

HIPERMODALIDADE NA INTERAÇÃO VIRTUAL: DO EMOTICON AO BUDDYPOKE

Elisângela Oliveira Viana – UFC*

Lucas Lima de Vasconcelos – UFC**

Orientador: Prof. Dr. Júlio César Araújo – UFC***

As emoções experimentadas por usuários de computador não deixam de existir simplesmente porque estão sendo mediadas por máquinas, apenas assumem outro formato e circulam de outra forma.

(FONTES, 2007)

0 Considerações iniciais

Os meios de comunicação vêm se modernizando de forma acelerada nos últimos anos. Essa constatação torna-se mais evidente quando destacamos o espaço virtual como um meio fomentador da comunicação mediada pelo computador, o qual utiliza um leque de ferramentas hipertextuais que servem como estratégias para dinamizar a interação entre os indivíduos, podendo torná-la mais lúdica. Os mesmos indivíduos que partilham esse tipo de interação podem, além de encontrarem-se separados geograficamente, estar separados temporalmente, para isso muitos *sites* como o Orkut trazem mecanismos hipertextuais que funcionam mesmo sem que o receptor esteja necessariamente *online*.

Cumpre-nos destacar que mesmo antes do surgimento da Internet possuíamos meios de comunicação que rompiam com as barreiras temporais e geográficas, como é o caso da carta e do telefone. Entretanto as interações à distância não possuíam a mesma intensidade e contundência no que se refere à representação de emoções e de afetividade como pode ser observado, por exemplo, em um diálogo face a face. Esse, por sua vez, apresenta como elementos composicionais os fatores linguísticos e os paralinguísticos, como a entonação da voz, a gesticulação, dentre outros (BRITO, 2008). Devido à necessidade de introduzir elementos não-verbais durante a interação virtual, bem como de inserir na interação elementos semióticos que compensassem essa ausência, surgiram os *emoticons*. Esses consistem em alternativas para que os internautas tornem as interlocuções virtuais menos mecânicas, evitem a presença de ambiguidades e ainda expressem sentimentos, concedendo ao diálogo um caráter mais lúdico e atrativo (ARAÚJO, 2007).

Nota-se que, através da evolução da web 1.0 para a web 2.0 (cf. PRIMO; RECUERO, 2006), a navegação hipertextual ficou mais rápida, possibilitando um considerável aumento da capacidade de armazenamento de dados. Com base nisso, o presente artigo visa a expor os resultados obtidos através de uma pesquisa exploratória acerca da utilização do *buddypoke*, na qual buscamos observar a influência das características hipermodais na constituição do caráter afetivo nas relações entre os interlocutores que fazem uso desse recurso durante suas interações no Orkut. Para tanto, cumpre-nos discutir, no decorrer deste artigo, sobre as noções de multimodalidade e hipermodalidade. Além disso, para entendermos que o *buddypoke* herda algumas características hipermodais procedentes do uso dos *emoticons*, compete-nos apresentar nossas reflexões sobre a evolução destes recursos multimodais para que cheguemos à compreensão acerca dos usos de aplicativos hipermodais para a construção da afetividade em ambientes virtuais de interação humana.

* Graduanda em Letras pela Universidade Federal do Ceará e bolsista de Iniciação Científica Pibic/CNPq, vinculada ao grupo de pesquisas Hiperged. Contato: <elisangelaviana2002@yahoo.com.br>

** Graduando em Letras pela Universidade Federal do Ceará e bolsista de Iniciação Científica Pibic/UFC, vinculado ao grupo de pesquisas Hiperged. Contato: <lucas.vasconcelos.ufc@gmail.com>

*** Professor do Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFC, onde coordena o grupo de pesquisa Hiperged. Contato: <araujo@ufc.br>

Com o propósito de delinear nossas discussões, trataremos sobre multimodalidade com base em Kress e Leeuwen (1996; 2001), bem como hipermodalidade a partir de estudos feitos por Lemke (2002) e Gomes (2007); discutiremos também sobre questões referentes à afetividade em ambientes virtuais com base em Fontes (2007) e discutiremos sobre hipertextualidade com base em Araújo (2004) e Araújo; Biasi-Rodrigues (2007).

1. Hipermodalidade: a adaptação da multimodalidade para a Internet

Vários pesquisadores do ramo da Semiótica, *designers*, e desenvolvedores de *softwares* e de materiais didáticos vêm difundindo a premissa de que a multimodalidade consiste em uma estratégia que oferece maiores condições de construção do sentido pelos atores da interação. Assim, a depender do gênero em uso, análises multimodais podem revelar, por exemplo, uma descentralização da linguagem verbal em detrimento de outras semioses como fator principal na construção do sentido. Em gêneros, como os hipertextuais, a tendência é a mescla de semioses como a imagem, o som e o texto verbal para tornar o conteúdo da mensagem mais específico e mais completo (ARAÚJO, 2004; GOMES, 2007; ARAÚJO; BIASI-RODRIGUES, 2007).

Com o aperfeiçoamento das páginas da web no que se refere ao aumento da possibilidade de uso de recursos hipertextuais mais avançados, pôde-se notar uma maior integração das semioses (imagem e escrita) que já compunham a multimodalidade dos tradicionais textos impressos. Denota-se que foi incorporado à multimodalidade o caráter hipertextual intrínseco ao ambiente hipermídia, integrando-se às outras semioses já presentes no texto impresso, a modalidade som, bem como a possibilidade da utilização da imagem em movimento. Com a dinamicidade proporcionada pelo suporte, entra em questão mais um fator: a sincronia que, ao contrário do que ocorria no texto impresso, tornou a apreensão das semioses pelo internauta um processo simultâneo e não mais visto separadamente.

Lemke (2002) foi um dos primeiros teóricos a propor o termo “hipermodalidade” para esse agrupamento semiótico, assegurando que seria “um nome para as novas interações entre significados de palavras, imagens e sons na hipermídia, isto é, em artefatos semióticos em cujos significantes em diferentes escalas de organização sintagmática são *linkados* em redes ou webs complexas”¹. Em aquiescência, destacamos também os trabalhos de Gomes (2007), que se dedicou à elaboração de material didático hipertextual e hipermodal bem como o trabalho de Kress e Van Leeuwen (2001), que se utilizam de várias correntes semióticas para, a partir de suas potencialidades e áreas de atuação, conceber um conceito sobre multimodalidade.

Uma das formas mais recorrentes de hipermodalidade em ambientes de interações mediadas por computador (doravante IMCs) é o *emoticon*, que, com o decorrer dos tempos, foi adquirindo um caráter hipermodal e se sofisticando para adequar-se à complexidade e refinamento do ambiente hipermídia. Esse recurso hipermodal será mais bem explanado no tópico que segue.

2. Emoticons: surgimento e evolução

Os *emoticons* surgiram com o objetivo de evitar ambiguidades ou emaranhados de sentidos provenientes do uso de figuras de linguagem como a metáfora e a ironia (FONTES, 2007; ARAÚJO & BIASI-RODRIGUES, 2007) durante as IMCs. Eles consistiam na combinação de caracteres alfanuméricos do teclado do computador que admitiam uma sequência única para representar um significado específico.

¹ Nossa tradução de: “*Hypermodality is one way to name the new interactions of Word-, image- and sound-based meanings in hypermedia, i. e., in semiotic artifacts in which signifiers on different scales of syntagmatic organization are linked in complex networks or webs*”.

Com o aperfeiçoamento do suporte (Internet), que consistiu em uma maior capacidade de armazenagem de arquivos mais complexos, no aumento da velocidade na transmissão de dados, bem como na utilização de tecnologias mais aperfeiçoadas como a imagem e o vídeo, os *emoticons* também evoluíram, tornando-se ainda mais semelhantes à imagem humana e à realidade. A eles, constituídos inicialmente apenas pela imagem, foram associadas outras semioses como o som e o movimento, deixando-os mais atrativos e lúdicos. Conseqüentemente, sua funcionalidade e usabilidade tornaram-se mais atreladas à veiculação de sentimentos, impressões e reações, sem que haja necessidade de descrevê-las textualmente (FONTES, 2007).

Atualmente muitos são os pesquisadores que defendem a contribuição da imagem para a construção do sentido do texto, tais como (GOMES, 2007 e KRESS, 1996; 2003; 2005), que asseguram que a representação visual atualmente encontra-se no mesmo patamar de importância que o texto verbal, mas ainda há aqueles mais radicais, como Johnson (2001), que privilegia o uso da imagem em detrimento da escrita, considerando letras e palavras apenas “coadjuvantes” na construção do sentido, cujo brilho seria ofuscado pela complexidade imagética de significado.

3. Procedimentos metodológicos

O presente artigo surgiu a partir da necessidade de trilhar uma das características que mais vem se destacando nas interações virtuais: a manifestação da afetividade. Partindo do pressuposto de que os *emoticons* e *buddypokes*, ferramentas hipertextuais utilizadas no MSN e no Orkut respectivamente, atuam como mediadores de tal afetividade, realizamos este estudo exploratório, ainda em andamento em nosso grupo de pesquisa, para analisar de que forma essa expressão do sentimento se dá em ambientes que promovem a interação à distância. Para tal estudo temos por base pesquisas sobre multimodalidade, hipertextualidade e hipermodalidade de autoria de Kress (1996; 2003; 2005), Lemke (2002), Araújo (2004; 2007), Araújo e Biasi-Rodrigues (2007), Gomes (2007) e Fontes (2007), de modo que tais contribuições teóricas tornaram-se fundamentais para o andamento de nossa pesquisa, que também pode ser caracterizada como bibliográfica, documental, qualitativa e indutiva.

Inicialmente realizamos uma busca acerca dos temas acima mencionados com a finalidade de melhor fundamentar nossas hipóteses e aclarar nossos conhecimentos prévios sobre as características hipermodais presentes em aplicativos hipertextuais, com destaque para os *emoticons* e *buddypokes*, assim como nortear nossas análises no que se refere à identificação do caráter afetivo presente nas interações virtuais.

Partimos então para a construção do *corpus*, que se efetuou a partir da extração de trechos de conversas do MSN com *emoticons* e imagens de *buddypokes*, a fim de esclarecer de que forma ambos contribuem para a presença de afetividade em IMCs. Vale destacar que a presente pesquisa possui teor etnográfico apenas quanto à seleção de conversas do MSN, pois tal material é resultado de IMCs de um dos autores deste trabalho que, inicialmente, envolveu-se na construção de dados e, posteriormente, abandonou a posição de sujeito atuante para assumir a posição de pesquisador, a fim de analisar o *corpus* sob uma perspectiva crítica. Já a escolha dos *buddypokes* deu-se de maneira aleatória, na medida em que foram escolhidas aquelas em que era identificada a afetividade entre os interlocutores.

Nossa análise dividiu-se em dois momentos: inicialmente detemo-nos na observação da evolução da hipermodalidade, que se refere à transição e ao aperfeiçoamento semiótico dos *emoticons* para os *buddypokes* e do seu papel na construção do sentido das conversas virtuais coletadas. Visando a manter em sigilo a identidade dos sujeitos atuantes nas interlocuções, optamos por ocultar seus nomes, fazendo uso, assim, da codificação que se segue: I1 (interlocutor 1) e I2 (interlocutor 2). Em seguida, tivemos ainda como foco a constatação do caráter afetivo dos *buddypokes*, confrontando semelhanças e divergências entre o uso dos dois aplicativos.

Ressaltamos ainda que, devido às limitações da bidimensionalidade do papel, não pudemos representar as imagens em toda a sua complexidade semiótica e hipermodal, logo, dividimos uma

mesma representação visual em *frames*², que, em conjunto, formam todo o movimento dos *emoticons* e dos avatares. Por *framing* Kress e Van Leeuwen (2001, p. 2) entendem “o modo como elementos de uma composição visual podem ser desconectados, desligados, por exemplo em quadros, dispositivos de quadros pictóricos.”

4. A afetividade através da hipermodalidade: dos *emoticons* aos *buddypokes*

A partir do *corpus* construído e da leitura do material teórico pertinente, verificamos que a hipermodalidade tem mostrado uma significativa atuação no que se refere à representação da afetividade nas IMCs. Nessa perspectiva, podemos observar, no exemplo que se segue, a representação da afetividade através da escolha do *emoticon* inserido por I

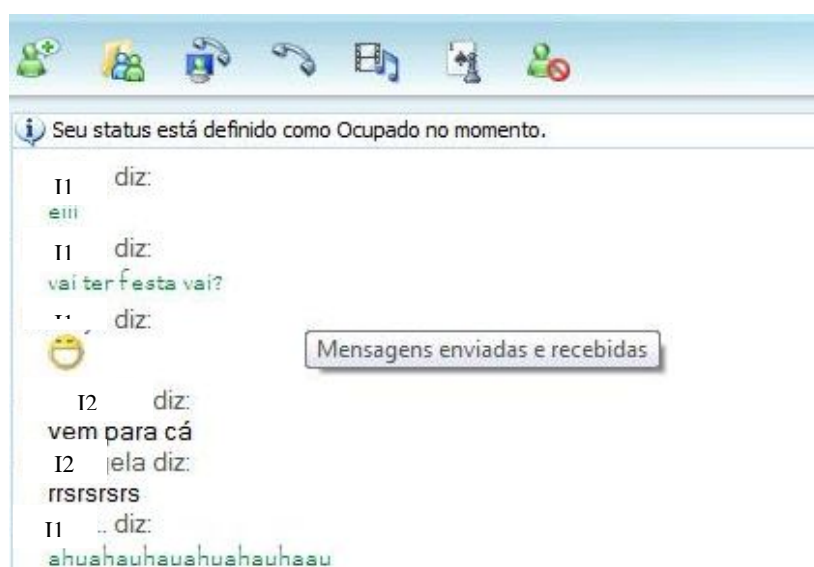
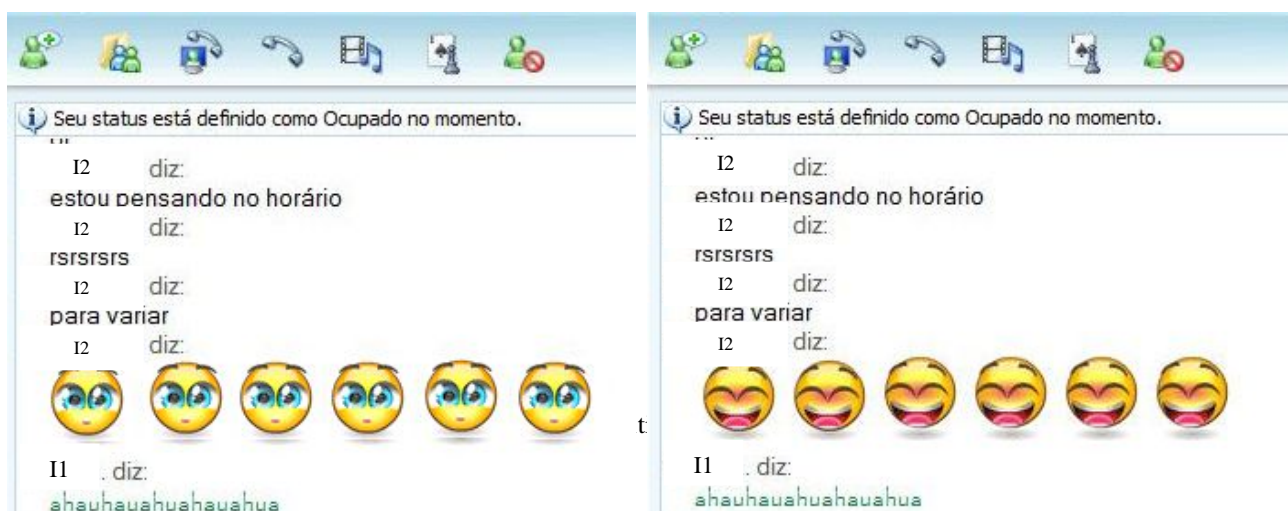


Figura 1 – O uso de *emoticons* estáticos

Conforme observamos na figura 1, o Interlocutor 1 utilizou o *emoticon* 😊 para representar o sentimento de felicidade ao saber da possibilidade de ocorrer uma comemoração festiva. Nesse momento, percebemos que ele tenta tornar o Interlocutor 2 consciente de suas emoções naquele instante e utiliza o emoticon, um recurso hipertextual e hipermodal, para fazê-lo. Essa tentativa se dá em decorrência de o suporte possuir limitações quanto à representação dos elementos paralinguísticos das conversas face a face, provocando assim a necessidade de se fazer uso de elementos semióticos que melhor representem as manifestações emotivas dos interlocutores.



11

Figura 2 – O uso dos *emoticons* com movimento

Conforme verificado na figura 1, a I2 convida a outra interlocutora para uma comemoração em sua casa. Passando para a figura 2, representada acima, percebe-se que a I2, mesmo já tendo feito o convite, ainda está pensando em um horário para a comemoração. Nota-se que no terceiro turno (para variar) I2 expressa a recorrência de sua desatenção quanto ao horário marcado para encontros e, a fim de dar um caráter cômico a sua desatenção, I2 insere um *emoticon* com movimentos representados nos *frames* da figura 2.

Com isso, percebe-se que o *emoticon*, ao usar todas as semioses e animações de que dispõe, atua como um agente altamente significativo na construção do sentido pelo leitor, na medida em que, juntamente com a linguagem verbal, compõe a unidade do texto e torna seu significado mais específico e menos suscetível a interpretações errôneas. Isso constata que o tradicional predomínio da linguagem escrita sobre a imagem, que atuava apenas como um “acessório”, tende a entrar em desuso (GOMES, 2007). Constatamos ainda que o *emoticon* não costuma ser usado isoladamente para transmitir uma idéia, mas necessita de um entorno textual ao qual ele se adéqua. Vemos então que o uso da imagem associada à escrita tornou-se cada vez mais frequente e que aquela vem adquirindo mais espaço e importância na construção do sentido.

Com o aparecimento do *buddypoke*, verificamos que a relação imagem-escrita sofreu uma alteração, na medida em que o respectivo aplicativo, utilizado em larga escala no site de relacionamentos Orkut, tem como principal modalidade a imagem em movimento, sendo esta a principal semiose utilizada na construção do sentido.

Cabe ressaltar que esse aplicativo inicialmente apresentava a utilização da escrita apenas em sua estrutura pré-definida para nomear as ações a serem desempenhadas, entretanto não era verificada a utilização da mesma fazendo parte da mensagem enviada para o receptor, pois a imagem em movimento continha características as quais possibilitavam uma interpretação aparentemente completa por parte dos interlocutores. Posteriormente foi integrada a escrita, que passou a possuir uma função periférica, ou seja, neste recurso a escrita caracteriza-se como um dispositivo opcional, cabendo ao internauta decidir se quer acrescentar algo de natureza verbal ao movimento dos avatares ou não. A fim de melhor elucidar a afetividade presente nos *buddypokes* analisaremos o exemplo que segue:



Figura 3 – Abraço de Natal dos *buddypokes*.

O exemplo acima, retirado aleatoriamente do Orkut, foi selecionado por expressar afetividade, a partir de uma ação do *buddypoke* denominada **Abraço de Natal**. Notamos, através da figura 3, que a época Natalina é representada pela decoração nas extremidades dos *frames*, servindo para contextualizar a animação dentro desta data comemorativa. Pela divisão das imagens, percebemos a continuidade do movimento dos dois avatares que, quando interconectados, constituem um abraço carinhoso, que externa a sensibilização das pessoas durante o período natalino. Percebemos então que a afetividade foi expressa sem a utilização de linguagem verbal, e mesmo assim a mensagem foi devidamente apreendida pelo receptor. Entretanto, de acordo com a imagem que segue, podemos verificar a escolha do interlocutor pelo uso do texto linguístico associado aos *buddypokes*.



Figura 4 – Fazer Cócegas dos *buddypokes*.

A figura 4, acima, ilustra mais um exemplo que expressa afetividade no *buddypoke*, mas agora a partir de uma ação denominada pelo aplicativo de **Fazer Cócegas**. Percebemos, ao unificar todos os *frames*, que o avatar feminino se aproxima do avatar masculino para fazer-lhe cócegas. Este, por sua vez, demonstra-se inicialmente assustado, chegando a abrir muito os olhos para, somente em seguida, sorrir. Logo abaixo dos *frames*, inserimos o link que leva o internauta a essa interação específica e, juntamente segue uma mensagem curta enviada pelo emissor (ho bb q saudade d tu!!!!). Essa mensagem, constituída apenas de linguagem verbal, confirma a funcionalidade complementar na medida em que o emissor do *buddypoke* utiliza-a para acrescentar alguma informação ou especificar uma ideia já veiculada pelo seu avatar.

Com base nos dados obtidos e analisados à luz literatura pertinente, procuramos analisar as características hipermodais utilizadas no processo de construção da afetividade nas interações entre os interlocutores que compõem a cena enunciativa avaliada. Desta forma, verificamos a utilização dessas características nos recursos hipertextuais *emoticons* e *buddypokes* nos sites de relacionamento MSN e Orkut respectivamente. Cumpre ressaltarmos ainda que essas características são encontradas em larga escala em ambientes digitais para estabelecer interação entre os usuários, a fim de facilitar a comunicação entre eles.

Considerações Finais

Ao término desse modesto exercício de análise, os dados nos levaram à conclusão de que a utilização dos recursos hipermodais, como os *emoticons* e os *buddypokes*, auxiliam, sobremaneira, na

transmissão de sentimentos por parte dos internautas, tendo em vista que eles se encontram separados geograficamente não tendo, desta forma, a possibilidade de verificar fatores paralinguísticos como a utilização de gestos e a entonação da voz que atuam na representação da afetividade durante interações presenciais. Sendo assim, através de nossa análise, é razoável admitir a conclusão de que a hipermodalidade torna-se, portanto, um artifício altamente eficiente no que diz respeito à expressão da afetividade em IMCs, independentemente de qual seja a ferramenta hipertextual que vai expressá-la.

A análise aqui mostrada não pretende ser exaustiva nem tampouco conclusiva, pois ainda estamos dando os primeiros passos no estudo da hipermodalidade, afetividade e hipertextualidade. Nessa direção, somos conscientes de que os dados aqui mostrados carecem de análises mais sofisticadas através das quais possamos, em trabalhos futuros, afirmar como a tríade afetividade/hipermodalidade/ hipertextualidade influencia as práticas sociais de linguagem em ambientes da web. Aspectos que não discutimos aqui, mas que ainda serão examinados pelo nosso grupo Hiperged, relacionam-se, por exemplo, à utilização de recursos hipermodais em ambientes virtuais de aprendizagem com o objetivo de analisarmos se tais recursos trazem alguma influência ao processo de mediação pedagógica.

Referências

- ARAÚJO, Júlio César. A conversa na web: o estudo da transmutação em um gênero digital. In: MARCUSCHI, L.A.; XAVIER, A.C. (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentidos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 91-109.
- ARAÚJO, Júlio César. "Kd a roupinha do nick?": Brincando de vestir identidades no chat aberto. In: COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos; COLAÇO, Veriana de Fátima Rodrigues; COSTA, Nelson Barros da. (Org.). **Modos de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação**. Fortaleza: Edições UFC, 2007, p. 189-204.
- ARAÚJO, Júlio César; BIASI-RODRIGUES, Bernardete. Questões de estilo no gênero chat aberto e implicações para o ensino de língua materna. In: ARAÚJO, Júlio César (Org.). **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, p. 78-92.
- BRITO, Audrey Danielle Beserra. O discurso da afetividade e a linguagem dos emoticons. **Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura**. Ano 4. N. 9. 2º semestre de 2008.
- FONTES, Maria do Carmo Martins. O uso dos emoticons em chats: afetividade em ensino a distância. In: ARAÚJO, Júlio César (Org.). **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, p. 64-77.
- GOMES, Luiz Fernando. **Hipertextos multimodais: o percurso de apropriação de uma modalidade com fins pedagógicos**. Tese de Doutorado em Linguística. Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 2007.
- JOHNSON, S. **Cultura na interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KRESS, Gunter & VAN LEEUWEN, Theo. **Reading Images: the grammar of a visual design**. London: Routledge, 1996.
- KRESS, Gunter & VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication**. New York: Oxford University Press, 2001.
- KRESS, Gunter. **Literacy in new media age**. Routledge: London, 2003.
- KRESS, Gunter. Gains and Losses. In: **Computers and Composition**. Vol. 22. N. 1, 2005, p. 5-23.
- LEMKE, Jay L. **Travels in Hypermodality**. (2002). Disponível em <<http://vcj.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/3/299>> Acesso em 10 de janeiro de 2009.