

## ***EMOTICONS: ADEREÇOS ÀS CONVERSAS VIRTUAIS?***

**Letícia Jovelina Storto<sup>1</sup>**

leticia\_storto@hotmail.com

**RESUMO:** O uso da *Internet* como meio de comunicação, principalmente entre os jovens, tem contribuído de maneira relevante para indagar questões a respeito da linguagem e dos recursos empregados pelos internautas. Os comunicadores instantâneos (p. ex., o *Messenger*, mais conhecido como *MSN*) estão entre os meios virtuais mais usados para que as pessoas interajam virtualmente. Em programas de mensagens instantâneas, o usuário caracteriza a sua linguagem pelo excessivo uso de abreviações, mudanças na grafia das palavras e pelo emprego dos *emoticons*, os quais são códigos que traduzem sentimentos (raiva, amor, saudade, dor e outros) e ações (andar, correr, pular, dançar, chorar, entre outras). O objetivo deste trabalho é, então, buscar no *emoticon* um caráter que não seja apenas lúdico e afetivo e de saber se ele acrescenta alguma informação nova às conversas ou se é apenas mais uma ferramenta de redundância em relação à linguagem escrita. Observou-se que eles servem para dar maior expressividade às conversas, sendo portador de sentido.

**PALAVRAS-CHAVE:** *messenger*; *emoticons*; expressividade; texto.

### **INTRODUÇÃO**

Barthes (2004) questiona o texto por meio de algumas proposições, nas quais ele afirma que o texto “só existe tomado num discurso”, que ele não deve ser simplificado por meio de gêneros, que ele é “radicalmente simbólico, um sistema sem fim nem centro”. O autor declara ainda que “o texto é plural, na acepção que realiza o próprio plural do sentido” (BARTHES, 2004: 69-70).

Barthes apresenta, assim, o texto como um conjunto de significantes, não uma estrutura de significados. Conjunto que não tem início determinado, sem hierarquias e com uma abertura para produção de sentido indeterminada por se basear numa linguagem infinita; os sistemas de sentido podem apoderar-se desse texto inteiramente plural, mas o seu número nunca é fechado, tendo, por medida, o íntimo da linguagem.

Como afirma Kristeva, não há “um conjunto conceitual (...) o qual acederia à particularidade do texto, destacaria suas linhas de força de mutação, seu devir histórico e seu

---

<sup>1</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), *campus* Londrina.

impacto sobre o conjunto das práticas significantes” (KRISTEVA, 2005: 10). Assim sendo, consideremos o texto como tudo que produza um significado, devendo, desse modo, haver, entre o texto e o leitor uma interação. Mas, o texto não se resume à linguagem escrita. A imagem e o *emoticon* são, portanto, textos.

O objetivo deste estudo<sup>2</sup> é verificar o emprego de *emoticons* em interlocuções virtuais, realizadas via *Messenger*, buscando observar se esses elementos são mais do que adereços às conversas digitais, se eles agregam alguma informação ao texto e se fazem alguma diferença para a interação. Para tanto, parte-se de uma abordagem sociointerativa da língua e de uma metodologia interpretativo-qualitativa, de natureza empírico-indutiva (GALEMBECK, 1999). O nosso objeto de estudo são conversas digitais realizadas mediante o comunicador instantâneo *Messenger*. Das interlocuções participam apenas dois interactantes (conversas duais), os quais são amigos ou familiares. Os assuntos variam muito, desde trabalho, estudo, família, despesas, entre outros.

## 1. COMUNICADORES INSTANTÂNEOS

O que são os *emoticons*? Onde podemos encontrá-los? Quais as suas funções? Eis algumas questões relevantes para analisarmos. Mas, para entendê-las, partiremos do meio em que mais circulam: os programas de mensagens instantâneas; dentre os mais conhecidos, está o *Messenger* ou, simplesmente, *MSN*.

Os programas de mensagens instantâneas têm-se difundido entre os internautas com grande velocidade ao apresentarem como características a flexibilidade da escrita, a rapidez, o dinamismo e a interconexão em tempo real - peculiaridades consideradas essenciais para o mundo globalizado. Dentre os mais conhecidos, está o *Windows Live Messenger* - ou, simplesmente, *Messenger (MSN)*, da empresa americana *Microsoft*. Ele facilita a comunicação entre falantes das mais diversas partes do mundo e tem como importante característica o envio rápido e coerente da mensagem; o que é de total relevância para os interlocutores, os quais desejam compreender e ser compreendidos. Para tanto, o usuário desses programas abrevia ou muda a grafia das palavras, além de empregar imagens e recorrer às marcas da oralidade, de modo que a prática escrita da língua torna-se mais flexível e informal tanto mais perto estiver da modalidade falada.

---

<sup>2</sup> Este trabalho teve, inicialmente, a colaboração do professor Dr. Marcio Renato Pinheiro da Silva, a quem deixo aqui registrado o meu agradecimento.

Nas conversas digitais, os interactantes não se encontram face a face, o que poderia limitar a expressividade e a interação entre eles, porém muitas ferramentas são empregadas para minorar esse fator. Entre elas está, como já referido anteriormente, a proximidade com a língua falada e os seus recursos, a utilização de *emoticons*, de vídeo ou audioconferências<sup>3</sup>, o envio de sons, imagens e arquivos, entre outros.

Segundo Modesto (2007: 03), “os comunicadores instantâneos são aplicações (programas) que permitem o envio e recebimento de mensagens de texto em tempo real”. Conforme salienta Modesto (2007: 03):

O primeiro programa deste tipo largamente utilizado em escala global foi o ICQ, que inovou e revolucionou o conceito de mensagens online. O MSN Messenger (atualmente numa versão chamada Windows Live Messenger) é um desses comunicadores. Podemos dizer que é um dos preferidos pelos brasileiros, pois, é um dos programas mais baixados em sites populares de downloads no Brasil, como o [www.baixaki.com.br](http://www.baixaki.com.br).

Esses programas possibilitam ao seu usuário saber se seus contatos, cadastrados em sua lista particular, estão conectados à rede mundial de computadores, ou seja, à *Internet*, estando, talvez, disponíveis à interação.

Ainda de acordo com o autor supracitado, podemos compreender as trocas interacionais, via comunicadores instantâneos, como conversações, pelas razões que seguem:

a) Ocorrem em tempo real (as conversas são, temporalmente, *síncronas*<sup>4</sup>) do mesmo modo que os telefonemas. Segundo Galembeck (2004: 02), “a oralidade ocorre em tempo real, ao passo que na escrita existe uma defasagem temporal entre a produção e a recepção”. Isso corrobora a ideia de que a comunicação virtual, por meio do *Messenger*, trata-se de uma conversação.

b) Há a participação de ao menos dois participantes. Atualmente, os programas de mensagens instantâneas possibilitam a comunicação entre dois ou mais usuários, porém, em geral, participam das conversas apenas dois interactantes.

c) Há a alternância de turnos, os quais, nesse meio, caracterizam-se por serem curtos e objetivos. Conforme Hilgert (2000) afirma, as trocas de turno realizam-se a partir do envio da mensagem pelo “falante” e o intervalo entre turno é marcado pelo momento em que a

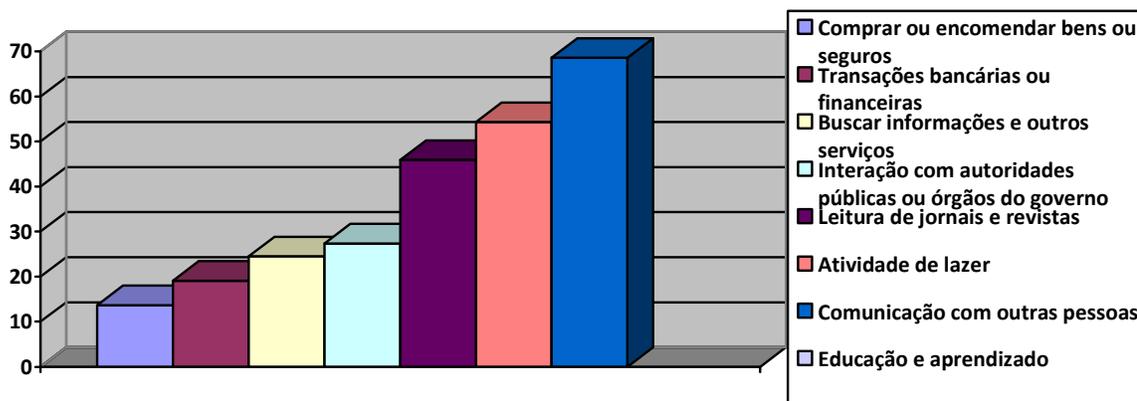
---

<sup>3</sup> Para a utilização desses recursos, algumas ferramentas são indispensáveis: microfones, caixas de som e *webcam* (para videoconferências).

<sup>4</sup> Síncrona - Processo de comunicação no qual as mensagens emitidas por uma pessoa são imediatamente recebidas e respondidas por outras pessoas, como no *Messenger*. Segundo o dicionário Aurélio (2004 – CD-ROM), sincrônico é tudo aquilo que “1. ocorre ao mesmo tempo; 2. Relativo aos fatos concomitantes ou contemporâneos; 3. Relativo a, ou em que há sincronia”.

mensagem enviada pelo “falante” aparece na tela do “ouvinte” em relação ao tempo do último envio<sup>5</sup>. Hilgert (2000) argumenta também que as trocas de turnos, nas conversas virtuais, mostram-se mais frequentes do que na interação face a face.

d) “O envolvimento se dá numa interação centrada” (MODESTO, 2007: 02). Embora a rede ofereça muitas opções de atividades (ler e enviar *e-mails*, fazer pesquisas, ouvir músicas, jogar, conversar com outras pessoas), que podem ser realizadas simultaneamente à conversação virtual, muitas vezes os participantes estão centrados na interação. Isso se deve ao fato de que “geralmente os interlocutores estão voltados para a interação, interagindo regularmente durante as trocas” (MODESTO, 2007: 02). Segundo pesquisa do IBGE (2009 - *online*), muitas são as atividades que podem ser realizadas por meio da rede mundial de computadores (gráfico 1):



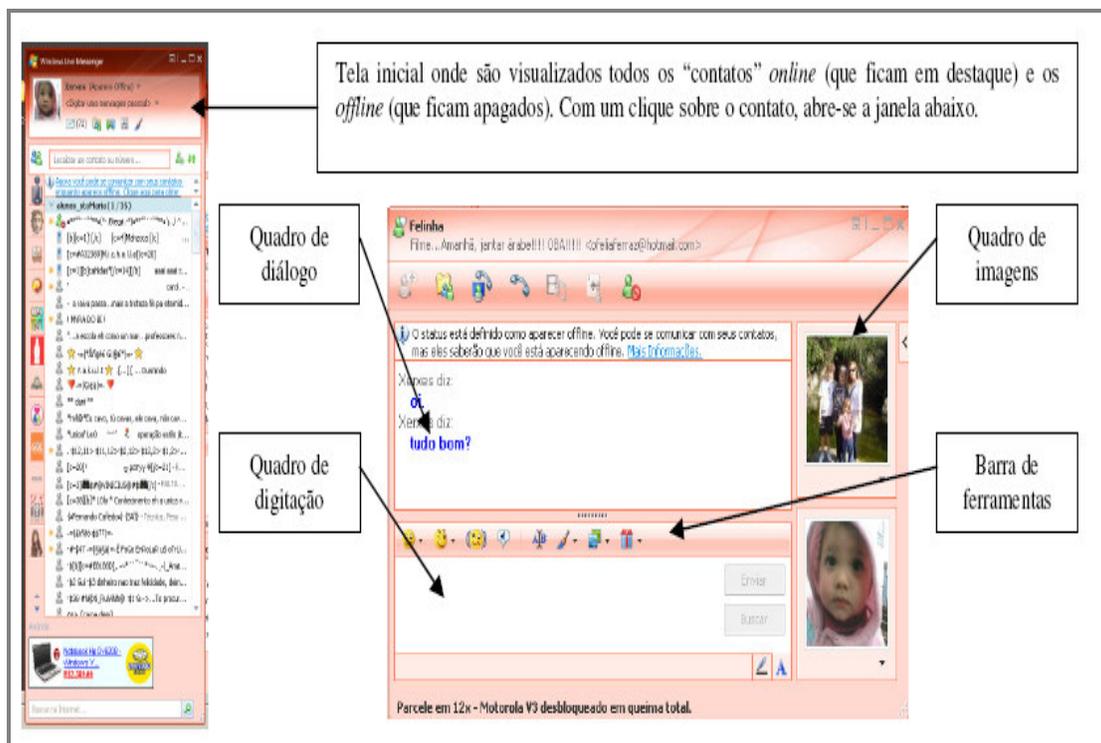
**Gráfico 1:** Percentual de pessoas que utilizaram a Internet, no período de três meses, na população de dez anos ou mais idade, por finalidade do acesso à Internet – Brasil – 2005.

**Fonte:** IBGE (2009), Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2005. (Adaptado).

**Nota:** As pessoas foram incluídas em todas as finalidades para as quais acessaram a Internet.

Segundo o estudo, as pessoas utilizam a *Internet* para realizar compras, transações bancárias, pesquisas, leitura de jornais e revista, para a comunicação, para educação e também para atividade de lazer. De acordo com o gráfico, 68,6% dos internautas usam a rede para se comunicarem com outras pessoas, recorrendo, para isso, aos comunicadores instantâneos, ao correio eletrônico, às comunidades virtuais e outros. Para compreendermos um pouco mais esse programa, segue uma imagem ilustrativa:

<sup>5</sup> Essa questão tornar-se-á mais clara na unidade de análise e discussão do *corpus* desta pesquisa, em que discutimos a respeito das características da língua falada no *Messenger*.



**Figura 01:** *Windows Live Messenger.*  
**Fonte:** Modesto (2007: 04).

## 1.1 CARACTERÍSTICAS DA LINGUAGEM VIRTUAL

Além dos elementos já citados, consideramos como peculiaridades da linguagem e da interação digitais outros dados:

- a) o fato de os interlocutores, mesmo se apresentando com *nicknames*, não serem anônimos, nem desconhecidos, como é o caso dos *chats* (cf. HILGERT, 2000). No *Messenger*, que é mais pessoal, usam-se tanto nomes reais quanto expressões que revelem o verdadeiro estado de ânimo em que se encontram seus usuários<sup>6</sup>;
- b) por ser uma escrita rápida, prevalece a informalidade;
- c) formam-se pequenas comunidades, nas quais o mesmo código prevalece;
- d) para uma maior velocidade da escrita, abreviações, aglutinações e substituições são bastante recorrentes;

<sup>6</sup> Muitos usuários de comunicadores instantâneos costumam colocar, como *nickname* ou frase, o modo como se sentem, o seu estado de ânimo. Ainda que possam mentir, muitas vezes os usuários do *Messenger* utilizam expressões que revelem o seu real estado. Exemplo: PS: **FELIZ DA VIDAAAA.....NADA COMO UM DIA APÓS O OUTRO COM UMA NOITE NO MEIO.....**

- e) a rapidez de digitação é requisito importante para a comunicação síncrona: isso favorece estruturas coloquiais e desvios da norma preconizada nas gramáticas e nos dicionários;
- f) no ato comunicativo face a face, recorre-se a gestos, expressões faciais e entonação de voz para dar expressividade ao texto. Nos comunicadores instantâneos, para preencher essa lacuna da linguagem não verbal, esses recursos são substituídos por *emoticons*, símbolos, interjeições e onomatopeias (linguagem holofrástica);
- g) letras maiúsculas simulam gritos, eco (“FabianAAAAAAAAA”; “ME POUPE!”, “NOSSSAAAAAAAAA”);
- h) há frequente sonorização dos elementos ou sua possível transcrição fonética (“naum”, “paum”, “entaum”);
- i) a escrita de números por extenso é, praticamente, nula;
- j) pouco uso vocabular, o que gera a repetição das palavras (algo também característico da língua falada);
- k) ausência de maiúscula em início de frases e de nomes próprios (“carlos”, “josé”, “brasil”, “argentina”);
- l) línguas de contato: há a mescla de duas linguagens em consistência, estrangeirismo (“okey”, “ok”; “ólraite”; “se sairá *very good*”);
- m) a transcrição fonética é utilizada como meio para abreviar o texto (“naum”, “aki”).

Caiado (2007: 40) vislumbrou outras características bem particulares do *Internetês* (denominação atual para a linguagem virtual), em especial a dos *blogueiros*<sup>7</sup>:

Sons das letras iniciais das palavras associados a símbolos matemáticos: D+ [demais];  
 Escrita consonântica: *bjs* [beijos], *tb* [também], *td* [tudo], *mt* [muito];  
 Expressões reduzidas a três letras: *fds* [fim de semana];  
 A letra K substituindo o dígrafo QU: *akeli*, *aki*, *eskeceraum*, *daki*;  
 Subtração de vogais mediais: *qm* [quem], *qnd* [quando], *tbm* [também]. (grifos da autora).

Além disso, nos ciberespaços<sup>8</sup>, a acentuação e a pontuação cedem lugar a novos elementos, tais como repetição de grafemas, o emprego de caixa alta, de abreviações, sonorizações, entre outros. A pontuação deixa de ter o uso normatizado da gramática para

<sup>7</sup> *Blogueiro* é aquele que escreve, lê ou comenta *blogs*.

<sup>8</sup> De acordo com o Dicionário Aurélio (CD-ROM), o *ciberespaço* configura-se como uma “dimensão ou domínio virtual da realidade, constituído por entidades e ações puramente informacionais; meio, conceitualmente análogo a um espaço físico, em que seres humanos, máquinas e programas computacionais interagem”, ou seja, a Internet. Para Lévy (2009), o *ciberespaço* é “um terreno onde está funcionando a humanidade, hoje. É um novo espaço de interação humana que já tem uma importância enorme, sobretudo no plano econômico e científico e, certamente, essa importância vai ampliar-se e vai estender-se a vários campos”.

possuir, principalmente, função enfática<sup>9</sup>. Todas essas peculiaridades reiteram que se trata de uma escrita eletrônica (ou híbrida) mais dinâmica, informal e expressiva. Isso tudo faz do texto eletrônico “um texto móvel, maleável, aberto” (CHARTIER, 2002: 25).

Além delas, uma característica muito comum do meio é o fato de que os interlocutores se conhecem, íntima ou profissionalmente, de modo a tornar a conversação mais simétrica. Pesquisa informal realizada por Modesto (2007) apontou que 90% dos usuários do *MSN* apenas “adicionam” (ou *aceitam*, como se diz nesse meio) contatos (pessoas, outros usuários) que conheçam pessoalmente. Isso não impede, porém, que conversações formais se realizem via *Messenger*, haja vista que algumas empresas utilizam a ferramenta para facilitar a comunicação de seus funcionários com fornecedores e clientes e com outros funcionários.

## 2. EMOTICONS

Em inglês *emotion* (emoção) + *icons* (ícones). Os *emoticons* são, portanto, ícones ou símbolos formados por sinais diacríticos e de pontuação que representam emoções, mas não só isso, atualmente eles simulam também características físicas, letras, palavras ou frases ( *De* , *Oi* ), sinais, atitudes e ações, dando mais expressividade ao texto virtual, no qual o tom de voz e os elementos cinésicos, característicos da interação face a face, não estão disponíveis sem esses outros recursos. Os mais usados na *Internet* são: :-\* *beijinho*; :\* ) *beber pouco*; #-) *beber muito*; :'-( *chorando*; :-0 *chocado*; :-| *com sono*; :-/ *confuso*; :-S *contradizer*; 8-) *de óculos*; :-(= *dentuço*; :-e *desiludido*; :-@ *gritando*; >:-( *irado*; :-7 *irônico*; :-! *Fumar*; :-9 *lamber os lábios*; :-p *mostrar língua*; :-& *ofendido*; ;- ) *piscar os olhos*; :- ) *rir*; :-)) *rir muito*; :-| *sério*; @>— *uma rosa* ou .

Os *emoticons*, em sua grande maioria, expressam emoções ( , , , ,  ) ou representam sinais de pontuação (  ) e letras/ palavras/ frases ( *De* , , *K* , *Oi* ), as quais, muitas vezes, têm sempre um significado especial para os integrantes da “tribo” do *Messenger*).

<sup>9</sup> Para maior esclarecimento sobre essas e outras características, consultar Araújo (2007).

Todavia, nem todos eles traduzem apenas isso. Alguns expressam gestos, ações: 😊, , , , , , . Outros representam animais, os quais também podem simular sentimentos, atitudes ou xingamentos: , , , , , , .

Ademais, outros *emoticons*, mais simples, são, do mesmo modo, muito recorrentes: 😊, ☹, 😊, :-O, :-\* , XD, :D, =D, ;D.

Desse modo, eles são códigos usados pelos usuários de comunicadores instantâneos, podendo fazer parte de conversas informais ou não, com a função de dar mais expressividade a elas. Eles são constituídos basicamente por imagens, que podem ser fixas ou animadas e estar combinadas ou não com sons. Essas imagens podem, ainda, “imitar” a escrita, reproduzindo formas lexicais ou, até mesmo, sentenças completas, como, por exemplo, *emoticons* que representam: “olá, tudo bem?”, “bom dia”, “bom fim de semana”.

Afinal, qual é a ligação entre *emoticon* e escrita? O *emoticon* é um hipertexto, isto é, um texto construído por meio de uma linguagem digital e veiculado entre microcomputadores, em geral via *Internet*. Em outras palavras, o hipertexto é uma forma de produção textual viabilizada pelos avanços da microinformática.

Uma das características dos *emoticons* é precisamente a sua natureza não linear, não sequencial, sem início nem fim, muitas vezes comparada aos processos associativos do pensamento, características muito próximas das dadas por Barthes (2004) para designar o que é texto.

Por meio das características dos *emoticons*, o usuário interliga informações intuitivamente, associativamente. O leitor assume, assim, um papel ativo, sendo ao mesmo tempo coautor do texto.

Ademais, o *emoticon* possibilita a presentificação da mensagem além da escrita. A imagem sai de uma condição ilustrativa para outra, a daquilo que pode *falar*, funcionar como um signo autônomo. Os ciberespaços dão a essas imagens um maior poder, já não mais servindo somente para ilustrar; elas, agora, tanto aumentam a qualidade da informação quanto facilitam a comunicação. Os *emoticons* têm, por natureza, um caráter lúdico e afetivo, tendo em vista que sua denominação vem do inglês *emotion*, que significa *emoção*, mas eles são mais que isso: são uma nova forma de escrever e de ler.

## 2.1 EMOTICONS E A EXPRESSIVIDADE DA LINGUAGEM VIRTUAL

A busca por tornar as conversações, via comunicadores instantâneos, menos formais e mais expressivas tornou essa ferramenta um espaço *multissemiótico*, em que estão inseridos recursos variados que tentam dar conta da lacuna existente por causa da ausência dos interlocutores no mesmo espaço físico. Notamos, na figura 1, fotos dos interlocutores, as quais também servem para dar expressividade à interação.

Conforme assinala Marcuschi (2006), a língua escrita não reproduz alguns elementos característicos da fala, tais como entonação e gestualidade, o que, nos comunicadores instantâneos, poderia deixar brechas para ambiguidades e mal entendidos. Desse modo, fez-se necessário encontrar elementos, como os *emoticons*, que suprissem essa carência de expressividade (cf. FONTES, 2007). De acordo com Chartier (2002), *a priori*, os *emoticons* são uma forma de uso pictográfico de alguns caracteres do teclado (parênteses, vírgula, dois pontos, ponto e vírgula). Eles têm a função de indicar, intensificar e registrar o significado de palavras como *alegria, tristeza, ira*, ou seja, “ilustram a procura de uma linguagem não-verbal e que, por essa razão, possa permitir a comunicação universal das emoções e o sentido do discurso” (CHARTIER, 2002: 17) (figura 2, 3 e 4).



Figura 02: Emoticons fornecidos pelo *Messenger*<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> Outros tipos de *emoticons* podem ser criados ou apenas adicionados por cada usuário do programa. Todavia, a cada nova instalação ou formação do *Messenger*, o usuário perde todos os *emoticons* da sua coletânea particular.



**Figura 03:** *Emoticons* de estado personalizados – criados e adicionados pelos usuários do *Messenger*.



**Figura 04:** *Emoticons* de ação personalizados – criados e adicionados pelos usuários do *Messenger*.

A linguagem cibernética assimila formas menos verbais de “escrever”. Assim, as imagens e os símbolos retornaram com força total, já não sendo vistos como adereços à comunicação (STORTO; SILVA, 2006). No entanto, como na época pictórica, o desenho passa a ter significado, pois, segundo Kristeva (1974), possui significância<sup>11</sup>. Ele não é apenas

<sup>11</sup> Significância, para Kristeva (1974: 15), “é, precisamente, este engendramento ilimitado e jamais fechado, este funcionamento ininterrupto das pulsões em direção à, na e por meio da linguagem”.

constituído de um significante e de um significado, mas é composto por significados, que lhe são atribuídos de acordo com o contexto comunicativo virtual (com quem se interage, qual o tópico da interação, qual a intimidade dos interlocutores e outros).

Essa imagem, dotada de sentido, aumenta, em muitos casos, a qualidade da informação e facilita a comunicação, deixando-a mais rápida e mais dinâmica. Nos meios virtuais, ela adquire muita força, substituindo, muitas vezes, a grafia de palavras e expressões, pois os usuários criaram desenhos que representam letras e até ideias. Observe-se o exemplo (Figura 05).

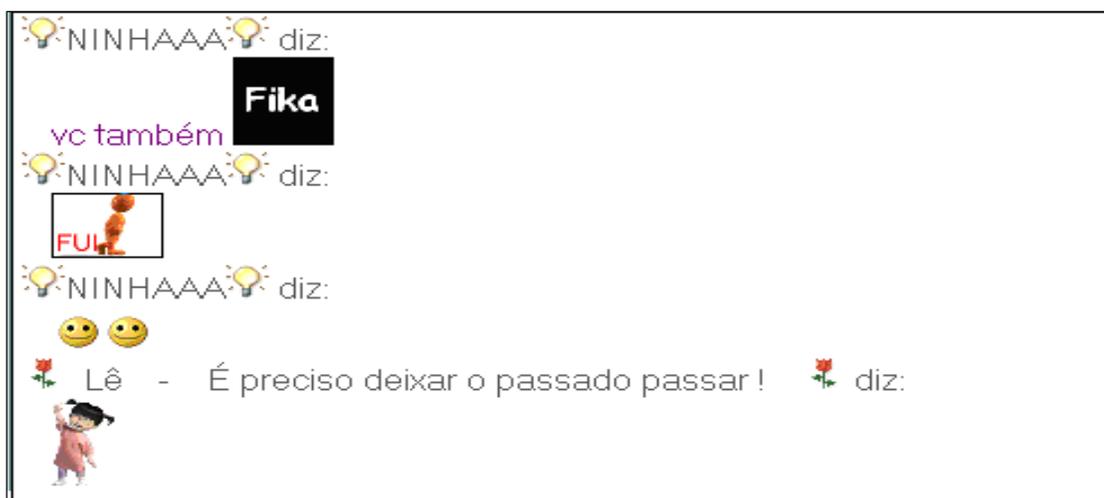


Figura 05: Representação de letras, palavras e ideias no *Messenger*.<sup>12</sup>

Como visto, a conversação digital não se realiza face a face, porém isso não impede a exposição de emoções e sentimentos, uma vez que os *emoticons* agregam à conversa virtual a força expressiva de que necessita, diminuindo, conseqüentemente, algumas lacunas que essa interação apresentaria.

Em qualquer linha de estudos sobre língua falada, há de se reconhecer que a expressividade é um ingrediente da sua própria natureza quer da linguagem culta ou popular, quer da linguagem formal ou informal; naturalmente em graus, motivações e propósitos diferentes. Na língua escrita ela é contingencial, embora freqüente, e é explorada como recurso disponível, sobretudo na linguagem literária. (URBANO, 2005: 115).

---

<sup>12</sup> O texto dessa figura pode ser lido do seguinte modo:

Aninha diz:

Você também fica com Deus. Fui. Beijos.

Lê diz:

Tchau.

Nos comunicadores instantâneos, para evitar incoerências, a expressividade também é imprescindível e se realiza por meio de recursos variados, os quais atribuem à conversação dinamicidade e expressão. A expressividade, de acordo com Urbano (2005: 120), é “uma característica imanente e ponderável da língua falada e em particular da conversação”. Ela diz respeito aos elementos (linguísticos ou não) que tornam a fala um lugar de interação social mais acentuada, pois é, naquele momento, que se configura a sua produção multifacetada. A expressividade liga-se, portanto, à manifestação e ao despertar de emoções, nos participantes da conversação, servindo para traduzir pensamentos, desejos, medos, entre outros. “Os fatos expressivos estão, pois, ligados à expressão dos elementos subjetivos e afetivos e/ou à expressão dos aspectos sociais” (URBANO, 2005: 120). A expressividade tem por incumbência mostrar a emoção, o ponto de vista do locutor, além de enfatizar o que ele diz. Essas funções, no *Messenger*, realizam-se, em especial, por meio dos *emoticons*.

Consoante o referido pesquisador (URBANO, 2005: 122), os recursos expressivos da linguagem podem realizar-se, também, por meio de reações paralinguísticas e prosódicas. Esses expedientes podem ser classificados como: elementos linguísticos e elementos não linguísticos ou paralinguísticos. No primeiro grupo, incluem-se, de um lado, os elementos *verbais* ou *segmentais* (quais sejam: as gírias, os vocativos, as interjeições, as palavras e frases exclamativas, as onomatopeias, os sinônimos expressivos, as comparações, as repetições, as metáforas) e, de outro, os *prosódicos*, que, por sua vez, se subdividem em *suprasegmentais* (a entonação, a duração, a silabação, as inflexões, a fluência) e *cossegmentais* (a pausa, a ordem, os deslocamentos). Entre os paralinguísticos, incluem-se os elementos *cinésicos* (os gestos, os meneios de cabeça) e os *situacionais*.



**Figura 06:** Recursos expressivos.  
**Fonte:** adaptado de Urbano (2005: 122).

Na língua falada, os elementos suprasegmentais e os segmentais são, em especial, bastante recorrentes e importantes, ao preencherem espaços vazios, assegurando o turno conversacional ao falante, diminuem possíveis inconsistências e trabalham de modo a deixar

claras as intenções do falante. Na interação virtual, por seu turno, os *emoticons*, como elementos não linguísticos, cumprem essas funções, tendo, por isso, muita força expressiva. Os interactantes do ato conversacional, por estarem familiarizados com esses recursos, empregam-nos sem dificuldades e com grande variedade, a fim de que a conversação (face a face ou virtual) seja estabelecida e de que não haja dúvida quanto ao que se tem dito e ouvido.

Tudo isso atribui ao texto, seja ele falado, escrito ou virtual, expressividade que, segundo Urbano (2005: 116-117), “liga-se à capacidade de os falantes – seus produtores – manifestarem suas emoções e de despertarem nos parceiros análogos sentimentos”. A expressividade, enfim, faz parte do nosso cotidiano, não estando restrita ao universo literário, como poderíamos supor. Fazer bom uso dos seus meios garante, além da coerência, inteligibilidade à interação social.

Para preencher essas lacunas em comunicadores instantâneos, existem muitos recursos, como o emprego de maiúsculas para indicar gritos ou alegria, a repetição de letras para reproduzir os alongamentos da fala ou os gritos, os *emoticons*, a *webcam*, a possibilidade de participar de jogos (como dama e xadrez – disponíveis no próprio programa) e outros.

### 3. CONSIDERAÇÕES ACERCA DO EMPREGO DE EMOTICONS EM CONVERSÇÕES DIGITAIS

No ato comunicativo face a face, muito se transmite involuntariamente com os gestos, as expressões do rosto e com uma particular entonação dada ao enunciado. Na comunicação virtual síncrona, informações não verbais são selecionadas e transmitidas voluntariamente, isto é, conscientemente. Em comunicadores instantâneos, essas informações suplementares, paralinguísticas, obviamente se perdem: o recurso dos *emoticons* e dos códigos particulares representam uma tentativa de preenchimento das lacunas existentes na comunicação.

1. (16:36) **JF:** 😞

2. (15:33) **JF:** 😞

3. (14:45) **ME:** *i did that surprised face* 😞  
(14:45) **JF!** - (**Jujulete**): *dis he say somenthing else?*

(14:45) **ME:**  reaaaaaaaaaally?  
(14:45) **ME:** cant belieeeeeeeeeeeeeev  
(14:46) **ME:** he just said to be prepared for the next week  
(14:46) **ME:** strong emoootions

14:46) **JF!** - (**Jujulete**): 

4. (08:24)  **JF!**  : ai, eu tô enjoada...  

5. **ERS** diz: bem tb...XD

Nos diálogos (1) a (5), os informantes recorreram aos *emoticons* do *smile* para representar o seu estado de espírito. A imagem tem a mesma função em (6), porém foram utilizadas letras do teclado para representar o sorriso: XD<sup>13</sup>. Esse recurso é muito recorrente também em mensagens enviadas por celular, conhecidas como *torpedos*.

6. (09:52) **ME**  **C\* M\*:** 

7. (13:30) **ME**  **C\* M\*:** 

8. (16:47) **ME:** 

Nos diálogos transcritos em (6), (7) e (9), há o uso de símbolos, presentes tanto nos *nicknames* quanto nas conversas: , empregada para enfeitar o *nick* de ME, e , acorde sonoro que simboliza a *música*, serviu nos exemplos para representar o altoastral de JF e para substituir o termo “música”, “poe  beeem alta pra nos cantarmos”.

9. (14:11) **ME**  **C\* M\*:** 

<sup>13</sup> É importante salientar que os usuários de comunicadores instantâneos compartilham de um conhecimento de mundo para poderem compreender a mensagem que é enviada por meio dos variados recursos desse sistema de mensagens.

Aparece, em (9), o *Seu Madruga*, figura televisiva muito conhecida do público jovem que foi transformada em *emoticon* para representar algumas emoções negativas, típicas do personagem mexicano: tristeza, insatisfação, apatia.

10. (14:11) ME  C\* M\*: 

11. (15:33) JF:   
(15:36) JF: 

Os *emoticons* de (10) e (11) representam animais: cachorro, rato morto, rato dançando, respectivamente. Esses bichos simbolizam sentimentos (cachorro > tristeza; rato morto: muito cansado, desejo de morte etc.; rato dançando > felicidade) e ações (rato dançando: dançar, se mexer ou provocar)<sup>14</sup>.

12. (13:30) JF: 

Alguns *emoticons* representam tanto ações quanto sentimentos. É o caso de (12), em que o *smile*  que, ao sentir-se *envergonhado*, toma a atitude de *tampar os olhos* – situação de causa e efeito. Essa mesma imagem pode representar a incredulidade de alguém perante algo.

13. (9:15) ME: que   
(9:15) ME: como ele pode fazer isso

---

<sup>14</sup> Nesse meio, como na língua falada, tudo depende sempre do contexto em que as imagens são empregadas.

14.

(16:45) ME:



SECRETARIA DE FUTURO

(16:45) ME:

m\* g\*

(16:45) ME:

só me falta o

(16:45) ME:

T\* B\*

(16:45) ME:

kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk

(16:45) JJF! - (J\*):

E\* mesmo

(16:46) ME:

fiz uma puuuuuuta pesquisa de hotéis pra falar q fiz a escolha certa

(16:46) JJF! - (J\*):

LET ME GO HOME?!

15.

(08:05) ME:



(08:05) ME:

nao confia no proprio taco dá nisso

(08:05) ME:

se fode

(08:05) 🎵 JJF! 🎵 :

kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk

Outro tipo de *emoticon* muito recorrente no *corpus* analisado é o de xingamentos e expressões de raiva e os de gestos obscenos, como em (13), (14) e (15). Naqueles dois exemplos, os usuários do *Messenger* recorreram a uma imagem para representar a sua ira naquele momento. No *emoticon*, que transmite uma “*palavra de baixo calão*”, há um homem que bate, compulsivamente, contra uma mesa. Essa é a maneira de os internautas desabafarem toda a sua fúria, sem agredir o próximo e os objetos ao seu redor.

Preti (1984) argumenta que os “palavrões” já foram considerados termos próprios da classe menos favorecida, mas, atualmente, têm sido utilizados cada vez mais por indivíduos de variados níveis sociais, inclusive por universitários ou graduados (caso de alguns dos nossos informantes), “servindo-lhe de compensação para as insatisfações, atuando como válvula de escape para sua revolta que, certamente, explodiria com muito mais intensidade e frequência não fora o desabafo das ‘más’ palavras” (PRETI, 1984: 39-40).

Nas várias conversas virtuais recolhidas, podem-se notar muitos “palavrões” – tanto na forma escrita quanto na imagética –, os quais, como apregoado por Preti (1984), são utilizados como um desabafo, como uma forma de diminuir a frustração de um momento exasperante.

Já no excerto (15), observa-se um gesto obsceno, que serve para expressar o sentimento negativo que o enunciador mantinha naquele momento. Esse tipo de *emoticon* e também aqueles que representam atos sexuais são bastante comuns em conversações digitais.

Mas nem só de xingamentos e ofensas vive o internauta, ele expressa emoções como amor, solidão, amizade, carinho, entre outras. Ele também pode cantar, dançar, comemorar, lutar, rezar, limpar casa e realizar várias outras ações virtualmente por meio dos *emoticons*.

16. (16:10) ME: liga nap... poe 🎵 beem alta pra nos cantarmos 😄

17. (13:30) ME ✨ C\* M\*: 🤔

18. (14:22) ME: 🧒🧒🧒

19. (14:27) ME: 🎧

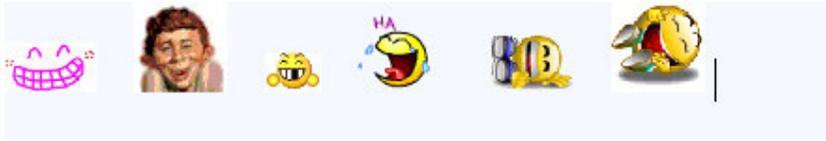
20.

(17:12) PS:

MUITO 🧒 O

(17:13) JJF!:

é... como sempre né



21.

22.

<i>Data</i>	<i>Hora</i>	<i>De</i>	<i>Para</i>	<i>Mensagem</i>
28/08/2009	19:45:14	PPK	WG	posso  ajuda <b>VOCE</b>
28/08/2009	19:45:17	PPK	WG	sim vem aqui em casa
28/08/2009	19:45:20	PPK	WG	q <b>EU</b> ajudo <b>VOCE</b>
28/08/2009	19:45:21	PPK	WG	
28/08/2009	19:45:25	PPK	WG	vem 😊 tah
28/08/2009	19:45:27	PPK	WG	to esperando <b>VOCE</b>
28/08/2009	19:45:30	PPK	WG	

Nos excertos (3) e (16) a (19), há *emoticons* que expressam alguma ação praticada por

quem conversa. , utilizado para expressar a ação de orar, realizar uma prece;

, , , os quais representam a ação de rir (de forma moderada),

rir (de forma um pouco mais acentuada) e gargalhar; ,  e ,

empregados para indicar os sentimentos de medo, susto e pavor; , que é usado para

insinuar o ato de dançar e/ ou comemorar algo; e , imagem que pode expressar ideias e atividades relacionadas ao serviço, ao trabalho e também à limpeza de uma casa. Em (21), vê-se melhor a progressão do ato de rir.

Em (22), já dois *emoticons* distintos com funções afins: um gato e um *smile* acenando positivamente, ou seja, ambos os elementos representam a expressão “sim”. Para isso, tanto um quanto o outro levantam e abaixam a cabeça, como fazem os homens para dar uma resposta positiva. E outra imagem, utilizada para o locutor enviar um beijo. Essa saudação – *beijo bjo, bjocas, bjinhos* - é muito comum em conversas virtuais e aparece tanto na linguagem verbal quanto na linguagem não verbal.

No excerto (23), apresenta-se o emprego desses *emoticons* em situação na qual os interlocutores tinham o objetivo de apresentar a intensificação dos sentidos por meio de *emoticons*.

23.

(14:45) ME:

*i did that surprised face* 

(14:45) JJF! - (J\*):

*dis he say somenthing else?*

(14:45) ME:

 *reaaaaaaaaaally?*

(14:45) ME:

*cant belieeeeeeeeeeeeeev*

(14:46) ME:

*he just said to be prepared for the next week*

(14:46) ME:

*strong emoootions*

(14:46) ME:



(14:46) JJF! - (J\*):



Assim, nesses exemplos, notamos a gradação, na qual os internautas podem intensificar o sentimento ou a ação de acordo com o *emoticon* escolhido – a língua falada e a escrita também nos fornecem esse recurso. Isso oferece argumentatividade ao texto, o qual talvez expressaria com menos vivacidade, coerência e profundidade aquilo que se diz sem o emprego desses *emoticons*. Notamos, com isso, que os *emoticons* não são apenas ilustrativos, mas eles são produtores de sentido.

Além do mais, como toda tecnologia, o *Messenger* tem sido modernizado, e isso também acontece com as suas ferramentas, as quais estão, a cada dia, mais aprimoradas. Por isso, é possível notar uma nova geração de *emoticons* aperfeiçoados convivendo com outras mais antigas. Os novos mexem-se, tremem, são mais elaborados e até produzem sons. Para ilustrar esse movimento, elencamos um excerto em que o mesmo *emoticon* aparece em momentos distintos, de modo que se possa observar a sua movimentação.

24.

(10:16) MME ★ C\*:

*my Gosh... someone had its desodorante vencido* 

(10:17) MME ★ C\* M:



(10:17) JJF:

*kkkkkkkkkkkkkkkk*

(10:17) JJF:

*I'm not feeling... kkkkkkkk*

(10:17) MME ★ C\*:

*what is worst... thats a woman*

(10:17) MME ★ C\*:

*coz i entered bath and came that sMMEl* 

(10:17) JJF:

*ui*

Em (24), observamos a presença de um *emoticon* que denota a repulsa do locutor por um desodorante vencido, mostrando o exagero da reação do falante. Esse mesmo *smile* pode ser utilizado para expressar um mal-estar, náuseas, vômitos, entre outros.

Enfim, os *emoticons* não são meros desenhos colocados nas conversações digitais para enfeitá-las, mas, ao contrário do que se possa pensar, eles são carregados de significados, de significância, dotados de poder argumentativo, podendo causar os mais diversos efeitos de sentidos nos textos em que estão inseridos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, está se criando um novo mundo, o mundo dos Ciberespaços, no qual a *Internet* e seus recursos são propulsores de uma nova forma de comunicação que está em evidência: a comunicação virtual em tempo real, a qual coloca a linguagem em constante mutação, fazendo com que o seu valor deixe de residir, apenas, na escrita, mas, também, nas imagens, que são, tanto quanto as “palavras”, portadoras de significados.

Por tudo isso, acredita-se que o *emoticon* não é um adereço às conversas virtuais, mas uma nova forma de manifestação linguística, na qual o leitor interage com o texto, tendo em vista que ele faz ligações associativas, relacionando a imagem a códigos pré-estabelecidos entre os interlocutores.

Os *emoticons* não apenas ornamentam a escrita, dando-lhe afetividade, o que, por si só, já seria um acréscimo de significação, e um acréscimo muito relevante, porém são também portadores de sentido. Eles não só acompanham a linguagem escrita, mas a complementam e, por vezes, substituem-na; para isso basta pensar na importância que as imagens adquirem no hipertexto eletrônico.

Sendo assim, os *emoticons* assumem grande importância para os novos instrumentos de comunicação, em especial para os comunicadores instantâneos, como o *Messenger*, atuando como um elemento portador de sentido.

## Referências

1. BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
2. CAIADO, Roberta Varginha Ramos. A ortografia no gênero *weblog*: entre a escrita digital e a escrita escolar. In: ARAÚJO, Júlio César (Org.). *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, 35-47.
3. CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.
4. CIBERESPAÇO. In: *Dicionário Aurélio*. São Paulo: Positivo, 2004. CD-ROM.
5. FONTES, Maria do Carmo Martins. O uso de emoticons em *chats*: afetividade em ensino a distância. ARAÚJO, Júlio César (Org.). *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, 64-77.

6. GALEMBECK, Paulo de Tarso. Procedimentos de expansão do tópico discursivo em diálogos simétricos. In: IV SELISIGNO e V Simpósio de Leitura da UEL, 2004, Londrina-Pr. *Anais...* Londrina-PR: UEL, 2004, p.01-08.
7. \_\_\_\_\_. Metodologia de pesquisa em português falado. In: RODRIGUES, Ângela Cecília de Souza et al (Orgs.). *I Seminário de Filologia e Língua Portuguesa*. São Paulo: Humanitas/ FFLCH/ USP, 1999, p.109-119.
8. HILGERT, José Gaston. A construção do texto “falado” por escrito: a conversação na internet. In: PRETI, Dino (Org.). *Fala e escrita em questão*. São Paulo: Humanitas, 2000, p.17-55.
9. IBGE. *IBGE contou 32,1 milhões de usuários da internet no país*. 23/03/2007. Disponível em <[http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia\\_visualiza.php?id\\_noticia=846&id\\_pagina=1](http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=846&id_pagina=1)>. Acesso em 20/09/2009a às 14h00.
10. KRISTEVA, Julia. *Introdução à semanálise*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
11. \_\_\_\_\_. *La révolution du langage poétique*. Paris: Scuil, 1974.
12. LÉVY, Pierre. *A emergência do cyberspace e as mutações culturais*. Disponível em <<http://www.dhnet.org.br/direitos/direitosglobais/paradigmas/pierrelevy/emerg.html>>. Acesso em 09/02/2009 às 17h24.
13. MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Análise da conversação*. 5.ed. São Paulo: Ática, 2006.
14. MODESTO, Artarxerxes Tiago Tácito. *A estrutura conversacional nas interações mediadas por computador: o caso MSN Messenger*. 2007. Disponível em <[www.fflch.usp.br/eventos/enilnew/pdf/58\\_Artarxerxes\\_Tiag\\_%20TM\\_revisto\\_.pdf](http://www.fflch.usp.br/eventos/enilnew/pdf/58_Artarxerxes_Tiag_%20TM_revisto_.pdf)> Acesso em 05/02/2009 às 14h13.
15. PRETI, Dino. *A gíria e outros temas*. São Paulo: T.A. Queiroz/ EDUSP, 1984.
16. SINCRÔNICO. In: *Dicionário Aurélio*. São Paulo: Positivo, 2004. CD-ROM.
17. STORTO, Letícia Jovelina; SILVA, Marcio Renato Pinheiro. *Emoticons: adereços às conversas virtuais? ELLE – Encontro de Letras: Linguagens e Ensino*, 4º, 2006. *Resumos...* Londrina. Disponível em <<http://www2.unopar.br/site/6elle/index.html>>. Acesso em 03/06/2006 às 20h30.

18. URBANO, Hudinilson. A expressividade na língua falada de pessoas cultas. In: PRETI, Dino (Org.). *O discurso oral culto*. 3.ed. São Paulo: Humanitas, 2005, p.115-139.

**ABSTRACT:** The use of the Internet as a mean of communication, especially among young people, has contributed in a relevant way to investigate issues of language use and the resources used by Internet users. The instant messengers (eg., *Messenger*, best known as *MSN*) are among the most widely used virtual environments for people to interact virtually. In instant messaging programs, the user characterizes his language by the excessive use of abbreviations, changes in the spelling of words and the use of *emoticons*, which are codes that reflect feelings (anger, love, longing, pain and other) and actions (walk, run, jump, dance, cry and other). Then, the objective of this study is to seek in the emoticon one character that is not only playful and affectionate. Besides, we intend to know whether it adds any new information to conversation or is just another tool of redundancy with the written language. It was observed that they serve to give a greater expression to the conversations, being a carrier of meaning.

**KEYWORDS:** messenger; emoticons; expressiveness; text.

Recebido no dia 28 de novembro de 2010.

Artigo aceito para publicação no dia 21 de fevereiro de 2011.