulado. Machado (2004) vê, portanto, o gênero como ferramenta para operarmos ações de linguagem, que, por sua vez reformulam o gênero escolhido. Isso significa que cada produção pode contribuir para pequenas alterações do gênero em uso (cf. p.25), o que demonstra o caráter sócio-histórico e dinâmico dos gêneros.

Os gêneros textuais, segundo Bronckart (1999, p.72), podem nascer em função (i) de novas motivações sociais, (ii) do surgimento de novas circunstâncias de comunicação ou (iii) da criação de novos suportes de comunicação. Com a difusão cada vez mais ampla da cibercultura na sociedade, não só ocorrem variações nos gêneros existentes, como ainda há o surgimento de novos gêneros textuais. O ciberespaço se mostra como um grande e híbrido suporte de comunicação, que traz consigo novas necessidades para a sociedade e novas circunstâncias de comunicação, que, apesar de fundamentalmente escritas, devem ser ágeis e dinâmicas. A partir da criação do novo suporte virtual de comunicação, produzem-se também novas motivações sociais, entre as quais – por “utilitarista” que possa parecer – está a inserção sobretudo das novas gerações no ambiente virtual. O ciberespaço, ainda, em poucos anos transformou fortemente a nossa relação com a comunicação escrita.

Dessa maneira, a Linguística precisa voltar-se cada vez mais a fundo para os gêneros de texto que nascem, circulam e adaptam-se no contexto digital. No entanto, para que isso aconteça, devem ser levadas em conta as especificidades do novo meio. A deslinearização, por exemplo, que a linguística do texto “tradicional” vê como um problema de texto, como afirma Xavier (2004, p.175), é um *princípio básico* da construção do texto digital (hipertexto). Marcuschi (2004) distingue doze “gêneros digitais”, relacionando-os com suas contrapartes pré-existentes, que mostram que esses gêneros não são absolutamente novos, mas sim, seus programas são aparentemente baseados em padrões pré-existentes (cf. p.29). Nesse ensaio, o autor postula alguns parâmetros bastante interessantes para a caracterização dos gêneros digitais. Entretanto, nesse trabalho, o autor não trata dos jogos digitais como gêneros, uma vez que, segundo sua análise, eles (a) “no geral, são suportes para ações complexas envolvendo vários gêneros em sua configuração” (p.26); (b) não tratam de interações entre indivíduos reais (cf. p.31); e (c) são um jogo (p.32).

A pesquisa “Competências transdisciplinares na educação lingüística em ambiente informatizado” (CTELAI), orientada pela prof^a. Dr^a. Dinorá Fraga, adotando o posicionamento epistemológico do ISD, investiga se – e em que medida – o jogo de RPG em rede pode ampliar as capacidades de linguagem de seus usuários. Essa pesquisa vem tomando esse tipo de jogo como um gênero e, neste artigo, vamos propor a noção de “hipergênero” para o caso dos “gêneros digitais”. A expressão “gêneros digitais” parece ainda estar presa à noção tradicional de texto (linear, impresso ou falado). Já a expressão “hipergênero” está mais naturalmente ligada às “novidades” textuais do ambiente digital (*links*, janelas, deslinearidade, multissemiose)¹.

2. O jogo digital²: suporte ou “hipergênero”?

Em um jogo digital como o *Neverwinter Nights* Atari, utilizado na pesquisa CTELAI, constam vários gêneros desde fichas de atributos dos personagens até um *chat* de conversação. Isso pode levar a crer, como Marcuschi (2004), que o jogo digital é um suporte que envolve vários gêneros textuais em sua configuração. Ao contrário, tomamos a idéia de suporte de comunicação em apenas dois sentidos. Primeiro, suporte é o meio material (físico) através do qual se concretiza o texto, assim como o papel, o computador, etc. Segundo, vemos o suporte como um produto social em que circulam variados gêneros de texto, como o jornal e a revista, em que há artigos de opinião, propagandas, reportagens, notícias, etc.

Comparando o jornal, por exemplo, com o jogo digital, no entanto, pode-se perceber uma diferença crucial. Enquanto que suportes como o jornal não apresentam coerência necessária entre os diversos textos que os compõem, no jogo digital é fundamental que haja essa coerência. Não existe, no ambiente do jogo, nenhum gênero que não esteja coerentemente integrado à sua proposta geral. Dessa maneira, nota-se uma *convergência necessária* entre os gêneros existentes dentro de um jogo digital. A despeito do número variado de gêneros que o jogo comporta, há uma certa unidade entre eles para a qual todos

¹ Motta-Roth, Marshall e Reis (s/d) utilizam o termo *cibergênero*.

² Neste artigo, quando falarmos “jogo digital”, estamos nos referindo ao jogo de RPG em rede. A expressão “jogo digital”, na verdade, designa outros tipos de jogos que não os de RPG, mas a utilizamos nesse sentido por comodidade de exposição.

os textos (ou gêneros) convergem, isto é, todos os textos ali existentes servem para a única finalidade de *jogar*. Essa convergência é, além de desnecessária, inexistente num suporte como o jornal.

Além disso, o computador como suporte físico (sentido 1) do texto digital se caracteriza/constitui pelo uso de ondas. Isso implica inelutavelmente uma mudança em fundamentos razoavelmente estabilizados da noção de *texto*. De um lado, diferentemente do suporte papel, o suporte computador permite o movimento, a sobreposição de diferentes textos, o (des)aparecimento de textos através dos *links* ou das janelas, etc. De outro, diferente do suporte som, o computador oferece a possibilidade do uso simultâneo de uma multissemiose, isto é, o uso de imagem, escrita verbal e som. Essas características são constituintes desse “novo” meio e dos textos que nele circulam e, ao mesmo tempo, constituidoras de “novas” propriedades dos gêneros de texto emergentes no ambiente virtual.

3. Caracterização do hipergênero *jogo digital de RPG*

Conforme dito anteriormente, Marcuschi (2004) propõe alguns parâmetros para a caracterização dos gêneros emergentes no contexto digital. Podemos, assim, caracterizar o hipergênero *jogo digital* a partir desses parâmetros. A *relação temporal* estabelecida entre os jogadores se dá de maneira síncrona, quer dizer, em tempo real. A *duração*, embora seja de fato indefinida, é limitada. Na pesquisa CTELAI, as narrativas possuem em torno de quatro horas. O material verbal principal (um *chat*) se organiza em turnos encadeados que apresentam *extensão* indefinida, contudo, essencialmente curta. Os participantes constituem um *grupo fechado* dentro do qual se estabelecem diversas relações. Os jogadores são, no caso de nossa pesquisa, colegas, com maior ou menor afinidade entre si. A *troca de falantes* é alternada como uma conversação por *chat*.

Na pesquisa CTELAI, o jogo digital possui uma função lúdica, de um lado, e uma função educacional, de outro. Todavia, essas duas funções não se sobrepõem; elas se auto-regulam: à medida que o estudante joga, se diverte; se diverte, porque envolve-se emocionalmente com o jogo e vê a necessidade de ampliar/adquirir suas capacidades de jogador; enquanto joga, aprende; enquanto aprende, joga; enquanto joga, gosta de aprender.

Tudo isso acontece no ambiente digital, o que possibilita a vivência de uma leitura sinestésica (Xavier, 2004, p.176). Assim como o *e-mail educacional*, o estilo da linguagem do jogo digital produzido na pesquisa CTELAÍ é informal, porém, monitorado. Por se tratar de um jogo, a informalidade caracteriza a linguagem do RPG em rede. No entanto, na pesquisa citada, os estudantes sabem que o jogo será objeto de estudo de professores e estudantes universitários, o que pode fazer com que haja um maior monitoramento sobre a forma como se diz e o que se diz. O jogo digital é formado por uma multissemiose que envolve imagens, sons, textos verbais. Os diálogos entre personagens ficam disponíveis na tela para consultas dos jogadores.

3.1. A constituição do jogador

Um segundo motivo para Marcuschi excluir o jogo digital de sua análise dos gêneros emergentes no contexto digital, como já foi dito, é o fato de se tratar nesses jogos de seres irreais. Contudo, acreditamos que este não constitui um critério que descaracterize um texto como pertencente a um gênero. Quando um publicitário se mobiliza para produzir uma propaganda, ele não precisa – e muitas vezes não deve! – ser “real” ou “verdadeiro” e isso não faz com que o texto por ele produzido não pertença a um gênero. Como podemos dizer que são “reais” os personagens que interagem no gênero *peça de teatro*? Ou ainda, até que ponto é real a identidade criada por um usuário de *chat aberto*? Enfim, os limites entre a “realidade” e a “irrealidade” – sobretudo quando se fala de identidade – é demasiadamente nebuloso para os utilizarmos como critério.

Não bastasse isso, vemos ainda na constituição do jogador de RPG em rede uma complexidade instigante que, por si mesmo, pode ampliar as *capacidades de ação* (cf. Schnewly e Dolz, 2004) de seus usuários. Abaixo vamos expor uma tentativa de compreensão geral dessa complexidade.

Na abordagem do ISD, o agente de linguagem é constituído por uma face física (*emissor* é aquele que produz o texto) e também por uma face sócio-subjetiva (o estatuto de *enunciador* traduz-se pela posição social assumida pelo *emissor*). Todo organismo ativo apresenta essas duas faces. Em trabalho anterior (Haag *et al.*, 2004), mostramos que, no

caso do jogo de RPG em rede, esse é apenas um extrato da constituição do jogador, que chamaremos de *usuário* ou *estudante*, pois no caso da nossa pesquisa, o usuário do jogo está em ambiente educacional. O outro extrato da constituição do jogador é o do *personagem*. O personagem de RPG pode ser analisado, igualmente, em suas duas faces, física e sócio-subjetiva. A face física do personagem é criada a partir principalmente da combinação de duas escolhas efetuadas no início do jogo: a raça e a classe do personagem. Nesse tipo de jogo, antes de tudo, deve-se escolher a raça do personagem. No caso do jogo escolhido na pesquisa CTE LAI, o *Neverwinter Nights* Atari, o personagem pode ser elfo, anão, humano, orc, gnomo, enfim, seres imaginários com mais ou menos *força*, com mais ou menos *inteligência*, com mais ou menos *carisma*, etc. Cada raça pode desenvolver diversos tipos de seres, que vão possuir habilidades e perícias específicas. Esses tipos são chamados de classe. Então, após a escolha da raça, é necessário combiná-la a uma classe. No jogo em questão, há druidas, bardos, guerreiros, bárbaros, feiticeiros, magos, etc. Essas personagens circulam em uma espécie de sociedade imaginária, que lhes coloca em situações sociais, erigindo-os como *enunciadores* que ocupam posições sociais específicas, como mercadores, compradores, sacerdotes, etc.

Ao primeiro extrato da constituição do jogador, denominamos *ordinário*, pois o estudante pertence ao *mundo ordinário* (cf. Bronckart, 1999, Capítulo 5). Ao segundo extrato, chamamos de *virtual-atual*, já que traduz uma realidade não apenas em potência, mas também em ato, ou seja, ultrapassando a possibilidade, ela se atualiza efetivamente no jogo. O complexo entrelaçamento desses dois extratos está sendo designado por nós de *jogador*.

3.2. As interações no RPG em rede

Há ainda um complexo de interações que movimentam a imaginação do usuário do jogo de RPG em rede. Antes de tudo, existe a própria relação do usuário com a máquina. O nível de habilidade do usuário em lidar com a máquina é uma capacidade extremamente importante em cujo desenvolvimento o jogo auxilia. A essa forma de interação entre homem e máquina chamamos de *interatividade*. O usuário deve ainda interagir com seu próprio personagem e com a história em que este está inserido. O jogador de RPG precisa

“viver” a história que está jogando. Chamaremos essa interação entre o estudante e seu personagem/história de *introprojeção*, uma vez que o usuário deve *se projetar para dentro do jogo*, para dentro do personagem. O usuário deve vivenciar, por um lado, as limitações de seu personagem; por outro, seus privilégios. A introprojeção proporcionada pelo jogo digital pode favorecer o desenvolvimento de capacidades de linguagem ligadas à instituição de diferentes enunciadores.

O jogo digital possibilita também dois níveis de relações interpessoais. De um lado, ocorre a interação entre os diferentes jogadores. De outro, ocorre a interação entre os usuários (estudantes), já que, por mais imerso no universo lúdico que o estudante possa estar, ele jamais perde de vista sua “verdadeira” identidade. Chamaremos a essa interação entre jogadores de *interação de 1º nível* e a interação entre estudantes de *interação de 2º nível*. A interação entre estudantes é de 2º nível porque é intermediada pela relação entre os jogadores.

ESTUDANTE 1 — PERSONAGEM 1 ↔ PERSONAGEM 2 — ESTUDANTE 2

4. A ordem do “jogar”³

Conforme Bronckart (1999, capítulo 5), a relação entre o *mundo ordinário* (representação dos três mundos formais de Habermas) e o mundo virtual criado pela atividade de linguagem coloca em funcionamento dois conjuntos de operações psicológicas de caráter binário. A combinação dessas operações mentais constituem quatro arquétipos psicológicos ou *mundos discursivos*, vertente processual dos *tipos de discurso*. Essa vertente processual é concretizada pela materialidade de uma língua natural através dos *tipos lingüísticos*. O primeiro conjunto de operações se refere à implicação/autonomia das instâncias de agentividade no mundo discursivo criado. Neste artigo, não há o propósito de discutir a esse respeito, embora seja interessante o embricamento entre os extratos de usuário do jogo e de personagem. Deixaremos essa análise para um próximo trabalho. O segundo conjunto de operações constituidoras dos mundos discursivos diz respeito à

³ Em um próximo artigo, este tópico será abordado com mais detalhes. Aqui, em função do espaço, serão traçadas apenas algumas considerações iniciais no sentido de erigir a ordem do *jogar*.

relação entre as coordenadas gerais de espaço-tempo do mundo ordinário em que ocorre a ação de linguagem e as coordenadas gerais do mundo discursivo criado para essa ação. Quando o agente de linguagem provoca uma ruptura entre essas duas instâncias, passa a *narrar* um mundo (discursivo) *disjunto* ao mundo (ordinário) de onde emerge a ação de linguagem. Essa ruptura é efetivada por marcas de espaço e tempo como “há três anos, em São Paulo”.

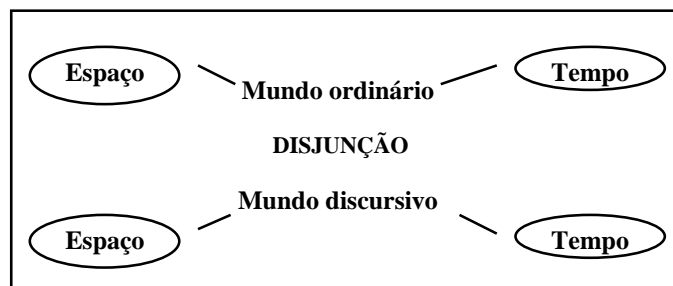


Figura 1: A ordem do NARRAR.

Já quando não há essa ruptura, o agente de linguagem está a *expor* o mundo (discursivo) *conjunto* às coordenadas de espaço-tempo do mundo ordinário.

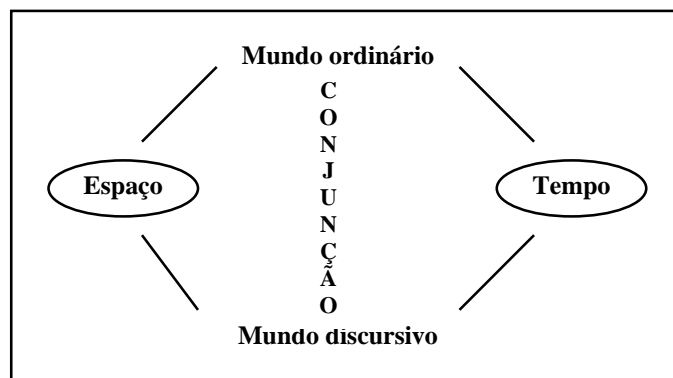


Figura 2: A ordem do EXPOR.

Assim, em função dessa escolha de caráter binário o conteúdo temático é representado ou em *conjunção*, ou em *disjunção* aos parâmetros da ação de linguagem.

Em um jogo digital de RPG, no entanto, não podemos dizer que a apresentação do conteúdo temático seja operada por uma decisão de caráter binário, ou pelo menos,

devemos dizer que esse caráter binário se complexifica num jogo como o *Neverwinter Nights*, utilizado na pesquisa CTELAJI.

O RPG em rede se constitui de um plano verbal (através de fichas de atributos dos personagens, catálogos de equipamentos, *chat* de conversação, etc.), e um plano não-verbal constituído por sons do ambiente, trilha sonora e imagens (tanto estáticas, quanto em movimento). O plano verbal não se sobrepõe ao não-verbal, nem o contrário. As marcas das unidades dêiticas nos *chats* comprovam a importância do plano não-verbal, na medida que aquelas remetem a este. Assim, o conceito de texto, citado na seção 1, deve ser revisitado. A unidade de produção verbal que é o texto pode, em certos gêneros, emaranhar-se de tal forma a elementos não-verbais – mas que também veiculam mensagens organizadas (embora não lingüisticamente) que tendem a produzir um efeito de coerência – que fica impossível separá-los. O emaranhado não permite que se afirme a eminência de um plano sobre o outro. Essa visão de texto não parece entrar em choque com a noção de texto do ISD.

O plano não-verbal do RPG em rede opera uma disjunção com os parâmetros espaço-temporais do mundo ordinário em que se encontra o usuário do jogo. A ruptura entre os mundos ordinário e discursivo é marcada não só pelo som, mas também pela imagem. Os ruídos que o usuário ouve não pertencem ao seu mundo ordinário, senão ao de seu personagem. Os gráficos do jogo remetem a um mundo virtual de coordenadas de espaço e de tempo igualmente disjuntas do mundo ordinário de onde o usuário joga. Nesse sentido, o RPG em rede pertence à ordem do *narrar*, já que seu conteúdo temático é apresentado por meio da disjunção entre as coordenadas gerais do mundo ordinário e as do mundo discursivo.

O plano verbal do RPG em rede, no entanto, organiza seu conteúdo temático de maneira conjunta entre as coordenadas de espaço-tempo do mundo ordinário e as do mundo discursivo criado. O usuário do jogo, sensibilizado pela imagem e pelo som digitais, se projeta para dentro da história do RPG – introprojeção – e conversa no *chat* do jogo como se fosse o próprio personagem. As marcas dêiticas mostram a conjunção entre as coordenadas de espaço-tempo do mundo ordinário representado no jogo e as coordenadas do mundo discursivo criado. Não se deve confundir, todavia, o mundo ordinário do usuário com o mundo ordinário do personagem. O primeiro diz respeito ao espaço-tempo do

usuário do jogo, enquanto o segundo se refere ao espaço-tempo dramaturgicamente do personagem. A falta de marcas de ruptura entre o espaço-tempo do mundo discursivo criado no *chat* e o mundo ordinário testemunha a conjunção dessas coordenadas. Entretanto, as marcas dêiticas referem aos parâmetros não do mundo ordinário do usuário do jogo, mas sim, os do mundo ordinário em que o personagem está inserido. Esse fato ilustra o “movimento introjetivo” do usuário para dentro de seu personagem. Dessa maneira, no plano verbal, o mundo discursivo criado pertence à ordem do *expor*, por se tratar de uma operação de conjunção.

Assim, como se disse anteriormente, o caráter binário do primeiro conjunto de operações (conjunção/disjunção) se complexifica no RPG em rede, uma vez que não é efetivada nem uma simples disjunção, nem uma conjunção “pura”. Em vez disso, o mundo discursivo misto (verbal e não-verbal) do RPG em rede opera, ao mesmo tempo, uma *conjunção-disjunção* em relação às coordenadas gerais do mundo ordinário. Essa operação simultânea complexa de conjunção-disjunção não pertence propriamente nem à ordem do narrar, nem à ordem do *expor*, mas sim, a uma terceira ordem: a do *jogar*.

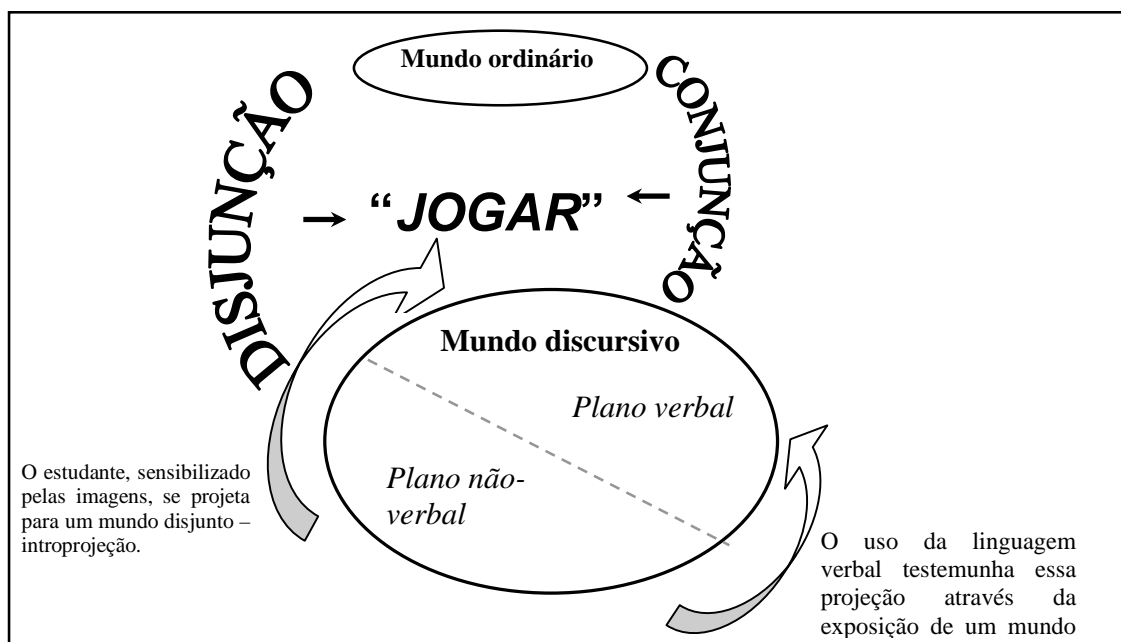


Figura 3: A ordem do JOGAR.

Considerações finais

A busca de um espaço para a ordem do *jogar* dentro do ISD é de fundamental importância para se poder dar lugar ao estudo de gêneros híbridos, sobretudo, no ambiente digital, em que os planos verbal e não-verbal, configurando-se de maneira diferente entre si, compõem um todo complexo que estimula a criatividade e as capacidades de linguagem dos usuários desse ambiente. Esses gêneros que circulam em ambiente digital receberam aqui o nome de hipergêneros, não por simples mudança terminológica, mas sim, porque possuem características profundamente diversas das dos gêneros “comuns”, tais como a possibilidade do movimento, da sobreposição de variados gêneros textuais que convergem para o jogar, de esses gêneros (des)aparecerem apenas no momento em que convier, através do clicar com o *mouse* e, até mesmo, a rigidez de um programa de computador. Enfim, o que difere um gênero de um *hipergênero* são as possibilidades tecnológicas da hipermídia, das quais o homem se apropria ativamente.

Essas peculiaridades trazidas pelo ambiente digital faz com que o computador seja visto por alguns autores não como um simples suporte, como o chamamos antes, mas como um *dispositivo*, capaz de atuar ativamente na construção do sentido.

A problemática dos discursos primários e secundários levantada por Bakhtin (2000) e discutida por Schnewly (2004) e Bronckart (1999), juntamente com a discussão sobre as instâncias de agentividade instauradas no RPG em rede serão objeto de um próximo artigo, em que constará também a análise de jogos e a demonstração das proposições aqui feitas.

Referências bibliográficas

- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BRONCKART, J.P. **Atividade de linguagem, textos e discurso: por um interacionismo sociodiscursivo**. São Paulo: EDUC, 1999.
- MACHADO, A. R.. Para (re-)pensar o ensino de gêneros. **In: Calidoscópico**. vol. 2, n. 1. São Leopoldo: UNISINOS, 2004.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. **In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. (org.) Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- MOTTA-ROTH, D.; MARSHALL, D.; REIS, S. C. **Aprender inglês para a comunicação: a construção da *home page* pessoal na *www***. Texto digitalizado. S/d.

SCHNEWLY, B. Gêneros e tipos de discurso: considerações psicológicas e ontogenéticas. **In:** SCHNEWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas: Mercado de Letras, 2004.

SCHNEWLY, B.; DOLZ, J. Gêneros e progressão em expressão oral e escrita: elementos para reflexões sobre uma experiência suíça (francófona). **In:** SCHNEWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas: Mercado de Letras, 2004.

SCHNEWLY, B.; DOLZ, J. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. **In:** SCHNEWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas: Mercado de Letras, 2004.

XAVIER, A. C. Leitura, textos e hipertexto. **In:** MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. (org.) **Hipertexto e gêneros digitais:** novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.