



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Letras

Fabiana Julio Ferreira

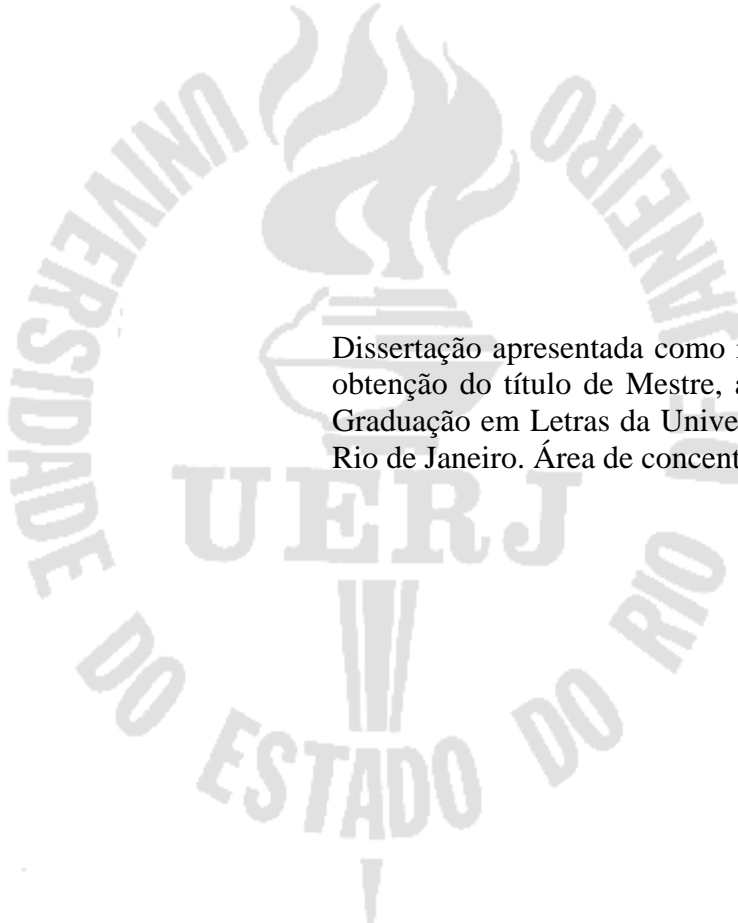
**Os *emoticons* e a Teoria da Polidez em mensagens instantâneas entre  
adolescentes e jovens adultos**

Rio de Janeiro

2013

Fabiana Julio Ferreira

**Os *emoticons* e a Teoria da Polidez em mensagens instantâneas entre adolescentes e jovens adultos**



Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Linguística.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Tania M. G. Shepherd

Rio de Janeiro

2013

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/CEHB

F383	<p>Ferreira, Fabiana Julio. Os emoticons e a teoria da polidez em mensagens instantâneas entre adolescentes e jovens adultos / Fabiana Julio Ferreira. – 2013. 127 f.: il.</p> <p>Orientadora: Tânia Maria Granja Shepherd. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.</p> <p>1. Linguística de corpus - Teses. 2. Mensagens instantâneas - Teses. 3. Emoticons – Teses. 4. Comunicação - Pesquisa - Teses. 5. Internet e adolescentes – Teses. 6. Adolescentes – Conduta – Teses. I. Shepherd, Tânia Maria Granja. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.</p> <p>CDU 801.73</p>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação desde que citada a fonte

---

Assinatura

---

Data

Fabiana Julio Ferreira

**Os *emoticons* e a Teoria da Polidez em mensagens instantâneas entre adolescentes e jovens adultos**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Linguística.

Aprovada em 08 de janeiro de 2013.

Banca Examinadora:

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Tânia Maria Granja Shepherd (Orientadora)  
Instituto de Letras da UERJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Gisele de Carvalho  
Instituto de Letras da UERJ

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Kátia Cristina do Amaral Tavares  
Faculdade de Letras da UFRJ

Rio de Janeiro

2013

## DEDICATÓRIA

À Adélia, minha mãe, e Maylu.

## **AGRADECIMENTOS**

À professora doutora Tania M. G. Shepherd, minha orientadora, pela paciência, tempo e disposição sempre.

À Maylu Julio, Bruno Luiz Fernandes e Iuri Almeida pelo apoio e disponibilidade.

À Patrícia Vicente e Gustavo Camardella pela força.

Satélite nosso que estais no céu,  
acelerado seja o vosso link,  
venha a nós o vosso host,  
seja feita vossa conexão,  
assim em casa como no trabalho.  
O download nosso de cada dia nos dai hoje,  
perdoai nosso tempo perdido no Chat,  
assim como nós perdoamos os banners de nossos provedores.  
Não deixeis cair a conexão  
e livrai-nos do Spam,  
Amém!

## RESUMO

FERREIRA, Fabiana J. *Os emoticons e a Teoria da Polidez em mensagens instantâneas entre adolescentes e jovens adultos*. 2012. 127 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

O presente trabalho avalia o uso de dois *emoticons* (pequenos ícones que supostamente denotam emoções) no universo virtual, particularmente em Mensagens Instantâneas (MI) de interações ocorridas no MSN. O trabalho conta com sujeitos com um grupo de 67 indivíduos entre 17 e 23 anos residentes do Rio de Janeiro que pertencem ao mesmo nível social e não possuem nenhuma diferença hierárquica. As interações foram transformadas em txt e tratadas através da ferramenta Wordsmith 5.0 (Scott, 2008) para organizá-las, quantificá-las e prepará-las para análise. Após separadas as linhas com *emoticons*, essas foram classificadas de acordo com a Teoria da Polidez com vistas a verificar se o *emoticon* teria função polida no discurso e se poderia mitigar um AAF (Ato Ameaçador de Face). Lançou-se mão também do conceito de atos de fala para explicar aqueles *emoticons* que a Teoria da Polidez não deu conta. A pesquisa ocorreu com material autêntico doado pelos participantes e coletado ao longo do ano de 2011. O presente trabalho levantou dados de como os *emoticons* eram usados, por quem, e qual sua frequência e preferência, inclusive por parte de gênero. Os resultados apontam para uma restrição da aplicação da Teoria da Polidez para explicar os *emoticons*: esses parecem desempenhar múltiplas funções além daquelas de polidez e mitigação. Apontam também para uma preferência por parte de cada sexo por uma função específica para os *emoticons* investigados.

Palavras chave: Polidez. *Emoticons*. Linguística de corpus.



## ABSTRACT

The present project evaluates the use of two *emoticons* (little icons that supposedly denote emotions) in the virtual world, particularly in Instant Messages (IM) of interactions that happened on MSN. The project uses as subjects a group of 67 individuals between the ages of 17 and 23 years old, residents of Rio de Janeiro, who belong to the same social level and have no hierarchical difference. The interactions were transformed into txt and treated through the Wordsmith 5.0 tool (Scott, 2008) to organize them, quantify them and prepare them for analysis. After separating the lines with *emoticons*, they were classified according to the Politeness Theory to verify if the *emoticon* could have the function of politeness in the discourse and if it could mitigate an FTA (Face Threatening Act). The concept of speech acts was also used to explain those *emoticons* that could not be explained by the Politeness Theory. The research used authentic material donated by its participants and collected throughout the year 2011. The present work researched how *emoticons* were used, by whom and its frequency and preference, including in terms of gender. The results point to a restriction of the application of the Politeness Theory to explain *emoticons*: they seem to have multiple functions besides politeness and mitigation. The results also point to a preference by each gender for a specific function of the investigated *emoticons*.

Keywords: Politeness. *Emoticons*. Corpus linguistics.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Possíveis Estratégias de AAF - Brown, P. & Levinson, S. Politeness: Some Universals in Language Usage. Cambridge: Cambridge University Press, 1987 .....	23
Quadro 1 –	Quadro 1 - Tipos de comunicação mediada por computador (de Baron, 2010) .....	44
Quadro 2 –	Proposta quanto aos tipos de CMC .....	44
Figura 2 –	Exemplo do bate-papo do Facebook encontrado em <a href="http://blog.facebook.com/blog.php?post=84283397130">http://blog.facebook.com/blog.php?post=84283397130</a> .....	45
Fluxograma 1 –	<i>Emoticons</i> Novos .....	51
Figura 3 –	<i>Emoticons</i> com gota de suor .....	52
Tabela 1 –	Tokens e Types de palavras e emoticons .....	57
Fluxograma 2 –	Categoria X .....	60
Gráfico 1 –	Frequência dos seis emoticons mais usados no corpus .....	62
Tabela 2 –	Frequência real dos emoticons '-', : '( e ^^ .....	64
Gráfico 2 –	Percentual de emoticons .....	65
Gráfico 3 –	Percentual de emoticons .....	69
Gráfico 4 –	Porcentagem de cada categoria do emoticon ☹ .....	70
Tabela 3 –	Porcentagem de cada categoria do emoticon ☹ .....	88
Tabela 4 –	Distribuição dos emoticons *-* e ☹ por gênero .....	95

## **LISTA DE ABREVIACÕES**

AAF Ato ameaçador de face

CMC Comunicação mediada por computador

IM Instant Messenger

IPB Internetês do Português Brasileiro

MI Mensagem Instantânea

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	13
1	<b>TEORIA DA POLIDEZ E MITIGAÇÃO.....</b>	18
1.1	<b>O que é polidez?.....</b>	18
1.2	<b>Face.....</b>	19
1.3	<b>Estratégias de AAF.....</b>	22
1.4	<b>Estratégias de polidez.....</b>	26
1.5	<b>Variáveis sociais.....</b>	37
1.6	<b>Mitigação.....</b>	39
1.7	<b>Críticas à Teoria da Polidez.....</b>	40
2	<b>EMOTICONS E CMC.....</b>	43
2.1	<b>Uma definição do Internetês.....</b>	46
2.2	<b>Emoticons.....</b>	49
2.3	<b>O desenvolvimento do <i>emoticon</i>.....</b>	50
3	<b>METODOLOGIA.....</b>	54
3.1	<b>Participantes e <i>Corpus</i>.....</b>	54
3.2	<b>Ferramentas de pesquisa.....</b>	56
4	<b>ANÁLISE DOS DADOS.....</b>	61
4.1	<b>Presença de <i>emoticons</i> no <i>corpus</i> e <i>emoticons</i> selecionados para análise...</b>	61
4.2	<b>Da categorização dos <i>emoticons</i>.....</b>	66
4.3	<b>Da classificação do <i>emoticons</i>.....</b>	68
4.3.1	<b><u>Dos <i>emoticons</i> e seus grupos.....</u></b>	70
4.3.1.1	<b>Atos formulaicos.....</b>	71
4.3.1.1.1	<b>Iniciar e encerrar conversas.....</b>	71
4.3.1.1.2	<b>Agradecer.....</b>	72
4.3.1.2	<b>Atos emotivos.....</b>	73
4.3.1.2.1	<b>Sinalizar empolgação.....</b>	73
4.3.1.2.2	<b>Sinalizar afeto.....</b>	74
4.3.1.2.3	<b>Sinalizar ironia.....</b>	75
4.3.1.2.4	<b>Sinalizar enfado.....</b>	76
4.3.1.2.5	<b>Sinalizar desconfiança.....</b>	77
4.3.1.2.6	<b>Sinalizar desdém.....</b>	79

4.3.2	<u>Emoticons de atos de fala típicos</u> .....	80
4.3.2.1	Julgar.....	80
4.3.3	<u>Emoticons de atos explícitos ocorridos no discurso</u> .....	81
4.3.3.1	Mitigar.....	81
4.3.4	<u>Híbridos</u> .....	82
4.4	<b>Da dêixis dos <i>emoticons</i></b> .....	84
4.5	<b>Emoticons ocorrendo sozinhos</b> .....	86
4.6	<b>Dos <i>emoticons</i> e a Teoria da Polidez</b> .....	89
4.7	<b>Dos gêneros e preferência</b> .....	95
5	<b>ENCAMINHAMENTOS DE PESQUISA</b> .....	97
6	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	100
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	103
	<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	106
	<b>ANEXO A – Tutorial</b> .....	112
	<b>ANEXO B – Expressões faciais em que foram baseados os <i>emoticons</i> em sua criação</b> .....	116
	<b>ANEXO C – <i>Emoticons</i> criativos da Revista Superinteressante</b> .....	117
	<b>ANEXO D – Lista de <i>emoticons</i> do MSN</b> .....	117
	<b>ANEXO E – <i>Emoticon</i> asiático</b> .....	118
	<b>ANEXO F – Personagens de <i>Mangá</i></b> .....	118
	<b>ANEXO G – Personagem de <i>Mangá</i></b> .....	119
	<b>ANEXO H – Desenho <i>Mangá</i> com gota de suor</b> .....	119
	<b>ANEXO I – Trecho da Turma da Mônica Jovem de Maurício de Souza</b> .....	120
	<b>ANEXO J – Trecho da Turma da Mônica Jovem de Maurício de Souza</b> .....	120
	<b>ANEXO K</b> .....	121
	<b>ANEXO L – Diálogo em html desprovido de marcações</b> .....	122
	<b>ANEXO M – Amostra de dados disponibilizados em Word</b> .....	123
	<b>ANEXO N – Arquivo após limpeza</b> .....	124
	<b>ANEXO O – Lista parcial gerada contendo exemplos de palavras, <i>emoticons</i> e Internetês</b> .....	125
	<b>ANEXO P – Lista parcial de concordâncias para o <i>emoticon</i> *-*</b> .....	125
	<b>ANEXO Q – Lista parcial de concordâncias do <i>emoticon</i> *-*</b> .....	126
	<b>ANEXO R – Lista parcial de concordâncias para o <i>emoticon</i> *-*</b> .....	127

## INTRODUÇÃO

Os *emoticons*, pequenos ícones supostamente usados para denotar emoção usados na comunicação virtual, são o tópico desta dissertação. Aqui se avalia seu uso e função dentro da comunicação digital mediada por computador (CMC) no âmbito da interação entre jovens e jovens adultos. O estudo é feito com Mensagens Instantâneas (MI), que são uma forma síncrona de comunicação, ou seja, ocorrem em tempo real. Para que isso aconteça, no mundo virtual, os participantes de uma interação devem estar conectados ao mesmo tempo. A forma contrária, que não é foco deste trabalho, é a comunicação assíncrona, onde essa simultaneidade não ocorre permitindo que mensagens possam ser respondidas em qualquer outro momento que não o presente, como no caso dos e-mails. Estudar *emoticons* é algo bastante novo no campo da Linguística, principalmente em Língua Portuguesa, e sua abordagem em uma dissertação pode causar certo “estranhamento”. Como e por que, então, surgiu essa ideia?

Em 2004, esta pesquisadora teve a oportunidade de trabalhar em uma agência de tradução que, por vezes, tinha que se comunicar com clientes de países de cultura muito diferente da brasileira, como os países asiáticos. Era aconselhado que todas as vezes em que fosse necessário enviar algum e-mail (forma assíncrona de correspondência eletrônica) para clientes dessa origem fosse sempre usado um *emoticon* sorridente ou de alguma forma amigável para que a comunicação (muitas vezes perguntas ou recomendações ao cliente) não fosse considerada rude, grosseira ou tivesse a remota possibilidade de um tom de ordem. Essa decisão tomada pela agência gerou curiosidade quanto à função que o *emoticon* realmente desempenhava no universo virtual, considerando que esta poderia ser a de polidez.

A comunicação virtual remonta ao surgimento da internet durante a Guerra Fria. No Brasil, entretanto, seu uso teve início em 1988, há menos de 40 anos. Desde então, a internet tem trazido grandes benefícios para a sociedade. A comunicação passou a ter mais um aliado, agora com a possibilidade de acontecer no âmbito virtual, dando origem à CMC. Esse termo foi inicialmente cunhado por Hiltz e Turoff (1978) para descrever originalmente “o processo pelo qual as pessoas criam, trocam e percebem informação usando sistemas de telecomunicações conectados que facilitam a codificação, a transmissão e decodificação de mensagens”<sup>1</sup> (apud NGUYEN, 2008). Foram Herring (2001) e Warschauer (1999) que, mais

---

<sup>1</sup> Tradução nossa. Do original “the process by which people create, exchange, and perceive information using networked telecommunications systems that facilitate encoding, transmitting, and decoding messages”

tarde, delinearão a CMC como “comunicação que ocorre entre seres humanos por via da instrumentalidade dos computadores”<sup>2</sup> (op. Cit. 2011).

A CMC teve seu início com o e-mail. A tecnologia se desenvolveu e foi conseqüentemente acompanhada pelos meios de comunicação virtuais. Acabaram surgindo assim os bate-papos ou mensagens instantâneas (que também englobam mensagens de texto em telefones celulares mas que não serão foco deste estudo), que se popularizaram, dando origem, no universo virtual, a uma nova área de pesquisa.

A CMC conta com muitos interessados e vários trabalhos, mesmo que recentes, já foram desenvolvidos sobre o tema. David Crystal foi um pioneiro nos estudos da área com seu livro “Language and the Internet” de 2001 e mais tarde “Internet Linguistics: a student guide” de 2011, auxiliando linguistas de todo o mundo a mergulharem em um novo universo de comunicação. A partir da popularização da CMC, surgiram várias pesquisas relevantes, como as de Naomi Baron (2008) e a já mencionada de Susan Herring (2001) fora do país, e as de Komesu & Tenani (2009) no Brasil. Entretanto, vale a pena ressaltar que o foco dos estudos anteriores sempre foi a forma como a comunicação ocorria on-line: seria através de uma nova linguagem que Crystal viria a chamar de *Netspeak* e que no Brasil ficou conhecida como Internetês, tópico que mereceu capítulo próprio nesta dissertação (capítulo 2). A existência e uso dos *emoticons* foram reconhecidos pelos autores, mas receberam pouca ou nenhuma atenção. Os vários livros sobre Linguística que em algum momento abordam a CMC, até mesmo o “The Concise Encyclopedia of Pragmatics” (2009), com mais de 1000 páginas, se referem aos *emoticons* em comentários curtos e de poucas linhas. Na enciclopédia mencionada, uma procura pela palavra *emoticon* levantará o resultado de apenas 10 ocorrências, sendo todas elas breves comentários sobre sua existência. Por outro lado, o tópico vem recebendo muita atenção do campo do Marketing, que tem utilizado conceitos linguísticos para avaliar e melhor utilizar os *emoticons* em propagandas. Por que, então, a Linguística deveria se ocupar dos *emoticons*?

A forma de CMC que será avaliada neste estudo (a que não inclui comunicação por telefone ou vídeo) não dispõe de recursos extralinguísticos, como expressões faciais e gestos, que são responsáveis por 65% da comunicação segundo estudo de Edward Hall (1959). Foi necessária, então, a criação de algo que estivesse ao alcance do mundo virtual, que pudesse representar esses elementos externos à língua, e cuja ausência empobreceria a interação. Com o uso do teclado, foram inventadas pequenas carinhas que, na sua gênese, segundo seu criador

---

<sup>2</sup> Tradução nossa. Do original “communication taking place between human beings via the instrumentality of computers.”

Scott Fahlman (1982), tinham o intuito de serem usadas na CMC para expressar aquilo que se queria dizer nas entrelinhas. Surgiam, assim, os *emoticons*, tópicos do capítulo 2 desta dissertação.

Um dos estudos levados em consideração aqui foi o de Crystal (2005), que mostra haver na CMC “ausência de fonologia não-segmental (ou tom de voz, que os *emoticons* tentaram, mas não conseguiram expressar)”<sup>3</sup>. Em vista disso, Crystal ainda parece possuir uma visão limitada do potencial dos *emoticons*, resumindo-os muitas vezes a simples formas de pontuação (2011). Talvez, Crystal tenha essa visão por não ter podido acessar informações autênticas como as deste trabalho.

Com o uso dos *emoticons* e sua popularização, esses passaram a servir a múltiplos propósitos: desde cumprir os objetivos originais de preencher algo nas entrelinhas (cf. Fahlman: op.cit.), passando, talvez, por suprir características de marcadores não-segmentais de uma possível “fala” digital de Crystal (2011), até aqueles cujos objetivos ainda necessitem ser explicitados.

Esse é, portanto, o tema desta dissertação, que se guia pelas seguintes perguntas de pesquisa:

Considerando-se um *corpus* composto de MI trocadas no MSN por uma população de sujeitos de pesquisa composta por jovens adultos e adolescentes em interação:

1. Como são usados os *emoticons* mais frequentes? Com que frequência e extensão são usados? Existem padrões de uso para os *emoticons*?
2. É possível explicar o uso dos *emoticons* através da Teoria da Polidez? Em caso negativo, que função desempenham?
3. Existe alguma diferença no uso de determinados *emoticons* entre homens e mulheres? Pode-se observar algum padrão preferencial?

Por tratar-se de um estudo relativamente pioneiro na área da Linguística, vale ressaltar que não existe a pretensão de esgotar o tema. A intenção primordial é fazer uma radiografia dessas várias interações, que poderá ser aperfeiçoada e discutida em pesquisas posteriores.

Convém esclarecer alguns termos que serão utilizados com frequência ao longo desta dissertação. Conforme já citado, serão analisadas as MIs dentro do programa MSN focando na comunicação entre jovens adultos do Rio de Janeiro.

---

<sup>3</sup> Tradução nossa, do original “the absence of a nonsegmental phonology (or tone of voice, which emoticons attempted, but failed, to express)”



Vale também ressaltar que se convencionou chamar de Internetês a linguagem utilizada nas trocas virtuais e mais especificamente de Internetês de Português Brasileiro (doravante IPB), termo cunhado por esta pesquisadora para nomear a linguagem virtual utilizada no português brasileiro.

Para responder às perguntas de pesquisa, esta dissertação é estruturada na seguinte maneira:

No capítulo 1, é feito o levantamento dos estudos feitos anteriormente sobre Teoria da Polidez de Brown & Levinson (1987). O uso dessa teoria na dissertação serve o propósito de analisar o tratamento polido entre participantes da CMC e como ocorre. Considerando que os *emoticons* podem evitar falhas na comunicação e percebendo que uma das formas de isso ocorrer pode ser explicado através do uso da polidez entre falantes, foi decidido abordar o estudo e a análise desses símbolos sob o olhar da teoria citada. É incluída também nesse capítulo uma seção sobre as críticas feitas à teoria, sendo de igual importância para o estudo.

Uma das formas utilizadas para ser polido e contribuir para o melhor desenvolvimento da comunicação é através da mitigação, tópico que mereceu atenção especial e por isso avaliado com detalhes ainda no capítulo 1.

Antes de poder analisar os *emoticons* sob a Teoria da Polidez, faz-se necessário um detalhamento do histórico desses símbolos, seu desenvolvimento e como são usados hoje em dia além de um melhor detalhamento da CMC. Essa avaliação pode ser encontrada no capítulo 2.

O presente trabalho realizou o estudo dos *emoticons* através da Linguística de Corpus, o que significa que os dados foram mapeados e quantificados através do uso do programa *Wordsmith Tools 5.0*. Com um *corpus* de 138.713 palavras retiradas de interações de MI entre jovens e adolescentes do Rio de Janeiro (material autêntico), foi feito levantamento quantitativo dos dados e análise qualitativa, como pode ser visto mais detalhadamente no capítulo 3, de metodologia.

Após definição de *corpus* e métodos, o capítulo 4 faz a análise propriamente dita dos *emoticons*. Já existe muito material escrito sobre a CMC, mas ainda não o suficiente. Por isso, são apresentadas algumas sugestões sobre a abordagem do estudo dos *emoticons*. Por existirem em número elevado e por apresentarem inúmeros detalhes a serem avaliados, foram escolhidos apenas 2 *emoticons* para análise, sendo eles respectivamente:  $\neg\neg$  e  $*-*$ . Tais *emoticons* foram selecionados por serem os mais frequentes (dentro do *corpus* em questão) e modernos (origem *Mangá* que será comentada no capítulo 2). Em entrevista informal com os participantes do *corpus*, foi-se comentado que alguns *emoticons* estão “na moda” e por isso

são mais utilizados que outros. Os *emoticons* mais usados na atualidade têm sua origem nas histórias em quadrinhos japonesas (*Mangás*). No mesmo capítulo, é feita a avaliação dos *emoticons* em relação à Teoria da Polidez.

O capítulo 5 se destina a fazer um breve levantamento de pontos que surgiram ao longo deste estudo e que não foram analisados mais profundamente por fugirem ao escopo deste trabalho. Tais aspectos, entretanto, são relevantes para o ramo da linguística, sendo, aqui, apontados para possíveis encaminhamentos de pesquisa.

Finalmente, as considerações finais do presente trabalho se encontra no capítulo 6. Equilibrando todo o arcabouço teórico digital e não-digital, as ferramentas disponibilizadas pela Linguística de Corpus e todo o material autêntico cedido pelos participantes do *corpus*, são apresentados os resultados da atual pesquisa.

## 1 TEORIA DA POLIDEZ E MITIGAÇÃO

O foco deste trabalho é mapear como os *emoticons* são utilizados em interação síncrona entre pares no ambiente virtual. A hipótese aqui é que, de alguma forma, os *emoticons* possam facilitar a comunicação no mundo virtual, e que possam mitigar enunciados que sejam potencialmente ríspidos, atrevidos ou indelicados. Porque estão inseridos em interações, ainda que não interações face a face, o instrumento analítico escolhido para dar conta da função dos *emoticons* é a Teoria da Polidez de Brown & Levinson (1987), que trata da forma como as interações ocorrem, de forma a respeitar os limites de seus participantes. Esses limites se baseiam no conceito de ‘face’ de Goffman (1967), adaptados por Brown & Levinson em sua teoria.

Além da teoria proposta, a suspeita de que o uso de *emoticons* resulte em uma comunicação “suavizada” leva à inclusão na seção teórica e à abordagem do conceito de mitigação (hedging) proposto por Lakoff (1972), que, acredita-se, desempenha um papel importante dentro do Internetês – nome dado à linguagem utilizada no universo virtual no português do Brasil – discutido no capítulo 2.

Tendo em vista o arcabouço teórico proposto, este capítulo será dividido nas seguintes partes: O que é polidez?, face, estratégias de AAF, estratégias de polidez, variáveis sociais, mitigação (Hedges) e uma parte em especial para as críticas em relação à Teoria da Polidez, que não foi capaz de dar conta de explicar todas as funções dos *emoticons* pesquisados neste *corpus*..

### 1.1 O que é polidez?

Ao usar a palavra “polidez”, imediatamente pensa-se em um comportamento externo à língua, como alguém cedendo o lugar para uma senhora em uma condução, ou abrindo a porta para outra pessoa passar. Entretanto, em seu artigo “Politeness Strategies as Linguistic Variables”, Holmes (2006) comenta a existência de duas espécies de polidez: a polidez não-linguística, ou seja, aquela que pode acontecer por motivos culturais, e a polidez linguística, objeto de análise desta dissertação, cujo escopo se restringe ao universo da polidez linguística voltada para a CMC.

Segundo Holmes (op.cit.), a polidez linguística é o que acontece quando não se deseja “impor” algo ao interlocutor ou quando se deseja mostrar “consideração” para com ele. O exemplo seguinte, retirado de uma interação por mensagem instantânea (MI ou IM de *Instant*

*Messaging* em inglês) entre duas jovens de 17 anos, chamadas aqui de F1 e F2, ilustra bem esse tipo de polidez. Na interação, F1 havia visto as fotos das unhas de F2 no Orkut (rede social) e queria pedir a F2 que ela fizesse as suas da mesma forma. As linhas da interação foram numeradas para posterior comentário:

#### Exemplo 1

1. <F1> uahsuhsah
2. é
3. que eu fiquei com invejinha das fotos do teu orkut
4. faz minha unha? \*-\*
5. <F5> ahushuashuhs
6. faço sim amiga :-)

F1 faz uma pequena introdução, um prelúdio ao pedido. Tal prelúdio “suaviza” o pedido, por isso na linha 3, F1 comenta que ficou com “inveja” das fotos no Orkut e logo em seguida, na linha 4, faz o pedido propriamente dito. Não obstante o ponto de interrogação, F1 não dispensa o *emoticon* \*-\*, que representa uma “carinha” com dois olhos brilhando (*emoticon* de origem asiática que será comentado no capítulo 2, adiante). O que F1 parece fazer é não impor seu pedido a F5, possibilitando F5 de recusá-lo, se for o caso. F5, por sua vez, ao responder afirmativamente, incluindo a palavra “amiga” na resposta, também insere um *emoticon* com uma carinha sorridente, de forma a assegurar a F1 que não só não será um problema fazer o que ela pediu, como o pedido também não foi interpretado como uma extrapolação de limites ou imposição.

Essa explicação é, em linhas gerais, o que parece estar acontecendo na interação entre F1 e F5. Entretanto, para entendermos os mecanismos presentes na interação anterior, é necessário compreendermos o conceito de ‘face’ por Goffman (1967), analisado na seção seguinte, e o de estratégias de Polidez (Brown & Levinson, 1987), desenvolvido na seção 1.4.

## 1.2 Face

A face é um conceito de Goffman (1967) que foi incorporado e adaptado mais tarde à Teoria da Polidez por Brown & Levinson. Dentro dessa teoria, a face corresponde à imagem que gostaríamos que o mundo tivesse de nós ou, nas palavras de Fiorin (2002: 175), ao amor próprio do sujeito. Ser polido seria uma tentativa de salvar a face do interlocutor (do inglês

“save face”). De forma contrária, o interlocutor pode perder a face (“lose face”), o que corresponderia a ele sentir uma ameaça a sua “fachada” social.

A face pode ser positiva ou negativa. A positiva é aquela que procura ser aceita, reconhecida pelo outro, uma autoimagem valorizada que o interlocutor procura estabelecer na interação. Já a face negativa implica a defesa do território próprio, seja ele físico ou não. Em qualquer interação, existem enunciados que podem ser considerados ameaças a essas faces, sendo chamados de Atos Ameaçadores da Face (do inglês Face Threatening Acts ou FTA). Segundo Holmes, esses Atos Ameaçadores da Face (doravante AAF) podem representar problemas para as faces positiva ou negativa (op.cit.: 712).

Os AAF negativos são aqueles que significam a obstrução da liberdade de ação do interlocutor, causando dano ao emissor ou interlocutor. De acordo com Brown & Levinson (1987: 314, 315), existem quatro categorias em que se dividem os AAFs. São elas:

(1) Atos Ameaçadores da Face negativa do emissor: o emissor se compromete a fazer algo que não quer, inventa desculpas, expressa agradecimento;

(2) Atos Ameaçadores da Face positiva do emissor: confissões, aceitar um elogio, pedir desculpas, autocríticas e outros comportamentos autodegradantes;

(3) Atos Ameaçadores da Face negativa do interlocutor: pedidos, ofensas, agressões, perguntas “indiscretas”, ordens, proibições, ameaças, avisos, conselhos e outros atos que são, de alguma forma, contrários e impositivos;

(4) Atos Ameaçadores da Face positiva do interlocutor: expressar desaprovação, receber críticas, refutações, desafios, censuras, insultos, escárnios e outros comportamentos vexatórios.

No exemplo a seguir, em uma conversa entre M1 (sexo masculino de 20 anos) e F3 (sexo feminino de 18 anos), M1 pede que F3 pegue refrigerantes com M2 no dia seguinte.

#### Exemplo 2

1. <M1> tem como vc busca os refris c o M2 amanhã?
2. <F3> aham!  
que horas?

Pedidos são considerados AAF negativa do interlocutor, como foi visto anteriormente, por ultrapassarem o limite do território do ouvinte, obrigando-o a, até mesmo, fazer algo que ele não queira. Por isso, o pedido de M1, segundo definição vista, constitui um AAF negativo a F3 (ao interlocutor).

Já o próximo exemplo acontece entre F3 e M3, ambos de 18 anos. M3 pretende saber o que ganhará de presente de aniversário de F3 que, por sua vez, ainda não sabe. F3 acaba por prometer uma resposta no dia seguinte, fato que pode ir contra seu real desejo. Algumas linhas foram realçadas em cores diferentes para posterior comentário.

### Exemplo 3

1. <M3> **fala logo** o que eu vou ganhar :/
2. <F3> Tô pensando ainda :/
3. <M3> pensando? Mais o meu aniversario é amanhã :/
4. <F3> então, to pensando  
calma, calma!
5. <M3> **vamos**, **pense logo**
6. <F3> calma u\_u
7. muita calma nessa hora, **pequeno gafanhoto!**
8. HUASUHASAHUUHHU
9. <M3> **se continuar assim Daniel Sam, nunca receberá a sua faixa preta**
10. <F3> Pense positivo!  
Amanhã te respondo  
bom que vira presente surpresa  
UHAHUASAUHSASUHAHU  
Boa noite Zé!  
beijos!

Viu-se a insistência de M3 na interação marcada pelo uso do imperativo em amarelo na linha 1 e o comando em azul e vermelho na linha 5. Para lidar com essa insistência e afobação de M3, F3 se põe em uma posição de detentora do conhecimento e faz referência a uma antiga série de TV intitulada Kung Fu, na qual mestres sábios chamam seu pupilo de pequeno gafanhoto (em verde na linha 7), sugerindo que M3 se acalme. Em resposta, em verde na linha 9, M3 faz referência ao filme “Karatê Kid – a hora da verdade” de 1984 no qual um rapaz americano aprende karatê com um sábio japonês que chama o jovem de Daniel

San (さん(san)), sufixo usado após nomes próprios em japonês. Daniel, no contexto usado por M3 é o pupilo, aquele que deve fazer o que o mestre mandar, no caso, dizer a ele o que ele quer e cometendo um AAF negativo do emissor.

A seguir podemos encontrar um exemplo de AAF positiva do emissor:

#### Exemplo 4

<F1> amigs, desculpa a demora! acabei de me inscrever \*-\*

F1 pede desculpas pela demora em responder e, como visto na Teoria de Brown & Levinson, um pedido de desculpas também corresponde a um AAF por se tornar prejudicial à autoimagem do emissor.

O exemplo seguinte é de uma atitude considerada como de ameaça da face positiva do interlocutor:

#### Exemplo 5

<M1> hj eu quero trair a minha namoradaaaaaaaaaaaaaa(8)

<F20>ㄟㄟ

<F21>han ? namorada?

<F20>M1 tu não valee um centavo!

<F21>hasuha

<F21>não meesmo

No exemplo anterior, M1 expressa a vontade de trair a namorada para F20 e F21, ao que as meninas reagem em concordância que M1 “não vale um centavo”, constituindo um insulto à M1, ameaçando, assim, sua face positiva.

Os AAFs apresentam estratégias em sua execução, como pode-se ver na seção a seguir.

### 1.3 Estratégias de AAF

Considerando a Teoria da Polidez de Brown & Levinson, foi feito um pequeno resumo do conceito Goffiano de face e como ele é interpretado por Brown & Levinson. A partir daí, foi caracterizado no que constituem AAFs. Neste capítulo, será feito um estudo mais aprofundado dos AAFs e as estratégias que permeiam o conceito.

Em qualquer interação existe a constante vulnerabilidade da face dos indivíduos envolvidos que sofrerão, por consequência, com os AAFs. É senso comum que os membros envolvidos tentem evitar ameaçar a face do outro. De acordo com Brown & Levinson, o falante considerará algumas coisas na comunicação:

- a) O desejo de comunicar o conteúdo do AAF;
- b) O desejo de ser eficiente ou urgente e
- c) O desejo de salvar a face do ouvinte a qualquer custo. (1987: 316)

Para tentar dar conta dessas considerações, o falante abre mão de um conjunto de 5 estratégias de AAF como propostos por Brown & Levinson (1987:316) dispostas no esquema a seguir, onde 5 identifica a que menos representa AAF e 1 a que mais representa AAF.

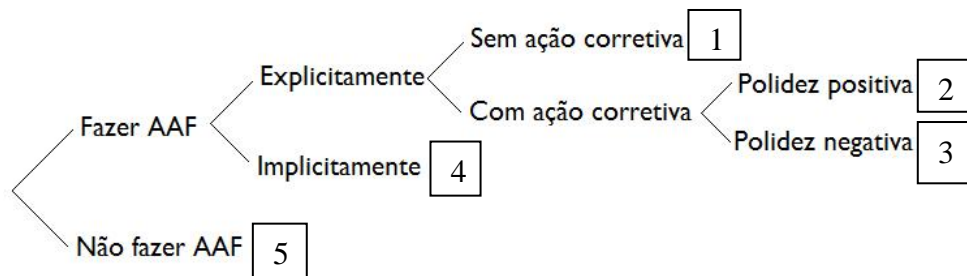


Figura 1 – Possíveis Estratégias de AAF - Brown, P. & Levinson, S. Politeness: Some Universals in Language Usage. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

No que se refere a AAFs, existem dois caminhos que levam às estratégias propostas por Brown & Levinson: fazer o AAF ou não fazer o AAF. O ato de não fazer o AAF é a estratégia que menos ameaça a face, correspondendo à estratégia número 5.

Segundo o esquema proposto na figura 1, o falante pode escolher entre fazer o AAF que ocorrerá de forma explícita (do original “on record”) ou implícita (off record). Se a forma escolhida foi a explícita, isso quer dizer que os participantes da interação compreendem a intenção comunicativa da origem do AAF como visto no exemplo a seguir:

#### Exemplo 6

<M2> e eu não sei o que fazer

<M1> nesse caso vc tem q se perguntar o q vc quer, só vc sabe se gosta dela ou não.

Pelo visto vc quer terminar mesmo e ponto. se ela não aceitar... é dar tempo ao tempo

<M2> pq eu nao quero ser grosso ou fazer ela ficar irritada comigo



O falante M1 não usa de nenhum artifício para ocultar o fato de estar dando um conselho a M2, e M2 sabe que está recebendo um conselho, não havendo dúvidas no objetivo da interação. Isso implica em um AAF explícito.

A escolha da forma implícita de AAF (fazer AAF implicitamente) implica a ambiguidade que pode existir na intenção comunicativa, o que equivale a afirmar que os participantes podem não dizer de forma clara o que o falante pretende com o enunciado (op. cit.).

#### Exemplo 7

1. <M2> tá ocupado?
2. <M1> pq?
3. <M2> conversar
4. <M1> to n  
pode dizer
5. <M2> então

Na primeira linha do exemplo, M2 faz o que Yule (1996: 67) chama de pré-pedido (pre-request). Tendo o conceito de salvar face em mente, pode-se entender a forma com a qual os participantes de uma conversa interagem. No pré-pedido proposto por Yule, o falante dá chance ao interlocutor de recusar o que pode estar por vir, no caso, um pedido. M1 poderia ter respondido com sim ou não. De qualquer forma, o pré-pedido “tá ocupado?” é um exemplo de um AAF implícito, sendo a estratégia de polidez número 4.

O AAF sem ação corretiva, de número 1 no esquema de Brown & Levinson, significa que a ameaça explícita será feita da forma mais direta possível, sem nenhuma forma ou tentativa de reparação da “perda de face” do interlocutor, como no exemplo que segue que se passa em uma conversa com mais de três participantes:

#### Exemplo 8

1. <M3> acho melhor 200 salgadinhos  
200/12=16 salgadinhos pra cada um  
se for mais gente, cai pra 15, 14  
nao acho que as pessoas vao comer mais do que isso  
ainda mais os que nao podem engordar  
(todos vcs)

Seguindo a afirmação de M3 encontram-se os comentários dos outros integrantes da conversa. De acordo com a estratégia 1 de polidez, ou seja, a que menos se preocupa em salvar a face do ouvinte, M3 deliberadamente chama os outros participantes de gordos sem suavizar o impacto da mensagem ou ao menos se corrigir após a afirmação (uma ofensa), fazendo um AAF negativa ao interlocutor.

A outra forma de estratégia do esquema anterior é a que conta com ação corretiva, isto é, o falante demonstra que não pretende ameaçar a face do interlocutor e deseja compensar o potencial AAF. Podem-se chamar de AAFs com ação corretiva “as desculpas por interferir ou ultrapassar limites, com deferência linguística ou não-linguística, com mitigação (hedges) no ato de força ilocutória, com mecanismos de impessoalização (com a voz passiva) que distanciam o falante do ouvinte, e com outros mecanismos de suavização que dão ao interlocutor uma escapatória para salvar face que o permite sentir que sua resposta não está limitada” (1987:317).

Essa estratégia se divide em duas possibilidades. A estratégia de polidez positiva, de número 2 que é dirigida à face positiva do interlocutor e considera que o falante tem os mesmos desejos daquele, tratando-o como membro do mesmo grupo, amigo. Ela implica que o emissor gosta do interlocutor, então o AAF não é uma avaliação negativa da face do ouvinte, como se vê em seguida:

#### Exemplo 9

1. <F3> AAAAAAAAAAAAAAAAAAAH!

2. <F2> \*-\*

Saudade também s2

3. <F2> cara, amiiiiiiiiiiiiiiiiigs, já increveu pro sisu?

A repetição de vogais é um fenômeno do Internetês, que será tratado na seção 2.1, mas vale aqui ressaltar seu valor de ênfase, entusiasmo. Os *emoticons* \*-\* e s2, respectivamente uma carinha com olhos brilhando e um coração, podem sugerir aqui empolgação e carinho ao encontrar F3 on-line. F2 responde com um entusiasmado “amiiiiiiiiiiiiiiiiigs” (amiga). Tais reações sugerem reciprocidade, companheirismo e que ambos falantes se gostam.

Já a estratégia de polidez negativa, de número 3, é direcionada à face negativa do ouvinte, não interferindo com sua liberdade de ação, (Brown & Levinson, 1987:317), como é o caso novamente do exemplo 7, onde M2 dá a chance a M1 de dizer “não”, não impondo assim sua vontade.

## 1.4 Estratégias de polidez

Como mencionado na seção anterior, a polidez pode ser positiva ou negativa. Brown & Levinson as subdividiram em 15 estratégias de polidez positiva e 10 de polidez negativa (1987: 322).

As 15 estratégias de polidez positiva seguem abaixo com exemplos. As partes que representam a estratégia adotada vêm realçadas na cor azul. É interessante notar que, pragmaticamente, muitas vezes as estratégias apresentam resultados semelhantes, como será visto a seguir. As amostras que se seguem foram tiradas diretamente do *corpus*, não sendo numeradas com nomes omitidos. As meninas foram chamadas de F1, F2 em diante, enquanto os meninos, de M1, M2 e assim sucessivamente. Essas siglas ficam entre < >, assim como símbolos, endereços e informações extralinguísticas (exceto *emoticons*).

1. Perceba, mostre-se interessado nos interesses, desejos, necessidades do outro.

### Exemplo 10

<F2> não gosto de sentir isso pelas pessoas.. =/ aah, e por falar em M10, acabei de mandar um depoimento pra ele hasuhaushaus olha

<F1> Sei como é ://// complicado amigs, de verdade :/// sério? O\_O mandou o que?  
HUASUASHUASHUASHUAS

A parte em azul mostra como F1 demonstra interesse pelo outro.

2. Exagere interesse, aprovação, solidariedade para com o outro.

### Exemplo 11

<F1> AAAAAAAAAAAAAAAAAAH! F2 \*-\* saudade tambem s2 <F1> cara, amiiiiiiiiiiiiiiiiiiiigs, já increveu pro sisu?

<F2> aham na madrugada de hj não consegui dormir

O falante, além de usar letras maiúsculas, que representam um grito como veremos na seção 2.1, usou 2 *emoticons* que enfatizaram sua alegria por encontrar F2 on-line. Na seção 2.1, que tratará do Internetês, pode-se ver o uso da repetição de vogais e *emoticons*, como na primeira linha desse exemplo. Basta informar, por hora, que servem para enfatizar (ou “exagerar”) interesse ou aprovação, como no caso do exemplo anterior.

3. Intensifique interesse pelo outro pela contribuição do falante.

Exemplo 12

<F2> F1F1F1 haushuas

<F1> F2 \*-\* Saudade \*-\*

<F1> Sua internet voltou? <imag >

<F2> mimimi nao não F1, te falar

<F1> Poxa '-' fala, fala

<F2> eu não vou estudar no elite buááááááááá to quase chorando aqui

<F1> Por queeeeeeeeeeeeeeeeeeeee?

Nesse exemplo, F1 demonstra interesse em saber sobre a volta da internet de F2. Em seguida, a insistência para que F2 diga o que está pensando (fala, fala) e a forte ênfase com a repetição de vogais na última linha são evidências de interesse intensificado pelo outro.

4. Use marcas de identidade de grupo.

Exemplo 13

<M1> po o renewall n chega nunca...

<M2> rackiaram a lug

<M3> <imag>

<M2> um chinês hackiou a LUG e bloqueou a conta de um monte de gente

<M1> vo nem responder...

<M1> na china inferno.....

<M2> nop

<M1> M2 acredita em cada coisa...

<M2> F11 ta com a conta bloqueada a 10 dias '0'

<M3> ele teriam q rackiar a lug daki fora a graviti

<M1> ela usa bot e n t fala kkkkkk

<M3> aheuae

<M1> manda ela ver la o nome dela na tabela de punições kkkkkk

<M2> huahauhauh

O exemplo anterior foi tirado de uma interação entre dois rapazes sobre “Ragnarok”, um jogo de videogame on-line. As palavras em azul são referentes a vocabulário específico do

jogo e de internet, marcas de identidade para esse grupo social. Seriam respectivamente (feitas as correções ortográficas):

Renewall – renovar, atualizar o jogo.

LUG – Level Up Games (empresa distribuidora de Ragnarok no Brasil).

Gravity – empresa dona dos direitos de Ragnarok no Brasil.

Bot – Programa ilegal que alguns usuários utilizam para o personagem do jogo jogar sozinho.

Tabela de punições – quando alguém faz alguma coisa de ilegal no jogo ela vai para a tabela de punições (pode ser obrigada a ficar um tempo sem jogar, por exemplo).

5. Procure entrar em acordo com tópicos seguros.

Exemplo 14

<F5> amor aonde vcs compraram o salgadinho pro niver do M10?

<F1 > Então, ai é a parte complicada '-' Os meninos que viram isso, quando eu vi já tinham comprado tudo!

<F1> e foi com a avó do M2 '-'

<F5> =/ e no ano novo vcs compraram aonde?

<F1> Numa outra moça daqui! tipo, eu vou dar uma olhada aqui, tem duas moças que vendem aqui na rua! vou ver qual sai mais em conta e aviso!

No exemplo anterior, F1 tenta evitar desacordo, sugerindo uma decisão que possa agradar ambos os interessados, sem desavenças.

6. Evite desacordos.

Exemplo 15

<F5> ai cara eu eu vou ver se sai agora da qui desculpa eu nau ter ido mais cedo

<F5> to mt na M

<F1> tudo bem, cara! Tranquiilo, F5 <imag>

O exemplo anterior se entrecruza com o anterior (número 14) no sentido de que F1 não entra em conflito ou debate, aceitando a explicação de F5. Já aqui podemos perceber a falta de clareza na Teoria da Polidez dificultando a classificação dos exemplos, ponto que será comentado na seção de crítica à Teoria da Polidez.

7. Pressuponha, estabeleça pontos em comum.

Exemplo 16

<M1> **as musicas que não enjoou nunca:** promiscuos, morning after dark e hung up  
no momento só pensa nessas

<M1> penso\*\*

<M5> antes tinham musicas que nao podiam faltar, e hj elas nao estao la sempre , nao  
por nao gostar mais,mas pq oq ela queria transmitir, era de uma outra epoca e agora é outra  
musica que faz esse papel

<F1> **apoio o que o M5 disse!**

<M5> ou seja

<M1> eu axo q tem mais a ver c o estado de espirito se vc ta amando, musicas  
romanticas t chamam mais atenção e por aí vai...

<M5> **vamos todos ouvir nightwish (:**

M1 sugere o tópico “música” para debate, numa tentativa de estabelecer pontos em comum com os participantes, tendo êxito. Como foi visto, F1 o apoia e M5 demonstra achar o tópico interessante ao ponto de sugerir que todos ouçam música juntos (da banda de Gothic Metal Nightwish).

8. Faça brincadeiras para fazer o ouvinte se sentir confortável.

Exemplo 17

<M5> dia 7 de fevereiro vou fazer uma janta aqui em casa se vocês quiserem  
aparecer, estão convidados

<M3> oO

<M5> mas será só uma janta com um bolo

<M3> quantas pessoas terão? '-' que vc convidou

<M5> eu num convidei ninguem '-'

<F3> nau era só pra familia?

<M1> "eu vou fazer" foi no sentido figurado né? <imag>

<M5> quem quiser aparecer que apareça

<M5> é claro M1

<M3> ^^

<M1> **a ta, pq eu odeio miojo...**

M1 faz uma “brincadeira” a respeito do jantar oferecido por M3, sugerindo que ele só seria capaz de fazer “miojo”, tipo de macarrão instantâneo considerado de fácil preparo.

9. Explícite e pressuponha conhecimento e preocupação sobre os desejos do outro.

#### Exemplo 18

<M3> se um dia vc tiver oportunidade , não toque com a baqueta alba ok ? kkk

<M5> ok

<M5> quebra a toa?

<M3> antes fosse –QQ

<M3> ela faz mal .. pelo menos pra mim e pro meu professor

M3 sabe do interesse de M5 em baterias e dá uma sugestão que demonstra preocupação com os desejos de M3 (que tem um nível mais básico de conhecimento do instrumento).

10. Ofereça, prometa.

Para exemplificar essa estratégia, vale ver o mesmo exemplo da estratégia de número 5, o 14. Naquela interação, F1 de alguma forma promete (oferece) a F5 que vai pesquisar a venda de salgadinhos entre duas moças, se comprometendo. Essa promessa dá um fim à discussão.

#### Exemplo 14

<F5> amor aonde vcs compraram o salgadinho pro niver do M5?

<F1> Então, ai é a parte complicada '-' Os meninos que viram isso, quando eu vi já tinham comprado tudo!

<F1> e foi com a avó do M3 '-'

<F5> =/ e no ano novo vcs compraram aonde?

<F1> Numa outra moça daqui! tipo, eu vou dar uma olhada aqui, tem duas moças que vendem aqui na rua! vou ver qual sai mais em conta e aviso!

Nesse exemplo, F1 se compromete a tomar as providências referentes à compra dos salgadinhos para a festa.

11. Seja otimista de que o ouvinte quer o que o falante também quer.

Exemplo 19

<M3> ai quando eu entrei pro ministério mesmo virei batera oficial e tals

<M3> mas to sempre aperfeiçoando cara

<M5> ah..

<M5> que bom...

<M5> pelomenos da pra vc treinar bastante

<M5> queria alguem pra me ensiar

<M3> po cara ..

<M3> eu queria ensinar algumas pessoas >.<

M3 e M5 falam sobre tocar bateria. M3 tem mais prática, mas não se impõe sobre M5 como superior ou detentor de conhecimento até que M5 expressa sua vontade de que alguém o ensine. Ao ler isso, M3 se dispõe como professor e utiliza o *emoticon* >.< (carinha de olhos fechados) como que para demonstrar humildade naquilo a que se propõe fazer. O AAF é feito de forma sutil.

12. Inclua o falante e ouvinte na atividade.

Como exemplo desta estratégia, pode-se remeter ao exemplo16, no qual M5 propõe que todos ouçam a mesma música (o segundo grifo em azul). Mais uma vez, pode-se perceber falhas na Teoria da Polidez.

13. Dê e peça motivos.

Exemplo 20

<F1> Que boooooom! tô bem <imag> Amiga, nem vou poder ir sabado :/

<F16> sério?! poooooxa pq?

<F1> Sem dinheiro, amiga! Muiiiita coisa pra minha mãe pagar esse começo de mês! :/// nem vai rolar pra mim :/

<F16> ah sim entendi...poxa =/

Nesse exemplo, o primeiro realce mostra F16 pedindo motivos para F1 não poder sair no sábado e o segundo, F1 dando suas razões.



14. Simule ou explicita reciprocidade.

Exemplo 21

<M1> eu M5 e M3 estaremos jogando lindamente aki no meu quarto. **vc's vão subir sorrateiramente pro terraço e arrumar as coisas**, e qnd tiver pronto **eu vou pedir pro meu pai me pedir ajuda pra descer uma mesa** sei la e peço a ajuda do M5 e M3, qnd agente subir agente faz a surpresa....

No exemplo anterior, M1 explica aos outros participantes da conversa como farão a festa surpresa para M3. Ao dar as instruções, M1 oferece reciprocidade, um pequeno jogo de interesses que define uma troca: enquanto os outros fazem uma coisa, ele faz outra.

15. Ofereça objetos, solidariedade, compreensão, cooperação.

Exemplo 22

<M1> tava sem computador, só consertei ontem e tive q formatar tmb...

<M1> tenho q atualizar o orkut, desde o natal ja...

<F55>**entendi**

Em outros casos, essa estratégia de polidez poderia se referir a quando um indivíduo oferece objetos a outro, como um copo de whisky (Watts, 2003:90). Nos casos da CMC, inclusive em casos de MI como esse, pode-se encontrar essa estratégia em forma da oferta de compreensão e solidariedade por parte dos participantes da conversa, como vimos anteriormente. M1 explica que ainda não pôde expor as fotos do Orkut (rede social), ao que F55 responde demonstrando entender a situação.

Já as 10 estratégias de polidez negativa são:

1. Seja convencionalmente indireto.

Exemplo 23

<F31>assim **agente podia ter bolo e salgadinho** como foi msm no niver do M10

<F31>**mas ande e que nau nau sei**

<M1> pode ser aki gente...

<F31>ai q bom

F31 propõe uma festa. Entretanto, ela é indireta duas vezes em sua fala. Ao dar preferência ao uso de “a gente podia ter um bolo” ao invés de algo mais direto, como “vamos fazer um bolo”, F31 diminui a força da imposição. Na próxima frase realçada, F31 também, indiretamente, pede a disponibilização de um lugar para a festa, novamente, conseguindo se livrar de uma forma mais grosseira de fazer o pedido, diminuindo o AAF.

2. Não assuma vontade de concordar. Questione, mitigue.

#### Exemplo 24

<M1> posso me jogar uma agua rapidin antes de discutir isso?

<F2> Ooook vai lá

<M1> ja volto

M1 quer tomar banho antes de começar uma discussão sobre um tópico importante, mas ele não assume que F2 esteja disposta a esperar. Por isso, ele não só pede para ir tomar o banho (explicitado pela palavra “posso”), como também mitiga a duração da ação como sendo “rapidin” (rapidinho). O uso do diminutivo mostra que M1 quer reforçar o fato de que seu banho não demorará muito, por isso não será muito problema esperá-lo.

3. Seja pessimista quanto à habilidade ou vontade de concordância. Use o subjuntivo.

#### Exemplo 25

<F1> tipo, se vc tiver verba o suficiente.. anshasu faz um bolinho simples aí com eles.. e sai com a gente.po

<F1> se puder levar o M50 só pro bolinho, eu não reclamo  
AHSUHASUHAUSHUAHS

F1 não considera que o ouvinte estará disposto a fazer um bolo com um determinado grupo de amigos (faz um bolinho simples aí com eles) e depois sair com o outro grupo (sai com a gente), diminuindo a imposição do pedido com o subjuntivo. Novamente na frase que segue, F1 gostaria que o ouvinte levasse M50 à festa, mas não pressupõe que o ouvinte esteja disposto a aceitar, usando o mesmo tempo verbal que antes.

4. Minimize a imposição.

Exemplo 26

<M1> **tem como** vir aki em casa **rapidinho** e trazer a capa da camera?

M1 pede ao ouvinte que vá à casa dele e leve a capa da câmera. Entretanto, ele suaviza o pedido com o uso da expressão mitigadora “tem como” ao invés do uso do imperativo, que é um tempo de ordem. Outro detalhe é o uso de “rapidinho”, que não quer necessariamente dizer que a ação acontece de forma rápida, mas sugere ao ouvinte que o que ele pede não tomará muito tempo, não será muito incômodo.

5. Mostre respeito.

Essa estratégia não pode ser encontrada no *corpus* desta pesquisa. Ela é baseada em uma relação de variável social desigual entre seus participantes, detalhe mais explorado na seção 1.6. Aqui, o falante demonstra respeito pelo ouvinte ao se dirigir a ele pelo seu título, por exemplo, como no exemplo a seguir adaptado de Watts (2003: 90).

Exemplo 27

(a um delegado de polícia) Com licença, **senhor delegado**, gostaria de fazer uma pergunta.

O falante faz uso do título do ouvinte para se dirigir a ele, demonstrando respeito e distanciamento. Considerando que a variável social entre os participantes desta pesquisa não foi desigual, essa estratégia não foi encontrada.

6. Peça desculpas.

Exemplo 28

<F1> PERAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA **desculpa mudar de assunto** mas eu tenhp que te mosttrar isso eu tava falando pro M56:

F1 pede desculpas antes de mudar de assunto, diminuindo o AAF por não impor sua vontade sobre o ouvinte.

7. Impessoalize o falante e o ouvinte. Evite os pronomes “eu” e “você”.

Exemplo 29

<M66> vai ter aula na sexta?

<M1> ainda não sei

No exemplo anterior, a pergunta de M66 deixa de fora qualquer atitude dele mesmo e de M1, tornando-a impessoal, dificultando o AAF.

8. Declare o AAF como uma regra geral.

Exemplo 30

<F60> ontem me ligaram da UERJ, agora não sei p que, não deu tempo de atender

<F60> será que já descobriram que estou em duas públicas rs

<F61> é possível já que não pode né

F60 aparentemente se matriculou em duas faculdades públicas e informa a F61 que alguém de uma das faculdades lhe ligou, mas não sabe o porquê. F61, indiretamente, lembra F60 da lei existente que impossibilita alunos de cursarem duas faculdades públicas (uma regra geral). A forma como é feita a lembrança, juntamente do mitigador “não é (né)” ao final, diminuem a força do AAF.

9. Nominalize para distanciar o ator e adicionar formalidade.

As estratégias de polidez de Brown & Levinson foram traduzidas para o português de maneira informal e, talvez, a tradução desta estratégia não espelhe exatamente a que ela se refere. O termo “nominalize” aqui vem do inglês “nominalize” que se refere a usar “nouns” para se expressar, ou “substantivos” em português. Portanto, a estratégia sugere que sejam usados substantivos (que sejam “substantivados” por assim dizer) para que haja um distanciamento maior entre os participantes da interação. Veja o exemplo a seguir:

Exemplo 31

<F16> que horas é a corrida amanhã e onde?

F16 está conversando com a amiga quando esta informa que irá correr no dia seguinte. F16 poderia escolher por perguntar “que horas você irá correr?”, ao invés disso, ela se distancia da ouvinte ao “nominalizar” o verbo “correr”, perguntando a hora da corrida.

10. Seja explícito como adquirindo um débito ou como se não estivesse impondo um débito ao ouvinte.

Essa estratégia representa uma troca, ou seja, o falante propõe algo ao ouvinte e deixa claro que a execução daquilo que foi proposto significa estar adquirindo um débito para com o ouvinte. O falante se dispõe a fazer algo em troca. Veja o exemplo tirado de “Politeness” (Watts, 2003:91) onde o falante faz uma proposta ao ouvinte:

#### Exemplo 32

Se você puder resolver um problema que eu tenho com a minha formatação, eu te compro uma cerveja no almoço.

O falante deixa claro que, se o ouvinte fizer o que ele propõe, nem o falante ficará em débito (devendo algo), nem o ouvinte sairá perdendo. Aqui foi usado um exemplo de Watts por tal troca não ter sido encontrada no *corpus* desta pesquisa. Muitas vezes foram encontradas ordens, mesmo aquelas suavizadas por *emoticons*, como será visto na seção 4.6 (exemplo 83), mas nenhuma troca era proposta, fato que ocorreu devido ao alto nível de intimidade entre falantes ou ao baixo nível de imposição entre eles (capítulo 1.5 sobre variáveis sociais).

Ainda de acordo com Brown & Levinson, surge a questão da indiretividade, que significa que o interlocutor está consciente da face negativa do ouvinte e procura evitar um ataque direto a ela, não deixando, entretanto, de fazer o AAF, como é o caso do exemplo a seguir:

#### Exemplo 33

<F7> vou reabrir o arquivo e te mando

<F8> enviei um e-mail ai

<F8> pode dar uma olhada

<F7> claro

F8 quer que F7 olhe o e-mail que ela enviou. Tal “imposição” representa um AAF negativo do interlocutor, mas se encontra de forma indireta por estar velado na forma de pedido. Essa forma de AAF sofreu uma convencionalização na língua inglesa na forma de frases comuns do dia-a-dia como: *Can you pass me the salt?* (Pode me passar o sal?) (1987:317).

Além das estratégias propostas pelos autores da Teoria em questão, ambos também avaliaram e consideraram as variáveis sociais envolvidas no estudo da polidez, que serão também consideradas dentro da seção seguinte sobre o *corpus* deste trabalho.

### 1.5 Variáveis sociais

Tendo em mente os AAFs e as estratégias de polidez, o próximo ponto a ser levado em consideração para melhor compreensão de como esses fenômenos podem ocorrer são as variáveis sociais, sendo consideradas 3 as principais por Brown & Levinson:

1. a distância social entre os participantes (D);
2. o poder do interlocutor sobre o ouvinte (P);
3. o nível da imposição (R) expressa na afirmação na cultura específica (1987:319).

Brown & Levinson não fazem uma análise sociológica desses pontos por não ser esse seu objetivo. Entretanto, podem-se considerar as relações padrões para compreender a análise das variáveis sociais.

A distância social (D) entre um filho e uma mãe é baixa por se conhecerem bem. Entretanto, o poder (P) da mãe sobre o filho é maior do que, por exemplo, do seu irmão e pode ser menor do que de seu chefe. O nível de polidez, no entanto, também vai depender do nível da imposição (R) ou pedido. Pedir o carro emprestado, neste caso, vai exigir mais estratégias de polidez negativa, como mitigadores (hedges) (Holmes, 713), que serão vistos mais adiante.

No *corpus* coletado para este trabalho, (D) será sempre de igual para igual, considerando que os membros formadores do *corpus* são amigos, da mesma classe social, idade equivalentes e se conhecem bem. Não existe maior (P) de um sobre outro e (R) poderá variar como nos exemplos a seguir:

Exemplo 34

<F10>vc tem assinatura do oglobo na internet ??

<F11>assinatura não fiz o cadastro para ler as notícias pq ?

<F10>ah tá

<F10>me empresta

<F10>rsrs

<F10>pq queria ler uma parada  
 <F10>e pede senha  
 <F10>era ate uma parada q comecei a ler ai  
 <F11>hum é treta

#### Exemplo 1

<F1> uahsuhsah  
 <F1> é  
 <F1> que eu fiquei com invejinha das fotos do teu orkut  
 <F1> faz minha unha? \*-.\*  
 <F5> ahushuashuhs  
 <F5> faço sim amiga :-)

No exemplo 34, F10 pede a senha de F11 para um jornal on-line para que consiga ler uma notícia. Para suavizar a imposição do pedido (pedir ou ceder uma senha não é uma posição agradável), F10 faz uso de vários artifícios. Primeiramente ela começa com um pré-pedido, uma preparação para o pedido em si (Yule, 1996: 67) na frase “vc tem assinatura do oglobo na internet ??”, permitindo assim que F11 se prepare para o pedido e possa dizer que “não” antes que este possa ser feito. Logo depois, quando F10 pede a senha emprestada, ela diz “me empresta” seguido por risadas (rsrs) características do Internetês (tópico abordado no capítulo 2, seção 2.1) que ajudam a amenizar o que poderia soar como uma ordem por estar no imperativo. Em seguida F10 ainda dá uma explicação sobre a notícia que quer ler (era ate uma parada q comecei a ler ai). Tudo isso porque F10 sabe que pedir a senha de algo a alguém tem um nível de imposição (R) relativamente alto. Mesmo assim, F11 expressa estar desconfortável com o pedido quando diz “hum é treta”, expressando a crença de que tem algo errado com o fato de F10 estar pedindo sua senha.

Já na reprodução do exemplo 1, F1 pede a F5 que faça suas unhas. Ela também abre mão de formas de amenizar a imposição do pedido, como será visto com mais detalhes na seção 4.3.3, mas deve-se compreender que pedir para se fazer as unhas como no exemplo 1 é algo que carrega um nível de imposição (R) muito menor do que pedir a senha de algo como no exemplo 34. Por isso, (R) é variável neste *corpus*.

## 1.6 Mitigação

Além dos AAFs e das estratégias de polidez, também se faz necessário o levantamento do ponto que diz respeito à mitigação. Esta inserção se deve ao fato de que nesta dissertação especula-se se os *emoticons* também seriam usados como atenuadores (hedges) no processo de mitigação.

Mitigação ou o ato de mitigar se refere a um conjunto de estratégias no campo da pragmática usadas pelo falante para “suavizar” aquilo que diz ao ouvinte durante a interação (Caffi, 2006). Em enunciados, a todo momento o falante está diante de situações que podem representar um AAF ou que podem prejudicar o ouvinte de alguma forma (como por exemplo, ser confrontado com notícias ruins ou ordens). Podendo ser caracterizada como eufemismos, atenuações ou comentários reticentes, a mitigação implica o ato de “mascarar” aquilo que se pretende dizer, evitando danos ou possíveis AAFs. O ato de mitigar pode ser feito com bons modos, cuidado, ou até mesmo modéstia. No exemplo a seguir temos duas meninas atenuando a recusa do convite de aniversário de uma terceira. Elas não dizem diretamente que não vão ao encontro e se fazem valer de várias estratégias para frisar incerteza, como o fato de a mãe não deixar, o preço do restaurante ou a preocupação com os outros convidados, estratégias essas ressaltadas no diálogo:

### Exemplo 35

<F5> aiii, a Fx te falou do lance do aniversário dela dia 25? ela tá marcando um rodízio  
e tals  
<F1> ASAUUHSAHUUHSAHUSAHU falooooooooooooou! cê vai amigs?  
<F5> poxa,amigs.. eu to achando que não, viu? e vc?? **minha mãe não tá querendo deixar muuuito..** e vc sabe que **o rodízio da Y não é tão baratinho..** esse mês tem um bando de coisas haushuahs  
<F1> Entendiii ;s não sei amigs '-'  
<F1> tô pensando ainda ;s mas acho que nem vai rolar! sabe quem mais ela chamou ?  
;s

Em “minha mãe não tá querendo deixar muuuito” já se pode perceber uma suavização da mensagem. A mãe de F5 ou deixa ou não deixa, sendo impossível usar uma forma de gradação para uma permissão. Em “o rodízio da Y não é tão baratinho” vê-se a preferência da



escolha da negativa, ao invés de uma afirmativa que fosse direto ao ponto, como em “o rodízio é caro”. Por último, vê-se que F1 pergunta quem mais foi chamado logo após dizer que acha que “nem vai rolar” (suavizado), como se a lista de convidados fosse influenciar em sua escolha de ir ou não.

A noção de mitigação foi uma proposta primeiramente visitada por Fraser (1980). A sugestão de atos mitigatórios na língua inglesa era de que fossem atos indiretos e justificativas (como no exemplo anterior), construções passivas e impessoais nas quais referências ao falante e ouvinte são apagadas, além de outros artifícios, como advérbios modais que reduzem o comprometimento com a proposição, *tag questions* (perguntas indiretas que sugerem confirmação de algo no inglês) e hedges ou mitigadores (Caffi, 2006).

O conceito que mais interessa dessa lista é o de hedges (mitigadores), que seriam pequenas expressões fixas na língua cuja função é “embaçar” o significado (Lakoff, 1972). No inglês, hedges como “kind of” e “sort of” (que poderiam ser traduzidos como “meio que” ou “nem”, como visto no exemplo que segue) são amplamente estudados. Ao invés de se dizer que não se vai a algum lugar, uma adolescente americana poderia dizer: “I’m kind of not going” (Eu meio que não vou) em uma forma de mitigação do ato de negar fazer o que é esperado dela. O mesmo tem acontecido no português brasileiro e no Internetês do português do Brasil (seção 2.1). A seguir, outra menina nega a possibilidade de sair com a amiga:

#### Exemplo 36

<F15> Amiga, nem vou poder ir sabado :/

Aqui, a palavra “nem” funciona como um hedge da mesma forma que “kind of” usado pela jovem americana, suavizando a negação.

Entretanto, o que o presente estudo acrescenta é o uso dos *emoticons* no processo de mitigação, sendo usados como hedge. Considerando a capacidade de suavização na transmissão da informação, o *emoticon* “:/”, usado no final da frase do exemplo 36, apresenta uma carga de diminuição do impacto causado. Isso será estudado com mais detalhes no capítulo de análise.

### 1.7 Críticas à Teoria da Polidez

Com o desenvolvimento da linguística, é esperado que a Teoria de Polidez de Brown & Levinson venha recebendo várias críticas desde sua primeira aparição em 1978 com a

publicação de “Politeness: some universals in language use” devido ao seu caráter considerado muitas vezes “fraco” (Craig et al., 1986) ou “incompleto”. O’Driscoll (1996) e de Kadt (1998), por exemplo, não concordam com a noção de face utilizada por Brown & Levinson, que se difere da original proposta por Goffman. A concepção Goffiana de face é de que a imagem do indivíduo é baseada em fatores sociais, sendo um atributo social, um empréstimo da sociedade (Watts, 2003: 107, 108). Brown & Levinson propõem uma visão individualista de face, aquela que não sofre influência social.

Há também a crítica de Watts (op.cit.), que sugere que deve haver um senso-comum do que pode ser considerado polido ou não. Ele também ataca o problema da “universalidade” da Teoria da Polidez de Brown & Levinson. O resultado dessa universalidade é que ela considera que as necessidades das várias culturas são absolutamente iguais. Entretanto, em comunidades orientais, o coletivo sobrepõe o indivíduo, não apresentando o caráter individual que Brown & Levinson consideraram, isto é, a Teoria não dá conta de uma proposta transcultural.

Outro ponto principal das críticas se encontra no fato de Brown & Levinson não terem considerado a comunicação contextualizada, ou seja, seus enunciados analisados na interação e possíveis causadores de AAF (que não são causados apenas por frases soltas) estão desprovidos de contexto. A teoria é a mistura dos dados soltos, com pouca indicação de fonte ou contexto, entre os quais os leitores não conseguem determinar a diferença.

As estratégias de polidez propostas por Brown & Levinson também não têm uma delimitação clara, como se pôde ver nos exemplos localizados na seção 1.4, onde a estratégia de polidez positiva 2 (exagere interesse) e a 3 (intensifique interesse) não parecem apresentar diferença. Enquanto algumas dessas estratégias apresentam caráter generalizado, podendo inclusive englobar características de outras, algumas são bem específicas (como a estratégia 8 – faça brincadeiras).

O fato de Brown & Levinson não terem considerado fatores como o nível de formalidade, a presença de público ou o nível de empatia entre participantes são também problemas da teoria. Thomas (1995:171) critica o fato de que muitas vezes os falantes fazem enunciados que têm natureza “deliberadamente ofensiva”, como uma esposa dizendo ao marido “será que você poderia se apressar um pouco?” que pode soar como uma forma polida de se dizer “Se apresse!” ou expressar uma intensa irritação, da qual o nível de imposição (R) como proposto não dá conta.

Como dito na introdução deste projeto, inicialmente esta pesquisadora tinha a impressão de que o uso dos *emoticons* se valia só e unicamente por motivos de polidez.

Entretanto, ao longo desta pesquisa, foi possível perceber que não só existiam falhas na teoria considerada para análise como também a função dos *emoticons* ultrapassava a simples necessidade de expressão de uma forma mais polida de comunicação, como se pode ver na seção de análise desta dissertação, onde os *emoticons* são divididos por suas funções em atos formulaicos, atos emotivos, atos de fala e atos explícitos de discurso (mais detalhes sobre cada um no capítulo 4).

## 2 *EMOTICONS E CMC*

A CMC compreende vários tipos de comunicação, podendo ter sido tecnologicamente feita para ser assíncrona e síncrona. A comunicação assíncrona é aquela que não envolve interação em tempo real, ou seja, os participantes não precisam estar presentes no momento em que estão ocorrendo, como é o caso dos e-mails. Já a comunicação síncrona é a que acontece em tempo real, como os bate-papos on-line e as mensagens instantâneas. Entretanto, como disse Baron em 2004, nem sempre isso é verdade. Comunicações ocorridas por e-mail acontecem em tempo quase real com os participantes interagindo de forma imediata, e algumas comunicações de MI podem ocorrer de forma assíncrona, já que seus usuários podem, por vezes, preferir responder suas mensagens depois de algum tempo de recebidas. Nesta dissertação, o foco é apenas a CMC síncrona em MI.

A MI surgiu na década de oitenta, mas foi popularizada com o surgimento do ICQ (forma síncrona de comunicação on-line) em 1996, seguido do America Online Instant Messenger (AIM) em 1997. No Brasil, o ICQ foi usado de 1997 até seu cancelamento em 2001 ([www.icq.com.br](http://www.icq.com.br)). O MSN Messenger foi criado em 1999 e vinha sendo a forma de CMC mais utilizada pela população jovem brasileira até meados do ano de 2011, como será visto mais adiante.

A MI é, em linhas gerais, o que se chama de comunicação síncrona realizada virtualmente por programas específicos. De acordo com Garley (2007: 44), é uma forma de interação “relacionada ao bate-papo de internet, onde usuários múltiplos mandam mensagens em tempo real a uma localização central onde ficam visíveis para aqueles que estão conectados.”

Dos estudos que podemos encontrar sobre MI, nos deparamos com Boneva, Quinn, Kraut, Kiesler e Shklovski (2006), Isaacs Walendowski, Whittaker, Schiano e Kamn (2002), Lenhart, A, Rainie, L, & Lewis, O. (2001), Nardi, B., Whittaker, S., & Bradner, E. (2000), Schiano, D., Chen, C., Ginsberg, J., Gretarsdottir, U., Huddleston, M., & Isaacs, E. (2002), Ling, R., & Baron, N. S. (2007), entre outros, principalmente focados na relação entre adolescentes e MI. A definição dessa comunicação por Naomi Baron (2010) é a de que MI é uma forma de CMC que apresenta duas características principais, sendo uma delas sua sincronicidade, ou seja, seu caráter instantâneo, e a outra o fato de ser um tipo de comunicação de um para um (entre duas pessoas) ou de muitos para muitos, como mensagens de inúmeros participantes enviadas para inúmeros interlocutores.

Para facilitação da compreensão da comunicação por MI, Baron desenvolveu o esquema a seguir:

	<b>Síncrona</b>	<b>Assíncrona</b>
<b>Um para um</b>	Mensagem Instantânea	E-mails e mensagens de texto em celulares
<b>Muitos para muitos</b>	Chats, conferências por computador	Lista de discussão, blogs, redes sociais

Quadro 1 - Tipos de comunicação mediada por computador (de Baron, 2010).

Ao ser considerado o esquema de Baron, vê-se que ela assume que MI pode ocorrer de um sujeito para outro ou de muitos para muitos. Não se pode negar que ocorra a MI da maneira proposta, mas deve-se compreender que o esquema de Baron está incompleto, já que as possibilidades de comunicação instantânea se mostram mais numerosas. Tendo em vista uma elaboração mais completa dessa forma de interação, proponho o seguinte quadro:

	<b>Síncrona</b>	<b>Assíncrona</b>
<b>Um para um</b>	Mensagem instantânea	E-mail e mensagens de texto em celulares
<b>Muitos para muitos</b>	Chats, conferências por computador	Lista de discussão, blogs, redes sociais
<b>Um para muitos</b>	Mensagem instantânea, chats, conferências por computador	E-mail e mensagens de texto em celulares, lista de discussão, blogs, redes sociais

Quadro 2 - Proposta quanto aos tipos de CMC

No esquema sugerido, englobam-se todas as categorias usadas por Baron em de “um para muitos”. Em MI, chats e conferências por computador, não só podem ocorrer da maneira sugerida por Baron, mas também podem ter origem em um só usuário comunicando-se simultaneamente com vários, ocorrendo o mesmo com as interações assíncronas em que um usuário manda e-mails, mensagens de texto, se comunica por blogs ou redes sociais com vários outros. Sendo assim, a visão de Baron se encontra limitada e apresenta necessidade de maior elaboração, como foi sugerido anteriormente.

Por outro lado, pode-se encontrar a visão de Prior (2009), que sugere que MI

[...] se refere à comunicação em tempo real entre pelo menos dois usuários usando texto ao invés de discurso oral como a forma de comunicação. É usado comumente na

Internet permitindo comunicação síncrona entre usuários através de transmissão de mensagens rápidas e eficientes.

Essa definição seria mais adequada para retratar a MI nos dias atuais, não fosse seu incompleto escopo com relação às formas de CMC, delimitando seu alcance apenas a textos, quando, na verdade, pode-se contar, além de textos, também com vídeos e voz. Neste trabalho, o foco será apenas a forma escrita da CMC, ou seja, apenas sua forma em textos.

Para melhor compreensão de como funciona o passo a passo do uso de MI, mais especificamente o MSN Messenger, o leitor poderá consultar o anexo A desta dissertação, onde encontrará um tutorial.

O MSN é uma forma de MI bastante popular, entretanto deixou de ser a mais utilizada há pouco tempo. Já o bate-papo do Facebook (rede social) tem sido muito bem sucedido nesse quesito. Ele funciona de forma semelhante ao MSN, mas o indivíduo se comunica com os amigos que tem previamente adicionados na rede social, bastando apenas que o amigo esteja conectado ao Facebook e tenha se disponibilizado para conversa. Veja a figura a seguir:

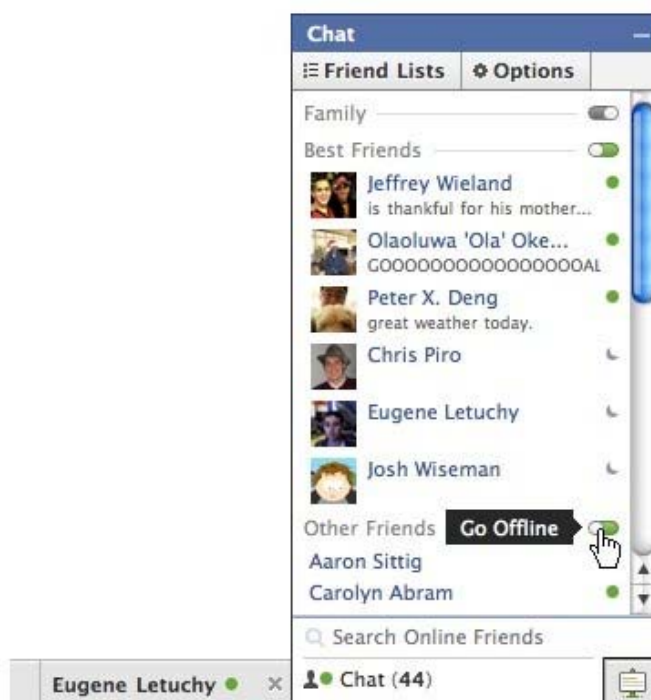


Figura 2 - Exemplo do bate-papo do Facebook encontrado em <http://blog.facebook.com/blog.php?post=84283397130>

Como se vê na figura, a janela de bate-papo parece bastante com a do MSN e também pode ser dividida em categorias, como definido no anexo A, facilitando o processo. Os pontos verdes significam que a pessoa está disponível e a meia-lua, que está ausente ou longe do computador.

Também podem ser consideradas MIs as trocas de mensagens de texto por meio de telefone celular, como estudado por Naomi Baron em seu livro “*Always on*” (2008), mas elas não serão o foco deste trabalho.

## 2.1 Uma definição do Internetês

Com a necessidade de uma forma de comunicação mediada pelo computador (CMC) tanto em e-mails como em MI, houve uma crescente adaptação da forma escrita das línguas em geral e do português especificamente para o universo virtual.

Os indivíduos que se comunicavam através das interações nas MIs, articulada através do teclado do computador, sentiram a necessidade de uma digitação mais rápida e simples, possivelmente para acompanhar a rapidez da fala. Isso fez com que os usuários recorressem especialmente à abreviação de palavras, à troca, omissão, repetição ou acréscimo de letras, ao uso diferenciado de pontuação e/ou acentuação, ao uso de onomatopeias e ao uso de símbolos que conotam emoções, os chamados *emoticons*. Essa nova forma escrita pode ser usada em comunicação síncrona ou assíncrona na internet e recebeu em português o nome de Internetês e em inglês o nome *Netspeak*, termo cunhado por Crystal (2001). O foco deste trabalho é o Internetês, ou seja, a linguagem virtual cuja origem reside o português do Brasil (doravante IPB). As diferenças entre o *Netspeak* e o Internetês serão explicadas em breve.

O aparecimento do Internetês como forma de escrita virtual fez com que muitos o considerassem uma forma “fonetizada”, ou uma “interferência da fala na escrita” (Komesu & Tenani, 2009), talvez remetendo ao que Crystal chamara de *Netspeak*.

É importante notar que a oralidade tem seu papel no Internetês, entretanto, para melhor entendimento dessa “adaptação” das formas-padrão da escrita feita pelos internautas, podem-se considerar as três máximas propostas por Thurlow & Brown (apud Freitag e Fonseca e Silva, 2003) que, conforme os autores da proposta, regem a CMC. Essas máximas, embora tenham sido originariamente relacionadas à linguagem virtual na língua inglesa, também podem explicar o que acontece nas interações virtuais em português do Brasil:

1. Máxima da dupla da brevidade e velocidade, que envolve:
  - a) abreviação de itens lexicais e
  - b) uso mínimo de letras maiúsculas e sinais de pontuação.
2. Máxima da reestruturação linguística, que consiste em:
  - a) homofonia de letras e números e

- b) recuperação de vogais elididas.
3. Máxima da aproximação fonológica.

A primeira máxima explica a necessidade de agilização do processo de comunicação virtual. Os internautas querem rapidez, gerando os pontos 1a e 1b. A abreviação de palavras permite mais velocidade. Letras maiúsculas e pontuação requerem que se digite uma tecla a mais, portanto são ignoradas, podendo ser recuperadas na comunicação. A segunda máxima permite o uso de homófonos para substituir uma sílaba, por exemplo, considerando português, a palavra “louca” poderia vir escrita como “lok” onde o “k” suprime a necessidade de digitação da letra “a”, além da omissão do “u”, favorecida pela capacidade de recuperação das vogais através da intuição linguística. Já a última máxima se refere à quebra de expectativas ortográficas em favor da economia e velocidade. Por esta máxima, escreve-se “xeguei” ao invés de “cheguei”.

Seria interessante propor aqui uma máxima que não ocorre no *Netspeak*, mas sim no IPB: a falta de recursos gráficos de acentuação. Isso não é comum, ou pelo menos não foi tão frequente a ponto de ser considerado no estudo de Thurlow & Bown, na linguagem virtual de língua inglesa.

O IPB parece ter passado por processos semelhantes aos do *Netspeak* em língua inglesa, como se pode ver a seguir num exemplo tirado de uma interação entre dois sujeitos do sexo feminino do Rio de Janeiro, tendo F2, 18 anos e F5, 20. O diálogo ocorreu no dia 6 de fevereiro de 2011.

#### Exemplo 36

1. <F5> plima
2. <F2> Priiiiiima! tudo bem?
3. <F5> td e v cs?
4. <F2> que boooom! tudo tranquilo
5. <F5> vc esta me devendo as fotos
6. <F2> quais?
7. <F5> do natal
8. <F2> aaaaaaaaaah, te passo!
9. <F5> kkkk
10. <F2> pode ser mais tarde ? <UHASUHSAHUAHU>
11. <F5> pq? Aff <kk>



12. <F2>HUAUHASUHAHUAHU porque eu tô de saida!

No exemplo em IPB se nota claramente duas das máximas propostas por Thurlow & Brown, respectivamente:

1a) pq? – linha 11, que remete à máxima da dupla da brevidade e velocidade e consequente abreviação de itens lexicais.

1b) vc esta me devendo as fotos – linha 5. Aqui se pode perceber o uso mínimo de letras maiúsculas, pontuação e acentuação.

2a) Esse exemplo é mais fácil de ser encontrado em inglês, podendo citar um exemplo como acontece no caso de “l8ter”, substituindo o som “ei” pelo número “8”. Em português, tem-se o exemplo já mencionado de “lok” ao invés de “louca”, onde o “k” substitui a sílaba “ca” por terem o mesmo som.

2b) Como no exemplo já citado de “lok” por “louca”, onde “u” é elidido mas não prejudica a compreensão, podemos perceber aqui os exemplos “qro”, “nd”, “q”, “n”.

3) A aproximação fonológica ocorre pela semelhança na pronúncia de determinadas letras, como “ch” e “x”. Como têm o mesmo som, o usuário dá preferência à letra “x” por ter que digitar menos. Assim, palavras como “cheguei” e “acho” acabam assumindo as formas “xeguei” e “axo”.

Entretanto, as autoras que estudaram as modificações ocorridas na IPB (Komesu & Tenani, 2009 e Freitag e Fonseca E Silva, 2003), não levaram em consideração um ponto de absoluta importância: os empréstimos oriundos do inglês usados pelos internautas em suas interações. Como por exemplo, a frase “um chinês hackiou a LUG e bloqueou a conta de um monte de gente” do exemplo 13. O verbo aportuguesado “hackiar” tem sua origem no verbo inglês “to hack”, que significa manipulação não autorizada de sistemas de computação.

Essa característica de utilizar empréstimos é um dos pontos de diferença entre o IPB e o *Netspeak*. Enquanto o IPB faz uso desses empréstimos, o *Netspeak* não o faz, sendo um dos motivos pelos quais merece ser nomeado de forma diferente. Já que seu surgimento inicial ocorre no mundo virtual, o empréstimo ocorre primeiramente na web e em seguida é incorporado à linguagem do dia a dia, que não é exclusiva do ambiente virtual, mas nele se apresenta como fenômeno “viral”, espalhando-se para o mundo real.

## 2.2 Emoticons

O termo *emoticon* vem da junção das palavras inglesas *emotion* e *icon* (emoção e ícone), e simboliza algo parecido ou semelhante a uma emoção. Os *emoticons* são “carinhas” cujo objetivo é o de denotar emoção em um meio onde a escrita está desprovida de fatores externos que podem mitigar ações como ordens, perguntas diretas ou revelações de notícias desagradáveis.

A primeira “carinha” virtual surgiu em 1982 para tentar resolver de forma simples o problema da denotação de emoções na comunicação cibernética. Os membros de uma lista de avisos eletrônica chamada BBS queriam escrever o que sentiam em relação a um comentário, isso significava que tinham que escrever frases como “muito engraçado” caso achassem algo do tipo, o que “quebrava” a interação. Então, o professor Scott Fahlman sugeriu que se escrevesse :- ) ao lado da frase, explicando ao leitor que, em se inclinando a cabeça, pode-se ver uma carinha sorrindo, como sugerido a seguir (além de outras emoções utilizando-se teclas diferentes) (ver anexo B).

A partir daí, mais alguém sugeriu um & afirmando que o símbolo lembrava um homem barrigudo se contorcendo de rir, mas a ideia não foi tão bem aceita quanto a do professor Fahlman, e surgiu daí o *emoticon*.

Na interação que se segue, M1, M2 e M3 são indivíduos do sexo masculino entre 17 e 19 anos e F2 é do sexo feminino e tem 18 anos. A pergunta de M1 se dá em relação à uma festa dada por F2 da qual sobraram muitos doces:

### Exemplo 37

<M1> mas e ai F2

abriu a sua confeitaria com seus doces? 😄

<M2> hauahuahauhaa

<M3> 😏

<F2>UHASUASHUHAUSSAHUSAHUAHU

não!

Em uma situação comum, seria impossível abrir uma confeitaria com os doces que sobraram de uma festa, como proposto por M1. Isso leva a entender o caráter irônico da pergunta. Para que essa ironia seja clara, M1 faz uso do *emoticon* 😏, que frisa a falta de

seriedade em sua pergunta, a brincadeira não grosseira. De outra forma, M1 poderia ser interpretado como cínico e sarcástico. Em seguida, com o *emoticon* 😞, M3 demonstra tédio, enfado, provavelmente achando o enunciado proferido por M1 uma “piada sem graça”. *Emoticons* podem representar várias emoções dependendo da situação, como será visto na seção de análise deste trabalho.

### 2.3 O desenvolvimento do *emoticon*

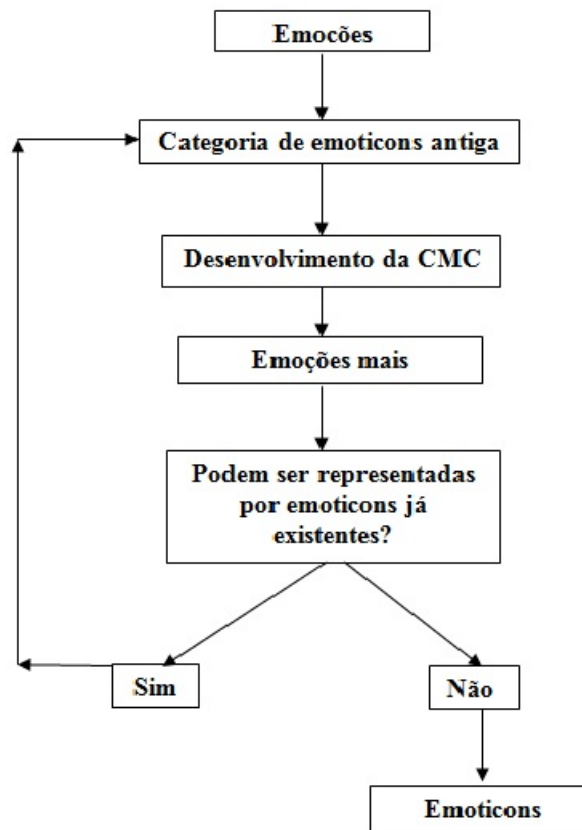
Surgem novos *emoticons* a cada dia, mas existem variações. Os primeiros eram feitos com símbolos do teclado apenas e constituem uma grande lista que vai desde os mais simples, como o sorriso :-)) e o rosto triste :-( , até *emoticons* mais “criativos” como os da lista exposta na revista Superinteressante de novembro de 2007 (ver anexo C).

Existe a possibilidade de ter os símbolos do teclado automaticamente transformados em “carinhas” como ☺ ou ☹. Esses *emoticons* apareciam em uma lista do MSN e bastava que se digitasse determinados caracteres para que as carinhas aparecessem automaticamente. A tela de sugestão do MSN se encontra no anexo D. Em entrevista com os participantes desta pesquisa, surgiu a informação de que há uma tendência maior a se utilizar *emoticons* que não se tornem “carinhas”, ou seja, há a preferência de que ocorra :-)) ao invés de ☺, já que esse último está, segundo os sujeitos de pesquisa, fora de moda.

Ainda em entrevista realizada com os indivíduos de pesquisa durante este estudo, houve a informação de que os *emoticons* de origem asiática são considerados mais modernos. A diferença dos *emoticons* orientais para os ocidentais é que aqueles demonstram emoções nos olhos ao invés da boca. Por exemplo, a risada, que no Ocidente seria :-D, com ênfase na boca aberta em sorriso, seria (^\_^) no oriente, como podemos visualizar melhor no anexo E.

As histórias em quadrinhos no estilo japonês, conhecidas como *Mangás*, seriam a fonte da preferência pela denotação de emoções através dos olhos. Uma melhor visualização do estilo *Mangá* pode ser encontrada nos anexos F e G deste trabalho. Pode-se ver nesses anexos que a boca dos personagens recebe pouca atenção em relação aos olhos, que são bem mais expressivos.

Pode-se, portanto, entender que os primeiros *emoticons*, que aqui serão chamados de *emoticons* piloto, apenas davam conta da representação de emoções básicas (tristeza, alegria, raiva, vergonha, medo). Entretanto, com o desenvolvimento da CMC, outros sentimentos mais complexos também necessitavam de representação virtual, algo que os *emoticons* piloto não davam conta como vemos no fluxograma a seguir:



Fluxograma 1 – *Emoticons* Novos

Assim, conclui-se que, embora os *emoticons* piloto ainda sejam utilizados, a necessidade de expressar melhor os sentimentos em um ambiente virtual fez com que os *emoticons* evoluíssem cada vez mais, dando, assim, maior espaço para aqueles de origem asiática.

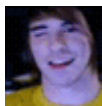
Uma outra variação de *emoticon* são os gifs, animados ou não, que geralmente são imagens de pessoas, filmes, desenhos ou acontecimentos. A visualização de um gif animado só pode ser feita no computador conectado à rede, por isso o exemplo a seguir só poderá conter um gif estático, como no exemplo que se segue:

#### Exemplo 38

<F2> que bão!

tô na paz, frô!

amanhã cê vem né? TÔ SABENDO



No exemplo anterior, F2 expressa sua felicidade com o fato do outro comparecer à festa com um gif sorridente.

Com base na Teoria da Polidez de Brown e Levinson (1987), no conceito de face de Goffman (1967) e no de mitigação de Lakoff (1972), pretende-se mostrar ao longo deste trabalho como os *emoticons* podem servir para enriquecer a comunicação virtual que, se desprovida deles, pode não refletir exatamente o que o emissor quer dizer podendo ser, até mesmo, mal interpretada. Veja como o *emoticon* funciona na reprodução do exemplo 19, no qual dois meninos de 15 anos conversam sobre tocar bateria. M2 gostaria de dominar essa habilidade, enquanto M4 está procurando alunos.

#### Exemplo 19

<M2> pelomenos da pra vc treinar bastante

queria alguém pra me ensiar...

<M4> po cara..

eu queria ensinar algumas pessoas >.<

M4 se sente constrangido de expor o seu desejo de dar aulas, e isso indica que ele acha que toca muito bem. A forma que M4 encontrou para expor sua vontade de dar aulas e ainda se manter humilde em relação a isso se manifestou no uso do *emoticon* >.<, que seria uma “carinha” com os olhos bem fechados como sinônimo de embaraço.

Alguns desenhos em *Mangá* apresentam uma gota de suor ao lado. Sendo esse desenho japonês bastante expressivo, especialmente quando se trata de olhos, a gota de suor acaba por enfatizar o sentimento denotado na face da imagem, como se vê no anexo H.

O personagem do anexo em questão parece demonstrar certa irritação ou mesmo embaraço, dependendo do contexto em que apareceu. A gota de suor é um artifício interessante para enfatizar ou realçar a sensação mostrada.

Quando isso é transferido para os *emoticons*, os resultados são alguns dos que se apresentam a seguir:



Figura 3 – *Emoticons* com gota de suor

Como proposto anteriormente, os *emoticons* podem expressar diversas emoções diferentes, sendo cada uma delas potencializada pelo uso do suor. Entretanto, como os internautas de hoje em dia preferem o uso dos caracteres do teclado para formação de seus *emoticons* ao invés do *emoticon* pronto, como já visto, foi escolhido um caractere do teclado que representasse essa gotinha, sendo este o símbolo '. Assim, *emoticons* como :( , com uso da gotinha em ênfase seriam : '( .

Quando os *emoticons* surgiram assim no *corpus*, eles não foram considerados um *emoticon* diferente, mas uma variante do original.

Este trabalho se propõe analisar apenas *emoticons* de origem *Mangá*. Os *emoticons* avaliados aqui serão \*-\* e ¬¬. (onde \*-\* pode variar como \*\_\* , \*.\* ou ainda \*\_ \_\* por preferência de seus usuários). Suas origens em *Mangá* são as encontradas nos anexos I e J.

A figura do anexo I foi tirada da revista Turma da Mônica Jovem, de Maurício de Souza, que produzida em estilo de *Mangá*. Aqui vemos Magali e seu namorado Quinzinho. Magali está empolgada com o show de “Justim Bibar”, uma paródia do cantor Justin Biber, e essa empolgação é representada pelo olhar brilhoso, como uma estrela, por parte da personagem, que dá origem a \*-\*.

O *emoticon* ¬¬, como será visto no capítulo 4, geralmente denota enfado e pode ser percebido no quadrinho do anexo J, também tirado da Turma da Mônica Jovem. Cascão está conversando com Cebolinha e demonstra enfado ou reprovação ao contar para o amigo que todos haviam ido embora, exceto a Magali, que ele achava que havia ficado por estar “de olho no lanche da Mônica”.

No anexo K deste trabalho pode-se encontrar uma figura com os mais comuns *emoticons* asiáticos e as expressões faciais em que foram baseados.

### 3 METODOLOGIA

Este capítulo visa descrever a metodologia utilizada para a análise dos dados e o *corpus* em questão.

#### 3.1 Participantes e *Corpus*

Antes do detalhamento do *corpus*, vale ressaltar a grande dificuldade na coleta de dados no que se refere às MI. Isso se deve ao fato de ser necessário que os indivíduos participantes disponibilizem suas interações, as quais podem ter teor confidencial ou conter palavras chulas, tornando compreensível a relutância dos indivíduos em ceder material (Crystal, 2011).

Cederam suas interações para o presente trabalho 67 sujeitos, sendo 31 do sexo feminino e 36 do sexo masculino. Suas idades variam entre 17 e 23 anos. A escolha de indivíduos pertencentes a esta faixa etária se deve ao fato de poderem estar mais familiarizados com o universo virtual e, por conta disso, utilizarem-no como um método de comunicação frequente, como sugere estudo feito pela antropóloga americana Anne Kirah (2010). Os dados foram coletados durante o ano de 2011, num total de 138.713 palavras em 107 arquivos.

Como citado na seção 1.5, os participantes envolvidos pertencem à mesma classe social, tendo distância social (D) mínima e idades equivalentes, intimidade e níveis de solidariedade de igual para igual, podendo variar apenas o nível de imposição (R) como nos exemplos 39 e 40.

Os nomes foram omitidos, bem como os dados pessoais (endereços, números de telefone e senhas). A primeira participante do sexo feminino foi chamada de F1 e o primeiro participante do sexo masculino de M1 e assim sucessivamente.

##### Exemplo 39

<M5> tem cmo ver com o M6 e a F1?

##### Exemplo 40

<M5> diz o telefone do M6 ai

No exemplo 39, M5 prefere fazer uso da mitigação “tem como ver” ao invés de “veja”, expressão que seria muito mais impositiva e direta, e poderia ser interpretada como uma ordem, já que seu aspecto verbal é imperativo. Já no exemplo 40, M5 se desprovê de qualquer expressão mitigatória, constituindo um AAF explícito com alto nível de imposição devido, exatamente, ao uso do imperativo.

Os próprios participantes salvaram suas interações em html ou em Word, e enviaram-nas para esta pesquisadora ao longo de 2011. Essas interações foram salvas nos históricos individuais do MSN, algo que é possibilitado pelo programa. Ao doá-las para esta dissertação sem qualquer alteração, inclusive mantendo seus expletivos, os participantes garantiram a autenticidade dos dados.

A linguagem html, na qual foram salvas interações dos participantes, é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web. Html é o acrônimo para a expressão inglesa HyperText Markup Language, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto. Essa linguagem é cheia de marcações e etiquetas específicas, que não se prestam a serem lidas por programas concordanciadores como o *Wordsmith Tools*, usado nesta dissertação. No anexo L segue uma amostra de um diálogo em html, cuja superfície parece desprovida de marcações.

Uma tentativa de salvar como arquivo do Word, por exemplo, transforma o diálogo em tabela, o que ainda assim impede a leitura pelo programa concordanciador, como se pode ver no anexo M.

Tendo em mãos os dados, ou em html ou em arquivo do Word, foi então possível converter os arquivos das interações para txt (única extensão que possibilita o tratamento dos dados textuais pelo programa concordanciador).

Foram copiados os arquivos e colados numa planilha do Excel. Na planilha, foram eliminadas as colunas que não interessavam (como horário, por exemplo). Para que datas, números, endereços de e-mails, e sites não fossem contados como itens lexicais alterando a contagem final, os dados citados passaram por uma triagem e foram postos entre < >, símbolo que exclui seu conteúdo da contagem.

Ainda no Excel, foi feita substituição da coluna de datas para deixar em branco as que se repetiam. Coluna A (datas originais, da forma como estavam no arquivo original após ser colado no Excel); na coluna C: (o seguinte cálculo: =SE(B1=FALSO;TEXT0(A1;"<dd/mm/aaaa>");CARACT(9)), o qual seguia linha por linha. Dessa forma, foi obtida uma coluna com as datas no lugar certo, sem que elas se repetissem.



Essa coluna foi copiada e colada na planilha do Excel com todos os dados, sobre a primeira coluna original.

Em posse desse arquivo limpo, foi necessário usar outro programa que fizesse uma substituição textual. Foi usado um programa chamado Edit plus +, um processador de texto com um buscador que faz alterações em todos os documentos. Assim, não foi preciso mudar um por um os elementos que precisavam ser mudados. Nesse programa, os diversos apelidos usados pela mesma pessoa foram organizados e juntados em um só. Os comentários (que possivelmente acompanhavam o nome) foram retirados, já que não haviam sido excluídos no Excel por falta de espaçamento. Outras correções necessárias foram feitas uma a uma. Como dito anteriormente, os nomes dos indivíduos foram substituídos por F1 para a primeira menina e M1 para o menino e assim sucessivamente. O arquivo limpo teve o formato encontrado no anexo N.

Como as amostras foram fornecidas por um grupo de jovens adultos que se comunicavam entre si, algumas interações se sobrepunham. Foi feita a leitura de todos os diálogos e apagados os trechos repetidos nas conversações em arquivos diferentes, totalizando 107 arquivos que foram nomeados pelo nome do dono do arquivo somado ao seu interlocutor, por exemplo, se o arquivo me foi dado por João em conversação com Maria, o arquivo foi nomeado JoãoMaria.txt.

### 3.2 Ferramentas de pesquisa

Para essa dissertação, se fez necessário o levantamento quantitativo dos dados textuais originados das interações de MSN disponibilizadas. Esta é uma das características marcantes da Linguística de *corpus*, visto que os dados são quantificados para serem comparados. Segundo Sardinha (2000: 6), mapear os dados, quantificá-los, ver o número de palavras (e, no caso desta dissertação, o número de *emoticons* contrastado com o número de palavras), são características marcantes de qualquer trabalho feito com ferramentas digitais e *corpora* digitais ou digitalizados. Ao levantar este *corpus* de dados empíricos, seguimos o que Berber Sardinha (op. Cit.) professa ser o propósito da análise de textos digitalizados:

[...] coleta e exploração de corpora, ou conjuntos de dados linguísticos textuais que foram coletados criteriosamente com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística. [...] exploração da linguagem através de evidências empíricas, extraídas por meio de computador.

Nesta dissertação, foi feito o uso do software *Wordsmith Tools* 5.0, desenvolvido por Mike Scott (2008), especial para trabalhos com textos digitais ou digitalizados. O software tem algumas ferramentas para o processamento dos *emoticons*. Foram usadas as ferramentas *Wordlist* e *Concord*. A ferramenta *Wordlist* gera listas de uma, duas ou n palavras a partir de arquivos de texto. As palavras são listadas em ordem alfabética e em ordem de frequência. Elas podem ser salvas para processamento posterior. Essa ferramenta foi vital, pois foi possível não só salvar e contar as palavras, mas também os *emoticons*, sua frequência e quantas vezes eram combinados com palavras e com outros *emoticons*. A outra ferramenta usada foi o *Concord*, que realiza “concordâncias”, ou seja, uma palavra de busca é especificada e a ferramenta vasculha todos os textos selecionados em busca dela. Encontrando-a, o software lista a palavra, bem como o contexto que a circunda. Essa lista pode ser salva para posterior análise.

A seguir, é apresentado o passo a passo do processamento dos textos e extração dos *emoticons*.

As interações, já separadas em modo txt, foram carregadas para o *Wordsmith Tools* e, usando a ferramenta *Wordlist*, foram listadas as palavras individuais contidas no conjunto de textos. Essa lista teve o formato que se segue no anexo O.

Na lista em questão, pode-se notar que o *Wordsmith Tools* interpreta símbolos e abreviações como itens lexicais, o que possibilitou a geração de 138.713 itens ou *tokens*.

Em seguida, foi calculado manualmente o número total de ocorrências dos *emoticons*. O cálculo manual foi necessário porque o *Wordsmith Tools* não junta em um bloco os símbolos de pontuação com símbolos gráficos, conjunto que forma muitos *emoticons* (exemplo :-)). Foi também calculado quantas vezes cada *emoticon* aparecia nos textos. Quando o mesmo *emoticon* era repetido na mesma linha em sequência, ele era considerado ênfase (mais sobre esse fenômeno no capítulo 5, de análise de dados) e não foi contado mais de uma vez naquela fala. O quadro final do *corpus* teve o seguinte formato:

Tabela 1 - Tokens e Types de palavras e *emoticons*

	<b>Palavras (tokens)</b>	<b>Palavras diferentes (types)</b>	<b>Emoticons (tokens)</b>	<b>Emoticons diferentes</b>	<b>Emoticons usados uma única vez</b>
<b>Número</b>	138.713	14.153	2.147	100	25
<b>Percentual</b>	100%	10,20%	100%	4,45%	1,11%

Após esse passo, foram extraídos os 6 *emoticons* que apresentaram maior uso (mais de 50% do total), isto é, que juntos perfaziam mais da metade dos 2.147 *emoticons*. Dois fatores foram levados em consideração: os *emoticons* teriam que ter ocorrido em mais de uma MI; e não poderiam ter sido usados somente por um enunciador. Os *emoticons* que atenderam a essas condições foram

'  
:  
XD  
^^  
¬¬  
\*\_\*

Para esta dissertação, foram escolhidos somente ¬¬ e \*\_\* por terem origem no *Mangá* (como visto na seção 2.3 do capítulo 2), além do fato de que, feitas a limpeza necessária detalhada no capítulo de análise, esses dois foram os *emoticons* de origem *Mangá* mais utilizados no *corpus* avaliado.

Para cada um deles, foi usada outra ferramenta do *Wordsmith Tools*, o *Concord*, e foram extraídas linhas de concordância para verificar o entorno de cada símbolo – o seu contexto. Vide anexo P.

No Anexo P há uma lista parcial de concordâncias para o *emoticon* \*\_\* no *corpus*, estando ele centralizado como palavra de busca na amostra.

O próximo passo foi alinhar os *emoticons* de acordo com o contexto à direita e à esquerda para facilitar a análise. Depois, foram atribuídas letras de acordo com o que foi considerado categoria analítica desta dissertação. Como se pode ver no anexo Q, no campo da categoria SET, há uma lista de letras (siglas). Essas podem ser atribuídas pelo pesquisador ao fazer a análise da categorização da palavra (*emoticon* de busca). Há mais sobre essas siglas utilizadas no capítulo 4, de análise.

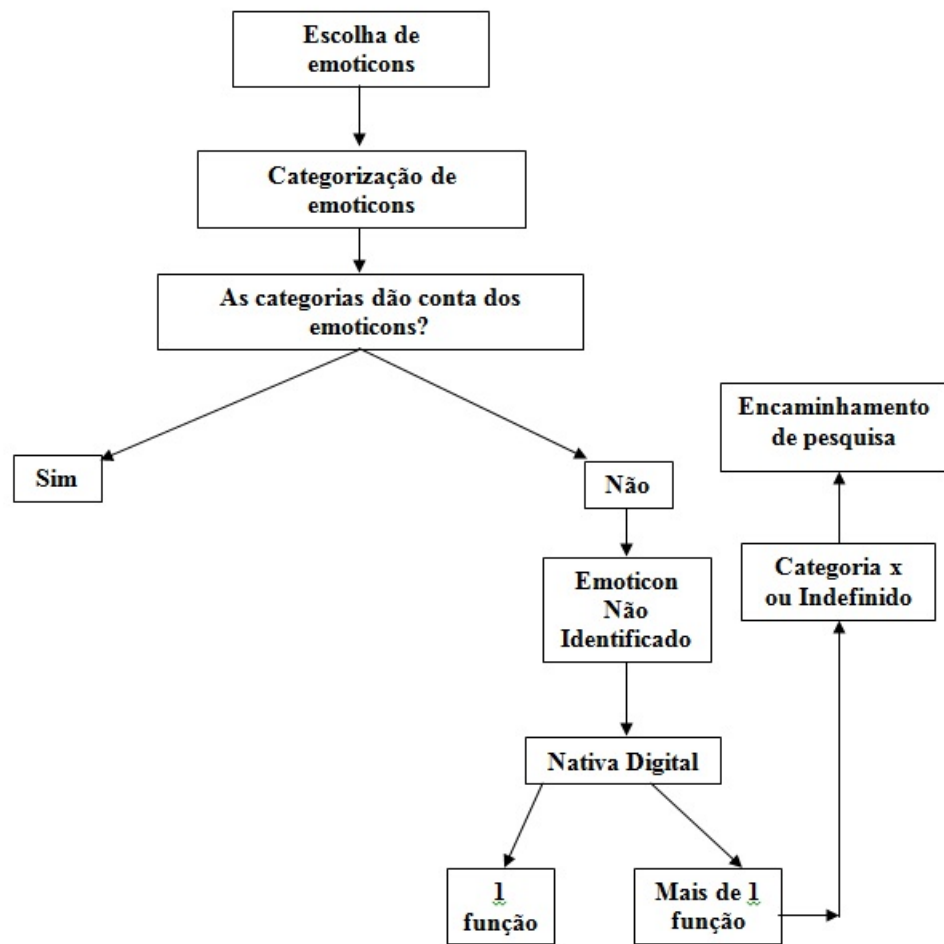
Uma coluna chamada “File” define cada arquivo de onde a frase é oriunda, o que possibilitou que o arquivo fosse aberto e o diálogo lido para chegar à conclusão do significado do *emoticon* dentro de um contexto.

Depois de classificados, os arquivos foram salvos no *Wordsmith Tools* com a extensão “cnc” (concordância), copiados e transferidos para o Excel para facilitar seu uso em qualquer computador sem haver necessidade de se ter *Wordsmith* instalado.

Mesmo após estudo do uso de cada um dos *emoticons* em seus contextos, houve dúvida por parte desta analista com relação às funções desempenhadas por alguns deles. Para acabar com as dúvidas, os *emoticons* foram passados para análise de uma nativa digital, de 21 anos e usuária assídua de programas como MSN, que nos deu visão interna do uso dos *emoticons* nas interações.

Por experiência, foi percebido nas apresentações deste trabalho em mesas redondas e simpósios que nativos digitais não apresentam dificuldades para compreender o significado de *emoticons*, como acontece com os imigrantes digitais e os possíveis leitores externos. As interpretações dadas por mim e pela nativa digital se encontram no capítulo 4. O processo pelo qual os *emoticons* passaram está representado no fluxograma 2 a seguir. Por vezes a nativa digital não foi capaz de identificar o *emoticon* como tendo apenas uma função. Assim, concluímos que surgiu o que foi chamado de categoria x (ou híbrido).

A categoria x será identificada por um *emoticon* cuja função foi difícil de definir porque acumulava duas ou mais funções.



Fluxograma 2 – Categoria X

## 4 ANÁLISE DOS DADOS

Este capítulo mostra a análise dos dados propriamente dita, tendo em mãos o material empírico disponibilizado pelos participantes das mensagens instantâneas e a pesquisa possibilitada pelo software *Wordsmith Tools*. O capítulo está dividido em 7 seções. Na primeira seção, é avaliada a presença de *emoticons* no *corpus* e os que foram escolhidos para estudo. Na segunda seção, foi usado um sistema de categorização de *emoticons*. Na terceira seção, os *emoticons* e seus grupos foram avaliados. Na quarta seção, foi estudada a função dêitica dos *emoticons*. Na quinta seção, foi ressaltada a incidência de *emoticons* que ocorrem sozinhos durante interações de MI. Na sexta seção, foi estudada a relação entre o uso dos *emoticons* e a Teoria da Polidez, na qual se baseia este estudo. Com a última seção, faz-se uma avaliação da preferência do uso de *emoticons* de acordo com o gênero dos usuários.

### 4.1 Presença de *emoticons* no *corpus* e *emoticons* selecionados para análise

O *corpus* de MI deste trabalho contém um total de 138.713 palavras, das quais 2.147 são *emoticons*, isto é, 1,61%. Entretanto, assim como para construir MI é necessário repetir palavras, igualmente precisa-se repetir *emoticons*. Do universo de 138.713 palavras (também chamadas *tokens*), 14.153 são usos únicos e diferenciados de palavras. Dos 2.147 *emoticons* 1,11% são usados apenas uma vez. Além disso, pouco mais da metade da quantidade de *emoticons* usada, ou seja, 1.129 (50,26% deles) é constituída por um grupo de seis *emoticons*, a saber: '!', ':(', XD, ^^, \*-\* e ¬¬. Deve-se atentar para o fato de que dois desses *emoticons* (:(' e XD) ainda advêm dos *emoticons* que representam carinhas que devem ser lidas de lado.

Os seis *emoticons* mais utilizados estão representados no gráfico a seguir com seus percentuais de acordo com frequência, em relação ao número total de 2.147 *emoticons*.

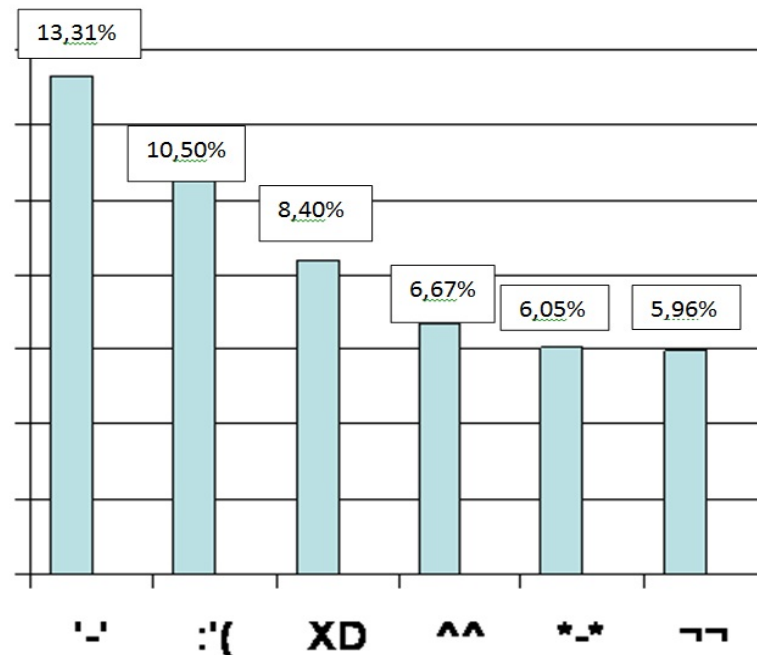


Gráfico 1 – Frequência dos seis *emoticons* mais usados no *corpus*

O gráfico 1 mostra a frequência com que cada *emoticon* aparece no *corpus*, dentro do universo de 2.147 *emoticons*, sendo o *emoticon* mais usado o '-!', com 13,31% do total, ou seja, 299 vezes. Seu uso será comentado mais adiante. O segundo mais usado, :( , sugere uma carinha triste chorando. O terceiro, XD, menos icônico do que os dois primeiros, mas cujo uso é mais antigo, representa um sorriso aberto; ^^ representa uma convenção de olhos de alegria ou achar graça; \*\_\*, alegria com olhos brilhando e ㄣ, relatado na maioria das vezes como expressão de enfado.

Quando algum *emoticon* aparece com o símbolo ' ao lado, como ㄣ', ele foi considerado variante de um mesmo *emoticon* e por isso englobado em sua contagem (mais sobre o símbolo ' no capítulo 2). Sua função é apenas de ênfase, remetendo a uma gotinha de suor ou lágrima, como na figura 3 deste trabalho e o anexo H.

O *emoticon* :( , por exemplo, aparece 235 vezes. Entretanto o percentual de 10,50% do total de 2.147 é enganoso porque 9,71% das vezes em que é usado provém de um só participante em um só turno do discurso ou linha de transmissão, como mostrado a seguir:

Exemplo 41

<F20> rsrc

<F20>prima

<F20>me diz uma coisa





```

<F23>:@
<F23>hsuahusa
<M1> assim q tu tava falando tmb...
<M1> quase juntos
<F23>aushasa
<M1>
^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
<F23> ahsuahsa
    
```

O exemplo anterior é uma interação de MI entre dois participantes, um do sexo masculino, M1, e outro do feminino, F23. F23 transfere uma foto para M1. Entretanto, sem saber, outro participante, M5, havia acabado de transferir a mesma foto para M1 quase ao mesmo tempo. M1 explica a coincidência e insere o *emoticon* ^^ várias vezes, seguido pelas risadas “ahsuahsa” de F23, confirmando achar o fato muito engraçado.

O *emoticon* '-' é, na maior parte das vezes, usado por um só indivíduo. Assim, subtraindo-se as ocorrências por ênfase dos *emoticons* citados, ou seja, de '-': '( e ^^, a frequência real é a que segue na tabela 2:

Tabela 2 - Frequência real dos *emoticons* '-': '( e ^^

'-'	: '(	^^
7,71%	0,79%	4,74%

Foram excluídos os casos de ênfase, portanto, alterando o gráfico para o que se segue (valores percentuais):

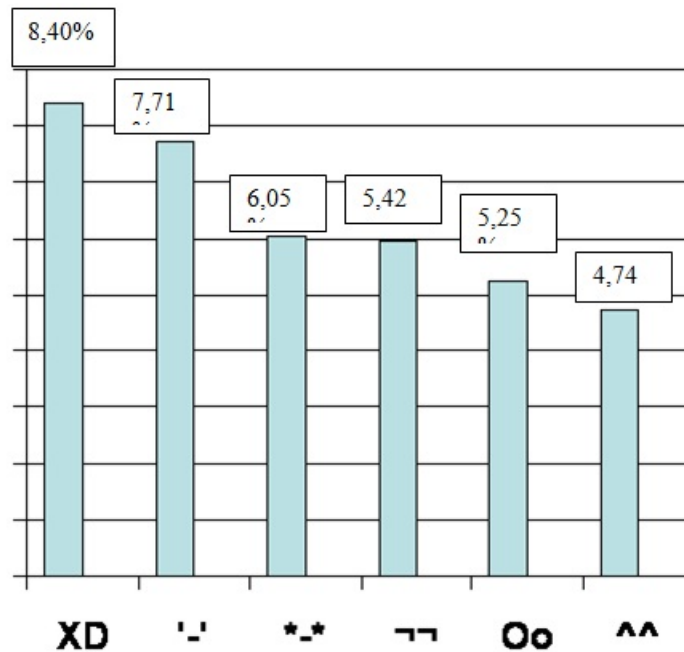


Gráfico 2 - Percentual de *emoticons*

Com as alterações feitas, o *emoticon* '-' apresenta uso reduzido, de 13,31% para 7,71%, e o *emoticon* XD torna-se o mais usado. O *emoticon* '-' é usado ainda de forma muito abrangente, não formando padrões e sendo usado predominantemente por apenas um indivíduo. Além disso, ele se distancia dos *emoticons* com origem em *Mangá*, como também ocorre com o *emoticon* XD. Sendo a proposta de trabalho apenas com os *emoticons* mais utilizados de origem *Mangá*, o estudo se volta para os próximos dois *emoticons* de uso mais frequente, \*-\* e ㄣㄣ.

Os *emoticons* do *corpus* estão divididos em dois grupos: aqueles que englobam os *emoticons* mais frequentes, que juntos dão conta de 50,26 por cento do uso de *emoticons* nas MIs, e os outros, que somam 49,74%. Desses, 1,11% são *emoticons* que surgem apenas **uma** vez no *corpus*, constituindo assim o que se chama *hapax legomena*, expressão vinda do grego que significa “aquilo que foi usado apenas uma vez”, os *Hapax Legomena* (HL) do texto ocorrem por 4 razões:

1. Erros de digitação

O sujeito de pesquisa, muitas vezes pela pressa ou outro dos motivos impostos pelas próprias MIs, comete um erro ao digitar o *emoticon* desejado. Por exemplo, o *emoticon* '-', já comentado antes, uma das vezes foi digitado como '-' por um dos usuários.

2. Uso idiossincrático

O que resolvemos chamar de idiosincrasia no uso de *emoticons* é a preferência (hábito) de cada indivíduo envolvido no grupo. Alguns dos adolescentes têm grande preferência por determinados *emoticons*, como, por exemplo, M1, que faz uso frequente de ☹, e F2, usuária constante de \*-\*. Entretanto, alguns outros sujeitos apresentaram preferências únicas, não convencionais, como é o caso do uso de (;. Esse *emoticon* é uma variante de ;) , um olho piscando com um sorriso. A escolha do sujeito por usar o símbolo ao contrário é pessoal (embora ao longo deste trabalho tenha começado a se popularizar) e pode sugerir o desejo de se mostrar diferente dos outros participantes das MIs. Isso equivale a usar um item lexical que é de conhecimento de todos ou com acentuação tônica diferente, ou com prosódia diferente, com o único intuito de chamar atenção sobre o item propriamente dito, sobre o significado do item, ou sobre a criatividade do enunciador.

### 3. Ênfase

A necessidade de ênfase também é pessoal. O *emoticon* O\_O , dois olhos arregalados em espanto, surgiu uma vez no *corpus* como O\_\_\_\_\_O, como forma, talvez, de realçar a emoção. Já a quantidade de vezes que o símbolo “\_” aparece, demonstra que ele é usado de forma crescente, isto é, quanto mais ele aparece, maior parece ser o nível de espanto que se deseja imprimir ao enunciado. O mesmo ocorre em outras situações nas quais :-)) pode ser :-))))), sendo o sorriso sugerido muito maior em extensão ou intensidade na segunda opção.

### 4. Símbolos raros

Os *emoticons* que surgem no anexo C deste trabalho são invenções que nos chamam atenção; entretanto, são de raro uso. Em nosso *corpus*, dentre os *emoticons* raros, encontramos apenas o *emoticon* <:o), que simula a cara de um palhaço. Os símbolos raros se diferenciam dos HL. Para que HL ocorram, um símbolo ou palavra pode ser corriqueiro e comum dentro da língua ou das interações em geral, mas surgir apenas uma vez dentro do *corpus* específico. Já os símbolos raros não são de uso comum.

## 4.2 Da categorização dos *emoticons*

Após a escolha dos *emoticons* e os passos tomados já descritos, passamos à fase de análise. Na figura do anexo R, pode-se observar a tela do *Wordsmith Tools*, mostrando uma lista parcial de concordâncias para \*-\* (e variantes).

Como visto anteriormente, pode-se observar uma coluna na qual se lê “Set”. Lá constam diversas letras representando as funções desempenhadas pelo referido *emoticon*. Foi

feita uma classificação dos *emoticons* para análise atribuindo uma letra para cada função desempenhada, como será especificado mais adiante. Primeiramente, foi feita a separação dos *emoticons* que carregam carga positiva ( \*-\* ) e os que carregam carga negativa ( ¬¬ ). É interessante ressaltar o caráter interpretativo da categorização dos *emoticons* e sua possibilidade estendida.

Em estudo feito por Lakoff em “Women Fire and Dangerous Things” (1987: 16), quando comenta Wittgenstein, é ressaltada a falta de um limite fixo na denotação da categoria “jogos”, principalmente depois do surgimento dos videogames na década de 70. O que aconteceu foi que a definição da ideia da categoria “jogos” foi estendida para englobar os jogos eletrônicos. Esta pesquisadora, da mesma forma, dividiu os *emoticons* em positivos e negativos, tentando compreender o que cada *emoticon* representava, podendo seu significado ou função ser estendidos para além do sugerido. Tinha-se certeza de sua polaridade positiva ou negativa, podendo o *emoticon* exercer mais de uma função dentro do proposto.

Dentro das categorias que pudemos observar, encontramos várias funções. As categorias foram: atos formulaicos (como atos corriqueiros do dia-a-dia, que fazem parte da interação), atos emotivos (que denotam emoção), atos de fala e atos explícitos de discurso (ferramentas discursivas que podem alterar ou atenuar a intenção do falante). Dentro dessas categorias, quando a função não foi apenas uma, os *emoticons* foram chamados de híbridos (categoria x), o que será comentado em breve.

As siglas dadas para as funções foram as que seguem:

*Emoticons* que mostram atos formulaicos do discurso e respectivas letras atribuídas:

I – Iniciar conversa

F – Finalizar conversa

G – Agradecer

*Emoticons* que sinalizam emoções:

E – Sinalizar empolgação

A – Sinalizar afeto

O – Sinalizar ironia

N – Sinalizar enfado, chateação

D – Sinalizar desconfiança

S – Sinalizar desdém, falta de apreço

*Emoticons* de atos de fala típicos:

J – Julgar

*Emoticons* de atos explícitos ocorridos no discurso:

M – Mitigar

*Emoticons* de significado ou função híbrida ou ambígua:

R – Híbridos

#### 4.3 Da classificação do *emoticons*

A seguir foram elaborados dois gráficos, cada um representando a porcentagem de cada função atribuída a  $^{*-*}$  e  $\neg\neg$ .

Pode-se encontrar a porcentagem com que  $^{*-*}$  foi usado desempenhando diversas funções. Na maioria das vezes (87%), sugere sinalização de empolgação e, na minoria, sugere a mitigação (0,70% das vezes). No geral foram em 29% das vezes usados como atos formulaicos (iniciar/finalizar conversa e agradecer), em 88,4% das vezes como sinalização de emoção (empolgação e afeto) e minimamente usado como um ato explícito de discurso, como se pode ver no gráfico 3:

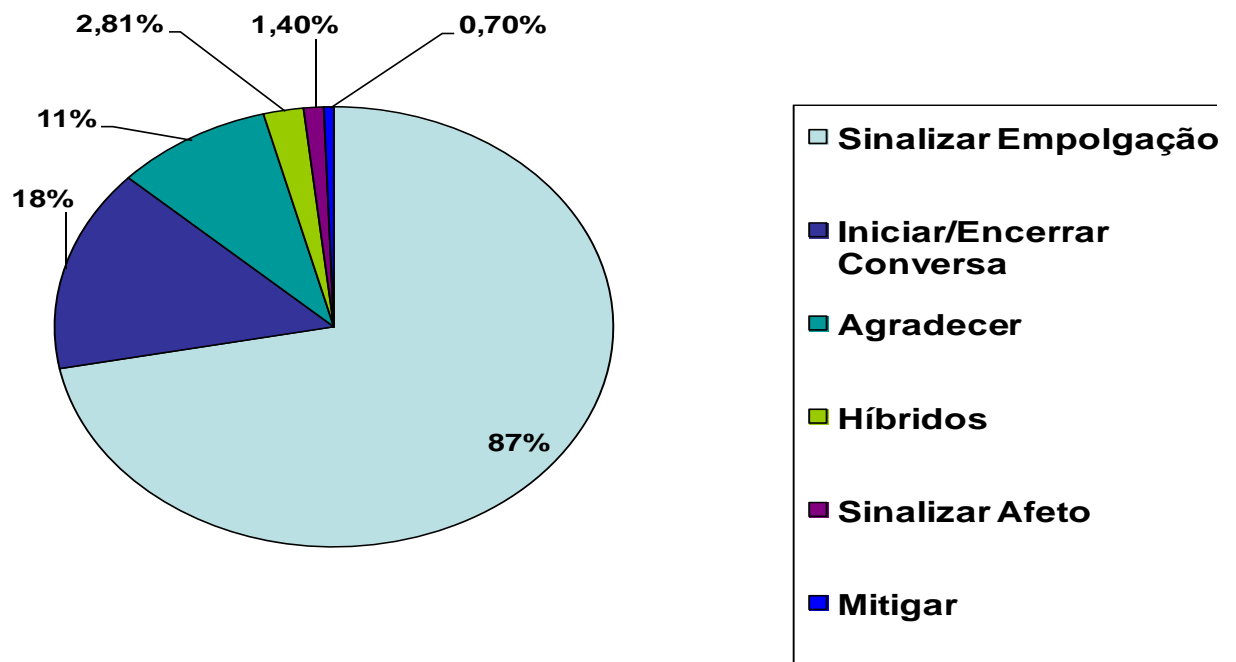


Gráfico 3 - Porcentagem de cada função do emoticon \*-\*

O emoticon ☹ foi usado como representando enfado em 83% das vezes em que apareceu e foi minimamente usado sinalizando desconfiança (1,40%). Foi usado para julgar em 7,04% das vezes, para sinalizar ironia em 3,52% das vezes, em 2,11% das vezes sinalizou desdém e foi híbrido (categoria x) em 2,11% da frequência. A seguir, pode-se observar o gráfico das funções do emoticon ☹:

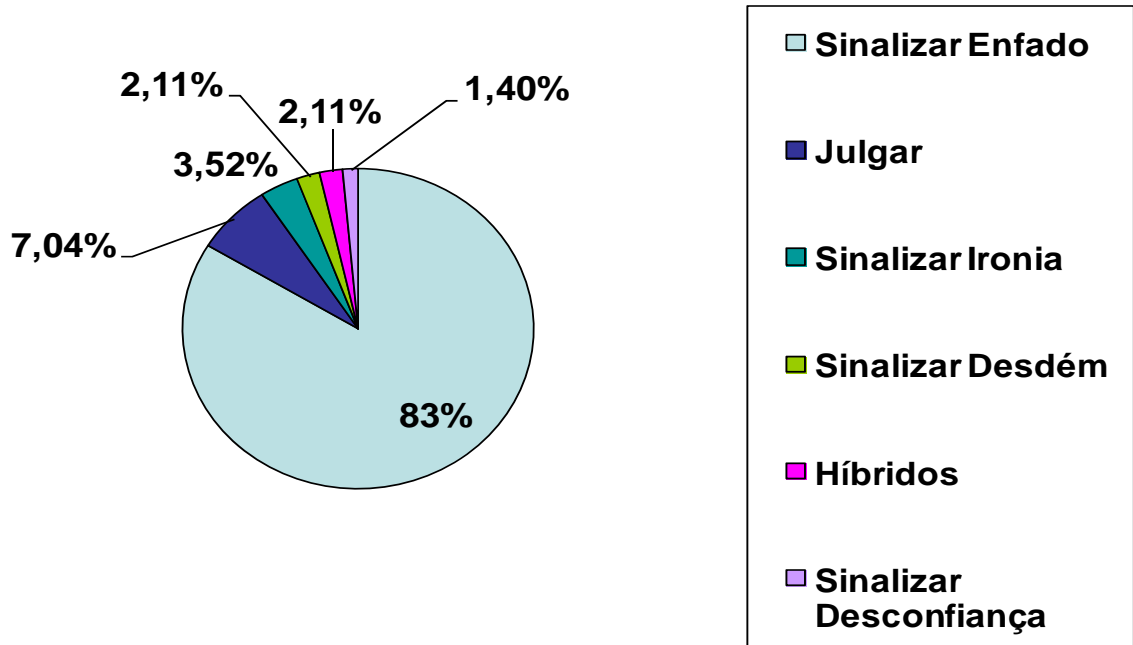


Gráfico 4 - Porcentagem de cada categoria do emoticon ☹

Pode-se ver através dos gráficos anteriores que o emoticon \*-\*, com exceção da função iniciar, finalizar conversa e desempenhar funções fixas de interações diárias (no caso, agradecer), exerce função de comunicação positiva. O contrário acontece com ☹, que funciona sinalizando emoções e atos negativos, nos remetendo aos AAFs, sobre os quais se falará novamente na seção 4.6.

#### 4.3.1 Dos *emoticons* e seus grupos

Finalmente, nesta seção, será avaliado cada grupo de *emoticons* separadamente, com base em quatro grandes categorias. É necessário para tanto lançar mão de alguns conceitos, como os de atos formulaicos, atos emotivos, atos de fala e atos explícitos de discurso. O surgimento desses novos quatro grupos se deve ao fato de que, durante o estudo, esta pesquisadora foi gradualmente se dando conta de que a Teoria da Polidez não era suficiente para explicar o uso dos *emoticons*, percebendo que, na prática, surgiam outras possibilidades de explicação. Por esta razão, esses grupos não foram definidos na fundamentação teórica





formulaica “tudo bem?”, além de aparecer logo após “que bom”, de certa forma reforçando estar feliz pelo amigo estar bem. O uso do *emoticon* \*-\* não está primordialmente representando a emoção, mas desempenhando o papel de uma expressão fixa, formulaica, cuja finalidade comunicativa pode ser equiparada a uma saudação, um dos atos rituais da interação conversacional. Isso significa que sua função é “basicamente relacional, com pouco ou nenhum conteúdo proposicional” (Monteiro, 2008:13).

O mesmo acontece no caso de finalizar uma conversa, como se vê a seguir:

#### Exemplo 45

<F1> aaah tá pensei que fosse simulado hahaha boa noooite

<F2> Boa noooite, amiga \*-\*

#### Exemplo 46

<F5> boa noite kaa

<F5> ;\*\*

<F2> aaaaaaaaah

<F2> vai lá káh! boa noite

<F6> beijos meninas! amo muitão vcs!!!!!!

<F6> boa noite queridas \*-\*

<F5> \*-\* tb <3

<F2> s222

No exemplo 45, F1 e F2 se despedem após uma conversa. Nele, não se pode encontrar em \*-\* nada além da função de acompanhar um fechamento de interação.

No exemplo 46, o encontramos finalizando uma conversa logo após um desejo de “boa noite”, ao que F5 responde retribuindo com um sorriso e olhos brilhando, enfatizando a finalização amigável da conversa.

#### 4.3.1.1.2. Agradecer

Esse é um ato de fala ilocucionário: quando o indivíduo se propõe a realizar uma ação, remete a um ato passado realizado pelo ouvinte e beneficia o falante. Para que seja bem sucedido requer a sinceridade do falante. Como neste trabalho se lida apenas com os *emoticons* \*-\* e ¬¬, o agradecimento só poderá ser acompanhado por \*-\* por ter cunho

positivo, que é objetivo do falante quando agradece (não considerando casos de ironia). Embora seja um ato de fala, foi decidido tratar de agradecimentos nesta categoria e seção por seu valor formulaico. Veja os exemplos a seguir:

#### Exemplo 47

<F2> Amiga, me deu mó branco '-' que horas começa nossa aula amanhã?  
 AHUSASHUAHUSAHUASHUSAHUSA  
 <F30> haushuahuhahuh 11:30  
 <F2> aaaaaaaaaaaaaaaaaah, valeu amiga \*-\*

#### Exemplo 48

<M1> feliz aniversario =)  
 <M34>vlw mano \*--\* !

Em 47, a frase “valeu amiga”, que é emitida por F2, já implica o agradecimento pelo fato de a amiga ter informado a hora da aula. “Valeu” significa “obrigada”. O interessante é perceber que o uso do *emoticon* \*-\* final não tem nenhum outro valor comunicativo que vá além do que já foi dito. Assim como também não agradece por si só, mas enfatiza o agradecimento, como um aperto de mão ou um “tapinha nas costas”. Como já foi dito antes, agradecer é um ato que beneficia o falante.

O mesmo ocorre no exemplo 48, no qual M34 agradece os desejos de feliz aniversário de M1.

### 4.3.1.2 Atos emotivos

Definiu-se aqui como atos emotivos aqueles que estavam relacionados a algum tipo de emoção. Esta seção está dividida em 6 partes. São elas:

#### 4.3.1.2.1 Sinalizar empolgação

O *emoticon* \*-\* também é utilizado para sinalizar empolgação. Essa emoção geralmente é expressa na conversa com prosódia ou recursos paralinguísticos, como, por exemplo, um sorriso. Novamente, pode-se ver a utilidade do *emoticon* que, em um ambiente

desprovido de qualquer possibilidade paralinguística, leva a carga comunicativa da emoção desejada. Veja a seguir:

#### Exemplo 49

<F2> M5, VIU MINHA MITOCONDRIA DE PELUCIA ? \*--\*

<M5> vi

<M5> a Fx falou que queria uma igual

#### Exemplo 50

<F2> Caiu ;s

<F2> aaaaaaaaaaaaaaaaaah, sei lá HUASUHASUHSAHU 20 de fevereiro, né?

<F5> [e

<F5> \*\_\* vamos?

<F2> ah, não sei se vai rolar pra mim, mas vou tentar aqui \*\_\*

<F5> omg

<F2> tomara que dê

<F5> \*\_\*

<F2> aaaaaaaaaaaaaaaaaah, falou com o F11 ?

No exemplo 49, F2 comprou um boneco de pelúcia no formato de uma mitocôndria, relacionado ao curso que escolheu na faculdade. Ela está entusiasmada e quer demonstrar isso para os amigos, além de também querer mostrar o brinquedo. É interessante notar que, antes de usar o *emoticon*, F2 faz toda sua pergunta com letras maiúsculas que, em IPB, significa falar em voz alta. O que contribui para dar a esse “grito” um tom de empolgação é o uso final do símbolo \*\_\* .

Em 50, F5 utiliza o *emoticon* logo antes de um convite para uma festa, denotando empolgação, que vem logo em seguida repetido mais duas vezes: uma por F2, ao se comprometer a tentar ir, e ocorre uma vez sozinho, emitido por F5, em entusiasmo ou esperança de que F2 consiga ir, confirmando seu caráter positivo. (Mais detalhes sobre a ocorrência do *emoticon* que ocorre sozinho na seção 4.5).

#### 4.3.1.2.2 Sinalizar afeto

Outra emoção muito expressa pelos internautas é o afeto e, mais uma vez, a forma de demonstrar essa emoção é com o uso de *emoticons*. Observe o exemplo a seguir:

## Exemplo 51

<F1> Te abo, abiga ASHUAUHASUH \*-\*

## Exemplo 52

<F12>boa noite

<M5> boa noite F12

<F12>beijos, te amo (:

<M5> durma com Deus e bons sonhos =D

<M5> oooooowwn \*-\*

<M5> tambem te amo xD

<M5> até amanhã =)

<F12> :\*

No exemplo 51, “Te abo, abiga” escrito por F1 é uma forma não anasalada de se dizer “te amo, amiga”. Além da declaração em si como sinalização de afeto, F1 completa com uma risada (ASHUAUHASUH) e com o *emoticon* \*-\*, sugerindo que os olhos produzem um brilho especial ao se demonstrar afeto para com outros.

No exemplo 52, F12 declara que ama M5, que responde com um “ooooowwn”, expressão onomatopaica que demonstra achar algo “fofo”, seguido do *emoticon* \*-\* mostrando carinho.

## 4.3.1.2.3 Sinalizar ironia

Ainda na função de sinalização de emoções, encontra-se um outro *emoticon*: ¬¬. A idéia do *emoticon* ¬¬ é sempre de cunho negativo, sendo a ironia uma das mais interessantes emoções demonstradas, já que o *emoticon* usado com este objetivo pode desconstruir todo um enunciado, como visto a seguir:

## Exemplo 53

<M1> to terminando uma quest de 3 anos aki no rag

<M1> rrsrs

<M4> ehuahe

<M4> ok

<M1> sempre tão comunicativo ¬¬

## Exemplo 54

<M5> q horas será isso?

<M1> ele chega umas 6 hrs

<M5> ei

<M5> euahue

<M5> eu esqueci de avisar prosd amigos do M4 que era na F2 a concentração

<M5> tem como ligar pra eles?

<M1> OOOOOOOOOOOOOOOOOo

<M1> detalhe né M5 ¬¬

No exemplo 53, M1 esclarece o estágio em que está jogando no Ragnarok (jogo já mencionado na seção 1.4, com respeito à estratégia de polidez número 4), ao que M4 responde com poucas palavras. M1 comenta com a frase “sempre tão comunicativo” que é completamente desconstruída logo em seguida com a utilização do *emoticon* ¬¬, sugerindo que o que ele realmente quis dizer foi o contrário, ironizando a situação.

No exemplo 54, que ocorre entre 2 participantes, M5 confessa a M1 que esqueceu de avisar a outros participantes de uma festa que a concentração seria na casa de F2, ao que M1 responde dizendo “detalhe né M5” e completa com o *emoticon* ¬¬. Dizer que algo é um detalhe, sugere que seja de pouca importância. Entretanto, saber onde a festa ocorrerá não é um detalhe tão pequeno assim, sendo, talvez, até o mais importante a se saber. Portanto, pode-se entender o caráter irônico da afirmação de M1. Ele quis dizer que o endereço da festa não era um “detalhe”, desconstruindo a própria afirmação com o uso de ¬¬.

## 4.3.1.2.4 Sinalizar enfado

Em 83% de todas as vezes em que o *emoticon* ¬¬ foi usado pelos sujeitos da pesquisa, ele denotava enfado. Observe o exemplo que se segue:

## Exemplo 55

<M1> pra virar classe 3 tem lista de espera ¬¬ a do guillotine deve ser puta difícil, só vi 1 até agora /seinão

O tópico da interação é ainda o jogo on-line Ragnarok. M1 explica que para virar classe 3 (ou subir o nível do jogo), o usuário tem que entrar em lista de espera, o que para M1

é ruim, “uma chateação”, emoções sugeridas pelo uso do *emoticon*. Note que, sem o *emoticon*, poderia parecer que M1 não vê problema em ter que esperar para mudar a fase do jogo. A seguir, mais um exemplo:

#### Exemplo 56

<M1> por onde q tu se inscreveu pra estagio?

<M4> fiz cadastro no CIEE e pela mudes tmb

<M4> mas o estagio que eu fiz, eu vi num panfleto la no setor de estagio

<M4> pra saber onde tem estagio, vc pode ir ali na casinha onde compra uniforme haue, que o setor de estagio é ali tmb

<M1> to ligado

<M4> e eles tem um fichário com fichas(orly?) com as vagas disponiveis

<M4> e as empresas

<M4> e tal

<M1> fui ver uma aki na mudes, qnd qnd fui me cadidatar falou q eu tenho q ir na agecia ¬¬

<M1> agencia\*\*\*

No exemplo anterior, os rapazes conversam sobre conseguir estágio para a área de interesse. M1 comenta sobre um site no qual, supostamente, o usuário poderia se inscrever para estágio, mas lhe é dito que ele precisa ir à agência. Ele corrige o erro de digitação da palavra “agência” na última linha (os asteriscos representam correção do que foi dito por convenção do Internetês). No enunciado em que ¬¬ é usado, M1 demonstra incômodo por ter que ir à agência e não poder fazer a inscrição on-line.

#### 4.3.1.2.5. Sinalizar desconfiança

Aqui esse *emoticon* sugere falta de confiança do falante no ouvinte ou vice-versa. Veja a seguir:

#### Exemplo 57

< M1>e n conta pra F4 nem pra F5

<M5> ta xp

<M5> nem tenho mais falado com elas direto

<M1> ¬¬ tu n contou ja n né?

<M5> tava na missa quando vc me mandou a mensagem

<M5> acabei de chegar

<M1> ótimo

#### Exemplo 58

<F16>mas vamos marca pra gente ir

<F16>vc esta curtindo oq ?

<M1> o msm de sempre, mas acho q só vou começar a sair msm é dps de março qnd começar o estagio

<F16>tipo boate ?

<F16>quais ?

<F16>pode falar

<M1> malz é q ta cheio de gente aki falando

<M1> eu curto boate msm, mas só fui nakele aniverssario do alexandre lembra?

<M1> sou muito de sair n F16

<F16>atah

<F16>tipo cine ideal já foi ?

<M1> essa boate n é gay? ¬¬

No exemplo 57, M1 está contando um segredo a M5 e pede a ele que não conte a F4 e F5. Logo em seguida, depois da resposta de M5, M1 faz uso do *emoticon* ¬¬ e pergunta se ele já não havia contado. M1 expressa estar desconfiando do amigo e apresenta suas dúvidas quanto ao fato de ele ter mantido segredo.

No exemplo 58, M1 e F16 conversam sobre sair à noite e F16 comenta que gosta de ir a boates e cita o Cine Ideal (Clube de música eletrônica, localizado no centro da cidade do Rio de Janeiro), ao que M1 reage com desconfiança sobre o fato de ser uma boate amplamente frequentada por homossexuais, ou seja, ou ele desconfia que ela pode achar que ele é homossexual, ou ele desconfia que ela seja. Uma outra possível interpretação poderia ser de M1 estar sinalizando desdém para com homossexuais ou boates gays. Neste caso, o *emoticon* pertenceria à categoria x, detalhada na seção 4.3.4.

#### 4.3.1.2.6. Sinalizar desdém

A seguir tem-se uma conversa em que M1 relata o dia em que foi acampar com os amigos perto de uma cachoeira. É importante saber que M1 apresenta durante o diálogo todo, e em outros deste *corpus*, grande preconceito com pessoas de sobrepeso, e é a uma delas que ele se refere. Para não confundir desdém com o ato de fala de julgar, que será definido na próxima seção, deve-se entender que julgar é superordenado de mostrar desdém.

##### Exemplo 59

<M1> teve outro q foi inventar de se balançar numa corda q tava na arvore pra se balançar e se jogar na água ☹☹

<M1> quem disse q ele teve coragem?!?! ☹☹

<M1> e eu só olhando, qnd ele desceu e desistiu eu comecei a rir altão

##### Exemplo 60

<M4> vcs tão correndo pra "emagrecer"

<F2> amanhã nem vai dar pra correr, né?

<M1> ta igual a F2

<M4> e nao pra nao ser sedentarios ou ter uma vida saudavel e bla bla bla

<M1> to crente q ela caminha até dizer chega na esteira, ela me vem e diz q faz 2km

☹☹

<M5> hauhauahuah

No exemplo 59, a melhor forma de caracterizar como M1 se refere ao rapaz que tentou pular na água é com desdém, menosprezo, usado o *emoticon* duas vezes, o que enfatiza sua intenção negativa.

No exemplo 60, M1 imagina inicialmente que F2 faz uma longa caminhada na esteira da academia e, quando descobre que a caminhada é de 2 km, faz pouco caso do fato por considerar a distância muito pequena. A ideia desdenhosa fica clara com o uso do *emoticon*. Sem ele, essa ideia poderia até existir sem o símbolo, mas seria menos forte ou impactante.





A discussão do exemplo 61 se deve ao fato de a namorada de M21 ter marcado uma viagem a Paris com o ex-namorado antes de conhecer M21. Com as passagens compradas e o hotel reservado, ela não fez nenhuma alteração de planos. Entretanto, os amigos de M21 expressam sua desaprovação em relação à atitude dela e de M21. Quando M1 enuncia que o casal ficará no mesmo quarto, ele já faz o uso do *emoticon*  $\neg\neg$  com sentido de reprovação, julgamento. Na linha que segue, ele ainda complementa que, mesmo tendo ocorrido isso tudo, M21 não terminou o namoro e completa com uma sequência longa de *emoticons* que sugerem não só sua reprovação, mas também quase uma descrença de que tal coisa pudesse acontecer.

Embora M1 não afirme ou diga o que pensa sobre M21, o julgamento está subentendido por conta do *emoticon* utilizado. Por isso, aqui o *emoticon* cumpre a função de um ato performativo (que realiza uma ação) implícito.

No exemplo 62, M15, que não é do Rio, mas passou suas férias aqui, comenta como ficou chocado com os ônibus. F2 comenta de forma repreensiva como motoristas de ônibus são abusados, embora logo em seguida ela desminta a generalização.

#### 4.3.3 Emoticons de atos explícitos ocorridos no discurso

Por ato explícito ocorrido no discurso procurou-se explicar a função de mitigação exercida pelos *emoticons* do *corpus* estudado. Veja a seguir:

##### 4.3.3.1 Mitigar

Uma das características desses *emoticons* é apresentar a mitigação. Como já foi comentado na revisão da literatura deste trabalho e mais detalhadamente na seção 1.6, a mitigação suaviza, ameniza um enunciado com a intenção de não causar ou diminuir um AAF, como no exemplo 1 reproduzido a seguir:

##### Exemplo 1

<F1> uahsuhsah

<F1> é

<F1> que eu fiquei com invejinha das fotos do teu orkut

<F1> faz minha unha? \*-\*

<F5> ahushuashuhs

<F5> faço sim amiga :-)

Para evitar um AAF, F1 se faz valer do *emoticon* \*-\* para que o pedido seja mais suavizado e não soe como uma imposição.

#### 4.3.4 Híbridos

Como visto anteriormente, foram encontrados *emoticons* \*-\* e ¬¬ com dúvida interpretação, sendo assim remetidos a uma nativa digital para que se pudesse compreender sua função no contexto e seu uso. Essa interpretação dúbia muitas vezes se referia ao fato de um só *emoticon* poder englobar duas ou mais funções. Como visto no fluxograma 2, com a confirmação pela nativa digital de que o *emoticon* englobava mais de uma função, surgiu a categoria x (ver fluxograma 2 na seção 3.2 desta dissertação).

Em ¬¬ encontraram-se 2,11% de *emoticons* que não puderam ser interpretados por esta pesquisadora. Desse número, 1,81% foram classificados pela nativa digital como tendo mais de uma função, restando 0,30% sem definição. Em \*-\* , 2,3% de 2,81% foram classificados surgindo apenas 0,51% de híbridos. Observe os exemplos a seguir:

##### Exemplo 63

<M1> ja ouviu born this way?

<F2> Nop ;s ouvir agora UAUHSAUHAHU

<M1> plagio total

<F2> Plagio do que? O\_O

<M1> express yourself da madonna

<F2> iiiih, que uó O: copiar madonna é sacanagem!

<M1> tipo total meeeeeeeeeesmo ¬¬

<M1> madonna é mara kkkkkkkkkkkkkkkkkkkk fui vou jantar

##### Exemplo 64

<F15> aaaaaaaah

<F15> deixa de ser preguiçoso

<F15> rsrs

<M1> legal se eu chego la e a vaga é retirad do quadro ¬¬

<F15> não

<F15> nem é tão facil assim

No exemplo 63, F2 e M1 conversam sobre a música “Born this way” de Lady Gaga, e M1 explica para F2 que a música se trata de um plágio de “Express yourself” da Madonna. F2 demonstra sua reprovação pelo fato dizendo “copiar madonna é sacanagem” ao que M1 responde concordando com “tipo total meeeeeeeeeesmo ¬¬”. Além da repetição da vogal, que em IPB significa ênfase, M1 usa ¬¬ ao final da frase. A questão da dúvida na análise do *emoticon* aqui é que ele não parece exercer apenas uma função. Não fica claro se representa uma ênfase ao enunciado ou julgamento, reprovação à Lady Gaga. O que parece ocorrer é que ele tem dupla função, o que nos leva à categoria x, abordada no capítulo 3.

No exemplo 64, M1 está procurando estágio e F15 fala pra ele sobre a existência de uma vaga. No entanto, M1 pergunta a ela sobre os documentos necessários e onde deve pegá-los e entregá-los porque, segundo ele, “não quer ficar andando pra lá e pra cá”, ou ir desnecessariamente, e ainda correr o risco de a vaga ter sido ocupada (tirada do quadro) quando ele chegar. Ao comentar que a vaga pode ter sido ocupada, M1 diz: “legal se eu chego lá e a vaga é retirad do quadro ¬¬”. Aqui a função do *emoticon* varia entre enfado ou incômodo e ironia.

A seguir, veja exemplos com \*-\*:

#### Exemplo 65

<F16> pois é, eu vejo coisas boas nas duas, vejo law & order aí imagino se daria certo pra mim rrsrs mas nao criminalista, aí vejo algo relacionado a informatica, aí penso mais nisso rrsr enfim, é uma merda fica na duvida ate agora, mas to pesquisando mais sobre as duas eu fiz ate orientaçao vocacional na uerj, me ajudou a chegar nessas duas, mas nao decidir pra valer mesmo

<F2> Aaaaaah, entendo mas com o tempo e talz, você vai acabar decidindo1 Tem esse ano ainda!

<F2> vai pensando com calma que daqui a pouco cê escolhe \*-\*

<F16> é, to tranquila pq ainda tem tempo, mas decido sim rs \*-\* esse ano a gente passa <imag>

#### Exemplo 66

<F56> ops saiu tudo errado

<F2> eita O\_O

<F2> Cara, arruma meu tumblr?

<F56> minha aula começa oito da manha

<F2> PORRA  
 <F56> mas só tem um dia que eu tenho que chegar oito  
 <F56> na maior parte eu entro 10:30 \*-\*  
 <F2> arruma pra mim? :(((

Em 65, F16 está com dúvida quanto à escolha de carreira e faculdade, ao que F2 responde que “pensando com calma” ela escolhe, seguindo com o *emoticon* \*-\* . Sua função vai além da empolgação, podendo sugerir afeto para com F16 e até uma possível tentativa de animar a amiga. Novamente, como sugerido no fluxograma 2 (seção 3.2 sobre ferramentas de pesquisa), proponho que *emoticons* como esse (pertencentes à categoria x) sejam melhor estudados futuramente.

Em 66, quando F56 diz que na maior parte das vezes sua aula começa às 10h30, e não às 8h, ela escolhe terminar a frase com \*-\* , que parece positivo, mas, assim como no exemplo 65, parece variar entre empolgação e algo mais.

#### 4.4 Da dêixis dos *emoticons*

Após as classificações, vê-se agora se o *emoticon* se remete a algo que foi dito antes (anafórico) ou a algo que ainda virá (catafórico) em um enunciado. Crystal (2011:51), quando menciona a posição dos *emoticons*, considera seu uso anafórico:

“Buy this product ;D” (Compre este produto ;D)

Ao longo deste estudo, os *emoticons* analisados foram usados geralmente de forma anafórica, confirmando a posição de Crystal. Veja os exemplos a seguir:

##### Exemplo 67

<F10> muito bons aqueles poemas, ja vi foto de gente na internet que ate tatuou umas partes rs

<F1> puuuutz! muito legal \*-\*

##### Exemplo 68

<F5> <imag> <imag> <imag> <imag> eee

<F2> AMIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIGS \*-\* ai, amanhã vai ter a parada mesmo! \*-\*

<F2> não cancelamos!

<F5> aEEEEEEEEEEE iupiii aaah, mas me conta tuuudo que saudade aiaiai nem acredito que to aqui ahsuahsuas

No exemplo 67, F1 enfatiza sua atitude positiva sobre algo que já foi dito: o fato de haver quem tivesse tatuagens de poemas. Ela expressa isso com o uso do *emoticon* ao final do enunciado “muito legal”. A função do *emoticon* não é exatamente a de expressar empolgação, mas a de reforçá-la ao final da sentença, deixando claro seu uso anafórico.

No exemplo 68, vemos o uso de *\*-\** duas vezes. A primeira sinalizando a empolgação em encontrar a amiga on-line e a segunda pela “parada”, que deve ser uma festa ou encontro entre amigos que não foi cancelada. Ambos se referem ao que vem dito acima.

Veja outro tipo de uso:

#### Exemplo 69

<F1> o que cê tinha dito ?

<F1> tive que mudar de pc!

<F11>nem lembro

<F11>F1

<F11>VAMOS?

<F11>[http://www.rioanimeclub.com.br/index\\_ok.htm](http://www.rioanimeclub.com.br/index_ok.htm)

<F11>vamo vamo vamo

<F1> Caiu ;s

<F1> aaaaaaaaaaaaaaaaaah, sei lá HUASUHASUHSAHU 20 de fevereiro, né?

<F11>[e

<F11>\*\_\* vamos?

<F1> ah, não sei se vai rolar pra mim, mas vou tentar aqui \*\_\*

No exemplo anterior, F1 confirma o dia de uma festa com F11. Após confirmar a data, no turno seguinte, F11 faz uso do *emoticon* *\*-\** (aqui em sua variação como *\*\_\**) seguido do convite “vamos?”. O *emoticon* aqui veio antes da sugestão, posição rara, mas que ocorre no mundo virtual. Pode-se entender um uso catafórico da situação como antecipação do que vai acontecer. Entretanto, deve-se levar sempre em conta o contexto em que os *emoticons* foram usados e perceber que seu uso, embora pudesse vir anterior aos proferimentos, pode estar se referindo a enunciados e comentários feitos anteriormente. No exemplo anterior, F11 já está empolgada com o Rio Anime (evento que ocorre periodicamente no Rio sobre um tipo de

animação japonesa) e já vinha mostrando sua empolgação antes (a repetição em “vamo vamo vamo”). O *emoticon* aparece naquela posição podendo representar uma forma de ênfase dessa ocorrência. Observando o *emoticon*  $\neg\neg$ , pode-se ver o mesmo fenômeno:

#### Exemplo 70

<M1> desculpe a demora, fui no cine c os mlks e as garotas...  
 <M1> e a missão?  
 <M1> cumpriu?  
 <M5> M6 entrou na conta dele e ficou de palhaçadinha  $\neg\neg$   
 <M5> não quis deixar eu terminar  
 <M5> mas peguei 88% '-'

#### Exemplo 71

<M18>que horas amanhã mesmo?  
 <M1> pera, vou confirmar agora  
 <M18>netinho  
 <M1> a F2 não vai  $\neg\neg$   
 <M18>beleza /tonem  
 <M1> como eu disse mais cedo, eu to zerado '-'  
 <M18>não tem problema

No exemplo 70, M1 pergunta a M5 se ele cumpriu a missão no Ragnarok (jogo on-line). M5 comenta que M6 entrou na própria conta (para se jogar on-line o jogador precisa ter uma conta) e “ficou de palhaçadinha”, denotando enfado ou incômodo com isso. O *emoticon* segue o comentário apresenta caráter anafórico.

Em 71, M18 e M1 querem confirmar o horário de um encontro. M1 então avisa que F2 não vai e demonstra sua insatisfação/enfado com o fato usando o *emoticon* também após o enunciado.

#### 4.5 *Emoticons* ocorrendo sozinhos

Tanto o *emoticon* \*-\* quanto o  $\neg\neg$  podem ocorrer sozinhos em uma linha de transmissão na interação, não necessariamente seguindo um enunciado na mesma linha, como nos exemplos a seguir. Observe:

## Exemplo 72

<F25>eu achei um gif aqui  
 <F25>mas não sei como adicionar  
 <F26 ><\medoEmo\*2Emo\*3\choqueuiui³carânHUM++>  
 <F26 >\*-\*  
 <F25 >aaahhhhhhhhhhhh  
 <F26 >\haha.-.  
 <F25 >amei os olhos de cachorro pidaó  
 <F25 >naruto  
 <F26 >\*\_\*  
 <F26 >\*A  
 <F26 >pig  
 <F25 >rrs

## Exemplo 73

<M1> ola  
 <F15> oiiiiiiiiiii  
 <M4> Oi  
 <F2> Hey!  
 <M4> to jogando war online \*=\* ja que ngm joga mais war <imag>  
 <M5> eu tava pensando em voltar a jogar  
 <M1> war agora só c a regra do 7 <imag>  
 <F2> como?  
 <M5> regra do 7?  
 <F15> eu nunca joguei  
 <M5> ih, a F15 ta aqui xD  
 <M4> regra d 7 ?  
 <M4> eu ein '-'  
 <M1 > regra do 7 no UNO = td mundo cala a boca, ja q no war geral fica dando  
 palpite  
 <M5> ata  
 <M4> nem pensei em uno '-' é verdade  
 <F15> ㄟㄟ  
 <M4> war sem falar aheuahe é bem mais rapido



<M4> e tem que jogar com trocas sucessivas '-' que a primeira troca de quem que seja é +4 e a segunda é +6 independente de que mtroque

<M5> war eterno '-'

No exemplo 72, F25 fala que não sabe adicionar os *emoticons* para ela (se o usuário consegue adicioná-los, ele mesmo pode usá-los em outras interações) e F26 mostra uma sequência de símbolos que não são lidos pelo *Wordsmith Tools* por serem gifs. Logo em seguida a própria F26 segue seu comentário com o símbolo \*-\* (variação de \*-\* ) sozinho, representando empolgação com a situação em si, ou com os gifs (capítulo 2, seção 2.3) que acabara de expor. Continuando a conversa, F25 diz que adorou os símbolos (o cachorro pidão) ao que F26 responde com um puro e simples \*\_\* (também variação de \*-\*), representando sua alegria ou empolgação com o fato de a amiga ter gostado.

No exemplo 73, M1 está explicando como jogar *War* (jogo de tabuleiro lançado no Brasil em 1972) em silêncio (onde os participantes não se comunicariam verbalmente) e compara o modo de jogar com o de UNO (jogo de cartas que conta com a chamada regra do 7, onde todos ficam em silêncio). M4, então, com sinceridade, expõe que nem havia associado a regra do 7 ao UNO. F15, então, usa o *emoticon* ¬¬ sozinho, que pode ser interpretado como achar o jogo sem sentido ou, pelo contexto do diálogo, F15 não entende nada do jogo e está enfadada com a extensão do assunto (adiante, no diálogo, M5 comenta que F15 e F2 estão “boiando” na conversa, o que significa que não estão entendendo nada).

Isso significa que em alguns dos casos os *emoticons* podem surgir substituindo um enunciado inteiro, sem a necessidade obrigatória de ocorrer em uma mesma linha de transmissão que um. A frequência com que isso ocorre é a que segue na tabela a seguir:

Tabela 3 - Frequência da utilização dos *emoticons* sozinhos em um turno de conversa

<i>Emoticons</i>	Frequência da utilização	Porcentagem da utilização sozinho
*-*	135 vezes	7,40%
¬¬	121 vezes	52,88%

Como visto anteriormente, quase metade das vezes em que ¬¬ foi usado em interação, ele ocorria sozinho. Foi visto na seção 4.3.1.1.1 que por vezes o *emoticon* \*-\* apenas acompanhava um enunciado, enfatizando-o ou contribuindo de alguma forma para a

ocorrência (como no caso de iniciar ou encerrar uma conversa e em agradecimentos). É provável que por seu caráter de “companhia” na interação, o *emoticon* \*-\* não tenha ocorrido sozinho tantas vezes quanto o *emoticon* ¬¬. Já esse último, com carga negativa, usado sozinho, já deixava clara a intenção negativa, muitas vezes um AAF, do falante.

#### 4.6 Dos *emoticons* e a Teoria da Polidez

Finalmente, nesta seção, será avaliada a importância dos *emoticons* dentro da Teoria da Polidez de Brown & Levinson, tema do capítulo 1 desta dissertação.

Como visto no capítulo 1, a Teoria da Polidez conta ações que podem ser consideradas ameaçadoras de face (AAFs), as quais apresentam estratégias que podem ser positivas ou negativas. Das funções exercidas pelos *emoticons*, 58,58% das vezes ele era usado como uma forma de AAF ou para possivelmente mitigar um, lembrando que o nível de imposição entre participantes é igual.

Relembrando, o *emoticon* \*-\* foi usado para representar ações positivas. Entretanto, quando ele é usado em agradecimentos, situação positiva, ele representa um Ato Ameaçador da Face negativa do emissor (capítulo 1, seção 1.2), portanto também foi levado em consideração neste estudo. Podemos observar esse AAF no exemplo a seguir:

##### Exemplo 74

<F2> ooooooooook \*-\* IJASJISAJIAHUA AHU valeu, M3 \*-\* boa malhação <imag>  
 <M3> bjo <imag>  
 <F2> beijo <imag>

##### Exemplo 75

<F5> aaaaah, amigs ador<imag> i sua foto linguinha <imag> ahushaushahus  
 <F2> Amiiiiiiiigs \*-\* UASUHASHUAUHASHAUS obrigads \*-\* Amigs, lembrei muito de você hoje O:

No exemplo 74, o indivíduo usa a palavra “valeu” para agradecimento, imediatamente acompanhada pelo *emoticon* em questão, contribuindo na representação do seu valor. Depois, F5 elogia a foto de F2 e F2, além de usar o *emoticon* \*-\* na empolgação de encontrar a amiga on-line como notado no uso do primeiro *emoticon*, agradece logo em seguida, acrescentando \*-\*.

Encontraram-se AAFs positiva do emissor quando os indivíduos aceitavam elogios e usavam os *emoticons*. Essa aceitação de elogio foi muitas vezes representada por agradecimentos, sinalização de empolgação, entre outras formas, como se pode ver no exemplo a seguir:

#### Exemplo 76

<M3> agora estou bem sabendo que vc veio me dar oi \*-\* ganhei meu dia brother

<F2> Aaaaaaaaaaaaaaaaaah, que fofo \*-\* Putz, putz ;s Vascaino, né? ://///

Quando M3 fala que “ganhou o dia” só porque F2 foi “dar um oi” no MSN, isso significa que M3 tem grande consideração por F2 e expressa isso, como se fosse um elogio. Considera-se o primeiro \*-\* usado por M3 como uma pontuação do que foi dito anteriormente: “agora estou bem sabendo que vc veio me dar oi”, fortalecendo o caráter anafórico do *emoticon*.

F2 aceita essa expressão de afeto pela utilização de ferramenta do IPB como a repetição de vogais (Aaaaaaaaaaaaaaaaaah) e a afirmação de considerar o fato “fofo” seguida do *emoticon* estudado nesta dissertação, fortalecendo o aceite do elogio. Não se pode descartar a possibilidade de este *emoticon* estar agindo aqui também como uma expressão de agradecimento, englobando, assim, duas funções, remetendo mais uma vez à categoria x mencionada no fluxograma 2 (capítulo 3, seção 3.2).

Pode-se também encontrar os AAFs em pedidos, cujo exemplo mais marcante deste *corpus* já foi reproduzido no exemplo 1 (capítulo 1) quando um indivíduo pede a outro que faça suas unhas. O *emoticon* \*-\* aqui tem função de mitigador em um AAF negativa do interlocutor. Outro exemplo:

#### Exemplo 77

<M15>eu fiquei na lapa eu ADOREI a lapa <imag>  
KSOAPKSAOPKSAPOKSAPOKSA quero mudar pra lá!

<F2> HUASUHSHUASHUSHUAHUHUSAHU gostou né?

<F2> se muda pro Rio, seu bobo \*-\*

O trecho anterior foi retirado de uma interação já mencionada entre F2 e M15. M15, em visita ao Rio, se hospedou na Lapa e na interação comenta como gostou de lá. F2, em seguida, faz a sugestão de que ele se mude para o Rio e o chama de bobo. O *emoticon* que

vem depois pode representar uma empolgação ao imaginar o amigo vindo morar no Rio, mas também carrega uma função mitigadora de um enunciado que poderia ser tomado como uma ofensa (seu bobo), o que cometeria um AAF negativa do interlocutor.

É interessante notar a importância do *emoticon* como categoria x, ou seja, um *emoticon* que pode carregar mais de uma função (que poderia, possivelmente, causar dúvida em sua interpretação). A categoria x é essencial dentro da avaliação do *emoticon* na Teoria da Polidez.

Analisando afora o *emoticon*  $\neg\neg$ , ele pode surgir não como mitigador, mas como um AAF negativa do interlocutor em si quando, por exemplo, toma a forma de uma ordem. Observe o exemplo a seguir:

#### Exemplo 78

<F40>JOÃOOOOOOOOO

<F40>E AS FOTOS? $\neg\neg$

No caso anterior, substituiu-se o nome do internauta por outro, fictício, ao invés de uma sigla, para que pudesse ficar bem evidente o uso do IPB na interação. Além do uso das letras maiúsculas, que denotam grito, F40 estende as vogais finais de “João”. Em seguida, faz uma pergunta direta, também com letras maiúsculas, que em si já tornam o pedido agressivo, e logo em seguida acrescenta o *emoticon*  $\neg\neg$ , dando o sentido de enfado, incômodo ou reprovação por ele não ter entregado as fotos ainda.

Segue outro exemplo de como  $\neg\neg$  pode aparecer ligado a um AAF negativa do interlocutor:

#### Exemplo 79

<M1> aew mlk, devo sair daki sexta a noite mesmo, me liga, ou atende a porra do telefone  $\neg\neg$  abraço

M1, de forma nada sutil, manda o amigo atender ao telefone quando ele ligar, ordem seguida pelo *emoticon*  $\neg\neg$ , fortalecendo a ameaça a face. Também se pode interpretá-lo como um sinal de reprovação, fortalecendo, mais uma vez, o caráter multifacetado do *emoticon*.

A expressão de reprovação foi um ponto interessante encontrado no *corpus* como se pode ver no exemplo 61 (capítulo 4, seção 4.3.2.1), no qual dois internautas do sexo

masculino criticam a ação de um outro que aceitou que a namorada viajasse com o ex-namorado. Isso caracteriza um AAF positiva do interlocutor.

Considerando, o exemplo 79, em se focando no caráter de ênfase de ordem do *emoticon*, ele comete um AAF negativa do interlocutor. Porém, se considerada uma representação de reprovação, ele se torna um AAF positiva do interlocutor. Isso nos confirma a riqueza de significados dessas antes tão simples “carinhas”.

Pode-se, assim, perceber os *emoticons* da seguinte forma em relação a AAFs:

1. Complementar um AAF, como visto no exemplo a seguir:

#### Exemplo 80

<F2> PORRA fiz merda ¬¬'

F2 usa o *emoticon* ao falar de si própria de forma degradante, usando o símbolo para confirmar o fato, cometendo, assim, um AAF positiva do emissor. Observe mais um exemplo a seguir:

#### Exemplo 81

<F2> só tira aquelas estrelinhas <imag>

<F15> ve lá

<F2> tá ótimo \*-\* thanks!

<F15> agora tem que so arrumar a foto e á pa q eu nao sei

<F15> LINK nessa comu tem tudo

<F2> oook \*-\* Obrigada, F15 \*-\*

<F15> nada

F2 está pedindo a F15 que ajeite algumas coisas em seu site. Nas duas vezes em que foi realçado em amarelo o uso do *emoticon*, ele vinha acompanhando formas de agradecimento, representado como \*-\*, o que confirma que o *emoticon* pode complementar de um AAF. (O segundo uso do *emoticon* no exemplo anterior, que não está realçado, seria caracterizado como demonstração de afeto ou empolgação).

2. Cometer um AAF sendo utilizado sozinho como em:

#### Exemplo 82

<M1>amanhã é sexta o desorientada

<M1> é sabado  
 <M1> a F43 e a F44 vão  
 <F31> nao e nao ja é meia noite  
 <F31> sexta é hj  
 <M1> ¬¬

No exemplo anterior, o *emoticon* ¬¬ representa sozinho um AAF positiva do interlocutor por representar uma forma de reprovação (ou enfado) ao que F31 diz. Ela brinca com M1 dizendo que por ter passado da meia-noite, aquele dia é sexta-feira e ele reage com o uso do *emoticon*.

Por \*-\* ser um *emoticon* de carga positiva, não foram encontrados exemplos onde ele fosse usado sozinho como AAF. Em momentos como agradecimento ou aceitando elogios (que caracterizam AAF positiva e negativa do emissor) onde \*-\* era usado, ele sempre apareceu como complemento do AAF. Nas vezes em que foi encontrado o *emoticon* em questão utilizado sozinho, ele sinalizava empolgação, o que não denota um AAF. Entretanto, vale ressaltar que o fato de esta característica não ter ocorrido neste *corpus*, não significa que ela nunca aconteça.

3. Mitigar ou diminuir o peso do AAF, como nos exemplos 1 e 86 reproduzidos a seguir:

#### Exemplo 1

<F1> uahsuhsah  
 <F1> é  
 <F1> que eu fiquei com invejinha das fotos do teu orkut  
 <F1> faz minha unha? \*-\*  
 <F5> ahushuashuhs  
 <F5> faço sim amiga :-)

#### Exemplo 83

<M13> o M3 ta aqui  
 <F2> LINK  
 <F2> ASSISTAM \*-\*

Na reprodução do exemplo 1, o pedido de F1 representa um AAF negativa do interlocutor, que acaba sendo mitigado pelo uso do *emoticon* \*-\* diminuindo, assim, o impacto do pedido de F1 a F5.

No exemplo 83, F2 passa para M13 o *link* de um videoclipe e faz uso de uma das características do IPB, o uso de letras maiúsculas, para reforçar a ideia de que ela quer que eles assistam ao vídeo (ASSISTAM). O uso das maiúsculas aqui, além do uso do imperativo e nenhuma forma de mitigação verbal (será que vocês poderiam assistir ao vídeo?), tornaria o enunciado proferido por F2 em uma ordem, cometendo um AAF negativa do interlocutor. Esse AAF é mitigado pelo uso do *emoticon* \*-\* ao final da sentença.

Como já visto na seção 1.6, a mitigação “suaviza” o enunciado de um AAF cometido. Tendo em vista a forma como isso ocorre, o *emoticon* usado para mitigar proferimentos tem que ser obrigatoriamente de cunho positivo, o que nos faz perceber que não se pode encontrar atos mitigados com o *emoticon*  $\neg\neg$  por seu esse caráter negativo.

4. Não cometer um AAF. Como visto no capítulo 1, seção 1.3, o indivíduo pode simplesmente escolher não cometer um AAF, como a seguir:

Exemplo 84

<M5> é cp

<M5> xp\*

<M5> cria evento no face =)

<M6> sim

<M6>  $\neg\neg$

Exemplo 85

<F15> hahahahaha yeah, totally

<F15> pouco bonito também rrsrs

<F2> Putz, bonito demais \*-\*

No exemplo 84, M5 está sugerindo a M6 que ele crie um evento no Facebook (rede social) para convidar as pessoas para algo. M6 responde dizendo que sim, mas logo faz uso do *emoticon*  $\neg\neg$ . Uma possível interpretação do fato, é que ele não está ameaçando face, mas tem o propósito de apenas expressar enfado com a ação que ele, talvez, considere tediosa.

No exemplo 85, as meninas fazem comentários sobre um ator que F2 considera “bonito demais” seguidos do *emoticon* \*-\*, que aqui apenas representa sua empolgação ou

entusiasmo com o fato, ou talvez, no máximo, expressão de ênfase. Entretanto, percebe-se que nenhum AAF é cometido.

A necessidade de um modo mais polido de se transmitir a mensagem que, despida da linguagem não verbal (que constitui 65% da comunicação segundo Edward Hall) perde em seu potencial, acabou por dar sentido ao que é dito nas entrelinhas, subentendido e representado por símbolos que inicialmente poderiam até ser considerados tolos, mas cujo papel é de extrema importância para a comunidade virtual.

#### 4.7 Dos gêneros e preferência

Na seção 4.1, foi feita referência ao que chamamos de “uso idiossincrático”, ou estilo individual, ou seja, a preferência de cada indivíduo por um determinado *emoticon*. Entretanto, o que também pudemos perceber ao longo deste estudo foi uma preferência coletiva por *emoticons* que pode também ser baseada em gênero.

Percebemos o uso predominantemente masculino quando analisamos o uso do *emoticon* ☹, como visto na tabela a seguir:

Tabela 4 - Distribuição dos *emoticons* \*\_\* e ☹ por gênero

<i>Emoticon</i>	Sexo masculino	Sexo feminino	Total
*_*	7.81%	92.19%	100%
☹	77.15%	22.85%	100%
Total	84.96%	115,04%	200%

Das vezes em que ☹ foi usado, 77,15% foram feitas pelos internautas do sexo masculino contra 22,85% do sexo feminino. O extremo oposto acontece com \*\_\*, que apresenta um uso de 92,19% por parte das meninas contra 7,81% dos meninos.

O que se pôde perceber nesse estudo por parte dos usuários do sexo masculino investigados em relação ao *corpus* coletado é o que segue:

1. Uma liberdade ou disposição masculina mais visível para expressar reações e sentimentos negativos representando mais facilidade para cometer AAFs.
2. A expressão de sentimentos positivos pelo *emoticon* \*\_\* não tem muita popularidade por parte dos meninos.



3. Menor mitigação consequente do AAF cometido. Como visto antes, no *corpus* em questão, o *emoticon*  $\neg\neg$  não é usado em mitigações pelo seu caráter negativo. Se for considerado que o maior uso desse *emoticon* foi por parte dos rapazes, então é fácil perceber que também o ato de mitigação de AAFs expresso nos pelos *emoticons* investigados teve menos incidência por parte deles.

Com relação ao grupo de sujeitos femininos que compõe este *corpus*, o que se pode perceber com base nos *emoticons* avaliados é:

1. As emoções negativas não obtiveram grande representação por parte das meninas, o que nos fez coletar muito menos AAFs por parte delas.
2. Preferência por expressar sentimentos positivos.
3. A incidência de atos mitigados, tendo em vista a preferência pelo uso de *emoticons* positivos foi maior que a dos rapazes.

É claro que aqui não cabe afirmar que as moças não cometem AAFs ou que os rapazes não mitiguem. O que ocorre é que, considerando o uso de *\*-\** e  $\neg\neg$ , os rapazes investigados mitigam menos e as moças mais. Tudo faz crer que devam utilizar outras formas para mitigar e cometer AAFs que podem ou não incluir elementos verbais e/ou *emoticons*. O motivo pelo qual essa preferência ocorre foge ao escopo deste trabalho. No entanto, achamos interessante ressaltá-la abrindo caminho para futuras pesquisas.

## 5 ENCAMINHAMENTOS DE PESQUISA

Dado o caráter pioneiro desta pesquisa, alguns foram os dados encontrados que fugiam ao escopo do estudo que, porém, merecem continuidade em sua análise. É interessante que dada a extensão e riqueza da pesquisa, muitos foram os caminhos abertos tanto para esta pesquisadora quanto para outros que possam se interessar em mergulhar no universo linguístico dos *emoticons*.

Primeiramente, foram estudados apenas dois *emoticons*, um de cunho negativo, um de cunho positivo e ambos de origem em *Mangá*. Seria extremamente proveitoso para o ramo da linguística que fossem feitos estudos relacionados a outros *emoticons* também recorrentes nos dias de hoje. Alguns *emoticons* ainda demonstram certa vagueza em seu uso. Por isso, um estudo mais aprofundado responderia a muitas perguntas que poderiam esclarecer como a CMC tem ocorrido.

Um outro ponto se refere ao fato de o *corpus* desta pesquisa não ter sido tão grande, possibilitando um delineamento da forma com que os *emoticons* são usados. Uma possível continuidade de coleta de dados geraria um *corpus* maior, do qual poderia se estabelecer padrões de uso e função das “carinhas” estudadas.

A sociolinguística é um ramo que também poderia explorar o tópico. Os participantes desta pesquisa pertencem à mesma classe social (D) e têm bastante intimidade uns com os outros. Esses dois fatores combinados fizeram com que não houvesse maior poder do interlocutor sobre o ouvinte (P), o que limitou a variável social da pesquisa (mesmo que houvesse nível de imposição variável). Novamente considerando a possibilidade de um *corpus* maior em que (D) e (P) fossem diferentes, poderia se ter um olhar mais abrangente de como os valores socioeconômicos e socioculturais influenciam na CMC.

A categoria x aqui proposta não pode ser desconsiderada. A partir dela, entende-se que um *emoticon* pode desempenhar duas funções ou mais dentro de uma interação virtual, sendo interessante para o linguísta estudar como ocorre e quais são os efeitos desse fenômeno.

A preferência de determinados *emoticons* por gênero (\*-\* preferido pelo sexo feminino e ¬¬ pelo masculino) é mais um tópico que demanda maior análise sociolinguística. As perguntas levantadas por esse fato considerando o *corpus* em questão são as seguintes:

1. Por que as meninas optam por não cometer AAFs através do mínimo uso de *emoticons* de cunho negativo? Isso significa que tenham menos intimidade umas com as outras?
2. Por que os rapazes optam por cometer AAFs explícitos muitas vezes sem ação corretiva? Isso significa que tenham mais intimidade uns com os outros?

3. Por que as meninas optam por mitigar e os rapazes não dentro do *corpus* investigado?
4. Optar por mitigar, se expressar a maior parte das vezes de forma positiva, significa que as meninas são “falsas” umas com as outras?

Em suma, este estudo abre portas para se pensar a CMC nos dias de hoje sob vários aspectos, a partir de dados poucas vezes considerados e de difícil acesso, além de forçar o pesquisador a analisar algo que até hoje não foi muito respeitado: o *emoticon*.

Deve-se que ressaltar que, embora o estudo conte com um *corpus* autêntico de 138.713 palavras, esse número ainda é pequeno para a metodologia com *corpus* digital. Além disso, a população envolvida consiste somente de um grupo de pessoas de 17 a 23 anos, o que não possibilita a análise de como os *emoticons* seriam usados em um grupo cuja faixa etária seja maior, ou menor. Uma desvantagem da aplicação da Teoria da Polidez nesta dissertação é que todos os participantes das interações são amigos pertencentes à mesma classe social e faixa etária, o que sugere que não existe maior poder do interlocutor sobre o ouvinte (P) e que o nível de imposição (R) não seja variável de acordo com a situação. O que ocorre é que, por terem alto nível de intimidade, os participantes frequentemente usam o imperativo sem querer ou se importar em soar grosseiro.

Com uma coleta de dados maior e uma população cujo nível de intimidade seja variável, será possível encontrar mais padrões no uso dos *emoticons* entre os participantes. Os padrões de uso seriam melhor examinados utilizando-se um *corpus* maior (de médio para grande) e com variáveis sociais mais abrangentes.

A presente pesquisa teve outra limitação advinda do tamanho do *corpus*: o número de *emoticons* analisados. Outra possibilidade de encaminhamento de pesquisa se referiria a outros *emoticons*, diferentes daqueles avaliados neste trabalho, e isso só seria possível a partir de um aumento considerável do *corpus*.

Por fim, será que os *emoticons* em língua portuguesa realmente representam emoções como supostamente sugeridos em sua origem? Pode-se classificar todas as categorias que foram utilizadas neste estudo como simples representações de emoções?

Esta dissertação pode ser complementada por pesquisas futuras que privilegiam a pergunta “por que”, focando em aspectos que podem ser examinados sob a ótica da sociolinguística.

O futuro tem vindo cada vez mais rápido. Estudos como o de Naomi Baron (2010), apesar de bastante recentes, já podem ser considerados datados e ultrapassados. A tecnologia e a CMC estão se desenvolvendo mais rápido que os pesquisadores conseguem acompanhar. Este estudo, inclusive, avaliou as interações no MSN, que eram as mais utilizadas, e no

decorrer do trabalho houve a migração do uso de um *output* para outro (do meio de 2011 em diante, os indivíduos passaram a dar preferência por desenvolver suas interações no bate-papo do facebook).

Toda essa rapidez resulta em mudanças comportamentais e linguísticas. Essa velocidade é muito bem definida pela expressão americana “*this is so last week*” (Isso é tão semana passada). Aparentemente, a vida útil de várias coisas nos dias de hoje é mais do que curta. É claro que a expressão se vale de uma hipérbole, mas na verdade bastam alguns meses (em questões tecnológicas) para que algo seja considerado ultrapassado, como este próprio estudo; e não nos causaria surpresa se, daqui a um mês, fosse lido por um dos indivíduos participantes e recebesse este exato comentário: *this is so last week*.

Entretanto, a despeito de toda rapidez das mudanças, este estudo teve o mérito de captar um momento na linha do tempo da interação entre jovens cariocas da segunda década do século XXI.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve o objetivo de estudar através de dados empíricos a comunicação entre adolescentes e jovens adultos por meio de mensagens instantâneas. Dessa forma, o projeto se revestiu de originalidade: os dados em questão são de difícil obtenção e, quando obtidos, são difíceis de transformar em forma legível por computador para serem processados de forma consistente.

O estudo começou com a seguinte premissa: os *emoticons* não são estudados a partir de princípios que levem em conta o contexto linguístico no qual o Internetês está inserido. Segundo: a percepção dos teóricos (aqui citados Crystal, Herring, Baron e Komesu & Tenani) é a de que o *emoticon* parece ter características universais que independem de seu uso cultural, e que essas características são irrelevantes, não tendo gerado, por isso, um estudo aprofundado. Há estudos como os de Crystal (2011) que consideram os *emoticons* como possíveis substitutos inadequados para marcadores não-segmentais de uma fala escrita.

Entende-se que os *emoticons* são parte integrante do Internetês. Também, que o Internetês não é universal e que depende dos contextos geográficos e culturais de onde está inserido. Percebendo a falta de pesquisas sobre o tópico em língua portuguesa e sobre o contexto da língua portuguesa, escolheu-se estudar dois *emoticons* dos mais frequentes entre uma população de jovens:  $\neg\neg$  e *\*-\**. Para tal, foi usado o ferramental da Linguística de Corpus.

Este trabalho começou com as seguintes perguntas de pesquisa, as quais serão respondidas uma a uma neste capítulo final:

1. Como são usados os *emoticons* mais frequentes? Com que frequência e extensão são usados? Existem padrões de uso para os *emoticons*?

O *emoticon* *\*-\** é usado na maior parte das vezes para sinalizar empolgação, sendo também usado para iniciar ou encerrar conversas, agradecer, sinalizar afeto e, minimamente, para mitigar. Uma pequena porcentagem foi classificada como “híbrida”, nome dado aos *emoticons* com duas ou mais funções. Resumindo, o *emoticon* *\*-\** sempre é utilizado em situações de caráter positivo.

O *emoticon*  $\neg\neg$  foi usado na maioria das vezes para sinalizar enfado. Também para julgar, sinalizar ironia ou sinalizar desdém, e teve uso menor para sinalizar desconfiança. Apresentou ainda uma porcentagem de uso indefinido e notou-se que apenas engloba funções de cunho negativo.

2. É possível explicar o uso dos *emoticons* através da Teoria da Polidez?

Esta pesquisadora tinha grandes expectativas com relação à explicação do uso de *emoticons* a partir da Teoria da Polidez. Entretanto, embora essa seja de uso importante para explicar, em parte, a razão do uso de *emoticons*, durante a pesquisa foi possível perceber que ela não dá conta de todas as facetas desses símbolos. Por exemplo, quando são utilizados para iniciar ou finalizar conversas, foca-se em seu uso formulaico do dia-a-dia, que não conta com nada que possa ser explicado pela teoria de Brown & Levinson. Outro ponto se refere às críticas feitas em relação à teoria, que sugerem que esta apresenta muitas falhas e falta de clareza em suas definições. Uma delas, que causou dificuldades neste trabalho, foi o fato de Brown & Levinson terem formulado toda a teoria desconsiderando o contexto dos enunciados. Muitas vezes, com os diálogos em mãos, surgem dúvidas quanto à forma como está inserido na situação e se realmente a definição proposta é funcional. Um exemplo de como isso ocorreu pode ser visto na avaliação da estratégia “seja otimista que o ouvinte quer o que o falante quer”. Sendo estudada sem um contexto e em um *corpus* de mais de 100.000 palavras, surgiram dúvidas quanto ao que essa estratégia queria dizer. Por outro lado, estratégias que eram definidas como: “procure acordos” e “evite desacordos” poderiam ser interpretadas como uma só, dificultando a classificação.

3. Existe alguma diferença no uso de determinados *emoticons* entre homens e mulheres? Pode-se observar algum padrão preferencial?

Holmes (1996: 7) levou em consideração a diferença da comunicação entre homens ou mulheres. Segundo a autora, ocorre a confirmação do estereótipo de que mulheres tendem a ser mais emotivas durante a interação enquanto homens são mais indiferentes. Entretanto, ainda segundo a autora, quando a CMC ocorre entre gêneros mistos, ao invés de as mulheres adotarem um modo mais emotivo e menos controlado no uso de *emoticons* (aumentando a quantidade de vezes em que são usados), são os homens que passam a usá-los com mais frequência. No atual estudo, sempre considerando o *corpus* investigado, se pôde perceber que não é exatamente uma indiferença por parte dos homens que ocorre, mas uma disposição maior para expressar emoções negativas e AAFs, enquanto as mulheres tendem a evitar essas atitudes. Não são consideradas aqui diferenças culturais ao serem analisadas as comunicações de gênero, mas, confirmando a afirmação de Holmes (1996:7), “a interação de meninos tende a ser mais competitiva e baseada em controle, enquanto as meninas interagem de forma mais cooperativa e focam na proximidade relativa”.

Por fim, este trabalho que teve início em uma simples curiosidade com relação ao uso das cada vez mais usadas “carinhas” virtuais, acabou por se tornar bastante original, considerando a falta de maiores estudos com relação aos *emoticons*, e abrir portas para futuros

pesquisadores que se interessem pelo assunto., especialmente se forem considerados os vários pontos que mereceram ser comentados na seção de encaminhamentos de pesquisa.

Espera-se que com a possibilidade e concretização deste trabalho possa, mesmo que minimamente, quebrar barreiras e preconceitos com relação ao Internetês ou qualquer outro assunto linguístico relacionados à internet e que linguístas e outros profissionais de diferentes idiomas agucem sua curiosidade científica e possam contribuir cada vez mais com estudos para uma maior compreensão do fenômeno da CMC.

## REFERÊNCIAS

AUSTIN, J. L. *How to do things with words*. Cambridge: Harvard University Press, 1962. Print.

BARON, N. S. Adjusting the volume: Technology and multitasking in discourse control. In: KATZ, J. (Ed.). *Handbook of mobile communication studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. p. 177-193.

BARON, N. S. *Alphabet to email: how written English evolved and where it's heading*. London and New York: Routledge, 2000.

BARON, N. S. *Always on: language in an online and mobile world*. Oxford: Oxford University Press, 2008. Print.

BARON, N. S. Language of the Internet. In: FARGHALI, A. (Ed.). *The Stanford handbook for language engineers*. Stanford, CA: CSLI Publications, 2003. p. 59-127.

BARON, N. S. Letters by phone or speech by other means: The linguistics of email. *Language and Communication*. v.18, p. 133-170, 1998. Disponível em: <<http://www.american.edu/cas/lfs/faculty-docs/upload/Letters-by-Phone-1.pdf>> Acesso em: 01 jul. 2012.

BARON, N. S. See you online: Gender issues in college student use of instant messaging. *Journal of Language and Social Psychology*, [S.l.], n. 23, p. 397-423, 2004.

BONEVA, B. et al. Teenage communication in the instant messaging era. In: KRAUT, R.; BRYNIN, M.; KIESLER, S. (Ed.). *Computers, phones, and the Internet*. Oxford: Oxford University Press, 2006. p. 201-218.

BROWN, Penelope; LEVINSON, Stephen C. *Politeness: some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987. Print.

CRYSTAL, D. *A revolução da linguagem*. Tradução de Ricardo Quintana. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2005.

CRYSTAL, D. *Internet linguistics: a student guide*. Abingdon, Oxon: Routledge, 2011.

CRYSTAL, D. *Language and the Internet*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2001.

CRYSTAL, D. The Scope of Internet Linguistics. *American Association for the Advancement of Science*. 2005 Feb. Disponível em: <[http://www.davidcrystal.com/DC\\_articles/Internet2.pdf](http://www.davidcrystal.com/DC_articles/Internet2.pdf)> Acesso em: 30 ago. 2011.

DENIS, D.; TAGLIAMONTE, S. A. Linguistic Ruin? LOL! Instant Messaging and Teen Language. *American Speech*. v. 83, n. 1, 2008. Disponível em: <<http://americanspeech.dukejournals.org/content/83/1/3.abstract>> Acesso em: 3 maio 2011.



ELIAS, V. M. (Org.). *Ensino de Língua Portuguesa*. São Paulo: Contexto, 2011.

FERRARA, K.; BRUNNER, H; WHITTEMORE, G. Interactive written discourse as an emergent register. *Written Communication*. 1991. 8(1): [p. 8-34]. Disponível em: <http://wcx.sagepub.com/content/8/1/8.abstract>. Acesso em: 17 mar. 2009.

FREITAG, R. M. K.; FONSECA E SILVA, M. Uma análise sociolinguística da língua utilizada na internet: implicações para o ensino de língua portuguesa. *Revista Intercâmbio*, São Paulo, v. 15, 2003.

GARLEY, M. *LOL, what a tangled Web we weave: strategies for coherence in instant messaging discourse*. Illinois: University of Illinois, 2007. Disponível em: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/8745/LOL.borders.final.pdf?sequence=2>.> Acesso em: 07 ago. 2011.

HALL, Edward T. *The silent language*. 1st ed. Garden City, N.Y.: Doubleday, 1959.

HOLMES, Janet. *Women, men, and politeness*. London: Longman, 1996. Print.

KOMESU, F. ; TENANI, L. Considerações sobre o conceito de “Internetês” nos estudos da linguagem. *Revista Linguagem em (Dis)curso*, v. 9, n. 3, p.621-643, set./dez. 2009.

LAKOFF, George. *Women, fire, and dangerous things: what categories reveal about the mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1987. Print.

LING, R.; BARON, N. S. Text Messaging and IM: Linguistic Comparison of American College Data. *Journal of Language and Social Psychology*. 2007. 26(3): [p. 291-297]. Disponível em: <http://www.sagepublications.com/>. Acesso em: 27 dez. 2011.

MONTEIRO, F. *Agradecimentos e desculpas em português brasileiro e em espanhol: um estudo comparado de polidez a partir roteiros cinematográficos contemporâneos*. 2008, 214 f. Dissertação (Mestrado em Língua Espanhola) - Faculdade de Letras, UFRJ, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.letas.ufrj.br/pgneolatinas/media/bancoteses/flaviadealmeidamonteiroestrado.pdf>.> Acesso em: 08 jan. 2012.

NGUYEN, L. V. What is CMC, Computer mediated communication and foreign language education: Pedagogical features. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 2008. 5(12): [p. 23-44]. Disponível em: <http://americancultures.pbworks.com/w/page/12559460/What%20is%20CMC>>. Acesso em: 08 mar. 2012.

PRIOR, S. Instant Messaging, Older Adults and Interface Metaphor. <http://src.acm.org/candidates2009.html>. [S.1.] Web. 3 July 2012. Disponível em: [www.computing.dundee.ac.uk/staff/jarnott/ACM2009-IM.pdf](http://www.computing.dundee.ac.uk/staff/jarnott/ACM2009-IM.pdf)>. Acesso em: 05 ago. 2012.

SARDINHA, T.B. Linguística de Corpus: Histórica e Problemática. *DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*. 2000. 6(2). Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-44502000000200005](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502000000200005)>. Acesso em: 05 ago. 2012.

THURLOW, C.; BROWN, A. Generation Txt? The sociolinguistics of young people's text-messaging. *Discourse analysis online*. 1 jan. 2003. Disponível em: <<http://extra.shu.ac.uk/daol/articles/v1/n1/a3/thurlow2002003-paper.html>>. Acesso em: 25 jun. 2012.

TRASK, R. L. *Dicionário de Linguagem e Linguística*. Tradução e adaptação de Rodolfo Ilari. São Paulo: Contexto, 2004.

WATTS, Richard J. *Politeness*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2003.

YULE, George. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press, 1996.

## BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, J. F.; BEARD, F. K.; WALTHER, J. B. Turn-Taking and the Local Management of Conversation in a Highly Simultaneous Computer-Mediated Communication System. *Language@Internet*. 2010. 7. Disponível em: <http://www.languageatinternet.org/articles/2010/2804/Anderson.et.al.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2011.

ARAÚJO, J. C. O Internetês não é língua portuguesa? *Vida e educação*, [S.l.] ano 4, n. 13, p. 28-29, mar./abr. 2007.

AZEREDO, J. C. *Gramática Houaiss da Língua Portuguesa*. 3. ed. São Paulo: Publifolha, 2010, 583 p.

BIBER, D. *Variation across speech and writing*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

BISOGNIN, T. R. *Sem medo do Internetês*. 1. ed. Porto Alegre: AGE, 2009, 189 p. BLACKWELL Reference Online: Home. *Blackwell Reference Online: Home*. N.p., n.d. Web. 10 June 2012. Disponível em: <<http://blackwellreference.com>>. Acesso em: 08 mar. 2012.

BONEVA, B.; KRAUT, R. Email, gender and personal relations. In: WELLMAN, B.; HAYTHORNTHWAITE, C. (Ed.). *The Internet in everyday life*. Oxford: Blackwell, 2002. p. 372-403.

BONINI, A.; BIASI-RODRIGUES, B.; CARVALHO, G. *A análise de gêneros textuais de acordo com a abordagem sócio-retórica*. Pelotas: EDUCAT, 2006. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/63684540/A-analise-de-generos-textuais-de-acordo-com-a-abordagem-socio-retorica>>. Acesso em: 05 maio 2011.

BRASIL, A. M. A. Representações sociais sobre a área de Letras sob a perspectiva da Linguística Sistêmico-Funcional. *Vidya*, [S.l.], v. 28, n. 1, p. 33-41, jan./jun., 2008.

BRITO, A. D. B. *Emoticons: a linguagem contemporânea na comunicação publicitária*. Curitiba: Honoris Causa, 2011.

BÜHRIG, K. & THIJE, J. D. T. *Beyond Misunderstanding: Linguistic Analyses of Intercultural Communication*. Holanda: J. Benjamins, 2006, 339 p.

CARVALHO, G. *Resenhas/reviews: da ação entre amigos ao apontador de defeitos? (Um estudo contrastivo de resenhas acadêmicas escritas em Inglês e em Português)*. 207 f. 2002. Tese (Doutorado em Letras) – Setor de Educação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2002.

CHAFE, W. *Discourse, consciousness, and time: The flow and displacement of conscious experience in speaking and writing*. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

CHAFE, W. The analysis of discourse flow. In: SCHRIFFRIN, D.; TANNEN, D.; HAMILTON, H.E. (Ed.). *The handbook of discourse analysis*. Malden, MA: Blackwell, 2001. p. 673-688.

CHAFE, W. The deployment of consciousness in the production of a narrative. In: CHAFE, W. (Ed.). *The pear stories: Cognitive, cultural, and linguistic aspects of narrative production*. Norwood, NJ: Ablex, 1980. p. 9-50.

CHAFE, W.; DANIELEWICZ, J. (1987). Properties of spoken and written language. In: HOROWITZ, R.; SAMUELS, S. J. (Ed.), *Comprehending oral and written language*. San Diego: Academic Press. p. 83-113.

CHAFE, W.; TANNEN, D. (1987). The relation between written and spoken language. *Annual Review of Anthropology*. 1987. 16: [p. 383-407]. Disponível em: <<http://www.jstor.org/discover/10.2307/2155877?uid=3737664&uid=2&uid=4&sid=21101506535617>>. Acesso em: 29 jun. 2009.

CHOMSKY, N. *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge, MA: MIT Press, 1965.

COLLOT, M.; BELMORE, N. Electronic Language: A new variety of English. In: HERRING, S. C. (Ed.). *Computer-mediated communication: Linguistic, social, and cross-cultural perspectives*. Amsterdam: J. Benjamins, 1996. p. 13-28.

CORREA J.; GOMES A. L. Escrita teclada x escrita padrão na produção textual: a experiência de adolescentes brasileiros. *Revista Portuguesa de Educação*, v.22, n.1, p. 71-88, 2009.

CORRÊA, E. F. Gêneros Textuais no Contexto Digital & Educacional. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS DE GÊNEROS DIGITAIS, 4., 2007, Santa Catarina. Disponível em: <<http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/cd/Port/44.pdf>>. Acesso em: 03 maio 2011.

COSTA, C. F. Internetês – A linguagem do mundo virtual. *Revista Profissão Mestre*, ago. 2007.

CRYSTAL, D. *The Cambridge encyclopedia of the English language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

CRYSTAL, D. *The English tone of voice*. London: St. Martins, 1975.

CUTTING, J. *Pragmatics and discourse: a resource book for students*. London: Routledge, 2002. Print.

DANET, B. *Cyberpl@y: Communicating online*. London: Berg, 2001.

DE SIQUEIRA, A.; HERRING, S. C. Temporal patterns in student-advisor instant messaging exchanges: Individual variation and accommodation. Proceedings of the Forty-Second Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS-42). Los Alamitos, CA: IEEE Press, 2009. Disponível em: <<http://ella.slis.indiana.edu/~herring/desiqueira.herring.2009.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2009.

DECKERT C. T.; LINCK I. M. D. A linguagem dos internautas: desvio, dialeto ou abreviação. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 9., Guarapuava, 2008. *Comunicação*. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0421-1.pdf>>. Acesso em: 21 maio 2011.

FONSECA, J. *Pragmática Lingüística: Introdução, teoria e descrição do português*. 1. ed. Porto, PT: Porto Editora, 1994. 253 p.

FOUCAULT, Michel. *The order of things: an archaeology of the human sciences*. London: Routledge, 2002. Print.

FUSCA, C. J.; SOBRINHO, V. V. L. Abreviaturas na internet: aspectos gráficos, fonéticos-fonológicos e morfológicos no registro da coda silábica. *Cadernos de Educação*, Pelotas, n. 35, p. 221-245, jan./abr. 2010.

GARCIA, B. R. V. et al. (Org.). *Análises do discurso: o diálogo entre as várias tendências na USP*. São Paulo: Paulistana, 2009. Disponível em: <<http://www.epedusp.org>>. Acesso em: 05 jun. 2011.

GEE, J. P. *Affinity Spaces: From Age of Mythology to Today's Schools*. Disponível em: <<http://www.jamespaulgee.com/node/5>>. Acesso em: 27 dez. 2011.

GIDDENS, A. *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Fundação UNESP, 1991.

GODDARD, A.; GEESIN, B. *Language and Technology*. London: Routledge, 2011.

GODOI, E.; RIBEIRO, A.; BERWIG, C. A. Mal-entendidos lingüísticos: a interface entre o poder e a polidez na comunicação organizacional. In: CONGRESSO BRASILEIRO CIENTÍFICO DE COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL E RELAÇÕES PÚBLICAS, 2., Belo Horizonte, 2008. *Comunicação*. Disponível em: <[http://www.imap.curitiba.org.br/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_details&gid=607&Itemid=90](http://www.imap.curitiba.org.br/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=607&Itemid=90)>. Acesso em: 12 mar. 2011.

GONÇALVES, C. A.; ALMEIDA, M. L. L. *Das relações entre forma e conteúdo nas estruturas morfológicas do português*. *Diadorim*, Rio de Janeiro, v. 4, p. 1-21, 2008.

GONÇALVES, C. A. *Iniciação aos estudos morfológicos: flexão e derivação em português*. São Paulo: Contexto, 2011. 155 p.

HILGERT, J. G. A construção do texto “falado” por escrito: a conversação na internet. In: PRETI, Dino (Org.). *Fala e escrita em questão*. 6. ed. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 2006. p. 17-55

KINSELLA, N. Btw its just Netspeak lol. *Griffith Working Papers in Pragmatics and Intercultural Communication*. v.3, n.2, 2010. Disponível em: <[http://www.griffith.edu.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0004/270337/1.-Kinsella-Netspeak.pdf](http://www.griffith.edu.au/__data/assets/pdf_file/0004/270337/1.-Kinsella-Netspeak.pdf)>. Acesso em: 08 jan. 2012.

KOMESU, F. Pensar em hipertexto. In: ARAÚJO, Júlio César; BIASI-RODRIGUES, Bernardete (Org.). *Interação na internet: novas formas de usar a linguagem*. Rio de Janeiro: Lucena, 2005. p. 87-108.

KOMESU, F. Internetês para interneteiros: (velhas) questões sobre escrita. *Estudos Lingüísticos*, v. 36, n.3, p. 100-107, set./dez. 2007.

LABOV, W. *Padrões Sociolingüísticos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

LEBLANC, T. R. *Toward a unifying pragmatic theory of virtual speech community building*. 153 f. 2010. (Doutorado em filosofia) – Programa Interdepartamental em Lingüística. Louisiana State University, Louisiana, 2010.

LEFFA, V. J. (Org.). *Pesquisa em Lingüística Aplicada: temas e métodos*. Pelotas: EDUCAT, 2006.

LEVINSON, S. C. *Pragmática*. São Paulo: M. Fontes, 2007.

LIMA, A. Os gêneros do discurso na perspectiva Bakhtiniana. *Recanto das Letras*. 2009. Disponível em: <<http://www.recantodasletras.com.br/artigos/1705374>>. Acesso em: 25 jan. 2012.

MAGNABOSCO, G. G. Hipertexto e gêneros digitais: modificações no ler e escrever? *Revista Conjectura*, v. 4, n. 2, p. 49-63, mai./ago. 2009.

MAGNAN, S. S. (Ed.). *Mediating Discourse Online*. Holanda: J. Benjamin, 2008. 367 p.

MARCONATO, S. A revolução do Internetês. *Revista Língua Portuguesa*, v. 1, n. 5, 2006. Disponível em: <<http://dc305.4shared.com/doc/dRFZkZdR/preview.html>>. Acesso em: 10 jan. 2011.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Org.). *Hipertexto e gêneros digitais: Novas formas de construção de sentido*. 1. ed. Rio de Janeiro, 2004. p. 13–67.

MARINHO, M. (Org.) *Ler e navegar: espaços e percursos da leitura*. Belo Horizonte: CEALE, 2001.

MARKKANEN, Raija; SCHRÖDER, Hartmut. *Hedging and Discourse Approaches to the Analysis of a Pragmatic Phenomenon in Academic Texts*. Berlin: De Gruyter, 1997. Print.

MARTIN, J. R.; WHITE, P. R. R. *The Language of evolution: appraisal in English*. 1. ed. New York: P. Macmillan, 2005.

MATSUMOTO, R. Linguagem, internet e legendagem: um caso de deslocamento discursivo na mídia. In: GARCIA, B.R.V. et al. (Org.). *Análises do discurso: o diálogo entre as várias tendências na USP*. São Paulo: Paulistana, 2009.

MCQUAIL, Denis. *Mass communication theory: an introduction*. London: Sage Publications, 1983. Print.

MEY, Jacob. *Concise encyclopedia of pragmatics*. Amsterdam: Elsevier, 1998. Print.

MORRISEY, L. Trolling is an art. *Griffith Working Papers in Pragmatics and Intercultural Communication*. 2010; 3(2). Disponível em: <[http://www.griffith.edu.au/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0003/270336/Griffith-Working-Papers-Vol-3-Issue-2-complete.pdf](http://www.griffith.edu.au/__data/assets/pdf_file/0003/270336/Griffith-Working-Papers-Vol-3-Issue-2-complete.pdf)>. Acesso em: 08 jan. 2012.

MURANO, E. A maturidade do Internetês. *Revista Língua Portuguesa*, São Paulo, ed. 40, 2009. Disponível em: <<http://revistalingua.uol.com.br/texts/40/artigo248524-1.asp>>. Acesso em: 10 jan. 2011.

MURANO, E. O texto na era digital. *Revista Língua Portuguesa*, São Paulo, ano 2, 64. ed., 2011. Disponível em: <<http://revistalingua.uol.com.br/textos/64/artigo249031-1.asp>>. Acesso em 10 jan. 2011.

NEVES, M. H. M.. *A Gramática Funcional*. São Paulo: M. Fontes, 1997, 160 p.

POSSENTI, S. Língua ou gramática, eis a questão. *Terra Magazine*, [S.l.], 2009. Disponível em: <<http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI3447701-EI8425,00-Lingua+ou+gramatica+eis+a+questao.html>>. Acesso em: 13 jan. 2012.

POSSENTI, S. *Por que (não) ensinar gramática na escola*. São Paulo: Mercado das Letras, 1996.

RAMPAZZO, F. O Internetês na escola. *Revista Língua Portuguesa*, São Paulo, ed. 40, 2009. Disponível em: <[www.revistalingua.uol.com.br/textos/40/artigo248525-1.asp](http://www.revistalingua.uol.com.br/textos/40/artigo248525-1.asp)>. Acesso em: 25 maio 2012.

SEEDHOUSE, P. *The Interactional Architecture of the language classroom: a conversation analysis perspective*. Michigan: Language Learning Research Club, University of Michigan, 2004.

SCHITTINE, D. *Blog: comunicação e escrita íntima na internet*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

SILVA, E. T. (Coord.). *A Leitura nos Oceanos da Internet*. São Paulo: Cortez, 2008.

SILVA, J. & SILVA V. L. T. Introdução ao Pragmatismo Lingüístico. *Soletras*. jul./dez 2002; 2(4). Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/soletras/1/14.pdf>>. Acesso em: 5 maio 2011.

SILVA, M. C. A noção de gêneros em Swales: revisitando conceitos. *Recorte – Revista de Linguagem, Cultura e Discurso*, Minas Gerais, v.2, n. 3, 2005. Disponível em: <[http://www.portais.unicor.br/recorte/images/artigos/edicao3/3artigo\\_marta.htm](http://www.portais.unicor.br/recorte/images/artigos/edicao3/3artigo_marta.htm)>. Acesso em 25 maio 2012.

SILVA, M. C. *A polidez e a preservação de face em trocas de e-mails entre gerentes e sua relação com a cultura organizacional*. 118 f. 2011. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

SOLER, E. A.; JORDÀ, P. S.; MARTÍNEZ-FLOR, A. Towards a typology of modifiers for the speech act of requesting: a socio-pragmatic approach. *Rael. Revista Eletrônica de Linguística Aplicada*, v. 4, p. 1-35, 2005.

SOUZA FILHO, D. M. de. A Teoria dos Atos de Fala como Concepção Pragmática de Linguagem. *Filosofia Unisinos*. set./dez. 2006; 7(3). Disponível em: <<http://www.pessoal.utfpr.edu.br/paulo/atos%20de%20fala.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2011.

STENSTRÖM, A. B.; ANDERSEN, G.; HASUND, I. K. *Trends in Teenage Talk: Corpus compilation, analysis and findings*. Holanda: J. Benjamins, 1996, 220 p.

THURLOW, C. From Statistical Panic to Moral Panic: The Metadiscursive Construction and Popular Exaggeration of New Media Language in the Print Media. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Abr. 2006; 11(3). Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2006.00031.x/full>>. Acesso em: 20 jun. 2011.

THURLOW, C.; MROCZEK, K. *Digital Discourse*. Oxford: Oxford University Press, USA, 2011. Print.

VIAN JR., O.; SOUZA, A. A.; ALMEIDA, F. A. S. D. P. (Org.). *A linguagem da avaliação em língua portuguesa: estudos sistêmico-funcionais com base no sistema de avaliatividade*. São Carlos: Pedro & João Editores, 2011.

VIEIRA, J. A.; BENTO, A. L.; ORMUNDO, J. S. (Org.). *Discursos nas Práticas Sociais: Perspectivas em Multimodalidade e em Gramática Sistêmico-Funcional*. São Paulo: Annablume, 2010.

VILLAÇA, N. *Mixologias: Comunicação e o Consumo da Cultura*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

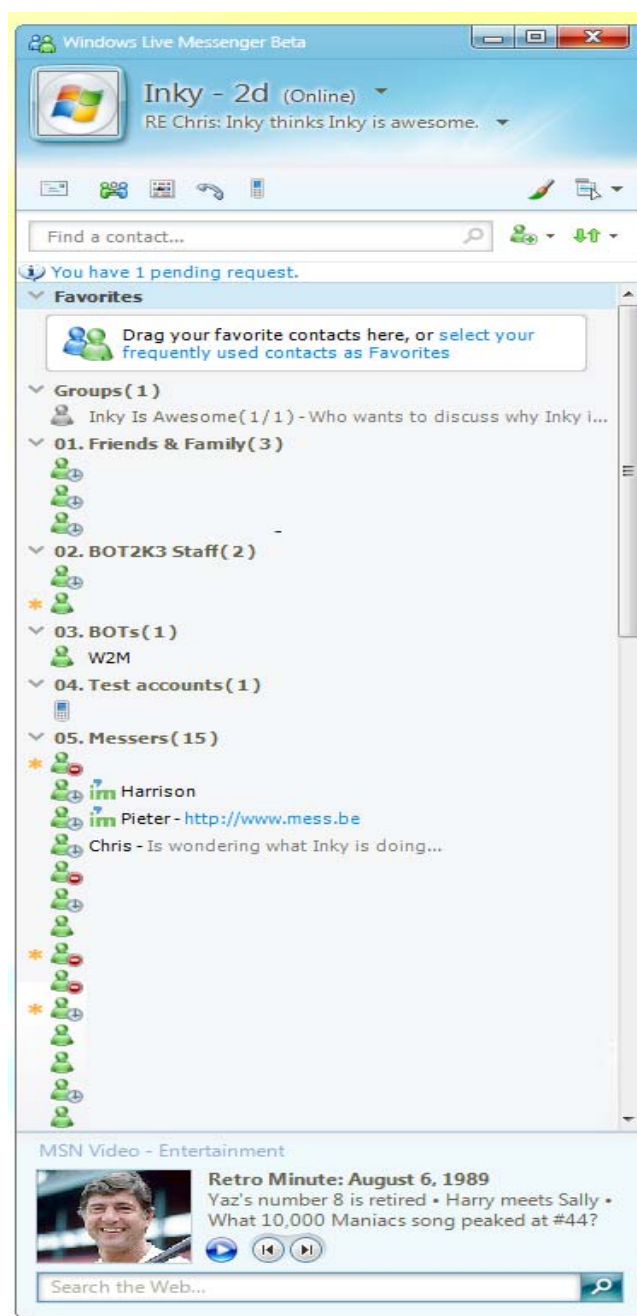
VIVAS, V. M. *Novos Enfoques Sobre a Flexão Verbal em Português: Abordagem Formal e Semântica do Mecanismo Fusão*. 127 f. 2011. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

WOLF, A. *Emotional Expression Online: Gender Differences in Emoticon Use*. *CyberPsychology and Behaviour*. Jul. 2004; 3(5). Disponível em: <<http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/10949310050191809>>. Acesso em: 28 jul. 2012.



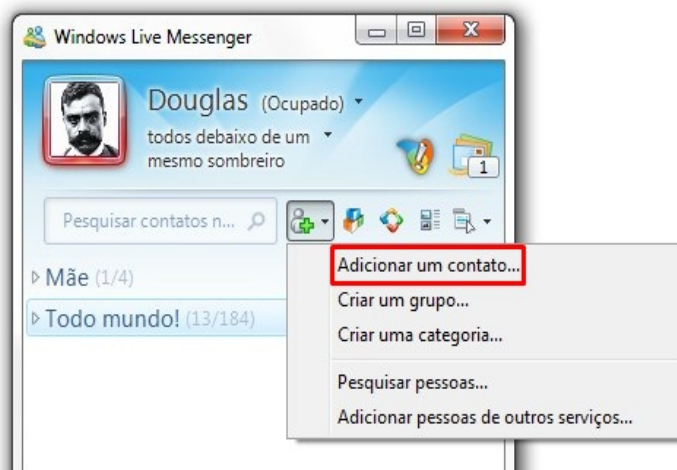
## ANEXO A - Tutorial

Após instalar um programa específico para isso, como o MSN, o usuário cria uma conta. Essa conta gera um endereço eletrônico, e é passando-o para outros que o usuário pode ser adicionado à lista de quem ele deseja. De outra forma, pode-se também adquirir o endereço eletrônico de quem se deseja para inclusão à lista e posterior interação. A janela inicial do MSN se apresenta como vemos a seguir:



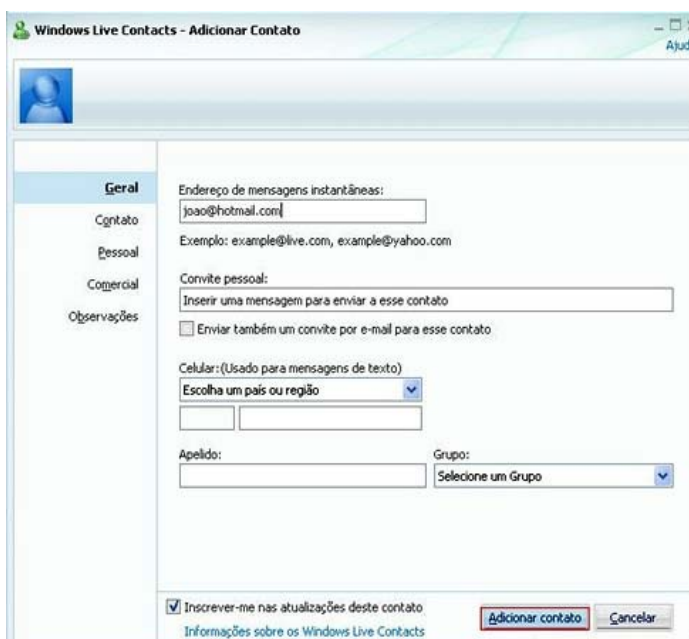
Anexo A – Fonte: <http://hackearmsn.com.br/como-saber-quem-me-tem-em-sua-lista-de-contato-do-msn.html>

Para incluir um contato à sua lista, deve-se clicar no ícone na parte superior direita:



Anexo A – Fonte: <http://www.tecmundo.com.br/msn-messenger/5160-como-fazer-um-msn-para-conversar-com-seus-parentes-e-amigos.htm>

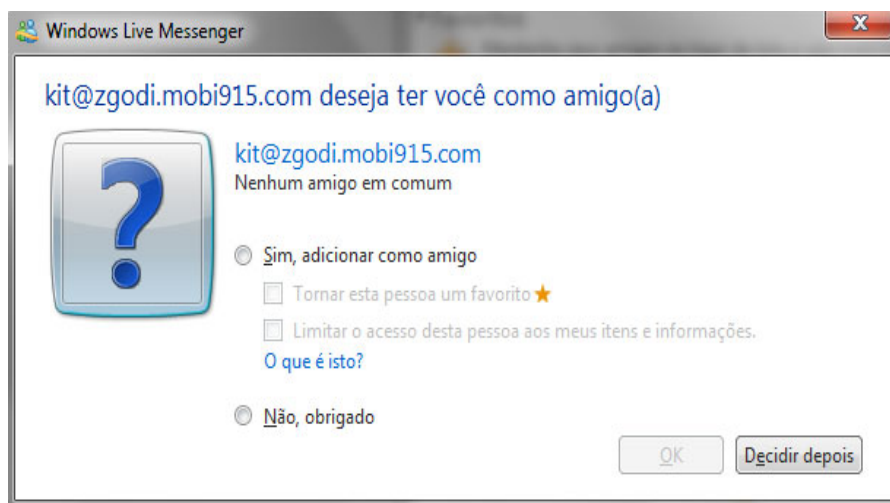
Ao clicar em “Adicionar um contato”, uma janela como a que está a seguir aparece:



Anexo A – Fonte: <http://www.an2.com.br/tutoriais/como-adicionar-contatos-no-msn.asp>

O endereço do contato deve ser digitado na parte “Endereço de mensagens instantâneas” e o requerente tem como opção incluir uma frase como um convite pessoal. Adicionar um número de telefone celular, apelido ou grupo que o identifique é opcional. Logo após, clicando-se em “Adicionar contato”, a ação estará completa.

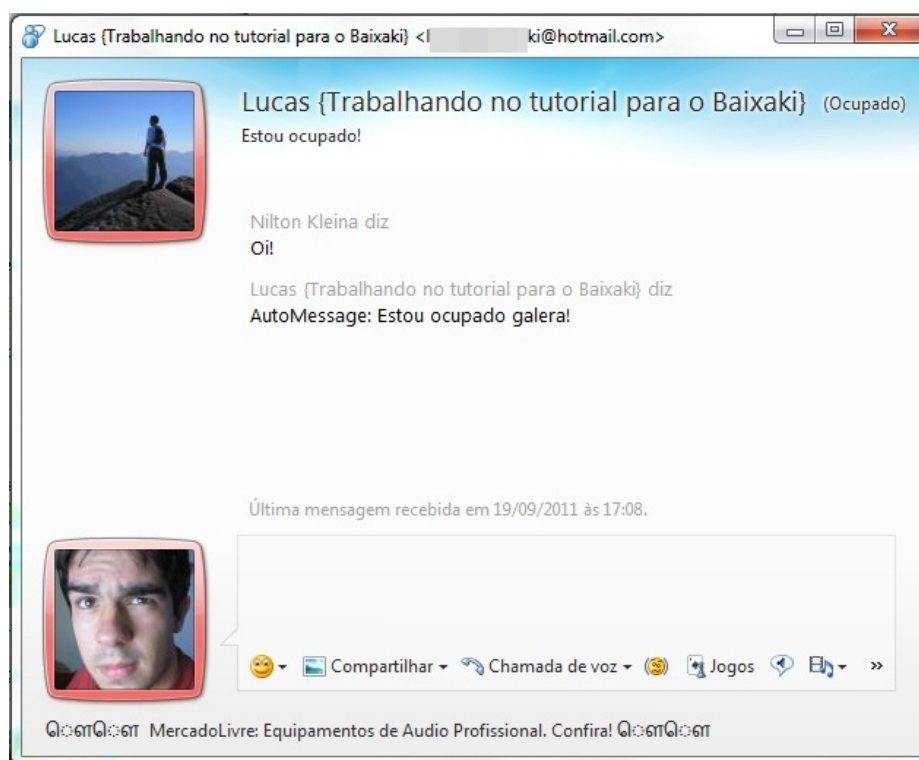
Se um indivíduo for adicionado, ele receberá uma mensagem de confirmação perguntando se deseja realmente ter contato com quem o adicionou, como vemos a seguir:



Anexo A – Fonte: <http://www.an2.com.br/tutoriais/como-adicionar-contatos-no-msn.asp>

Se o pedido for aceito, o nome de quem o adicionou aparecerá na sua lista e vice-versa.

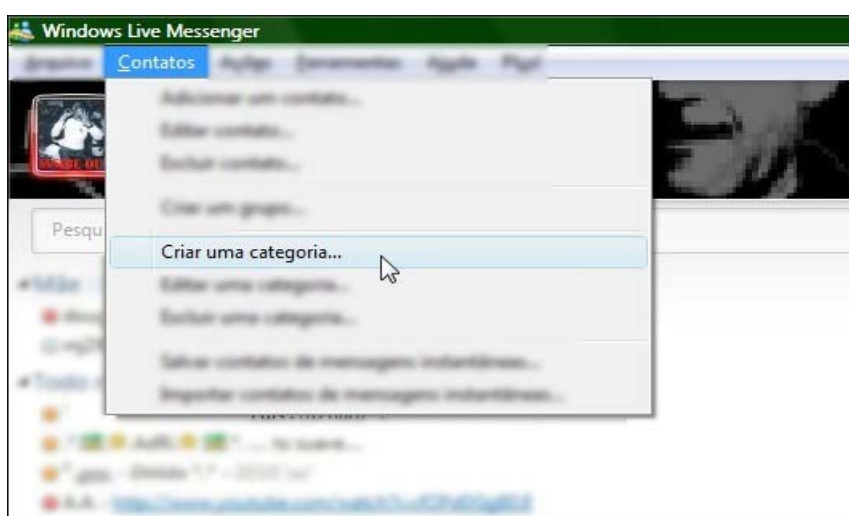
Os indivíduos que utilizam o IM têm a possibilidade de aparecer como “Disponível”, “Ausente”, “Ocupado” ou “Invisível”, que serão identificadores de seu “*status* pessoal”. Nas opções “Ausente” e “Ocupado”, o usuário pode ainda incluir uma mensagem automática personalizada, como vemos no exemplo a seguir:



Anexo A – Fonte: <http://www.tecmundo.com.br/tutorial/13511-como-usar-o-msn-plus-video-htm>

A cor vermelha nas fotos de Lucas e Nilton, da figura anterior, indica *status* “Ocupado”, mas isso não impede que outros participantes forcem uma interação, como feito por Nilton ao iniciar uma conversa com “Oi!”. O programa, no entanto, possibilita a predefinição de uma mensagem que aparecerá na tela sem que Lucas precise ser incomodado, no caso, “Estou ocupado galera!”.

Quando se adiciona alguém, essa pessoa pode entrar em uma das categorias propostas pelo programa (favoritos e amigos). No entanto, o usuário não precisa se ater às definições dadas, podendo criar categorias novas. Veja a seguir:



Anexo A – Fonte: <http://www.tecmundo.com.br/msn-messenger/3545-7-dicas-para-melhor-gerenciar-seus-contatos-em-redes-sociais-e-mensageiros.htm>

Clicando na parte em foco acima, o usuário pode criar listas de participantes com familiares, conhecidos e outros.

Uma das características interessantes do MSN é que, se o usuário desejar não fazer contato com outro, sem querer excluí-lo de sua lista de amigos, pode bloqueá-lo temporariamente. Dessa forma, o participante bloqueado não poderá entrar em contato, não terá acesso a suas atualizações, nem saberá se ele está conectado (on-line), embora quem tiver bloqueado poderá continuar tendo acesso às informações do outro.

Pode-se instalar o programa também no celular ou fazer uso de sites que possibilitem o uso da sua conta de IM para se comunicar com seus amigos onde quer que esteja ou de qualquer computador que estiver disponível, sem o site bloqueado, algo que acontece em muitas empresas, que o consideram uma distração.

A interação de IM permite comunicação de várias formas, sendo elas: pela escrita, por vídeo e por voz. Avaliaremos, aqui, apenas as conversas geradas de forma escrita.

O IM é uma forma bem popular de comunicação, principalmente entre adolescentes brasileiros. Isso se dá porque, segundo a antropóloga americana Anne Kirah, o jovem brasileiro geralmente só tem permissão pra sair uma vez por semana, o que faz com que o nosso adolescente usuário do computador faça das ferramentas on-line uma extensão da vida social. “Na frente do monitor, marca encontros, mantém viva a emoção do fim de semana e estreita laços com novos amigos.”<sup>4</sup>

**ANEXO B** – Expressões faciais em que foram baseados os *emoticons* em sua criação.



---

<sup>4</sup> <http://revistalingua.uol.com.br/textos/5/artigo247962-1.asp>

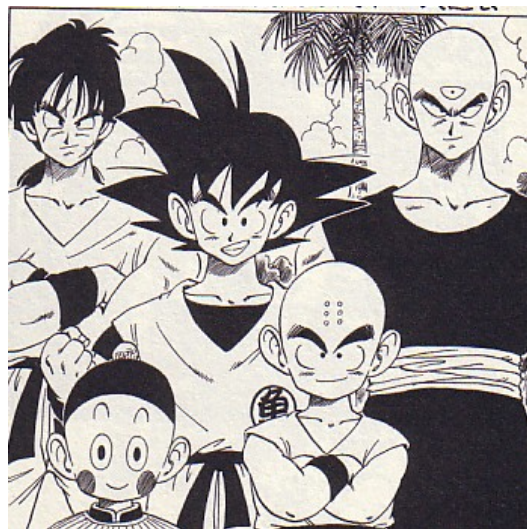
## ANEXO C – Emoticons criativos da Revista Superinteressante

O TECLADO ORIGINAL Alguns dos emoticons mais criativos da rede.	
—[_8-(!) (Homer Simpson)	o[-<]: (Skatista)
8:-) (Óculos na testa)	_^_\o/_ (Tubarão)
C :-= (Charlie Chaplin)	8-) (Monocelha)
:): (Beijo na boca)	{:O3 (Cachorrão)
%*@:-{ (Ressaca)	(-: (Canhoto)
:<]) (Sorriso com bigode)	@]---,--- (Rosa)
(8<  (Darth Vader)	:-" (Biquinho/cochichar)
(:√) (Pac man)	\^/\ (Brinde)

Anexo C – Fonte: [http://super.abril.com.br/superarquivo/2007/conteudo\\_545653.shtml](http://super.abril.com.br/superarquivo/2007/conteudo_545653.shtml)

## ANEXO D – Lista de emoticons do MSN



**ANEXO E** – *Emoticon asiático***ANEXO F** – Personagens de *Mangá*



**ANEXO G** – Personagem de *Mangá***ANEXO H** – Desenho *Mangá* com gota de suor



## ANEXO I – Trecho da Turma da Mônica Jovem de Maurício de Souza

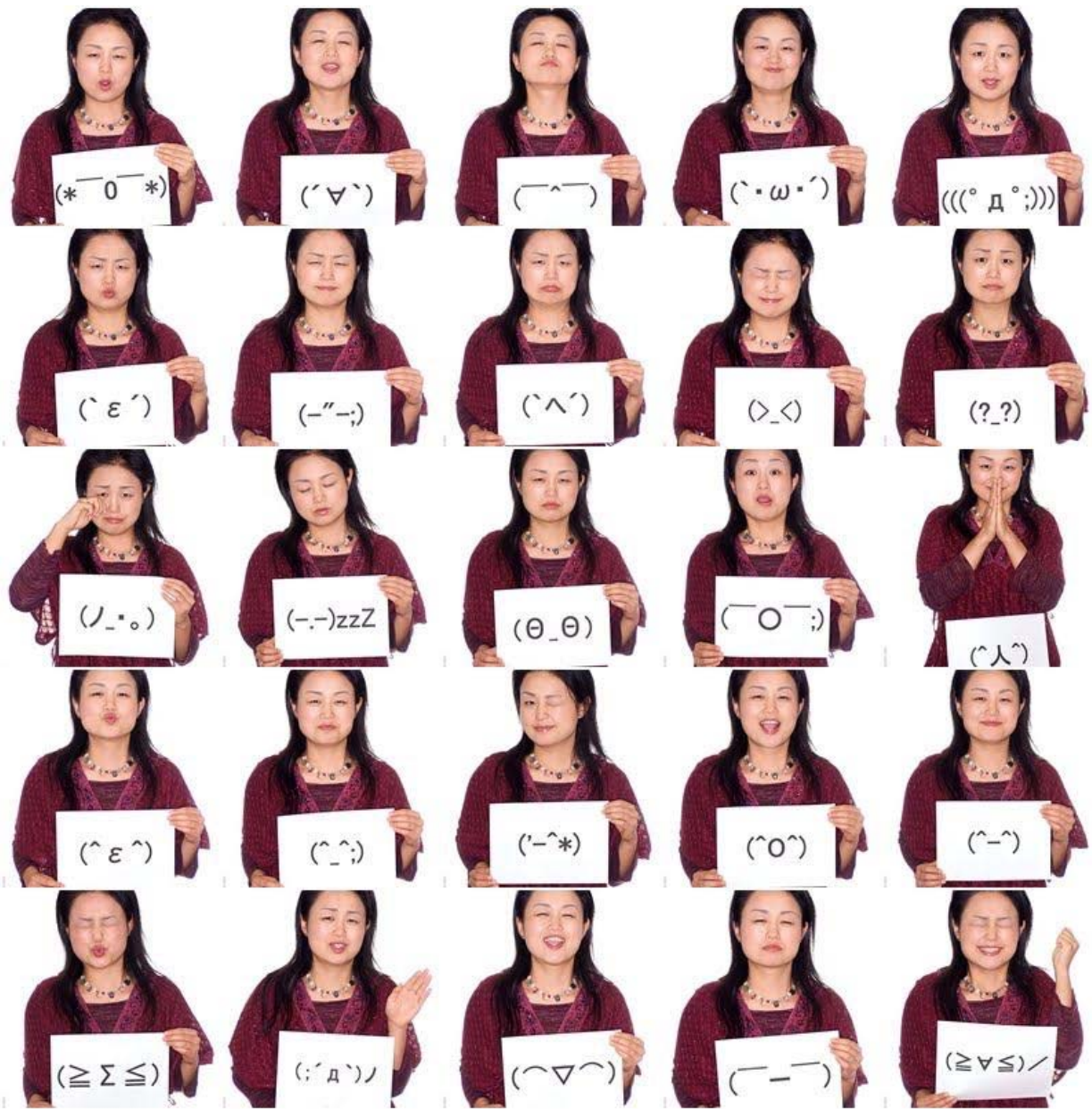


## ANEXO J – Trecho da Turma da Mônica Jovem de Maurício de Souza






ANEXO K



## ANEXO L – Diálogo em html desprovido de marcações



The screenshot shows a web browser window with a chat log. The title bar of the browser is visible at the top. The page title is "Messenger Plus! - Registo de Conversação". Below the title, there is a date and time stamp: "Início da Sessão: domingo, 16 de janeiro de 2011". The chat log consists of several messages between two participants, represented by empty text boxes. The messages are timestamped on the left side.

Messenger Plus! - Registo de Conversação

Início da Sessão: domingo, 16 de janeiro de 2011

(22:06) [ ]: AAAAAAAAAAAAAAAAAAH!  
[ ] \*\_\*  
saudade tambem s2

(22:06) [ ]: cara, amiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiigs, já increveu pro sisu?

(22:06) [ ]: aham  
na madrugada de hj  
não consegui dormir

(22:06) [ ]: aí 3 horas da manhã me inscrevi ahushaush e vc?

(22:07) [ ]: xá eu te perguntar, migs ;s cê colocou escola publica ou ampla concorrencia?  
tô acabando de me inscrever agora s;

(22:07) [ ]: po, não consegui mudar pras faculdades que eu coloqueei  
=//

(22:07) [ ]: eu coloquei pra UFCE( ceará) que tem bastante vaga e tem familia minha lá  
e coloquei pra Unirio...

(22:08) [ ]: Mas assim, eu queria que tivesse como colocar o lance de escola pública porque a nota aumenta bastante  
mas tem O\_O




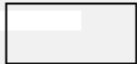


(22:08) [ ]: cê não colocou escola publica?

(22:08) [ ]: vou colocar Unirio minha segunda opção ;s

(22:08) [ ]: poxa, aonde??  
vou tentar de novo então  
não consegui

(22:09) [ ]: tenta lá! tenta lá!

## ANEXO M – Amostra de dados disponibilizados em Word.

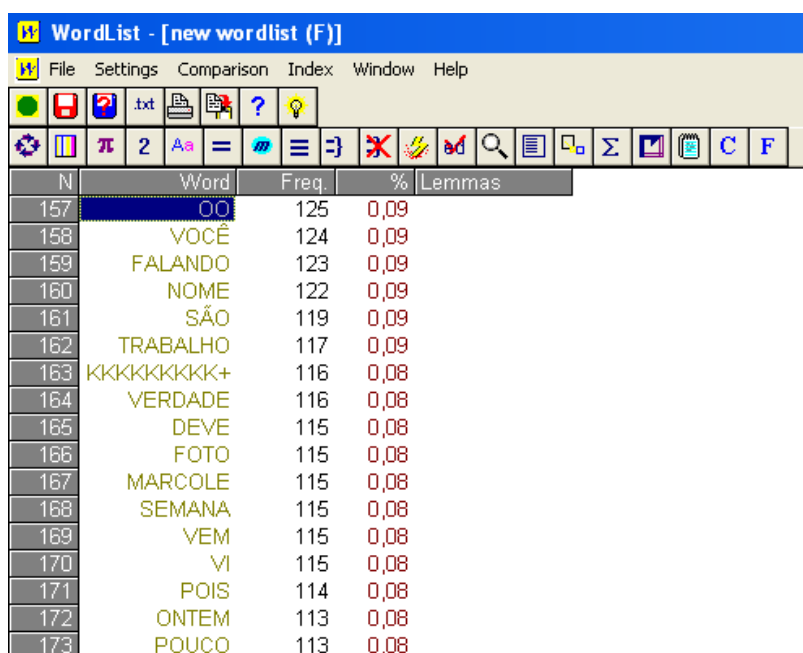
Data	Hora	De	Para	Mensagem
4/6/20 11	22:17:22		Hora de se preparar pra prova do corpo de bombeiros 20 11!!! KKKKKK	caraca so tem vc no msn da minha lista q ta sempre online
4/6/20 11	22:18:07	Hora de se preparar pra prova do corpo de bombeiros 20 11!!! KKKKKK		só impressão sua
4/6/20 11	22:18:08	Hora de se preparar pra prova do corpo de bombeiros 20 11!!! KKKKKK		rsrs
4/6/20 11	22:18:30		Hora de se preparar pra prova do corpo de bombeiros 20 11!!! KKKKKK	serio vc nao faz outra coisa ne
4/6/20 11	22:18:41		Hora de se preparar pra prova do corpo de bombeiros 20 11!!! KKKKKK	so de boresta
4/6/20 11	22:18:47	Hora de se preparar pra prova do corpo de bombeiros 20 11!!!		faço muitas

**ANEXO N – Arquivo após limpeza**

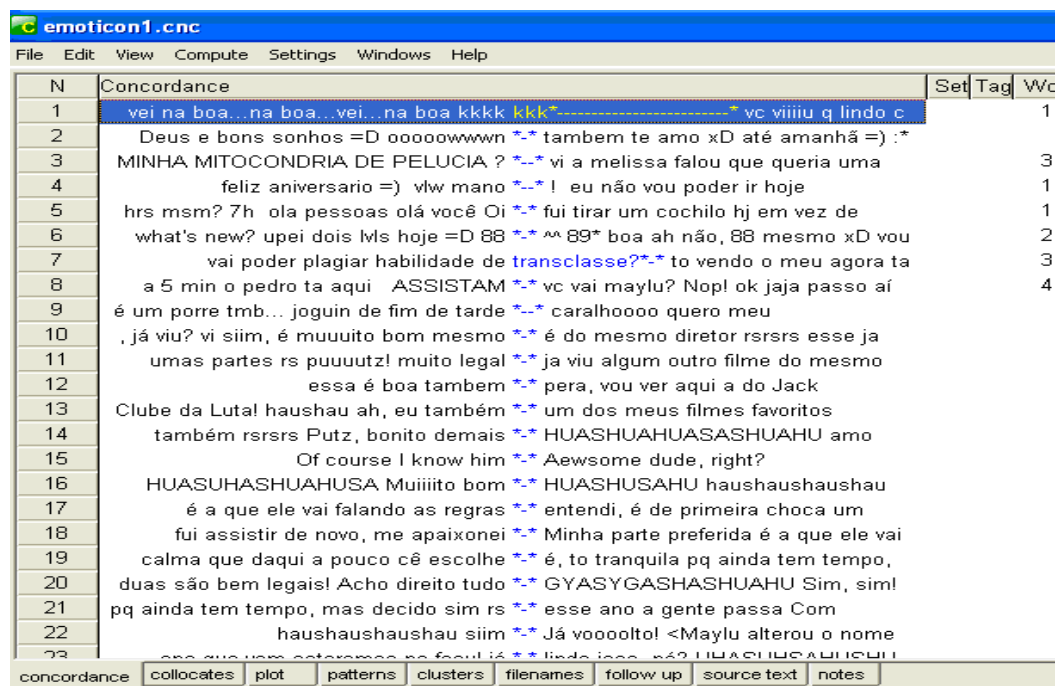
---

<16/01/2011>

<F1> AAAAAAAAAAAAAAAAAH! Htuxa \*-\* saudade tambem s2  
<F1> cara, amiiiiiiiiiiiiiiiiiiiigs, já increveu pro sisu?  
<F2> aham na madrugada de hj não consegui dormir  
<F2> aí 3 horas da manhã me inscrevi ahushaush e vc?  
<F1> xá eu te perguntar, migs ;s cê colocou escola pública ou ampla concorrência? tô acabando de me inscrever agora  
<F2> po, não consegui mudar pras faculdades que eu coloqueei =//  
<F2> eu coloquei pra UFCE( ceará) que tem bastante vaga e tem família minha lá e coloquei pra Unirio...  
<F2> Mas assim, eu queria que tivesse como colocar o lance de escola pública porque a nota aumenta bastante  
<F1> mas tem o\_o cê não colocou escola pública?  
<F1> vou colocar unirio minha segunda opção ;s  
<F2> poxa, aonde?? vou tentar de novo então não consegui  
<F1> tenta lá! tenta lá!  
<F2> tá a primeira vc colocou qual?  
<F2>ufrj?  
<F1> yeah ;s tô com o coração na mão ate agora HUASUHASHUASHUSAHUASHU  
<F2> ah, tá.., mas acho que isso só tem praufrj mesmo mas vou dar uma olhadinha  
<F2> migs, ficou com quanto na redação? fiz 700 só <img>  
<F1> fiquei com 650 <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img>  
<img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img> <img>  
<F2> calma, calma com a cota a nota aumenta po, tenho uma amiga que não estudou nem nada, só fez sem estudar mesmo  
ficou com 900 e alguma coisa shaushuas  
<F1> Cruuuuuuuuuuuuzes HUASUAHSHAUSASHUASHU aloka!  
<F2> <img>, fazer o que né? tomara que ela passe.. ela quer nutrição  
<F2> aah, fez sua segunda inscrição?  
<F2> quando colocar unirio, vê se aparece a opção de escola pública pra mim não apareceu  
<F1> oook! vou colocar aqui <img> é minha segunda opção, só que travou ;s  
<F2> entendi, site cheio /  
<F1> não tinha essa opção, amigs O: que doido!  
<F2> viu,. depende da faculdade  
<F2> vou fazer o seguinte... esperarr sair a nota de corte amanhã qualquer coisa eu mudo praufrj!!

ANEXO O – Lista parcial gerada contendo exemplos de palavras, *emoticons* e Internetês.


N	Word	Freq.	%	Lemmas
157	OO	125	0,09	
158	VOCÊ	124	0,09	
159	FALANDO	123	0,09	
160	NOME	122	0,09	
161	SÃO	119	0,09	
162	TRABALHO	117	0,09	
163	KKKKKKKKK+	116	0,08	
164	VERDADE	116	0,08	
165	DEVE	115	0,08	
166	FOTO	115	0,08	
167	MARCOLE	115	0,08	
168	SEMANA	115	0,08	
169	VEM	115	0,08	
170	VI	115	0,08	
171	POIS	114	0,08	
172	ONTEM	113	0,08	
173	POUCO	113	0,08	

ANEXO P – Lista parcial de concordâncias para o *emoticon* \*\_\*


N	Concordance	Set	Tag	Wc
1	vei na boa...na boa...vei...na boa kkkk kkk*-----* vc viiii q lindo c			1
2	Deus e bons sonhos =D oooooowwn *_* tambem te amo xD até amanhã =) :*			
3	MINHA MITOCONDRIA DE PELUCIA ? *_* vi a melissa falou que queria uma			3
4	feliz aniversario =) vlw mano *_* ! eu não vou poder ir hoje			1
5	hrs msm? 7h ola pessoas olá você Oi *_* fui tirar um cochilo hj em vez de			1
6	what's new? upei dois lms hoje =D 88 *_* ^^ 89* boa ah não, 88 mesmo xD vou			2
7	vai poder plagiar habilidade de transclasse?*_* to vendo o meu agora ta			3
8	a 5 min o pedro ta aqui ASSISTAM *_* vc vai maylu? Nop! ok jaja passo aí			4
9	é um porre tmb... joguin de fim de tarde *_* caralhooooo quero meu			
10	, já viu? vi siim, é muuuito bom mesmo *_* é do mesmo diretor rrsrs esse ja			
11	umas partes rs puuutz! muito legal *_* ja viu algum outro filme do mesmo			
12	essa é boa tambem *_* pera, vou ver aqui a do Jack			
13	Clube da Luta! haushau ah, eu também *_* um dos meus filmes favoritos			
14	também rrsrs Putz, bonito demais *_* HUASHUAHUASASHUAHU amo			
15	Of course I know him *_* Aewsome dude, right?			
16	HUASUHASHUAHUSA Muiiito bom *_* HUASHUSAHU haushaushaushau			
17	é a que ele vai falando as regras *_* entendi, é de primeira choca um			
18	fui assistir de novo, me apaixonei *_* Minha parte preferida é a que ele vai			
19	calma que daqui a pouco cê escolhe *_* é, to tranquila pq ainda tem tempo,			
20	duas são bem legais! Acho direito tudo *_* GYASYGASHASHUAHU Sim, sim!			
21	pq ainda tem tempo, mas decido sim rs *_* esse ano a gente passa Com			
22	haushaushaushau siim *_* Já voooolto! <Maylu alterou o nome			
23	opa que um caterce no final lá *_* lindo isso... não HUASHUAHUASHU			

ANEXO Q – Lista parcial de concordâncias do *emoticon* \*-\*

View Compute Settings Windows Help												
Concordance	Set	Tag	Word #	Sen	Sen	Para	Para	lead	lead	Sec	Sec	
...vei...na boa kkkk	E		1,544	5979%	331	100%				050%		
=D ooooowwwn *-*	A		473	2771%	108	100%				015%		
DE PELUCIA ? *-*	E		3,921	167 4%	928	100%				032%		
=) vlv mano *-*	G		1,347	3410%	204	100%				031%		
peessoas olá você Oi *-*	I		1,352	6627%	321	100%				026%		
dois lms hoje =D 88 *-*	E		2,539	12924%	582	100%				050%		
plagiar habilidade de transclasse? *-*	E		3,536	157 2%	825	100%				054%		
ta aqui ASSISTAM *-*	E		4,404	18838%	907	100%				030%		
joguin de fim de tarde *-*	E		222	1554%	66	100%				0 5%		
muuuito bom mesmo *-*	R		282	833%	028					028%		
puuuutz! muito legal *-*	R		245	531%	025					025%		
essa é boa tambem *-*	E		212	434%	021					021%		
ah, eu também *-*	E		31	224%	0 3%					0 3%		
Putz, bonito demais *-*	E		21	172%	0 2%					0 2%		
Of course I know him *-*	E		6	037%	0 1%					0 1%		
Muiiito bom *-*	E		171	431%	017					017%		
vai falando as regras *-*	E		82	412%	0 8%					0 8%		
novo, me apaixonei *-*	E		70	4 5%	0 7%					0 7%		
a pouco cê escolhe *-*	R		947	2829%	035					035%		
Acho direito tudo *-*	E		844	2633%	035					035%		
, mas decido sim rs *-*	C		959	2857%	037					037%		
siim *-*	E		981	2971%	039					039%		
esteramos no final lá *-*	E		974	2833%	038					038%		

collocate  plot  patterns  clusters  filenames  follow up  source text  notes

ANEXO R – Lista parcial de concordâncias para o *emoticon* \*-\*

emoticon1.cnc			
File Edit View Compute Settings Windows Help			
N	Concordance	Set	Tag Wc
1	vei na boa...na boa...vei...na boa kkkk kkk*-----* vc viiii q lindo c	E	1
2	Deus e bons sonhos =D oooooowwn *-* tambem te amo xD até amanhã =) :*	A	
3	MINHA MITOCONDRIA DE PELUCIA ? *-* vi a melissa falou que queria uma	E	3
4	feliz aniversario =) vlw mano *-* ! eu não vou poder ir hoje	G	1
5	hrs msm? 7h ola pessoas olá você Oi *-* fui tirar um cochilo hj em vez de	I	1
6	what's new? upei dois lvs hoje =D 88 *-* ^^ 89* boa ah não, 88 mesmo xD vou	E	2
7	vai poder plagiar habilidade de transclasse?*-* to vendo o meu agora ta	E	3
8	a 5 min o pedro ta aqui ASSISTAM *-* vc vai maylu? Nop! ok jaja passo aí	E	4
9	é um porre tmb... joguin de fim de tarde *-* caralhoouo quero meu	E	
10	, já viu? vi siim, é muuuito bom mesmo *-* é do mesmo diretor rrsrs esse ja	R	
11	umas partes rs puuutz! muito legal *-* ja viu algum outro filme do mesmo	R	
12	essa é boa tambem *-* pera, vou ver aqui a do Jack	E	
13	Clube da Luta! haushau ah, eu também *-* um dos meus filmes favoritos	E	
14	também rrsrs Putz, bonito demais *-* HUASHUASHUASHUASHU amo	E	
15	Of course I know him *-* Aewsome dude, right?	E	
16	HUASUHASHUASHUASHU Muuuito bom *-* HUASHUASHU haushaushau	E	
17	é a que ele vai falando as regras *-* entendi, é de primeira choca um	E	
18	fui assistir de novo, me apaixonei *-* Minha parte preferida é a que ele vai	E	
19	calma que daqui a pouco cê escolhe *-* é, to tranquila pq ainda tem tempo,	R	
20	duas são bem legais! Acho direito tudo *-* GYASYGASHUASHU Sim, sim!	E	
21	pq ainda tem tempo, mas decido sim rs *-* esse ano a gente passa Com	C	
22	haushaushau siim *-* Já voooolto! <Maylu alterou o nome	E	
23	que que um asterisco no final já *-* linda isso... é? HUASHUASHUASHU	E	

concordance collocates plot patterns clusters filenames follow up source text notes