

**MUCH ADOE ABOUT SOMETHING¹:
ATONIA ORIGINÁRIA DAS FONTES PRODUTORAS
DE MENSAGENS MANIFESTAS NOS CHATS**

Júlio César Ferreira Firmino (UECE/FAFIDAM)
juliofirmino@yahoo.com.br

1. Introdução

Ao limite das conexões irrestritas entre os usuários da rede mundial de computadores, defrontam-se, muitas e reiteradas vezes, o simples desejo de compartilhar com outrem, nossos pensamentos, sentimentos e opiniões. Tudo isso em meio a uma imensidão de possibilidades interativas, o que vem redefinindo velhos conceitos como: proximidade, convivência, parceria etc.

As salas de bate-papo afiguram-se como os preferidos dentre os recheos eletrônicos mais amigáveis, em especial, para os que buscam contatos informais, imediatos e descompromissados, embora, tais espaços virtuais possam funcionar como ambientes diametralmente opostos, assim como no caso de apresentações científicas via *chat* (BROWN, HERSH & VALENCIA, 2003).

Muitos usuários principiantes (e até mesmo alguns experientes) constantemente nos indagam por que é tão difícil conversar em uma sala de bate-papo, já que para tais indivíduos, estes ambientes virtuais têm aparência e funcionamento desordenados, fato este já abordado por Alava (2002); Burniske (2000); Smith, Cadiz & Burkhalter (2000, p. 97); Chaves (2001, p. 50); Herring (1999); Liu (1999); Reid (1991) e Simpson (1999).

Tencionamos, pois, aclarar determinadas questões, especialmente as de ordem metodológica, visto que em nossos estudos iniciais arrolamos fatores determinantes para o sucesso de uma Comunicação Mediada por Computador (CMC) de forma síncrona, as quais, muitas vezes, podem passar ao largo das investigações linguísticas ou subestimadas por alguns pesquisadores da linguagem.

¹ Calembur sobre o título da famosa obra do escritor inglês William Shakespeare – *Much adoe about nothing*, – de 1598.

2. Fontes produtoras de mensagens nos chats

Numa sala de bate-papo, estamos tratando praticamente o tempo todo com interações entre pessoas. A afirmação pode causar, *a priori*, certa estranheza já que deveríamos esperar que tais trocas interativas acontecessem “somente” entre seres humanos. Contudo, é nosso intento, a seguir, mostrar que além de pessoas, determinadas mensagens encontram nos sistemas computacionais, senão o elemento emitente, um auxiliar em sua produção discursiva.

2.1. Mensagens comandadas pelos usuários

Os seres humanos desempenham, obviamente, um papel preponderante nesse tipo de CMC, embora não sejam os únicos a gerar sentenças dentro dos *chats*, como veremos um pouco mais adiante. Em se tratando de salas preponderantemente escritas, as principais contribuições advêm de dois flancos principais: as mensagens textuais digitadas pelos usuários e as mensagens em forma de *emoticons*¹.

De acordo com Marcuschi (2002, p. 17), com relação ao texto, as interações, via *chat*, têm, entre outras, as seguintes características principais: a extensão do texto é indefinida e/ou curta; o formato textual aproxima-se de turnos encadeados; em geral, as funções mais encontradas são a lúdica e a interpessoal; o tema é na maioria das vezes livre ou inexistente e o estilo do texto é fragmentário e informal.

Souza (2001, p. 30-33) acrescenta, ainda, os seguintes traços para as salas escritas: economia na escrita; rápidos surgimento e mudança de tópicos; informalidade; frequentes reduções ortográficas; supressão do uso de letras maiúsculas; transcrição de vocalizações; simplificação sintática; supressão da pontuação convencional; abreviaturas; repetições de sinais de pontuação como recurso de ênfase; utilização de caixa alta sinalizando alterações de entonação e de prosódia e a incorporação de *scripts*.

Os *scripts* “são informações sobre comportamentos não verbais que surgem na tela através de comandos específicos por parte dos usuários” (*op. cit.*, p. 32). Esses *scripts* servem para indicar ações, por exemplo, “fala”, “grita”, “paquera”, *etc.*, os quais completam ou substituem as verbalizações digitadas pelos usuários de uma sala de bate-papo. Volta-

¹ No presente estudo, são sinônimos os termos: *emoticons* e *smileys*.

remos a falar sobre os *scripts* nos tópicos seguintes, quando estes aparecem, em nosso entendimento, como formas híbridas de produção entre usuários e sistemas computacionais. Veja no exemplo 01 uma amostra de *script* no corpo do texto, comandado pelo usuário [rick], sendo que este utiliza a ação verbal de [falar para] o usuário [luana].

Exemplo 01

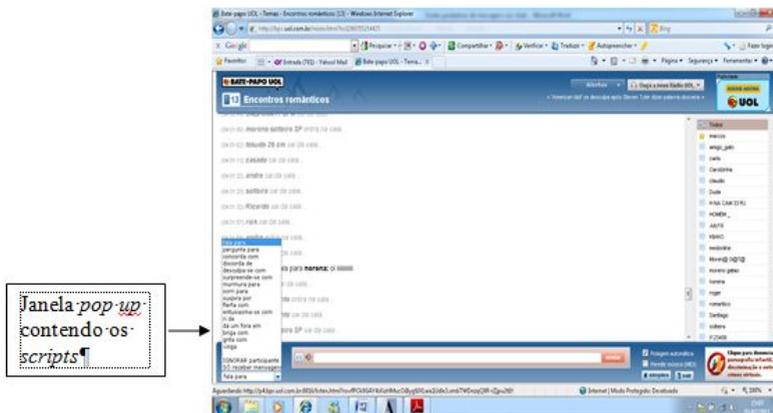
Utilização de um *script* dentro da sala “ENCONTROS ROMÂNTICOS 13” mantida pelo site <UOL>.

(03:48:00) rick fala para luana: oi nina afim de uma bella papo

Dos 16 *scripts* disponíveis pelo site <UOL>, somente 01 [*fala para*] é normalmente utilizado pelos usuários, apontando para uma “monotonia” das ações linguísticas, já que estão ao dispor dos usuários as seguintes opções: [*fala para*]; [*pergunta para*]; [*concorda com*]; [*discorda de*]; [*desculpa-se com*]; [*surpreende-se com*]; [*murmura para*]; [*sorri para*]; [*suspira por*]; [*flerta com*]; [*entusiasma-se com*]; [*ri de*]; [*dá um fora em*]; [*briga com*]; [*grita com*]; [*xinga*], além das ações de [*ignorar participante*] e [*só receber mensagens de*], o que pode ser visto na **Fig. 01**, a seguir:

Fig. 01

Janela *pop up* com os *scripts* disponíveis nas salas de bate-papo do site <UOL>



Os *emoticons*, por sua vez, são pequenos símbolos construídos pela combinação de vários caracteres disponíveis num teclado alfanumérico e que tipicamente são lidos de lado, isto é, o usuário deve inclinar, leve-

mente, a cabeça em direção ao ombro esquerdo para ter uma melhor visualização desses ideogramas. Os *emoticons* podem exprimir várias atitudes e expressões faciais e que, por esse motivo, possibilitam discussões bem mais detalhadas e emocionais (JONSON, 1997, p. 6), conforme pode ser visto no Quadro 01, bem como no exemplo 02, a seguir:

Quadro 01

Exemplos de *emoticons* e seus significados

Emoticon	Significado	Emoticon	Significado
:-)	Sorriso feliz	:-<	Furioso ou louco
:)	Variação do sorriso, também chamado de sapo	:I	Nem contente nem triste
:o)	Variação do sorriso, também chamado de porco	:/	Cético
:x)	Variação do sorriso, também chamado de esquilo	:>	Um comentário sarcástico com uma pitada de humor
;-)	Piscada de olho	>:->	Um comentário muito sarcástico com uma pitada de humor
:-D	Sorriso muito feliz	>:->	Um comentário terrivelmente sarcástico com uma pitada de humor
:D	Sorriso	:´(Chorando
:-(Mal-humorado ou triste	:´)	Chorando de contentamento
:(Mal-humorado ou triste	:-@	Gritando
:[Realmente desanimado ou abatido	:-X	Segredo (meus lábios estão selados)

(Adaptado de Arvidsson and Ek, 1996, *apud* Jonsson, 1997, apêndice 1)

Exemplo 02

Emoticon [*-*] produzido pelo usuário [Thaís] dentro da sala “AMIZADE VIRTUAL 45” mantida pelo *site* <UOL>.

(03:17:30) **Thaís** fala para **cazuza**: noooossa, *-*

É fato que os *chats* estão inseridos em ambientes virtuais e que estes são espaços “onde as máquinas reinam soberanas” (NICOLACI-DACOSTA, 1998, p. 63). Nas salas de bate-papo em aberto além, obviamente, de toda a participação humana envolvida nas trocas virtuais, certas mensagens são geradas pelos sistemas computacionais. Vejamos alguns casos em que ocorre a participação direta do sistema na produção das mensagens.

2.2. Mensagens geradas pelos sistemas computacionais

Os sistemas computacionais de administração dos *chats* também fazem parte do conjunto de elementos geradores de mensagens dentro das salas. A maior porção dessas mensagens surge de forma autônoma. Outras são efetivadas de maneira comandada. A seguir, apresentaremos detalhes dessas duas formas de intervenção.

Uma das fontes mais produtivas da participação da máquina nas salas de bate-papo é quando esta notifica os usuários acerca da entrada e/ou saída de algum participante. Rintel, Mulholland & Pittam (2001, p. 15) afirmam que uma das atribuições do servidor é anunciar a presença dos recém-ingressos na sala. Isto acontece em um nível público. Dessa forma, todos os participantes do canal podem ter conhecimento do engajamento desse usuário à sala.

Essa publicidade acontece de forma espelhada. Primeiramente, o servidor produz uma espécie de aviso automático de ingresso na sala, conhecido como *AJE (Automated Joining Event)*. Esse aviso consiste em duas mensagens, embora não coincidentes na forma, mas muito semelhantes na função. O usuário recebe em sua tela uma confirmação de ingresso (*JC – Joining Confirmation*), enquanto os demais membros presentes na sala receberão um aviso de ingresso (*JA – Joining Announcement*) desse novo usuário (RINTEL, MULHOLLAND & PITTAM, 2001, p. 15). O exemplo 03, a seguir, mostra uma confirmação de ingresso e um aviso de ingresso numa sala de bate-papo digital mantida pelo site <UOL>.

Exemplo 03

Confirmação e aviso de ingresso na sala Bate-papo UOL –
Idades – 20 a 30 anos A (10) mantida pelo site <UOL>

(04:30:19) marcos entra na sala...	Confirmação/Aviso de ingresso
---	-------------------------------

Mesmo não podendo ser enquadradas como mensagens que carregam em seu interior um conteúdo comunicativo *stricto sensu*, esses avisos sinalizam para a sala determinados acontecimentos, sendo, dessa forma, portadores de significados e difusores de informações específicas do fluxo de participantes num *chat*. Paolillo (1999, p. 16) afirma que essas mensagens não representam um tipo de comunicação, mas que contém informações acerca das identidades dos usuários e das mudanças no *status* desses participantes.

Existem também os “bots” (abreviatura de *robots*), isto é, tipos de informações pré-programadas, especialmente representados por programas. Tais programas podem ser executados em um canal a partir do computador pessoal de um dos participantes. Alguns desses “bots” são amigáveis [como, por exemplo, o *Butterfly*, cuja função é identificar uma sala de IRC mais adequada para o usuário que se dispuser a interrogá-lo sobre as opções disponíveis de *chatrooms*, embora a busca só possa ser efetivada em salas visíveis, isto é, a seleção não atinge as salas configuradas como secretas (VAN DYKE, LIEBERMAN & MAES, 1999, p. 41)], enquanto outros nem tanto, inundando com mensagens sem sentido uma sala de bate-papo (JONSSON, 1997, p. 17).

Nicolaci-da-Costa (1998) e Moran (1991, p. 5, *on-line*) chamam esse processo de “antropomorfização”. Um dos ápices desse tipo de interferência da máquina em interações humanas é relatado num estudo realizado por Turkle, no qual em um ambiente MUD¹, um “bot”, simpaticamente denominado “Julia”, fez de tolo um usuário por várias semanas se passando por mulher, mesmo tendo respostas, por diversas vezes, completamente deslocadas do tópico original (HERRING, 1999, p. 15-16).

Outra aplicação para as mensagens geradas pelos sistemas computacionais tem relação com a publicidade e/ou propaganda, as quais, comparativamente ao estudo anterior, aparecem pela primeira vez, agora de forma bastante frequente e vigorosa, tal como pode ser visto na **Fig. 02**.

Existe ainda uma terceira categoria de mensagens que, em nossa opinião, encontra-se entre o comando humano e a participação automática do computador. Chamamos de “híbridos” esses tipos de mensagens.

¹ MUD – *Multiple-user dimension* ou *multiple-user domain* é um ambiente virtual baseado em texto no qual os personagens dos usuários interagem em tempo real. Através de comandos de textos, é possível andar pelas salas, digitar mensagens para outros personagens, participar de jogos, enigmas ou combates. MUDs são uma transposição para as redes dos jogos de RPG (LÉVY, 1999, p. 256-257).

cado por dois símbolos de asterisco (*), um de cada lado, os já mencionados *scripts* (pode acontecer da supressão dos asteriscos com a colocação do *script* entre o nome do usuário-emissor e o usuário-receptor).

A outra técnica empregada é quando utilizamos certos comandos disponibilizados pelo sistema computacional (como mostrado na figura 01), os quais possibilitam o aparecimento da ação na tela do computador (DANET, REUDENBERG-WRIGHT, & ROSENBAUM-TAMARI, 1996, p. 29). O que constatamos é que a primeira técnica, durante o período interposto de estudo, foi suplantada quase que inteiramente pela última, visto que o usuário simplesmente seleciona o *script* a partir do “cardápio” montado pelo sistema.

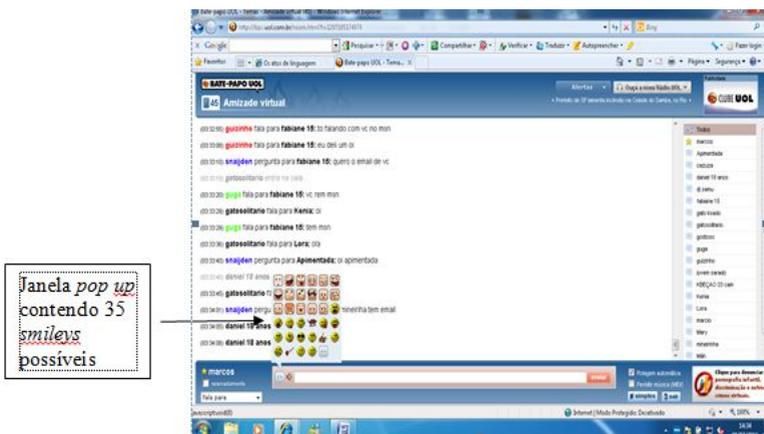
Nos *chats*, diferentemente de outras formas de CMC, é possível ao participante “falar” aos outros e “agir”, ao mesmo tempo. Na verdade, muitas dessas ações são imaginárias, já que devem ser administradas por um “ser virtual”, algo possuidor de “carne e osso” no espaço virtual (LIU, 1999, p. 16-17). Essas ações simuladas são linhas textuais enviadas por um participante do *chat* que descreve o que ele está fazendo, ou por outras palavras, o que este “ser virtual” está fazendo ou gostaria de fazer, caso tivesse um corpo físico (*ibidem.*).

Essas mensagens, de forma análoga às interações verbais, podem ser direcionadas ou não a destinatários específicos. Tais “mensagens-ação” podem ser direcionadas para um indivíduo ou podem ser narcíseas por natureza. Elas têm a possibilidade de ser unidirecionais, isto é, dirigidas a um indivíduo embora sejam ignoradas e não obtenham nenhuma resposta, ou podem ser díades, *i.e.*, dirigidas a um indivíduo e respondidas pela pessoa selecionada com outra “mensagem-ação” ou com uma mensagem verbal (*op. cit.*, p. 24).

Uma segunda forma de produção híbrida de mensagens nos *chats* é quando o sistema computacional apresenta uma lista fechada de *emoticons*. Existem exemplos em que esses signos são previamente selecionados e agrupados para os usuários. Em alguns casos, existe um tratamento gráfico dos *smileys*, isto é, são realizados uma implementação e um melhoramento dos recursos, transformando pontos, traços e caracteres em verdadeiros desenhos animados, dando uma feição mais artística e realista à manipulação dos caracteres nos primórdios dos *chats*, tal como pode ser visto na **Fig. 03**.

Fig. 03

Janela *pop up* com os *smileys* disponíveis nas salas de bate-papo do site <UOL>



Desta maneira, ao invés do próprio usuário criar seus *emoticons*, o que em si já carrega uma forte dose de criatividade e de engenho, os internautas têm à sua disposição, sem qualquer esforço, um grupo de elementos, os quais, muitas vezes, satisfazem plenamente suas necessidades expressivas. A Fig. 03 mostra um desses *menus* que trazem um estoque de expressões faciais, muitas delas, inclusive, com movimento.

3. Considerações finais

Condensando em poucas palavras o que foi exposto no presente trabalho, podemos argumentar que o usuário de um *chat* se vê envolto em grandes decisões, desde sua mais tenra propensão à escolha de uma sala. Ao optar por um determinado canal, o internauta passa a ter que decidir em quais dimensões irá operar. De pronto, existem duas formas de interação nas quais o usuário tem chances de efetuar sua participação, publica e/ou reservadamente.

É relevante notar que poucas opções interativas nas salas de bate-papo virtual são mutuamente excludentes. Assim, mesmo optando por uma conduta mais pública de interação, o usuário ainda deve definir qual o tipo de relação irá estabelecer com os outros participantes do *chatroom*. São possíveis interações coletivas (em massa ou em subgrupos) ou individuais. Mais uma vez, tais escolhas não são absolutamente restritivas e

vão se acumulando no decorrer do tempo de permanência do internauta na sala.

Finalmente, existem ainda considerações a serem observadas em virtude dos elementos responsáveis pela produção de mensagens dentro de um *chatroom*. A figura humana é, sem sombra de dúvidas, a mais proeminente nesse processo. Entretanto, os sistemas computacionais também cooperam com a produção textual dentro desses ambientes. Isto pode acontecer autonomamente, ao sinalizar para os integrantes da sala a condição de cada participante, controlando e rotulando o tráfego nela existente. Também os sistemas computacionais podem auxiliar o usuário na formulação de mensagens verbais (*emoticons*) e de mensagens simuladas em forma de ação (*scripts/actions*).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALAVA, Séraphin. Ler a Internet: abordagem documental do ciberespaço. In: _____. (Org.). *Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?* Tradução de Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002, p. 203-216,

ALVES, Sonia Célia de Oliveira. Interação on-line e oralidade. In: PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (Org.). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001, p. 126-176.

BROWN, Eric; HERSH, Wiliam; VALENCIA, Alonso. *Text Analysis and Search for Bioinformatics*. 2003. Disponível em: http://www.sigir.org/forum/2004D/brown_sigirforum_2004d.pdf. Acesso em: 30-01-2011.

CHAVES, Gilda M. M. Interação on-line: análise de interações em salas de chat. In: PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (Org.). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001, p. 37-73.

DANET, B., REUDENBERG, L.; ROSENBAUM-TAMARI, Y. *Hmmm... Where's that smoke coming from?: Writing, play and performance on Internet Relay Chat*. Mai. 1996. Disponível em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>. Acesso em: 08-12-2003.

FIRMINO, Júlio César Ferreira. *CHATS: PONTES BABILÔNICAS* – uma descrição das miríades de possibilidades interativas existentes nas salas de bate-papo. 2004. 353 f. Dissertação de mestrado em linguística aplicada, Universidade Estadual do Ceará, 2004.

HERRING, Susan. *Interactional coherence in CMC*. Jun. 1999. Disponível em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/herring.html>. Acesso em: 04-02-2004.

JONSSON, Ewa. *Electronic discourse: On speech and writing on the Internet*. 1997. Disponível em: <http://www.ludd.luth.se/users/jonsson/Dessay/ElectronicDiscourse.html>. Acesso em: 09-08-2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIU, Geoffrey Z. *Virtual community presence in Internet Relay Chatting*. Set. 1999. Disponível em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/liu.html>. Acesso em: 11-03-2003.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital*. 2002. Disponível em: <http://bbs.metalink.com.br/~lcoscarelli/GEMarcGTE.doc>. Acesso em: 08-12-2003.

MORAN, Charles - *We write, but do we read?* Ago. 1991. Disponível em: http://www.hu.mtu.edu/~candc/archives/v8/8_3_html/8_3_4_Moran.html. Acesso em: 05-02-2004.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *Na malha da rede: os impactos íntimos da Internet*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

O'NEILL, Jacki; MARTIN, David. *Text chat in action*. 2003. Disponível em: http://www.google.com.br/url?sa=U&start=1&q=http://portal.acm.org/citation.cfm?id=316726&col=3Dportal%26CFID%3D11111111%26CFID%3D22222222&e=1102&mr=H/1,7_G/177!b_U:nr1m_spb2_mo. Acesso em: 09-02-2004.

PAOLILLO, John. *The virtual speech community: Social Network and Language Variation on IRC*. Jun. 1999. Disponível em:

<http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/paolillo.html>. Acesso em: 12-10-2003.

REID, Elizabeth M. *Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat*. 1991. Disponível em: <http://eserver.org/cyber/reid.txt>. Acesso em: 22-03-2003.

RINTEL, Sean; MULHOLLAND, Joan; PITTAM, Jeffery. *First things first: Internet Relay Chats openings*. Abr. 2001. Disponível em: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol6/issue3>. Acesso em: 20-08-2003.

SIMPSON, Carol. *Internet Relay chat*. 1999. Disponível em: <http://ericir.syr.edu.ithome>. Acesso em: 15-03-2003.

SMITH, Marc; CADIZ, J. J.; BURKHALTER, Byron. *Conversation trees and threaded chats*. 2000. Disponível em: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=358980&dl=ACM&coll=portal&CFID=11111111&CFTOKEN=2222222>. Acesso em: 06-02-2004.

SOUZA, Ricardo Augusto de. O discurso oral, o discurso escrito e o discurso eletrônico. In: PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (Org.). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001, p. 15-36.

VAN DYKE, Neil W.; LIEBERMAN, Henry; MAES, Pattie. *Butterfly: A conversation-finding agent for Internet Relay Chat*. 1999. Disponível em: http://portal.acm.org/ft_gateway.cfm?id=291088&type=pdf&coll=portal&dl=ACM&CFID=19141379&CFTOKEN=39050318. Acesso em: 08-02-2004.