

## AFETIVIDADE, HIPERMODALIDADE E HIPERTEXTUALIDADE NAS INTERAÇÕES NO ORKUT<sup>1</sup>

Carla Poennia Gadelha SOARES (UFC)<sup>2</sup>

Júlio César ARAÚJO (UFC)<sup>3</sup>

### Resumo

Com a evolução da interface do Orkut, surgiu o *buddypoke*, uma espécie de avatar em três dimensões que serve para que os orkuteiros comuniquem suas emoções e demonstrem traços de sua identidade. Assim, tendo como base os estudos sobre hipermodalidade e hipertextualidade desenvolvidos por Kress (1996), Araújo (2004) e Gomes (2007), a proposta deste trabalho se fundamenta na tentativa de descrever o papel dos *buddypokes* na representação da afetividade por meio da interação virtual (FONTES, 2007). Trabalhamos com a suposição de que o *emoticon* é uma evolução do *buddypoke*. Os resultados mostram que as interconexões flagradas entre imagem-escrita nas interações virtuais nos permitem constatar a influência das características hipermodais para a constituição do caráter afetivo nas relações interpessoais em ambientes virtuais de interação humana.

**Palavras-chave:** hipermodalidade; *buddypokes*; afetividade.

### Considerações Iniciais

O espaço virtual reinventa a realidade, na medida em que alvitra um ambiente capaz de gerar interações entre pessoas que estão separadas temporal e geograficamente. Claro é que, muitas vezes, durante essas interações pode haver alguns desentendimentos ocasionados por uma mensagem ambígua ou por uma aparente frieza das palavras. Diante disso, ao perceber a dificuldade que os interlocutores se deparavam ao tentar expressar sentimentos durante as interações mediadas por computador, que aconteciam fundamentalmente através da escrita, os internautas criaram mecanismos hipertextuais e hipermodais capazes de simular emoções e evitar os múltiplos sentidos da mensagem, os *emoticons*.

De tal modo que em gêneros como *chats*, *fóruns* e *blogs*, já era possível, através do uso de *carinhas*, expressar a emoção, o estado de espírito e a afetividade de quem interagiu no espaço virtual. O *Orkut*, uma das mais conhecidas redes sociais online, inicialmente, disponibilizava ao usuário a opção de inserir alguns poucos *emoticons*. Com o aperfeiçoamento da interface desse site de relacionamentos, surgiu o *buddypoke*, uma espécie

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na forma de comunicação oral, no Seminário de pôsteres do III Encontro Nacional sobre Hipertexto, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. O artigo faz uma análise preliminar dos dados da pesquisa PIBIC “A manifestação da afetividade através da hipermodalidade presente em *buddypokes* no Orkut (primeira etapa)” em andamento no grupo Hiperged, da UFC.

<sup>2</sup> Graduada em Letras pela Universidade Federal do Ceará, onde atua como bolsista de Iniciação Científica PIBIC/UFC no grupo de pesquisa Hiperged. Contato: <poennia@hotmail.com>

<sup>3</sup> Professor no Programa de Pós-Graduação em Linguística do Departamento de Letras Vernáculas da UFC, onde coordena o grupo de pesquisa Hiperged. Contato: <araujo@ufc.br>



de avatar em três dimensões que sugere ainda com mais clareza o estado emocional que um interlocutor deseja transmitir ao outro.

Com base nisso, neste trabalho, para podermos descrever o papel dos *buddypokes*, antes julgamos relevante evidenciar de que forma a afetividade se manifestou através do uso de *emoticons* durante as interações em um fórum educacional. Optar por este percurso sugere o caráter histórico da interação humana que, ao servir-se dos recursos tecnológicos, vai formatando rituais já existentes, como a necessidade de demonstrar aspectos afetivos. Na verdade, na história da interação humana pela web, primeiro vieram os prototípicos *emoticons* para depois surgirem os avatares em três dimensões, como os *buddypokes*.

Feito isso, investigaremos a influência das características hipermodais na constituição do caráter afetivo nas relações entre os interlocutores que fazem uso dos *buddypokes* durante as interações no Orkut. Dessa forma, acreditamos ser possível investigar melhor nossa hipótese segundo a qual os *emoticons* se complexaram em função de agregarem características hipermodais, tais como o movimento e o som, que funcionavam como fatores colaboradores para a constituição de significados. Em outras palavras, no presente artigo, buscaremos trabalhar com a suposição de que o *emoticon* é a evolução do *buddypoke*.

Para tanto, estruturamos o artigo em cinco partes. Na primeira delas, apresentamos noções de multimodalidade, hipertextualidade e hipermodalidade. O primeiro desses conceitos será discutido com base em Kress e van Leeuwen (1996; 2001), o segundo será iluminado pelas pesquisas de Araújo (2004) e Lobo-Sousa (2009) e o terceiro pelas investigações realizadas por Lemke (2002) e Gomes (2007). Discutimos ainda, na segunda parte deste artigo, questões referentes à afetividade em ambientes virtuais com base em Fontes (2007) e Araújo (2007). Posteriormente, detalhamos nossa metodologia, que mescla características de uma pesquisa qualitativa e etnográfica. Com base nisso, na quarta parte, discutimos os resultados obtidos com a análise do *corpus* e, por fim, tecemos breves considerações finais sobre o assunto para, a partir disso, apontarmos alguns aspectos que podem ser aperfeiçoados em pesquisas futuras.

### **Multimodalidade, Hipertextualidade e Hipermodalidade**

Hipermodalidade, na concepção de Lemke (2002), é a fusão da multimodalidade com a hipertextualidade. Sendo assim, para que compreendamos as questões que giram em torno da hipermodalidade, é necessário que façamos, antes, algumas considerações sobre os dois fenômenos que a compõem.



Já consiste um truísmo acadêmico afirmar que a escrita foi a tecnologia mais valorizada dos últimos séculos, porém é inegável que devido ao grande impacto das novas tecnologias, que exploram cada vez mais as imagens e os sons aliados ao texto como forma de chamar a atenção do interlocutor e de facilitar a compreensão da mensagem, surgiu um novo modo de olhar para análise de textos: a multimodalidade.

Sendo assim, nas palavras de Kress e van Leeuwen (1996, p.183) texto multimodal “é aquele cujo significado se realiza por mais de um código semiótico”. Destarte, a análise de um texto deve focar mais os sistemas semióticos, em lugar de uma linguagem baseada apenas em sistemas de escrita.

Para Iedema (2003) a multimodalidade gira em torno de dois aspectos. O primeiro consiste na descentralização da linguagem como favorecedora da construção de sentido e o segundo se resume em um novo olhar sobre os cada vez mais tênues limites entre os papéis da linguagem, da imagem, do suporte, do *layout*, do desenho, do documento, entre outros. Portanto, a multimodalidade está presente inclusive no texto que não tem nenhuma imagem, isto é, não é necessário que haja recursos como tabelas ou gráficos para ser multimodal. Isto porque a forma como o texto se apresenta – a cor da fonte, o tamanho, os sublinhados, a formatação do parágrafo – compõe a mensagem a ser comunicada.

Feitas essas considerações sobre multimodalidade, é importante centrarmos nossa atenção na hipertextualidade. Esse termo vem sendo usado como sinônimo de hipertexto. Xavier (2002), ao discutir sobre o conceito de hipertexto, o define como enunciação digital. Mas é Lobo-Sousa (2009, p.135) quem melhor define a noção de hipertextualidade vista pela autora como “um conjunto multienunciativo de hipertextos”. A própria linguista explica a citação afirmando que não é exatamente o hipertexto, mas a hipertextualidade que é a enunciação digital. Esta enunciação se forma a partir dos gêneros hipertextuais que constituem os hipertextos. A discussão de Lobo-Sousa nos interessa ainda porque a autora sugere que a hipertextualidade é um fenômeno enunciativo que se realiza, necessariamente, de forma multilinear, por meio de enunciados multimodais e/ou hipermodais que se integram de maneira interativa no “hiperespaço”.

Ao propor uma definição do seu objeto de estudo, a estudiosa elege como características necessárias ao conceito de hipertextualidade a multilinearidade, a interatividade e a hipermodalidade. Concentramos nosso interesse nessa última categoria, por entendermos que sua compreensão seja essencial para o objetivo de nossa pesquisa que é analisar o papel dos *emoticons* e *buddypokes* na interação virtual.



Hipermodalidade, segundo Lemke (2002), Gomes (2007) e Lobo-Sousa (2009), é uma maneira de se nomear as novas interações entre os significados das palavras, imagens e sons na hipermídia, isto é, em artefatos semióticos nos quais significantes em diferentes escalas de organização sintagmática estão ligados em redes complexas.

Com o aperfeiçoamento das páginas da *web*, que agora permitem maiores capacidades de armazenamento de arquivos complexos e uma rápida velocidade na transmissão de dados, percebemos uma maior integração das semioses que já compunham a multimodalidade nos textos tradicionais, como a imagem e a escrita. Denota-se que foi incorporado à multimodalidade o caráter hipertextual intrínseco ao ambiente hipermídia, integrando-se às outras semioses já presentes nos textos impressos as modalidades som e imagem. (VIANA; VASCONCELOS; ARAÚJO, 2009).

Em relação a isso, Braga (2004) lembra que, com os gêneros da *web*, emerge uma nova realidade comunicativa que ultrapassa as possibilidades interpretativas dos gêneros multimodais tradicionais. Como bem analisa a autora, cada modalidade expressiva integra um conjunto diferenciado de significados possíveis, pois cada forma semiótica é única, na medida em que agrega um conjunto de normas interpretativas e possibilidades de significado que lhe são particulares.

Dito de outra forma, imagens e textos se completam mutuamente. Sendo assim, a escrita não pode mais afigurar como a única portadora de informação de um texto. Da mesma maneira que as imagens que compõem um texto necessitam deixar de ser vistas como meras ilustrações e acessórios para o texto escrito. O leitor que tem habilidade para lidar com todos esses elementos, facilmente percebe que as informações advindas dos elementos não-verbais e verbais se completam e conspiram em favor da construção de significados no texto.

Tendo em vista o objetivo deste trabalho, investigar a influência das características hipermodais na constituição do caráter afetivo nas relações entre os interlocutores que fazem uso dos *buddypokes* durante as interações no Orkut e dos *emoticons* em um fórum educacional, discutiremos, na próxima seção deste artigo, uma das formas mais recorrentes de hipermodalidade que são exatamente os *emoticons* e os *buddypokes*.

### ***Emoticons e Buddypokes: recursos hipermodais das emoções em ambientes digitais***

Nos gêneros digitais em que não é possível ao interlocutor perceber as expressões faciais da pessoa com a qual está interagindo, os internautas passaram a se valer de recursos hipermodais que, muitas vezes, prestam-se a essa mesma função: os *emoticons* que, segundo



Araújo (2007, p.54), são “estratégias para substituir os gestos e as emoções que, comumente, fazem parte de uma conversa face a face”.

Também chamados de *smiley*, os *emoticons* são uma sequência de caracteres tipográficos ou também uma imagem (geralmente, pequena), que traduz ou tem o intuito de transmitir o estado psicológico, emotivo de quem o emprega, por meio de imagens ilustrativas de uma *carinha*.

Mister se faz ainda citar as palavras de Brito (2008, p.5) que afirma:

Eles [os emoticons] conseguem expressar os sentimentos de interlocutores que estão distantes fisicamente um do outro. Sendo assim, as emoções experimentadas por usuários não deixam de existir simplesmente porque estão sendo mediadas por máquinas, apenas assumem outro formato e circulam de outra forma, pois com a virtualização, houve a necessidade de se criar novas maneiras de expressar o afeto e a linguagem.

Diante disso, faz-se necessário lembrar ainda que, com a evolução da *web 1.0* para a *web 2.0*, a simulação de emoções e sentimentos durante as interações entre os internautas se aperfeiçoou, pois, como explicam Primo e Recuero (2006), a web não é mais a mesma e, portanto, nem o hipertexto. Com a terceira geração da hipertextualidade, os recursos técnicos da web nos provocam e nos convocam a sermos mais cooperativos e colaboradores na interação humana. No bojo dessas mudanças e inovações técnicas, hoje o desejo de expressar-se não se satisfaz somente com as *carinhas*, que passam a ceder lugar a um *corpo inteiro* que se apresenta em três dimensões diante da tela do computador, são os *buddypokes*.

Segundo definições encontradas na web, a palavra *poke*<sup>4</sup> alude ao gesto físico de uma pessoa chamar a atenção de alguém por meio de algo que poderíamos denominar de *cutucão*. E a palavra *buddy* poderia ser entendida como “amigo íntimo”, que acompanha seus amigos em suas atividades”<sup>5</sup>. *Buddy*, portanto, seria um jeito informal de chamar alguém de “amigo do peito”. Nesse sentido, poderíamos dizer que *buddypoke* poderia ser traduzido como algo próximo de “cutucão de amigo”. Assim, o nascituro do *buddypoke* aponta para gestos humanos que lembram toques físicos reais trocados entre amigos íntimos. Nesse sentido, os *buddypokes* podem ser compreendidos como uma espécie de avatar em três dimensões que serve para que os orkuteiros<sup>6</sup> “se cutuquem” entre si, comunicando suas emoções e demonstrando traços de sua identidade.

Nessa direção, os usuários do Orkut diante da possibilidade de construir parte a parte seus *buddypokes*, constroem, na maioria das vezes, uma imagem melhorada de si mesmo.

---

<sup>4</sup> <<http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR&q=define%3Apoke&btnG=Pesquisar&meta=>>

<sup>5</sup> Nossa tradução de “a close friend who accompanies his buddies in their activities” <<http://wordnetweb.princeton.edu/perl/webwn?s=buddy>>

<sup>6</sup> Lembramos que os *buddypokes* não se circunscrevem apenas ao Orkut, já que em outros sites de relacionamentos eles também podem ser encontrados. Um exemplo é o facebook.



Assim, o *buddypoke* pode representar a maneira como o internauta deseja ser visto. Diante disso, o *buddypoke* construído carrega consigo traços da identidade real do orkuteiro que, possivelmente, mesclam-se com traços de uma identidade que muitas vezes não correspondem ao real. Seja como for, por meio desse recurso hipermodal, as pessoas são capazes de expressar gestos, sentimentos e reações. Em outras palavras, os avatares são a “a representação não apenas de nossa imagem, ou desejo de imagem corporal na tela, mas sim a representação de nossos atos e vontades” (TAVARES, 2004, p.216).

Na próxima seção, propomo-nos a explicar a abordagem metodológica que estamos adotando para a construção do *corpus* a ser analisado na pesquisa.

### **Explicando os procedimentos metodológicos adotados**

Analisamos nesta pesquisa a manifestação da afetividade através dos *emoticons* em um fórum educacional e dos *buddypokes* no Orkut. Para tanto, adotamos na pesquisa uma abordagem qualitativa com traços etnográficos. Como se sabe, a pesquisa etnográfica é caracterizada pela *imersão* do pesquisador no ambiente analisado, através do engajamento prolongado com o grupo, observação participante ativa e *construção* dos dados (ARAÚJO, 2007) diretamente dos membros da comunidade:

Em nosso caso, o contexto do qual selecionamos as interações em que os interlocutores faziam uso de *emoticons* para expressar sentimentos corresponde a um fórum<sup>7</sup> educacional proposto pela monitoria<sup>8</sup> da disciplina Leitura e Produção de Textos Acadêmicos, ministrada pelo Prof. Dr. Júlio Araújo no curso de Letras da Universidade Federal do Ceará em 2008.

Elegemos esse ambiente virtual para flagrar o uso de *emoticons* por termos percebido, enquanto monitora e professor da disciplina, que os interlocutores utilizavam bastante esse recurso hipermodal durante as interações para revelar emoções (SOARES; ARAÚJO, 2009).

Quanto ao tratamento dado aos *buddypokes* do Orkut, assumimos a mesma postura metodológica. Moita Lopes (1994, p.332) defende a importância desse tipo de pesquisa em Linguística Aplicada, ao comentar que “é justamente a intersubjetividade que possibilita chegarmos mais próximos da realidade que é constituída pelos atores sociais”. No contexto que investigamos, a voz dos atores sociais se expressa através das escolhas que compõem a construção de seus *buddypokes*.

---

<sup>7</sup> < <http://lptaufc.forumn.net/> >

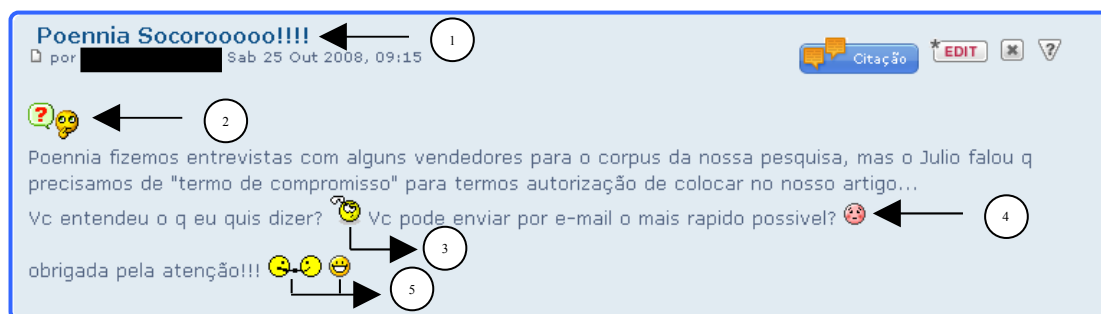
<sup>8</sup> A disciplina, durante o ano de 2008 e início de 2009, teve como monitora Carla Poennia Gadelha Soares. Atualmente, apenas, Rebeca Sales Pereira desempenha essa função.

Assim, para a seleção dos *buddypokes*, visitamos o perfil dos nove primeiros orkuteiros que apareciam na página da comunidade “Eu tenho buddypoke”<sup>9</sup>, na tarde do dia 26 de setembro de 2009. Dos nove perfis que visitamos, selecionamos para o nosso estudo os avatares que consideramos mais expressivos em relação à manifestação de emoções.

Na próxima seção do presente artigo, evidenciaremos as circunstâncias de interação em que foram utilizados os *emoticons* no fórum educacional através de trechos originais das discussões das quais participamos. Por questões éticas, cobrimos com um retângulo os nomes dos sujeitos que apareceram durante as interações e enumeramos todos os *emoticons* utilizados pelos sujeitos a fim de facilitar na compreensão da análise. Na sequência, analisaremos os *buddypokes*. É necessário dizer que, devido às limitações do suporte, não poderemos representar as imagens em toda a sua complexidade semiótica e hipermodal. Diante desse impasse metodológico, e para que o leitor pudesse ter uma ideia aproximada dos movimentos que gravitam em torno dessa prática de linguagem hipermodal no Orkut, decidimos dividir uma mesma representação visual em *frames*, que, em conjunto, formam todo o movimento dos avatares.

### A manifestação da afetividade através do uso de *emoticons* e *buddypokes*

Após a construção do *corpus* e da leitura do material teórico pertinente, verificamos que a hipermodalidade tem revelado uma significativa atuação no que se refere à representação da afetividade nas interações em ambiente virtual. Nessa perspectiva, podemos observar, na figura abaixo, a manifestação das emoções de uma aluna ao solicitar o auxílio da monitora para o cumprimento de uma atividade. Observemos, então, a maneira como a interlocutora utilizou o recurso hipermodal *emoticon* no fórum educacional:



Como vimos, a estudante precisava de um exemplo de *termo de compromisso*, no qual ela fosse autorizada a evidenciar os resultados de uma entrevista, realizada com vendedores ambulantes, no seu artigo científico.

<sup>9</sup> <<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=72073697>>



A escolha que a aluna fez para o título do assunto a ser discutido no fórum (1) já nos revela, com muita expressividade, a sua intenção: é um pedido de ajuda. Para não restar a menor suspeita sobre isso, a interlocutora insere dois *emoticons* com esse mesmo propósito, o primeiro é de uma *carinha* de dúvida (2); o segundo (3) sugere que a aprendiz está confusa e/ou pensativa. O terceiro *emoticon* (4) nos parece que foi utilizado como uma estratégia de polidez, pois a *carinha* ruborizada demonstra de forma polida que a aluna está envergonhada em pedir que a monitora cumpra o seu pedido “o mais rápido possível”, ou seja, esse recurso hipermodal foi utilizado como uma forma de suavizar a solicitação. E é de maneira cortês que a interlocutora finaliza a mensagem com um agradecimento acompanhado de dois *emoticons* (5), demonstrando, assim, sua gentileza e simpatia.

Apesar dessa mensagem ter sido dirigida à monitora, foi o professor quem a respondeu, afinal, no e-fórum, os recados, geralmente, atingem de forma igual a todos os membros, uma vez que todos os participantes compartilham do mesmo objetivo de compreender e produzir gêneros acadêmicos. Aliado a uma linguagem simples e informal, o professor respondeu a mensagem da estudante demonstrando conhecer não somente o assunto em questão, mas também as ferramentas hipertextuais disponíveis no e-fórum ao utilizar os *emoticons*. Como podemos verificar na figura 2, essa atitude contribuiu para tornar a mediação muito mais atrativa e dinâmica.

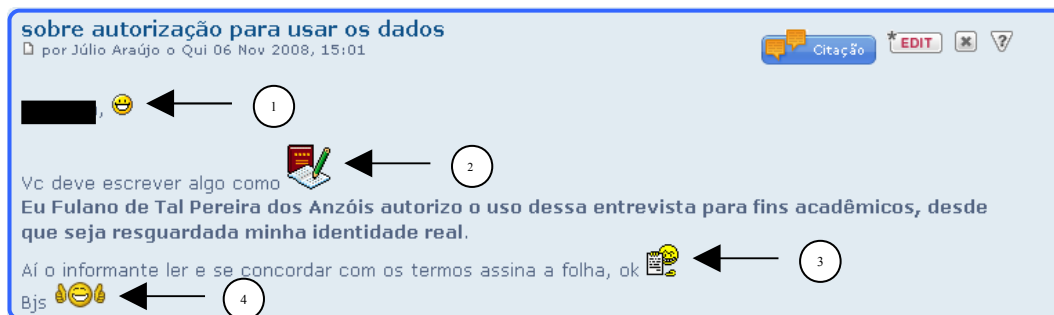


Figura 2: *Emoticons* usados pelo professor

O professor inicia a mensagem com um *emoticon* de sorriso (1), empregando o que Brow & Levinson (1987) chamam de polidez positiva, ou seja, aquela que visa estabelecer um vínculo de empatia. Esse sorriso inicial colabora para tornar o ambiente propício às intervenções e ao diálogo, já que o clima, no ambiente virtual do fórum, tende a ser livre de tensões. Além disso, percebemos que o professor utiliza os recursos semióticos (2 e 3) como um reforço da linguagem verbal escrita (em nosso caso, digitada) e isso, sem dúvida, enriquece e facilita a sua função de mediador.

Após esclarecer as dúvidas da aluna sobre o que seria um *termo de compromisso*, o docente conclui o turno com um *emoticon* que exprime um “legal” (4), o que indica a sua



satisfação em poder contribuir para a construção do conhecimento da estudante. Isso, certamente, não só abre espaço para que os outros alunos se sintam ‘convidados’ a interagirem, como os estimulam a buscarem a informação.

Durante a construção do *corpus*, percebemos que tanto os alunos quanto o professor demonstraram conhecimento acerca da função dos *emoticons* durante as interações, pois, ao notarem que no fórum da disciplina não havia possibilidades de mostrar o seu rosto para os demais participantes, eles passaram a se valer dos *emoticons* como um recurso hipermodal capaz de mostrar virtualmente a sua afetividade.

Através da análise das interações, pudemos notar que o *emoticon* não é habitualmente usado isoladamente, sem o auxílio da escrita, para transmitir uma mensagem, mas necessita de um entorno textual ao qual ele se adéqua. Já em relação aos *buddypokes*, como mostraremos a seguir, notamos uma diferença em relação a isso. Percebemos que esse aplicativo tem como principais modalidades a imagem e o movimento, sendo estas as principais semioses utilizadas na construção de sentido neste tipo de interação.

Através do uso de *buddypokes*, o usuário do Orkut pode simular emoções, mover-se, interagir e assumir identidades no ciberespaço. Cada parte do avatar (olhos, boca, pele, etc), assim como seus movimentos, podem ser construídos separadamente e combinados livremente pelo internauta de acordo com seus anseios. Dessa forma, a fim de melhor elucidar a maneira como a afetividade pode ser manifestada através do uso dos *buddypokes*, segue abaixo a figura 3:



Figura 3: *Buddypokes* que manifestam saudade

Sobre a figura acima, é interessante notar que ela só existe em função dos recursos hipermodais que a terceira geração da hipertextualidade permitiu. Como podemos perceber, ela se assemelha bastante ao gênero tirinha, que, segundo Cirne (1972), pode representar, através da imagem, tanto um instante fixo quanto uma sequência de instantes interligados compondo uma determinada ação da história. No caso da figura acima, é possível compreendermos a intenção do orkuteiro já no primeiro quadro: demonstrar saudade, sentir falta de alguém. Na intenção de complementar o sentido da imagem, o internauta acrescenta a modalidade verbal por meio de uma curta mensagem: “*poxaaa já tava me dando uma saudade ainda bem q vc voltouuuuuuuU =) meu benzinho*”.

Já em relação à figura abaixo, diferentemente da primeira, é necessário interligarmos todas as imagens para compreendermos melhor a mensagem enviada, observemos:



Figura 4: *Buddypokes* que manifestam alegria.

Como já dissemos, é necessário analisarmos a sequência das figuras da esquerda para direita para que possamos visualizar o movimento do *buddypoke*. A orkuteira se serve do ambiente digital recheado de recursos hipermodais para comunicar a qualquer um que acesse a sua página no Orkut o seu estado de espírito. O rosto do avatar expressa contentamento e, numa sequência de movimentos, o *buddypoke* passa a pular como se estivesse realmente muito feliz. Percebemos ainda que a internauta não enviou essa mensagem a nenhum amigo específico, diferentemente do exemplo abaixo, em que a interlocutora teve o intuito de chamar a atenção de um amigo para uma atitude que a deixou enraivecida.



Figura 5: O *buddypoke* que cutuca o amigo.

O exemplo acima lembra muito o significado da palavra *buddypoke* (cutucão de amigo), conforme discutimos no início do trabalho. Como vimos na figura 5, uma amiga cutuca o seu amigo, chamando-lhe a atenção para uma ação que lhe desagradou (percebam a expressão facial do *buddypoke* de azul, indicando raiva e/ou descontentamento). O sentimento do interlocutor é melhor compreendido quando lemos a mensagem enviada juntamente com o *buddypoke* “*Quem eh essa menina q vc beijou hein mocinho?*”, ou seja, além de raiva, a interlocutora está manifestando ciúme. O que viemos observando ao longo do trabalho é que apesar de os *buddypokes* desempenharem uma função próxima a dos *emoticons*, no que tange à afetividade, notamos que o *buddypoke* apresenta uma diferença significativa dos primeiros na medida em que, ao contrário destes, não tenciona complementar o sentido de algo que já



foi dito, podendo figurar de forma isolada sem que a interação deixe de atingir as intenções comunicativas desejadas pelo enunciador.

### Considerações Finais

A análise aqui mostrada é preliminar porque ainda estamos no início da execução do projeto e, por isso, temos consciência de que a versão atual de nossa análise é mais exploratória do que interpretativa. Contudo, com base nessa primeira análise, já nos foi possível descrever algumas características hipermodais no processo de construção da afetividade nas interações entre os interlocutores em ambientes virtuais. Desta forma, descrevemos, em primeiro lugar, a utilização dos *emoticons* em um fórum educacional para, em um segundo momento, mostramos como esse recurso evoluiu na web, por meio da análise do uso dos *buddypokes* no Orkut.

Percebemos que os *emoticons* se tornaram mais complexos do que quando eles eram escritos por meio de caracteres do teclado. Hoje eles agregaram características hipermodais, tais como o movimento e o som, que funcionam como fatores colaboradores para a constituição de significados. Essa evolução continua e chega aos *buddypokes*, que potencializam a utilização de recursos hipermodais mais sofisticados. Seja como for, os *emoticons* e os *buddypokes*, auxiliam, sobremaneira, na transmissão de sentimentos por parte dos internautas. No caso dos *buddypokes*, evidentemente, os sentimentos poderiam ser comunicados unicamente pela via escrita, mas o que estamos percebendo é que esses recursos hipermodais parecem atenuar expressões que poderiam soar mais grosseiras se fossem apenas pela semiose verbal ou apenas por *emoticon*.

Mesmo ainda bem no início de nossa pesquisa, é razoável admitir a conclusão de que a hipermodalidade torna-se um artifício eficiente no que diz respeito à expressão da afetividade em ambiente virtual, independentemente de qual seja o gênero hipertextual.

### Referências

ARAÚJO, Júlio César. "Kd a roupinha do nick?": Brincando de vestir identidades no chat aberto. In: COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos; COLAÇO, Veriana de Fátima Rodrigues; COSTA, Nelson Barros da. (Org.). *Modos de brincar, lembrar e dizer: discursividade e subjetivação*. Fortaleza: Edições UFC, 2007, p. 189-204.

ARAÚJO, Júlio César. A conversa na web: o estudo da transmutação em um gênero digital. In: MARCUSCHI, L.A.; XAVIER, A.C. (Org.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentidos*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 91-109.

BRAGA, Denise Bértoli. A comunicação interativa em ambiente hiperídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio & XAVIER,



Antônio Carlos (ORGS.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. pp. 144-162.

BRITO, Audrey Danielle Beserra. *O discurso da afetividade e a linguagem dos emoticons*. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura. Ano 4. N. 9. 2º semestre de 2008.

BROWN, P. & LEVINSON, S. ([1978] 1987). *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge. Cambridge University Press.

CIRNE, Moacy da Costa. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

FONTES, Maria do Carmo Martins. O uso dos emoticons em chats: afetividade em ensino a distância. In: ARAÚJO, Júlio César (Org.). *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, p. 64-77.

GOMES, Luiz Fernando. *Hipertextos multimodais: o percurso de apropriação de uma modalidade com fins pedagógicos*. Tese de Doutorado em Linguística. Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 2007.

IEDEMA, R. *Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice*. Visual communication, v. 2, n. 1, p. 29-57, 2003.

KRESS, Gunter & VAN LEEUWEN, Theo. *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication*. New York: Oxford University Press, 2001.

KRESS, Gunter & VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images: the grammar of a visual design*. London: Routledge, 1996.

LEMKE, Jay L. *Travels in Hypermodality*. (2002). Disponível em <<http://vcj.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/3/299>> Acesso em 10 de janeiro de 2009.

LOBO-SOUSA, A.C. *Hipertextualidade: uma abordagem enunciativa de hipertextos*. Dissertação (Mestrado em Linguística). Fortaleza: PPGL/UFC, 2009.

MOITA LOPES, L.P. *Pesquisa interpretativista em Linguística Aplicada: a linguagem como condição e solução*. D.E.L.T.A, v.10, n. 2, p. 329-338, 1994.

PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel da Cunha. *A terceira geração da hipertextualidade: cooperação e conflito na escrita coletiva de hipertextos com links multidirecionais*. Líbero (FACASPER), v. IX, p. 8 393, 2006.

SOARES, C.P.G ; ARAÚJO, J.C. . *Papel dos emoticons em fóruns educacionais: um relato de experiência*. In: VI Congresso Internacional da Abralín, 2009, Anais. João Pessoa : Ideia, 2009. v. 1. p. 573-582.

TAVARES, Roger. *Cyborgs de carne e software: avatares e consciência nos jogos e nas redes*. IN: LEÃO, Lúcia (Org). *Derivas: cartográficas do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; SENAC, 2004. p. 211-218.

VIANA, E.O. ; VASCONCELOS, L.L. de. ; ARAÚJO, J.C. . *Hipermodalidade na interação virtual: do emoticon ao buddypoke*. In: VI Congresso Internacional da ABRALIN, 2009, Anais. João Pessoa : Ideia, 2009. v. 1. p. 1264-1270.

XAVIER, Antônio Carlos. *O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital*. Tese (Doutorado em Linguística). Campinas: IEL-UNICAMP, 2002.