



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
ICPD/CESAPE
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU*

IDENTIDADE VIRTUAL: UM NOVO PARADIGMA

SÔNIA ROCHA DE LIMA

Brasília
2006

SÔNIA ROCHA DE LIMA

IDENTIDADE VIRTUAL: UM NOVO PARADIGMA

Monografia apresentada ao **Centro Universitário de Brasília – UNICEUB/ICPD/CESAPE** junto ao Departamento de Pós-Graduação como pré-requisito para obtenção do Certificado de Conclusão de Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Língua Portuguesa, sob orientação da Professora Joana Ormundo.

Brasília
2006

*À minha filha Bárbara, razão maior do meu viver.
Aos meus pais, meus grandes mestres.
A sincera amiga Andréia Portilho Cruz, pelo apoio e incentivo.
Aos meus amigos, pelo respeito e carinho.
Aos meus irmãos, companheiros de jornada.*

AGRADECIMENTO

*A Deus, por tudo o que tenho e pelo que sou.
A minha filha Bárbara, pela compreensão e por seu carinho.
Aos meus pais, pela sapiência ao educar-me.
À Professora Joana Ormundo, por me proporcionar uma nova visão semiótica do mundo.*

“Embora ninguém possa voltar atrás e fazer um novo começo, qualquer um pode começar agora e fazer um novo fim” (Chico Xavier).

RESUMO

O presente trabalho toma como objetivo de análise a comunicação interpessoal, verificada nas salas de *chat* (UOL, Terra, Yahoo), buscando detectar mudanças na identidade pessoal em detrimento da identidade virtual. É intuito deste estudo, e em função dos resultados obtidos, discutir os pressupostos da comunicação virtual, a fim de estabelecer novos parâmetros para a construção deste recente fenômeno no diálogo que ele estabelece com as teorias sociais do discurso e o ambiente da Internet.

Palavras-chave: ciberespaço, identidade virtual, *chat* e Internet.

ABSTRACT

This research aims at analyzing the interpersonal communications which take place at internet chats (UOL, Terra, Yahoo), trying to detect changes in the personal identity in detriment of the virtual identity. This document has as its objective, based on the results found, the discussion of the basis of virtual communication, aiming at establishing new parameters for the construction of this recent phenomenon in the discussion that it establishes with the social theories of speech and the Internet environment.

Key words: cyberspace, virtual identity, chats and Internet.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: A sociedade sempre rompe os seus paradigmas.....	9
1. A INTERATIVIDADE INTERPESSOAL.....	14
1.1. Identidade virtual: os múltiplos “eus.....	14
2. A REDE E O SER.....	26
2.1. A comunicação interativa no ciberespaço.....	26
3. SOCIEDADE DE PALAVRAS NOVAS.....	33
3.1. Linguagem: falada, escrita ou digitada?.....	33
CONCLUSÃO: Uma janela para o futuro.....	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
GLOSSÁRIO.....	51

INTRODUÇÃO

A sociedade sempre rompe os seus paradigmas

A evolução cultural, associada ao processo lingüístico da comunicação, é o resultado da produção de conhecimento de um povo, assim como também é fruto de padrões de exigência cada vez mais avançados de formas de expressão nesse mundo globalizado.

O homem é um ser social e comunica-se mesmo quando não fala. Um gesto, um olhar ou uma expressão facial já é o suficiente para transmitir e também decodificar a mensagem. As diversas maneiras de sociabilização são o pano de fundo para as grandes realizações humanas, nas quais se inserem as profissionais, as científicas e as tecnológicas, assim como o foram nos tempos das conquistas.

Na comunicação há processos, denominados autênticos, que expressam o que somos e o que são os outros dentro dessa nova percepção; e há os inautênticos, que não correspondem ao que somos, percebemos ou sentimos, pois, servem a outros propósitos e podem levar-nos a deturpar a leitura que os outros fazem de nós e vice-versa – aqui se encaixa perfeitamente as salas de *chat*. Portanto, quanto mais livre a pessoa, melhor ela se comunica; quanto mais pessoas conseguirem mudar, evoluir, tornar-se flexíveis – pessoalmente e em grupo –, mais facilmente a sociedade evoluirá, transporá barreiras e transcenderá limites.

Na questão comunicação interpessoal, deparamo-nos com grandes novidades, como, por exemplo, a Internet, traduzida como o novo veículo de sociabilidade. Neste inovador contexto de interação virtual, uma das características marcantes é a não-presença física, que se opõe à comunicação face a face. Outras características também marcantes são a

desterritorialização e a atemporalidade, que se constituem em significativas marcas da comunicação virtual. Portanto, a Internet, além de se traduzir em importante canal de comunicação virtual, também se constituiu em um meio eficaz, abrangente, internacional, multicultural, inclusivo, didático, informativo, poliglota, multimídia, divertido e rápido. Depois da Internet – parafraseando a expressão “Antes” e “Depois de Cristo” –, o mundo é outro. Não há lugar para retrocessos; novos gêneros foram introduzidos no campo da Ciência Social, principalmente no da comunicação interpessoal.

Por isso, cada vez mais é comum e compreensível bater-papo, conhecer pessoas, fazer amigos, desfazê-los, comprar e vender mercadorias, efetuar transações bancárias, participar de comunidades múltiplas, sejam elas religiosas, de auto-ajuda e até mesmo racistas, visitar museus, viajar, namorar e inclusive fazer sexo via computador/Internet.

Há algum tempo, falar em Internet causava rumores, além de debates acirrados; falar então em comunicação interpessoal era motivo de discussões acirradas e de desconfianças, principalmente por parte da mídia escrita, falada e televisionada, esta, promotora de grandes debates. No entanto, hoje, tais debates e discussões ganharam novos contextos paradigmáticos. Ao invés de a discussão girar em torno do sucesso ou do insucesso da Internet, são travadas acerca do bom ou do mau uso desse novo gênero comunicacional no âmbito da interação interpessoal, fundamentalmente, já que as classes média e alta estão perfeitamente familiarizadas com esse “fenômeno”. Portanto, o quadro atual é menos de tomada de opinião e mais sobre questionamentos a respeito das conseqüências que daí advirão, já que milhares de pessoas, em todo o mundo, incorporaram as suas vidas esse novo **modus vivendi** capaz de revolucionar conceitos até aqui tidos como “imexíveis” pelos teóricos.

A verdade é que a Internet é o novo meio de inclusão social, aliás, já está incorporada à rotina das classes média e alta brasileira, proporcionando a ambas as classes

grande comodidade ao disponibilizar serviços (bancos, livrarias, bibliotecas e, até mesmo, psicoterapias virtuais, tudo ao alcance do consumidor por meio de uma tecla), além de servir como fuga das pressões cotidianas, como o trânsito e a violência das grandes cidades, trazendo, em parte, para o usuário muita informação e entretenimento.

Nos últimos anos, a área de maior evolução na Internet tem sido a *World Wide Web* (WWW), que permite a seus usuários acesso a um ambiente farto em aplicações de textos e de gráficos, de animação e de sons. A *Web*, como é conhecida, reúne, assim, a maior parte das ferramentas atualmente disponíveis na Internet nos mais diversos campos. Seguramente, as encontramos nas informações, na educação, na cultura, na arte, nas empresas, na produção, no consumo, no conhecimento, nos bancos, nos sistemas de trocas, na organização de entidades ou instituições, no mercado de compra e venda, nos relacionamentos, nas viagens, ou mesmo em videoconferências em tempo real. Enfim, temos total liberdade ao explorar esse imenso universo virtual por intermédio de um computador ligado em rede. Neste particular, a *Web* apresenta-se como um meio dinâmico que, não exigindo a presença física, encurta distâncias, anula o tempo e o espaço, reforça o aqui e o agora, tornam mais velozes as operações, as informações, a coleta e a troca de dados, sem o desconforto do deslocamento exigido no contato pessoal.

Portanto, a visão de que a Internet seja apenas um espaço de consulta, de informação e de milhares de "páginas" dos mais diversos tipos está totalmente ultrapassada, pois a convergência entre os computadores e as tecnologias de comunicação não se limita, somente, em criar um novo meio de se disponibilizar informação, mas também o de propiciar a comunicação de caráter social.

Acessando a *World Wide Web*, temos a possibilidade de nos comunicar com outras pessoas, seja na modalidade de uma para outra, ou na de uma para várias. As ferramentas disponíveis aos usuários são inúmeras. Como exemplo, podemos citar os

newsgroups, as *mailing lists*, o *IRC (Internet Relay Chat)*, os *MUDs (Multi-user-dungeons* ou *Multi-user-domains)* e os *MOOs (MUDs, Object Oriented)*, o *Orkut*, em que os usuários da rede podem ter acesso a inúmeros *newsgroups* e a outras tantas *mailing lists*, canais de *IRC* ou *MOOs* e *MUDs*, para discutirem e trocar opiniões, desde política e futebol até culturas e religiões das mais diversas, bem como a realização de jogos de aventuras ou a pura conversa com ou sem objetivos definidos .

A Internet não se limita apenas em facilitar o acesso à informação, ela vai além, permitindo, inclusive, a comunicação entre indivíduos dos mais variados grupos e origens, constituindo-se, concomitantemente, em um meio de interação e de novas relações. Esse é o espaço em que discussões podem facilmente surgir, em que as interações se dão à medida de novos interesses, em que o tempo e o espaço não são condicionantes para a interação virtual.

Haveria semelhanças e/ou diferenças entre a comunicação virtual e a comunicação interpessoal? Diríamos que, tal como a comunicação pessoal, também na comunicação virtual a interação é construída com base na participação. Evidentemente há particularidade nas comunicações sem face; mas, assim como os meios de comunicação de massa, ela também envolve audiências alargadas. O fato é que a rede e as suas diversas infovias não podem ser consideradas nem como meio de comunicação de massa, nem como meio de comunicação puramente interpessoal. Encontramo-nos, assim, diante de um novo “fenômeno” paradigmático.

Que relação mantém o universo virtual com os seus usuários, e vice-versa, capaz de possibilitar a expansão da identidade real em múltiplas identidades virtuais? Procede a afirmação de que no espaço virtual “incorporamos” novas identidades? Estaremos fragmentando nossa identidade em púberes “eus”? Estaremos aptos para interagir no ciberespaço e com o ciberespaço ocultos, sob novas identidades que não a “real”, sem nos causar danos? Até que ponto a “incorporação” de novos e diferentes “eus” poderá – ou não –

afetar os relacionamentos face a face? Podemos afirmar que a rede seria um meio de comunicação complementar aos já existentes, ou atuaria como seu substituto? Quais serão os efeitos sociais ocasionados pela rede? Sofreríamos transformações na área do conhecimento, na das relações econômicas, na de consumo e na da esfera política? Estas são algumas das questões que nos são colocadas para a análise deste moderno viés de interação social.

Em primeiro lugar, o objetivo deste trabalho não consiste em responder “sim” ou “não”, ou “muito pelo contrário” às questões inseridas nesta análise, mas apenas o de tentar transmitir o que se pensa a propósito desse novo modo de interação social, mediado por computador, a exemplo daqueles que escolhem as salas de bate-papo como um local de sociabilização.

Nas salas de *chat*, como se dá esse acesso? Quais motivações levam os internautas até lá? Como participam delas? Que tipos de relações sociais geram? Certamente, essas são questões que despertam não só a minha curiosidade, mas creio que a de outras pessoas também.

Ao analisar esse novo viés relacionado à identidade, procurarei delimitar esta pesquisa acadêmica às salas de *chat* a fim de verificar se há a possibilidade de essa nova identidade virtual interferir ou não na identidade real.

Registro, uma vez mais, que o objetivo desta análise não é dar respostas parciais ou totais para as interrogações propostas, e, sim, tentar apresentar uma abordagem pessoal acerca da identidade virtual, tendo em vista essa nova modalidade de sociabilização via Internet.

1. A INTERATIVIDADE NO CIBERESPAÇO

1.1 Identidade virtual: os múltiplos “eus”

“Todo pensamento é indissolúvel da percepção e da ação” (Santaella, 2004, p. 151). Isso é perfeitamente aplicável e verdadeiro para os internautas, notadamente quando se trata de comunicação interativa, oportunidade em que a identidade real se dilui para caracterizar-se em identidade virtual.

Para identificar todo esse processo de comunicação virtual com segurança, busquei interagir com autores e críticos interessados no tema, bem como com os usuários da rede, particularmente com os que freqüentam as salas de *chat*, para também me posicionar na discussão recente, que envolve inúmeras mudanças relativas ao gênero identitário, porque seria importante estar a par e em sintonia com todos esses canais interativos (UOL, Terra e Yahoo) para não me desviar dos objetivos propostos na fase anterior a esta análise.

Como se trata de tema relativamente novo no mundo acadêmico, fundamentarei este trabalho na perspectiva teórica desenvolvida por Manuel Castells (2002-2003-2005), por Pierre Lévy (1999-2005), por Anthony Giddens (1991-2002), por Stuart Hall (2005), por Steven Johnson (2001), por Howard Rheingold (1996), por Juan Luis Cebrián (1999) e por Lucia Santaella (2004).

Neste ponto, ratifico minha proposição inicial para dizer que este trabalho tem como fundamento analisar o processo por que passa a comunicação interativa nas salas de *chat*, o perfil do internauta e a identidade virtual incorporada pelos usuários, tida como uma desconstrução de gênero pela teoria social.

Como questão inicial, proponho a seguinte indagação: o que é virtualização?

[...] a virtualização é a dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo através do qual compartilhamos uma realidade. Longe de circunscrever o reino da mentira, o virtual é precisamente o modo de existência de que surgem tanto a verdade como a mentira (Lévy, 2005, p. 148).

Observem o que Pierre Lévy (2005) ainda nos diz acerca da virtualização:

A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro da gravidade ontológico do objeto considerado (...) (Lévy, 2005, p. 17-18).

Pesquisador da identidade virtual e do perfil do internauta, o autor demonstra que:

o ciberespaço favorece as conexões, as coordenações, as sinergias entre as inteligências individuais, e sobretudo se um contexto vivo for melhor compartilhado, se os indivíduos e os grupos puderem se situar mutuamente numa paisagem virtual de interesses e de competências, e se a diversidade dos módulos cognitivos comuns ou mutuamente compatíveis aumentar (Lévy, 2005, p. 116).

Definitivamente, a rede favorece as conexões, principalmente quando há compatibilidades entre os usuários, tanto no que diz respeito aos módulos cognitivos quanto à expansão corporal, aqui traduzida como identidade virtual, além de capacitar o indivíduo a se deslocar, rapidamente, de um ponto a outro, independentemente do espaço que se queira percorrer, e mais: acobertado por um *nickname* ou pseudônimo.

Vejamos o que Pierre Lévy (2005) tem a nos dizer a respeito da virtualidade assumida na rede:

Portanto, o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica. Criamos para nós mesmos organismos virtuais que enriquecem nosso universo sensível sem nos impor a dor (Lévy, 2005, p. 33).

Vimos que no ciberespaço, além de assumirmos o papel da virtualidade, também somos acometidos de uma ou mais faces, de novos corpos e de uma, ou mais de uma, nova personalidade, inclusive sob nova identificação virtual.

Pierre Lévy (2005), em seu livro “O que é o virtual?”, no epílogo, intitulado “Bem-vindos (*sic*) aos caminhos do virtual”, deixa suas impressões a respeito da representatividade desse novo modelo comunicacional. Vejamos o que nos diz o autor:

Preste atenção à interpelação desta arte, desta filosofia, desta política inédita: “Seres humanos, pessoas daqui e de toda parte, vocês que são arrastados no grande movimento da desterritorialização, vocês que são enxertados no hipercoipo da humanidade e cuja pulsação ecoa as gigantescas pulsações deste hipercoipo, vocês que pensam reunidos e dispersos entre o hipercórtex das nações, vocês que vivem capturados, esquartejados, nesse imenso acontecimento do mundo que não cessa de voltar a si e de recriar-se, vocês que são jogados vivos no virtual, vocês que são pegos nesse enorme salto que nossa espécie efetua em direção à nascente do fluxo do ser, sim, no núcleo mesmo desse estranho turbilhão, vocês estão em sua casa. Bem-vindos (*sic*) à nova morada do gênero humano. Bem-vindos (*sic*) aos caminhos do virtual!” (Lévy, 2005, p. 150).

Anthony Giddens (2002), ao tratar da questão da modernidade, retrata alterações em nossos hábitos e costumes, introduzidas pela desconstrução dessa nova ordem social ao dizer que:

as instituições modernas diferem de todas as formas anteriores de ordem social quanto a seu dinamismo, ao grau em que interferem com hábitos e costumes tradicionais, e a seu impacto global. (...) a modernidade altera radicalmente a natureza da vida social cotidiana e afeta os aspectos mais pessoais de nossa existência. (...) as transformações introduzidas pelas instituições modernas se entrelaçam de maneira direta com a vida individual, e, portanto, com o eu (Giddens, 2002, p. 9).

Identidade... O que poderíamos dizer a respeito deste traço que constitui nossa personalidade? Que nossa identidade real estaria se fragmentando com o advento da comunicação virtual? Que os velhos parâmetros utilizados para definir identidade caíram por terra? Que o conceito de identidade, na pós-modernidade, adquiriu novo viés? Que, por vivenciarmos uma nova era da comunicação, estaremos sujeitos a constantes mudanças comportamentais?

Desde a fase de elaboração do projeto de pesquisa até este trabalho acadêmico, sempre acreditei que a Internet, traduzida como o mais recente modo de interação social, seria

o canal que nos conduziria a este novo e efetivo gênero de comunicação no campo da interação virtual certamente.

A verdade é que aqui, acolá ou aquém, não importa onde, o fato é que navegar no ciberespaço representa total liberdade de ir e vir; representa o desdobramento da identidade real em novos “eus” virtuais, tal como acontece, por exemplo, com imagens projetadas em espelhos, que, apesar de serem reproduzidas em série, tais imagens significam o mesmo gênero. No ciberespaço pouco nos importa a territorialidade ou os limites estabelecidos pelo tempo, tampouco os padrões culturais impostos pela sociedade, sejam eles econômicos ou sociais, ou outros quaisquer. No ciberespaço desconectamo-nos de nós mesmos para nos multiplicar. No ciberespaço nos repaginamos, pelo menos enquanto durar a interação com a rede. No ciberespaço significamos diferentemente das antigas práticas sociais para substituí-las por novas práticas sociais. No ciberespaço expressamos-nos sem pudor, já que somos atores de nós mesmos, ao interpretarmos papéis que se traduzirão em identidades virtuais, mesmo que momentâneas, identidades estas que interagirão com a virtualidade de outros indivíduos, que, também por sua vez, representarão gêneros semelhantes aos representados por nós. No ciberespaço a identidade real se fragmenta em múltiplas identidades virtuais. No ciberespaço o indivíduo está protegido de ser identificado pelo anonimato que lhe é imposto... Enfim, estar *on-line* é libertar-se de todo e qualquer preconceito cultural, étnico, político, religioso, econômico; é se permitir; é interagir na rede e por meio da rede; é deixar de lado a identidade *off-line*; é criar espaços a nosso bel-prazer.

A questão “identidade”, examinada sob esse novo paradigma: o da virtualidade, tem sido pesquisada reiteradamente por conceituados acadêmicos. Antigos modelos que as caracterizavam, ou seja, que as distinguiam das “velhas” identidades, e que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, hoje estão sendo revistos com celeridade após o advento Internet. Na rede, interações sem o contato físico – refiro-me às primeiras interações – têm

contribuído, consideravelmente, para a fragmentação não do indivíduo como um todo, visto até aqui como um sujeito unificado, mas para a desconstrução de ultrapassados modelos interfásicos sem, no entanto, causar total prejuízo à identidade real.

Para Anthony Giddens (2002), a velocidade alcançada por tais transformações afetam o nosso dia-a-dia, por que:

o mundo moderno é um “mundo em disparada”: não só o *ritmo* da mudança social é muito mais rápido que em qualquer sistema anterior: também a *amplitude* e a *profundidade* com que ela afeta práticas sociais e modos de comportamento preexistentes são maiores (Giddens, 2002, p. 22, grifo do autor).

A vida, portanto, adquiriu um caráter dinâmico em detrimento de elementos fundamentais, tais como o esvaziamento do tempo e do espaço, a desconstrução de gêneros, proporcionada pela comunicação virtual, o prolongamento da virtualização extensivo à linguagem corporal, aliás, Lucia Santaella (2004) define todo esse processo com muita propriedade ao dizer que:

[...] por trás da aparente imobilidade corporal do usuário plugado no ciberespaço, há uma exuberância de estímulos sensoriais e instantâneas reações perceptivas em sincronia com operações mentais. Estão em atividade mecanismos cognitivos dinâmicos, absorventes, extremamente velozes, frutos da conexão indissolúvel, inconsútil, do corpo sensorio-perceptivo à mente, sem os quais o processo perceptivo-cognitivo inteiramente novo da navegação não seria possível (Santaella, 2004, p.132).

Analisada sob vários aspectos, a identidade, na Internet, tem ocupado lugar de excelência nos debates acadêmicos, primeiro, por se tratar de algo relativamente novo no campo da teoria social e, como segundo aspecto, quando as vozes corporais estão presentes na interação interpessoal.

Acreditam os estudiosos que toda essa “crise” cultural, gerada por velozes transformações – abro um parêntese para dizer que entendo que o signo “crise”, assim nomeado por alguns teóricos, pode, perfeitamente, ser substituído pela expressão “transformação”, palavra que, a meu ver, está mais ligada à realidade tecnológica de nossos

dias – tem influenciado o indivíduo a criar novas e rápidas maneiras de se relacionar no espaço virtual, onde desempenha novos e diversificados papéis, trazendo parte desta representatividade para a sociabilização face a face que interage com a vida *off-line*.

Seria correto afirmar que a identidade real estaria em xeque? Que o grau de sociabilidade na rede ainda é uma incógnita? E quanto às conseqüências culturais, o que poderíamos dizer? Em minha opinião – que não tem qualquer peso se comparada a dos Castells da vida –, não vivenciamos uma “crise” em potencial, apenas somos sujeitos fragmentados em nossos papéis, e por que não dizer em parte de nossas funções. Quanto ao grau de sociabilidade e suas conseqüências culturais, podemos inferir que ainda é cedo para respostas concretas, de vez que este modo interfásico de se relacionar tem sido bastante debatido e discutido nos grandes fóruns mundiais, que estão em busca de novas janelas, de novos horizontes.

Certo é que alguns estudiosos entendem que a interação social via Internet inegavelmente trará conseqüências desastrosas para as nossas identidades reais; outros entendem que não. Sherry Turkle (1995, *apud*, p. 267), estudiosa do tema, demonstrou que sim, que “os usuários interpretavam papéis e criavam identidades *on-line*”.

Observem o que diz Manuel Castells (2002) acerca da construção da identidade: “Entende-se por identidade a fonte de significado e experiência de um povo” (Castells, 2002, p. 22).

Nas palavras de Calhoun (1994):

Não temos conhecimento de um povo que não tenha nomes, idiomas ou culturas em que alguma forma de distinção entre o eu e o outro, nós e eles, não seja estabelecida... O autoconhecimento – invariavelmente uma construção, não importa o quanto possa parecer uma descoberta – nunca está totalmente dissociado da necessidade de ser conhecido, de modos específicos, pelos outros (Calhoun *apud* Castells, 2002, p. 22).

Vejamos o que diz Manuel Castells (2002) a respeito de atores sociais:

(...) entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o (s) qual (ais) prevalece (m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na ação social (Ibid., p. 22).

Cabe aqui estabelecer a distinção entre o que, tradicionalmente, os sociólogos têm chamado de papéis e conjuntos de papéis. Por exemplo, ser mãe, pai, trabalhador, militante socialista, empresário, frequentador de determinada igreja, jogador de futebol, são papéis definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade. Identidades, por sua vez, constituem fontes de significado para os próprios atores, por eles originadas, e construídas por meio de um processo de individuação. Em termos genéricos, pode-se dizer que identidades organizam significados, enquanto papéis organizam funções. Para a maioria dos atores sociais na sociedade em rede, o significado organiza-se em torno de uma identidade primária (uma identidade que estrutura as demais) auto-sustentável ao longo do tempo e do espaço.

Do ponto de vista sociológico, todos concordam com o fato de que toda e qualquer identidade é construída. A principal questão diz respeito a como, a partir de que, por quem e para que isso acontece. Porém, os indivíduos, os grupos sociais e a sociedade têm como matéria-prima, para a construção da identidade, influências históricas, geográficas, biológicas, a memória coletiva, fantasias pessoais, a religião, aparatos do poder e instituições produtivas e reprodutivas.

Manuel Castells (2005), “postula que as sociedades são organizadas em processos estruturados por relações determinadas de *produção, experiência e poder*” (Castells, 2005, p.51, grifo do autor). Como a construção da identidade sempre ocorre em um contexto marcado por relações de poder, o autor propõe três origens distintas de construção de

identidade: identidade legitimadora, identidade de resistência e identidade de projeto. Interessa-nos analisar aspectos da identidade de projeto, em que atores sociais constroem uma nova identidade capaz de redefinir sua posição na sociedade e, com isso, transformá-la. Cabe ressaltar que a interação social em rede é o terreno ideal para o desenvolvimento de uma teoria de transformação social na era da informação.

Ainda Manuel Castells (2005), usando de muita sensatez, disse que:

A comunicação mediada pela Internet é um fenômeno social recente demais para que a pesquisa acadêmica tenha tido a oportunidade de chegar a conclusões sólidas sobre seu significado social (Castells, 2005, p. 442).

Stuart Hall (2005) está entre aqueles que acreditam que a identidade está se fragmentando sim. Vejam o que o autor nos diz a esse respeito:

Para aqueles/as teóricos/as que acreditam que as identidades modernas estão entrando em colapso, o argumento se desenvolve da seguinte forma. Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados (Hall, 2005, p. 9).

Seria isso possível?

Sabemos que mudanças de longo alcance, de um modo geral, causam inquietações, principalmente quando ocorrem nos domínios da economia, da política, da educação, do entretenimento, da sociedade etc. Sabemos, também, que essas mudanças fazem parte do progresso da humanidade. A História tem testemunhado transformações de vulto ao longo do tempo: o automóvel tomou o lugar da diligência; o fax, o do telex, e a Revolução Industrial, que nos possibilitou avanços consideráveis em diversos campos. Por consequência, também o campo sociológico seria vitimado por mudanças paradigmáticas com o advento da Internet. No entanto, não diria nem que sim, nem que não a respeito da afirmativa de que “essas transformações estão, também, mudando nossas identidades pessoais”, parece-me

precipitado. O que podemos dizer com segurança é que nada será como antes depois do advento Internet.

Vivenciamos a “Era da Inteligência Interconectada”, tanto da interconexão de novas tecnologias como da interconexão de seres humanos que, por intermédio da rede, combinariam raciocínio, conhecimento e criatividade, que estão sendo colocados em prática e à prova.

É fato que a Internet possibilita ao internauta diversas maneiras de interagir com um ou mais de um usuário, estejam próximos ou não, sem o desconforto do deslocamento físico. Conectados, podemos dialogar, viajar, comprar, vender, trocar, freqüentar comunidades, fazer e desfazer amigos, ir a bancos, efetuar pagamentos, namorar e até fazer sexo e outras coisas mais, já que a rede está à nossa disposição 24 horas. Vejam como se expandiram nossos conhecimentos de mundo!

Ademais, toda essa contemporaneidade disponibilizada tem ampliado, consideravelmente, a possibilidade de maior expressão sociocultural das pessoas, notadamente para as mais reservadas. Estas, ao se tornarem usuárias regulares da rede, são favorecidas nos relacionamentos *off-line*. A propósito, estudos comprovam o progresso alcançado por pessoas que, anteriormente, eram consideradas tímidas e que após interagirem com a rede obtiveram significativos progressos nos relacionamentos fora dela.

Se alguma coisa pode ser dita, é que a Internet parece ter um efeito positivo sobre a interação social, e tende a aumentar a exposição a outras fontes de informação. (...) que o uso do *e-mail* e das salas de *chat* tinham tido um impacto moderadamente positivo em sua capacidade de fazer amigos e se comunicar com suas famílias” (Castells, 2003, p. 102).

Por outro lado, devemos estar alerta para esse novo mundo privado da interação virtual no que diz respeito a certos comportamentos manifestados por usuários que se agrupam, motivados por valores e interesses comuns, nas salas de bate-papo. A assiduidade excessiva à Internet pode conduzir ao isolamento e ao vício, manifestações comportamentais

recorrentes aos usuários compulsivos. Certamente, o avanço tecnológico tem contribuído para a dependência psíquica à rede, principalmente nos aspectos sociais da interação. Segundo Manuel Castells (2003), “há, no entanto, relatos conflitantes sobre os efeitos do uso da Internet sobre a sociabilidade (Castells, 2003, p.103). Nos Estados Unidos, estudos comprovaram a tese do efeito isolador da Internet. Observaram um declínio no padrão de interação face a face e perda de envolvimento social entre os usuários assíduos. Um outro ponto a ser considerado tem a ver com grupos racistas que se utilizam desse novo espaço para fazer valer preconceitos raciais, hoje fortemente combatidos pela população mundial.

Na verdade, as transformações, sejam de caráter positivo ou negativo, são elementos propulsores dos crescimentos social, econômico, cultural. Fruto dessa nova linha comunicacional, as transformações provocadas pela Internet são bastante significativas do ponto de vista sociológico. Mudanças de paradigmas no campo social sempre existiram, existem e sempre existirão no que diz respeito à identidade real, agora mais ainda, por que oriundas do avanço tecnológico por nós vivenciado neste século. No entanto, segundo alegam alguns estudiosos, é impossível vivenciar tamanha transformação sem sermos atingidos, principalmente quando o ponto em questão estiver relacionado à fragmentação da identidade real, quer total ou parcialmente. Temos aí um longo caminho a percorrer.

Um outro ponto que deve ser visto com ponderação diz respeito à vida sedentária e estática que o usuário da rede poderá ou não ter, já que ele viaja virtualmente, trabalha, estuda e diverte-se à distância, enfim, conectado *on-line* com o mundo, ele poderá explorá-lo virtualmente, e de “pantufas”, sem correr risco algum.

Karl Marx (1973) – concordo com o autor em gênero, número e grau –, assim definiu a modernidade:

é o permanente revolucionar da produção, o abalar ininterrupto de todas as condições sociais, a incerteza e o movimento eternos...Todas as relações fixas e congeladas, com seu cortejo de vetuscas representações e concepções, são

dissolvidas, todas as relações recém-formadas envelhecem antes de poderem ossificar-se. Tudo que é sólido se desmancha no ar... (Marx e Engels *apud* Hall, 2005, p. 14).

O mundo, desde sua criação, tem experimentado constantes metamorfoses, que, inevitavelmente, proporcionaram crescimento tanto nas relações pessoais como recentes interações interpessoais, principalmente às relacionadas ao contexto sociocultural. Com o objetivo de restringir tais mudanças a aspectos íntimos da vida, ligados diretamente ao estabelecimento de conexões sociais de grande amplitude, como o nível de distanciamento tempo/espço introduzido pelo novo meio de comunicação: a Internet, Castells (2005), em seu livro “A sociedade em rede”, nos diz que “o novo sistema de comunicação transforma radicalmente o espaço e o tempo, as dimensões fundamentais da vida humana” (Castells, 2005, p. 462).

E mais:

O espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade (Castells, 2005, p. 462, grifo do autor).

Ainda Manuel Castells (2002), ao se referir à sociedade em rede, mostra-nos como se dá o desencadeamento de novas formas de transformação social, já que:

a sociedade em rede está fundamentada na disjunção sistêmica entre o local e global para a maioria dos indivíduos e grupos sociais. E também, acrescentaria, na separação, em diferentes estruturas de tempo/espço, entre poder e experiência. (...) Além disso, a construção de intimidade com base na confiança exige uma redefinição de identidade totalmente autônoma em relação à lógica de formação de rede das instituições e organizações dominantes (Castells, 2002, p. 27).

Embora não haja unanimidade entre os acadêmicos acerca de vários pontos relacionados à interação homem/máquina/tempo/espço também não o há em relação à fragmentação da identidade virtual. As opiniões são divergentes no âmbito da comunidade sociológica tendo em vista a complexidade do tema em questão. Por outro lado, há unanimidade ao ressaltarem a necessidade de se aprofundar nas pesquisas relativas ao tema.

Admitem os acadêmicos que a Internet encurtou distâncias, eliminou barreiras, deixou de lado o estigma das divisões sociais e raciais, favoreceu o ser humano a ter mais liberdade ao se relacionar, o ensinou a se repaginar e a criar novos “eus” para que suas identidades virtuais marquem presença no mundo *on-line*.

Importa esclarecer que também a Internet, como não poderia deixar de ser, tem normas comportamentais a serem respeitadas junto às comunidades que dela participam. Quando se tenta transgredir a “netiqueta”, o internauta fica sujeito às regras de banimento. Na verdade, uma das regras mais relevantes sugere que não devemos jamais nos esquecer que o usuário da rede via computador – ferramenta utilizada por homens, mulheres, adolescentes e até crianças – são pessoas que, como você e eu, têm sentimentos e emoções e que, apesar do caráter da virtualidade, na rede, principalmente, também lidamos com gente como a gente e não tão-somente com seres imaginários e sem vida.

O fato é que essa mídia digital está promovendo mudanças radicais no comportamento do homem moderno. Já existem, é verdade, inúmeros relatos de que a Internet levou indivíduos a extremos patológicos, mas, para uma grande maioria, ela parece ter melhorado e ampliado o universo das relações. Seu sucesso é resultado de um jogo entre estímulo e resposta. É a interatividade e a compulsividade de estar *on-line* e de obter respostas imediatas que levam as pessoas a ficar conectadas a um mundo virtual, sem fronteiras, onde, como diria Karl Marx (1973), "tudo o que é sólido e estável se desmancha no ar..."

Proponho examinar no próximo tópico alguns pontos relacionados à interação do indivíduo com a rede.

2. A REDE E O SER

2.1 Comunicação e interatividade

O homem, um ser eminentemente social, tem procurado interagir com outros seres ao longo dos tempos como forma de demonstrar claramente sua sociabilidade, que se traduz em crescimento pessoal e/ou grupal por intermédio de signos culturais relacionados a características antropológicas registradas em todos os povos.

Na rede, não poderia ser diferente. Comunidades são formadas a partir de interesses comuns. Milhares de pessoas neste momento participam de encontros transculturais promovidos por conversas digitadas em um espaço denominado *Internet Relay Chat* (IRC), um canal extremamente propício para aqueles que têm interesse pelo fenômeno comunidades virtuais. Nas salas de *chat*, no que diz respeito à interatividade, poderíamos questionar, por exemplo, quais os elementos mínimos necessários para a construção dos sentidos? Que novos modelos culturais surgirão com o desaparecimento, no discurso, de inúmeros artifícios culturais, com exceção da palavra escrita? Poderíamos dizer que há dialogismo nesse novo modelo de interação? Muitos são os questionamentos quanto à interatividade no ciberespaço, por envolver questões de natureza técnica (domínio da máquina), física (não deslocamento) e psicológica (mental).

Nas salas de *chat* a interação se consolida por meio da construção de uma identidade artificial, porém estável, significando a impossibilidade de se obter certezas sobre a identidade real do indivíduo, que está oculto sob um pseudônimo; pela rapidez de raciocínio, condição imprescindível nessa interação, já que velocidade nas respostas é essencial neste meio textual; e pela inexistência inicial de contexto social.

Nesse novo modelo de sociabilidade, novas rotas de comunicação são construídas. A mensagem passa a ser um programa interativo que se define pela maneira como se é consultado. Desse modo, a mensagem se modifica na medida em que atende às solicitações daquele que a manipula. Os diálogos se processam por intermédio de uma tela interativa ou interfásica, com a utilização de instrumentos materiais (tela, *mouse*, teclado) e imateriais (linguagem de comando). Nesse ponto, além da interatividade interpessoal mediada por computador, ocorre também à interatividade transindividual, momento em que a impessoalidade do internauta se pulveriza, porque tanto o emissor quanto o receptor perdem seus limites definidos para assumirem uma face plural. Podemos dizer que nas salas de *chat* as interações são sincrônicas, porque a mensagem tanto é dirigida como dirigível por nós.

Lucia Santaella (2004), em seu livro intitulado “Navegar no ciberespaço”, faz a seguinte citação a respeito da permissividade da interatividade na rede:

(...) acessar informações à distância em caminhos não lineares de hipertextos e ambientes hipermídia; enviar mensagens que ficam disponíveis sem valores hierárquicos; realizar ações colaborativas na rede; experimentar a telepresença; visualizar espaços distantes; agir em espaços remotos; coexistir em espaços reais e virtuais; circular em ambientes inteligentes mediante sistemas de agentes; interagir em ambientes que simulam vida e se auto-organizam; pertencer a comunidades virtuais com interação e por imersão em ambientes virtuais de múltiplos usuários (Domingues *apud* Santaella, 2004, p. 165).

Daí porque Castells (2005, p. 431) dizer que “a Internet é a espinha dorsal da comunicação global mediada por computadores: é a rede que liga a maior parte das redes”.

Portanto, *chat* ou sala de bate-papo se traduz em um meio de interação, marcado por especificidades e lógica próprias, em que o usuário da Internet goza do privilégio e da liberdade de se sociabilizar com uma ou mais pessoas simultaneamente, por intermédio de canais, nos quais o internauta pode entrar e sair a seu bel-prazer. Geralmente, a seleção destes canais é feita de acordo com a preferência do usuário, podendo variar do erudito ao obscuro. Para se ter acesso à sala selecionada é obrigatório criar um apelido (*nickname*), condição *sine*

qua non tanto para se relacionar como para se identificar e ser identificado no ciberespaço. Resumindo, poderíamos dizer que salas de *chat* são pontos de encontros virtuais e têm por finalidade primordial a interação interpessoal.

Lucia Santaella (2004), dá o tom semiótico à interatividade na rede ao dizer que:

o princípio que rege a interatividade nas redes é o da mutabilidade, da efemeridade, do vir-a-ser em processos que demandam a reciprocidade, a colaboração, a partilha. A interatividade ciberespacial não seria possível sem a competência semiótica do usuário para lidar com as interfaces computacionais. Essa competência semiótica implica a vigilância, receptividade, escolha, colaboração, controle, desvios, reenquadramentos em estados de imprevisibilidade, de acasos, desordens, adaptabilidade que são, entre outras, as condições exigidas para quem prevê um sistema interativo e para quem o experimenta (Santaella, 2004, p.165).

Tendo em vista todos esses processos de competência semiótica para a interação ciberespacial, também me inseri nesse contexto virtual. As salas de *chat* transformaram-se em cobaias para a realização desta análise acadêmica, exatamente com o propósito de buscar subsídios que me possibilitassem o desenvolvimento deste trabalho. Assim, gostaria de registrar como foi o meu primeiro contato com a rede.

“Brasília, 03 de março de 2006.

São 22 horas.

Coragem...Precisamos dela quando se trata de algo desconhecido, pois não sabemos o quê ou quem vamos encontrar do outro lado da tela ao participar de uma “conversa” em uma sala de bate-papo, denominada *chat* localizada em um provedor chamado Internet.

Precisei de muita coragem. Primeiro, porque era preciso me “mascarar”, me ocultar sob a forma de uma ou de um outro ser, enfim seria necessário adotar um novo gênero identitário, para participar de um universo conhecido como *Internet Relay Chat* (IRC). Sob o pseudônimo de “morena” – o apelido é o passaporte de acesso à sala – tive a “permissão” para

participar de um universo totalmente novo. Sentia-me como uma fantasma: estava presente, mas não havia corpo visível; conversava, porém não havia a necessidade de movimentar qualquer músculo facial. Totalmente oculta (face, identidade, corpo físico), restava-me apenas um *nickname* ou apelido. Foi sob essas condições que iniciei minha primeira viagem à virtualidade.

A princípio, quase desisti. Lá estava eu, uma quase *drag queen* internauta. Havia um misto de engraçado e apavorador em tudo aquilo. Achei esquisito “bater-papo” e ter de digitar frases para falar: estava em um mundo virtual real. Restava-me interagir com outros personagens que, como eu, também estavam presentes, mas sem corpo, sem face, sem idoneidade. Incorporar-me-ia a outro “eu”?

Durante todo o tempo em que estive *on-line* não consegui me ver livre de mim. No entanto, sabia que teria de cortar o cordão umbilical, porque, no ciberespaço, desconectamo-nos de nós mesmos. Não há lugar para apegos. Senti-me uma alienígena, uma intrusa; estava perdida, literalmente perdida no tempo e no espaço. Aí, lembrei-me de um antigo filme chamado “Perdidos no espaço”, em que, a cada passo dado, algo novo surgia à frente. Ali, naquela imensidão virtual, deveria estar preparada para o que desse e viesse! Olhei para a tela em busca de algo familiar, e nada! Que apelidos esdrúxulos! Senti medo de novo; quis sair daquele ambiente, mas me contive. Era necessário substituir antigas práticas sociais, pelo menos naquele momento, para adquirir novas práticas. Precisava fragmentar-me, buscar novos horizontes; precisava desconstruir-me. Confesso que por frações de segundo permaneci imóvel, paralisada, deu branco, não sabia o que fazer. Pensei: “Esta não é a minha praia”! Meu raciocínio ficou bloqueado momentaneamente, sequer conseguia coordenar meus pensamentos; raciocinar, impossível! Ser concisa e rápida, como manda a comunicação mediada no ciberespaço para iniciar uma conversação *on-line*, nem pensar! Depois desse

curto espaço de tempo, que me pareceu uma eternidade, consegui “dizer” um tímido “Oi, gente!”

A resposta pareceu demorar uma eternidade! Tive a sensação de haver sido rejeitada, de não ser vista, de passar em branco. Finalmente, a resposta apareceu com os seguintes dizeres: “Oi, morena, vc que tc?” Que desespero, não consegui entender o que aquela “frase” significava, mas, pelo sim pelo não, respondi afirmativamente. Quero abrir um parêntese para dizer que, a princípio, eu não conseguia me desvincular da minha verdadeira identidade. O “real” insistia em prevalecer. Estava difícil interagir com um ou mais de um, e ainda ter de me esconder sob um apelido ou *nickname*. Estava complicado assumir um falso “eu”, porque a verdadeira identidade insistia em prevalecer. Progressivamente fui-me desconstruindo, adotando esse novo gênero, fui me soltando, ainda assim, sentia-a como uma estranha fora do ninho, principalmente por não saber falar ou digitar, ou me comunicar na linguagem dita “internetês”, o idioma falado na Internet. Para os internautas, eu falava um português arcaico; conversava de modo estranho. Mas, conversar escrevendo?! Isso era bastante estranho!

No ciberespaço, o “papo” funciona com perguntas e respostas curtas e diretas. A linguagem é diferente da do português habitual: são frases curtas, formadas a maior parte das vezes por consoantes, como “vc”, que significa “você”, e por símbolos – :) – este, por exemplo, significa “feliz”. Enfim, é algo novo, com o qual não estava familiarizada. Por outro lado, também é bastante interessante, porque algumas letras são deixadas de lado para outras serem acrescentadas. Digita-se de modo econômico e rápido.

É fato que naquele primeiro instante eu não me sentia nem um pouco familiarizada com aquele tipo de relacionamento virtual, por isso a timidez em transitar pelas infovias da liberdade plena que é a rede.

Continuando o meu depoimento, depois de instantes de paralisia – o que me pareceu uma eternidade –, aos poucos consegui interagir. Era o meu *début* interativo.

Tive a nítida sensação de ser olhada por muitos olhos. Para mim, aqueles que lá estavam eram *habitués* daquela nova linguagem da comunicação intermediada por computador. Senti vergonha pelo “mico”, porque não conseguia digitar, aliás, conversar, nem entender o que me era perguntado. Aos trancos e barrancos, consegui digitar algumas perguntas sem-pé-nem-cabeça, porque eu não sabia, como ainda não sei, me comunicar em “internetês”. Busquei interagir à minha maneira e consegui estabelecer um “diálogo digitado” com pessoas desconhecidas, sem rosto, sem corpo, sem identidade, e até sem escrúpulos, livres, sem barreiras físicas ou cronológicas; seres amorfos, mas vivos, presentes, porém, anônimos, mas de muitas faces, desvinculados da identidade real, um ser virtual. Naquele momento, percebi a falta de limites ao interagir com indivíduos que, como eu, experimentavam o novo; personagens com a capacidade ou com a necessidade de se relacionarem de forma diversa da convencional. Por quê? Que força teria essa nova maneira de comunicação, que nos faz contatar seres desconhecidos, que estão, às vezes, adormecidos dentro de nós mesmos, e nos relacionarmos com supostos outros “eus” internos, assim como acontece com outros “eus”, que também jazem adormecidos dentro de outros seres? Estaria eu vivendo uma nova vida a partir daquele momento? Será que, naquele momento, eu estava dando à luz a um novo ser? A sensação assemelha-se a uma incorporação. Era como se alguém desconhecido tomasse conta do meu corpo, me possuísse, me encorajasse a fazer coisas que eu não estava habituada a fazer (esconder-me e mentir, por exemplo)! Naquele momento senti que a minha verdadeira identidade havia sido diluída, ou seja, havia criado um espaço para um novo ser, mesmo que sem face, sem compromisso e dotado de novos valores. Alguém que estava em mim, mas que não interferiria na vida real. Não me senti afetada pelo novo, até porque a cada dia aprendemos um pouco, principalmente sobre nós mesmos.

“Conhece-te a ti mesmo”, já nos dizia Santo Agostinho. Dei vazão a uma parte desconhecida e nova, inédita e despudorada até, que não se preocupava, em tese, com quem estivesse do outro lado. Era como se naquele momento um clone, uma Dolly se materializasse, para participar de um mundo virtual sem deixar o mundo real fisicamente.

Tudo é muito rápido. Devo admitir ser necessário equilíbrio, presença de espírito, rapidez de raciocínio, criatividade, perspicácia e inteligência para conseguir engrenar um papo virtual.

Um outro fator importante no ciberespaço é o *nickname*, que tem muito poder e força. A partir dele demarcamos território. Os outros coadjuvantes são presença de espírito e rapidez para responder as quaisquer questões. Perspicácia é fundamental para entrar e sair das salas, principalmente nos momentos de pico, aqueles em que o “eu” real vai de encontro ao “eu” virtual e os nossos princípios, ou seja, a real identidade fala mais alto”.

Foram essas minhas surpresas e emoções ao interagir com este novo e inusitado meio social: a Internet. Navegar no ciberespaço é se sentir livre; é ter a oportunidade de exercer múltiplos papéis; é poder extravasar toda e qualquer frustração; é mascarar-se; é transformar-se; é não se importar com o tempo nem com o espaço.

Deixo para aqueles que têm a necessidade e o prazer de estarem na rede o que nos sugere Sherry Turkle (1989, *apud*, *A vida no Ecrã*): “Move o cursor sobre qualquer palavra ou frase sublinhada, dá um clique, explora e diverte-te”.

No capítulo seguinte pretendo abordar a arte da linguagem “falada, escrita e digitada”, usada na comunicação mediada por computador, denominada “internetês”.

3. SOCIEDADE DE PALAVRAS NOVAS

3.1 Linguagem falada, escrita ou digitada?

É inegável que vivemos em uma sociedade permeada por palavras e expressões novas; basta ler revistas, jornais ou tráfegar na Internet, especificamente, para nos deparar com palavras, de origem inglesa em sua grande maioria, que viajam à velocidade da luz, como se fossem fenômenos ou ETs. Aliás, a abreviação de ET é um exemplo de um novo modo traduzir o signo “estranho”, “diferente”, e veio para ficar, desde o filme de Steven Spielberg. Certamente, a tendência natural é o aportuguesamento desses termos, à medida que forem popularizados. No entanto, tem-se observado a predominância do estrangeirismo em detrimento da língua portuguesa, principalmente entre os jovens, que têm criado verbos como “linkar”, “deletar”, “plugar”, e outros, instituindo a predominância da palavra estrangeira.

Claude Truchot (1990), em seu livro *L'anglais dans le monde contemporain* afirma que:

A mídia impressa, eletrônica e informática (...) desempenham um papel fundamental na difusão do inglês. Representam de longe o principal meio de pôr-se em contato com essa língua, que alcança o maior número de pessoas, que as toca mais freqüentemente e de maneira variada. (...) Esta presença do inglês manifesta-se como a própria língua das mídias. Além disso, as mídias propagam em inglês a reprodução da realidade do mundo contemporâneo (Claude Truchot, *apud* SILVA, C. A. F. & Da Silva M. T. C. *A dimensão social espacial dos ciberespaços: uma nota*. Disponível em: <<http://www.tamandare.g12.br/indexaber.htm>>. acesso em: 22 mai. 2005).

Com a “popularização” da Internet, a sociedade contemporânea tem manifestado essa tendência, que recebe influência da tecnologia na língua, principalmente por meio da informática, já que a quase totalidade dos *softwares* são em inglês.

Assim, vejamos:

O metrossexual quase teve um piripaque zapeando a televisão. Sua ex, a usurpadora, arrasava com ele na telinha. Depois de comer uma *pizza delivery*, solicitou por *e-mail* que a secretária procurasse na Internet o documentário exibido em *pay-per-view*, congelasse as melhores imagens e as remetesse em *jpeg* atachadas, nem que fosse pelo *Messenger*. Do hotel, seguiu de *van* para o aeroporto, sem dar bola ao *brother* com cabelo *black power* que namorava uma gata linda na fila do *check out*. Depois de fazer o *check in*, já na sala de embarque, tomou o *notebook* e usando o sistema *wireless* para acessar o provedor, salvou em *CD* e em disquete o *status report* que lhe passou o seu colega do *Orkut*, que tinha feito *check up* por um serviço médico *on-line*, em tempo real. Tinha aplique nos cabelos, freqüentava a academia e já se submetera a várias lipos. O adoçante e o aspartame tinham substituído o açúcar, e o cigarro *light*, o cachimbo e o charuto, mas ele precisava malhar mais se quisesse manter a forma. Evitar refrigerantes com ciclamato tampouco era suficiente. Já dentro do avião, ao acomodar-se na poltrona, afivelou o cinto, fotografou disfarçadamente a aeromoça com o celular, aguardou a decolagem, conferiu se trouxera também o *palmtop*, mas não plugou nele os fones de ouvido. Aquela seria uma viagem tranqüila: ele curtiria o recente *hit* do *hiphop* da sua barraqueira preferida sem que ninguém o importunasse, pois inserira a gravação do seu último *show* no *handheld*. E se a vizinha reclamasse, ele chutaria o pau da barraca e dia à patricinha, nem que ela tivesse um chilique, que ela se parecia muito com uma garota de programa que ele vira no *talk show* da TV a cabo, que depois foi repetido na TV aberta, falando mal do mauricinho que não lhe pagara o programa (Da Silva, 2004 *apud*, <<http://www.webwritersbrasil.com.br/basetxt.asp?numero=644>>).

O aparecimento da maioria dessas palavras se deu na última década do século, outras são mais recentes. O signo “metrossexual” foi usado pela primeira vez referindo-se ao jogador catarinense Paulo Roberto Falcão, que participou da Seleção Brasileira nas Copas do Mundo de 1982 e 1986. Porém, só se tornou conhecido mundialmente quando foi utilizado pelo escritor inglês Mark Simpson, que o aplicou ao jogador David Beckham, em publicação em revista eletrônica *Salon.com*. *Metrossexual* (que ainda não consta da edição 2001 do Dicionário Houaiss) nasceu da redução de *metropolitan* acrescido de *sexual*, significando “aquele que se arruma como uma mulher (apreciador de roupas de grife e freqüentador de manicures e cabelereiros), com a finalidade de ser desejado sexualmente.

No texto, é grande a presença de palavras inglesas que se incorporaram ao nosso dia-a-dia; algumas delas já foram aportuguesadas (*e-mail*, *brother*, *delivery*, *check up*, *check in*); outras, como são muito recentes, ainda não o foram, embora tenhamos sinônimos para

elas (*wireless, notebook, status report, talk show* etc); outras ainda, como *orkut, jpeg pizza* sequer há um sinônimo para elas.

O universo das palavras novas nunca se completa, é infinito. A cada dia novos signos são criados. Elas chegam rapidamente e, de fininho, invadem o nosso espaço lingüístico. Vale lembrar que as palavras estrangeiras não são as únicas estrelas desse universo lingüístico, temos “metrossexual”, “peripaque”, “zapeando”, “atachadas”, que ainda não constam do Dicionário Houaiss.

A linguagem moderna vai sendo difundida, espalhada e corroborada pela mídia (falada e escrita) e, principalmente, pela Internet. Esta nova forma de comunicação por meio de computadores ligados em rede expandiu-se rapidamente. Ela foi criada originalmente no final dos anos 70 e início dos anos 80 por organizações científicas e tecnológicas relacionadas ao serviço de inteligência e defesa dos americanos. Hoje, transformou-se em uma grande malha de mais de 3,6 milhões de *sites* e 196 milhões de usuários, sendo sete milhões deles brasileiros (Fonte: Cadê Ibope – base: 25.000 respostas). Destes, 68% são jovens na faixa etária de 15 e 30 anos e, em sua maioria (75%), solteiros.


A linguagem utilizada nessa nova modalidade de comunicação está muito distante da chamada norma culta. É uma linguagem própria, cheia de códigos, símbolos, abreviações, em que se abusa da iconografia (letras em caixa alta, que significam estar gritando), além dos *emoticons*. Tem sido chamada de “internetês”, uma linguagem rápida e eficiente para quem a domina, porém, um verdadeiro hieróglifo para aqueles que não fazem parte desta “tribo”. Até então o “internetês” tem-se restringido à comunicação virtual, ou seja, às mais diversas maneiras de se comunicar pela Internet (*e-mails, fotologs, blogs, chats, orkut, MSN*).




















Batizada de “internetês”, essa linguagem tem características próprias. As vogais praticamente foram eliminadas (você, se escreve “vc”; também, “tbm”; certeza, “ctza”; depende, “dpnd”; porque, “pq”) e por aí afora. O til foi substituído pelas letras “um”


(então=entaum; não=naum); também foram substituídas as letras (ch por x: “xecar”; qu por k: “eskecer”; ss por c: “ece”). Os acentos raramente são utilizados; quando necessários, em seu lugar, usa-se o “h” (ahi, jah, eh); e a pontuação não é observada.


Os internautas afirmam que “o princípio básico do internetês é espremer o essencial de cada palavra, descartar o supérfluo e inevitavelmente ceder à intenção dos apelos fonéticos” (VEJA: coluna Internet, edição 1906, ano 38, nº 21, p. 128). Ou seja, os jovens alegam que escrever dessa maneira é mais rápido, o que lhes permite conversar com várias pessoas ao mesmo tempo.


Um símbolo muito utilizado pelos internautas são os *emoticons*: marcadores conversacionais (sinais), criados a partir dos signos do teclado. Eles retratam expressões faciais e, às vezes, até substituem palavras. São também representados por *smiles*, que nada mais são do que “carinhas”. Assim, tanto podem ser representados a partir dos signos do teclado como pelas “carinhas”. Vejamos os mais usados:

	:)	Alegre
	:(Triste
	;))	Piscadinha
	:D	sorriso amarelo
	::)	olhar 43
	>:D<	Aquele abraço
	:-/	Confuso
	:x	Apaixonado


	:>	Envergonhado
	:P	cara de sapeca
	:-*	Beijo
	=((Coração partido
	:-O	Chocado
	X(Bravo
	:>	Orgulhoso
	B-)	Legal
	:-S	Preocupado
	#:-S	ufa!
	>:)	Diabólico
	:((Chorando
	:))	Gargalhando
	:	cara de tacho
	/:)	Desconfiado
	=))	rolando de rir
	O:)	Anjinho
	:-B	Nerd
	=;	espera aí


 :-c me liga - Novo!

 :)] ao telefone - Novo!

 ~X(arrancando os cabelos - Novo!

 :-h tchau - Novo!


 :-t dá um tempo - Novo!

 8-> sonhando acordado - Novo!

 I-| Dormindo

 8-| virando os olhos

 L-) Perdedor

 :-& Doente

 :-\$ Segredo

 [-(de mal

 :O) Palhaço










 8-} Bobão

 <:-P festa!!!

 (:| Entediado

 =P~ Babando

 :-? Pensando

	#-o	ai ai ai
	=D>	Aplausos
	:- SS	roendo as unhas
	@-)	hipnotizado
	:^o	Mentiroso
	:-w	esperando...
	:-<	Suspirando
	>:P	Mostrando a língua
	<:)	Cowboy

Lévi-Strauss (1968) nos diz que a linguagem “é uma máquina do tempo, que permite a reencenação das práticas sociais através das gerações, ao mesmo tempo em que torna possível a diferenciação de passado, presente e futuro”.

A língua além de representar a força de uma nação está diretamente relacionada à unidade de um povo. A língua não se resume apenas em linguagem verbal, não-verbal e escrita; há outras formas de a manifestarmos por meio de gestos, de expressões, além da significativa linguagem corporal.

Portanto, não há parâmetros para compararmos o “internetês” – linguagem “oficial” da Internet – com a língua portuguesa em uso. O “internetês” é uma língua meio híbrida, cuja forma de expressão é predominantemente escrita e tem como base o português – principalmente sua gramática –, mas com alta incidência de vocábulos ingleses, não-

traduzidos, tais como, *home page* e outros tantos neologismos, ou seja, expressões e palavras novas, oriundas de adaptações de signos ingleses, como “deletar”. Portanto, esta língua híbrida, que muitos apelidaram de “internetês”, tem como língua-mãe o inglês. A comunicação via rede entre os usuários é quase sempre escrita, leve, compacta, econômica e cheia de símbolos brincalhões que poupam palavras e toques. Símbolos que expressam emoções, que têm a finalidade de economizar palavras, além da criatividade apresentada. Portanto, eu diria que há um estilo próprio de comunicação *on-line*, em que a ordem é ser breve, conciso e objetivo.

Como vimos, está em curso uma nova e diferente modalidade de comunicação: a linguagem “escrita, falada, digitada”, denominada “internetês”, um novo gênero da atual sociedade de palavras novas.

CONCLUSÃO

Uma nova janela para o futuro

A analogia entre escrever um livro, ter um filho e plantar uma árvore é perfeita. Todas essas atividades são frutos de um momento divino de inspiração e muitos meses de dedicação, trabalho e carinho. Já tive uma filha e plantei várias árvores. Agora é a vez não do primeiro livro, mas da primeira monografia.

Hoje, com a prática da interação interpessoal, tem-se a oportunidade de abrir várias janelas para o futuro; fechar as do passado, para, no presente, descobrir novos horizontes em um mundo novo, denominado Internet. É fato que a Internet se constitui em um caminho sem volta e que dela devemos usufruir sempre a nosso favor, e não contra nós. Amostragens são realizadas em países desenvolvidos com a finalidade de mostrar os prós e os contra proporcionados pela rede. Por isso, devemos manter olhos e ouvidos bem abertos para os destinos que nós mesmos atribuiremos à Internet, o qual pode estar associado tanto ao bem quanto ao mal, especialmente quando as cobaias em questão são as nossas crianças, jovens e até mesmo nós, os adultos.

A modernidade nos impõe mudanças paradigmáticas. Não é mais possível estacionar no tempo e no espaço, até porque tempo e espaço já estão incorporados a outros conceitos nessa nova realidade comunicacional. A dinâmica dos novos tempos está perfeitamente traduzida por este recente modelo, denominado Internet.

Como pretendido desde a fase que antecedeu este trabalho monográfico, o objetivo desta análise consistia em estabelecer se a interatividade interpessoal e as suas várias faces identitárias interfeririam na identidade real. Duas são as possibilidades de respostas a

essa questão. Vejamos por quê? Iniciando pela afirmativa, diria que, de acordo com os padrões estabelecidos quando da formação identitária do indivíduo sob a ótica de sólidos valores culturais, históricos e sociais, certamente, pouco ou nada fragmentada será a sua identidade real, visto que a base de formação desse indivíduo está fundamentada em sólidos conceitos, ao passo que, para aquele outro indivíduo que não teve sua formação identitária embasada nos mesmos valores, a propensão para a fragmentação da identidade real é maior. No entanto, ambas as identidades – real e virtual – estarão sujeitas a transformações. Portanto, o que determinará a influência de uma sobre a outra será a formação da personalidade do indivíduo, seu grau de instrução e principalmente que propósitos têm o usuário junto à rede. O que podemos afirmar é que, no ciberespaço, o usuário é livre para escolher que caminho percorrer pelas inúmeras infovias apresentadas na rede, que podem ser simples ou até mesmo as mais esdrúxulas e sofisticadas escolhas.

Interagem no e com o ciberespaço gêneros e contextos sociais diversos tais como: curiosidade, fascínio, medo, ansiedade, angústia, excessos, dependência, vício, ciúmes, amor, ódio, mentira, verdade, fantasia, sonho, esperança, dúvida, conflitos, perplexidade, sofrimento, ilusão, desilusão, bom humor, mau humor, impotência, onipotência, sedução, sexo, revolução, competição, crimes, sociabilidade, companheirismo, ajuda, integração, interatividade, loucura, perversão, fuga, solidão, timidez, anonimato, busca de conhecimento, turismo, negócio etc., etc., etc, e pode perceber o quão intensos são todos esses sentimentos, vistos sob a ótica do usuário do ciberespaço. Diria até que a intensidade de tais sentimentos chega a ser inimagináveis, inclusive podendo gerar emoções desconhecidas e incômodas, como a incredulidade nas próprias percepções, ou a incapacidade de lidar com as mesmas. Tanto a incredulidade quanto a incapacidade de administrar seus próprios afetos, aliadas ao contado cotidiano com a nova realidade virtual e aos excessos gerados pela velocidade

ciberespacial escondem o medo que os indivíduos têm de serem sugados por esse novo modelo de comunicação interpessoal.

Certamente, nos perguntaremos o que fazer com tantas dúvidas e incertezas. A verdade é que temos de ter a capacidade de separar o joio do trigo, de deixar de lado preconceitos, medos e paranóias, gerados, entre outras coisas, por livros e filmes, de que o computador invadirá de tal modo a vida do ser humano que este se tornará menos humano e passará a ser controlado pela máquina, ou deixará de manter contato físico com seus semelhantes. Medo, paranóia e preconceito não vão nos levar a lugar algum. Pelo contrário, certamente vão dificultar a compreensão tanto dos aspectos positivos quanto dos negativos, que devem ser entendidos a partir desse novo referencial tecnológico de estar presente no ciberespaço. Acredito que somente as observações feitas a partir desse novo contexto acerca da interatividade poderão nos fornecer as pistas e os *insights* para que possamos lidar com os problemas, bem como usufruir dos prazeres gerados pela Internet. Portanto, temos de aprender a conviver com ambas as identidades: a virtual e a real, que já fazem parte do nosso cotidiano, para buscarmos novos caminhos a partir desse segmento atualíssimo, que certamente se constituirá em um novo gênero social, marcado pela interatividade na rede. É fundamental enxergar o novo a partir de categorias novas, suportando a ansiedade de não saber, não compreender, não ter parâmetros, porque, do contrário, perderemos a essência desse novo se o encaixarmos em modelos ultrapassados.

Afirmar, categoricamente, que a identidade real será afetada pela identidade virtual em virtude de mudanças paradigmáticas desse novo contexto social é desacreditar na capacidade de transformação do ser humano. Realmente, a partir do momento em que adotamos novos modelos comportamentais é porque, certamente, mudanças já estão em curso; afirmar o contrário, também seria incorrer em riscos em um campo totalmente novo, principalmente para os analistas da teoria social. Ambas as possibilidades podem ocorrer. No

entanto, tudo isso vai depender da formação identitária do indivíduo, além de outros fatores sociais utilizados na construção da identidade real e também do perfil psicossociológico do internauta. Só o tempo, até aqui marcado pelos ponteiros do relógio, poderá nos dar respostas para tantas interrogações acerca da interatividade no ciberespaço. Tempo que, na rede, tem fortes marcas da não-temporalidade, marcada por significativas intempéries contextuais. Na rede, tempo e espaço adquirem nova conotação e significação, porque não são mais determinados por parâmetros formais da vida real.

Conectados à rede somos livres para sonhar. Sonhar... Que significados poderíamos atribuir a este signo? Diríamos que este verbo tem caráter polissêmico de grande alcance quando o meio analisado for a Internet. Sonhar é vivenciar o inimaginável; é a liberdade de se libertar; é crer em seus sonhos, mesmo que virtuais; é viajar e não se importar com o tempo ou com o espaço. Sonhar é partilhar relacionamentos; é se comunicar com milhares de outras pessoas. Sonhar é compartilhar os nossos com os sonhos de outros indivíduos, mesmo que estes sonhos sejam irreais. Sonhar é estar *on-line*

Ao traçar este paradoxo entre sonho e Internet procuro demonstrar que estar conectado à rede é dar asas à imaginação. É viajar sem destino. É não se preocupar onde, como e nem quando chegar. É se libertar de todo e qualquer preconceito étnico, social, religioso, moral, sexual. É se transformar em um outro ser, mesmo que este ser tenha como representatividade o virtual.

Acredito que a Internet, doravante, significará ainda mais do que já significa nos dias atuais. Aqueles que não se incluírem nessa civilização tecnológica perderão o bonde da história e permanecerão à margem do caminho.

A humanidade sempre soube introduzir na sociedade aquilo que lhe proporcionasse novos conhecimentos, que lhe trouxesse inovações, que lhe aumentasse a capacidade de competir com rapidez e eficácia. O internauta também procura por tudo isso, e

muito mais! O usuário da rede quer compartilhar emoções, prazeres, medos, angústias, conhecimentos, quer relacionar-se, enfim, quer tudo o que a rede possa lhe proporcionar. Aliás, por falar em compartilhar, acredito este seja o signo perfeito para qualificar o perfil do internauta. Compartilhar é o sentimento de todos aqueles que fazem da Internet um novo veículo da comunicação interpessoal e de manifestações de novas e múltiplas identidades virtuais, que, concomitantemente, compartilham com inúmeras outras janelas, e que, a cada instante, jamais deixam de experienciar “uma nova janela para o futuro”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1995.

_____. Estética da criação verbal. Trad. M. E. G. Pereira. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. "FORMAÇÃO ESPACIAL DO HERÓI".

BAZERMAN, Charles. *Gêneros textuais, tipificação e interação*. São Paulo: Cortez, 2005.

BRAIT, Beth (org.) Bakhtin, *dialogismo e construção do sentido*. Campinas: Unicamp, 1997.

CASTELLS, M. A. *A sociedade em rede*. Trad. R. V. Majer. 8ª ed. Rev. ampl. São Paulo: Paz & Terra, 1999.

_____. *A galáxia da Internet*. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Trad. M. L. X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2003.

_____. *O poder da identidade*. Trad. Klauss B. Gerhardt. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CEBRIÁN, J. L. *A rede: como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação*. Trad. Lauro Machado Coelho. São Paulo: Summus, 1999.

DERTOUZOS, Michel. *O que será? Como o novo mundo da informação transformará nossas vidas*. Trad. Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

EMOTICONS. Disponível em: <<http://br.messenger.yahoo.com/emoticons.php>>. Acesso em 29 jun 2005.

FAIRCLOUGH, N. Discurso e mudança social. Coord. Trad., revisão. e pref. à ed. brás. I. Magalhães. Brasília: Editora UnB, 2001.

GIDDENS, Anthony. *As conseqüências da modernidade*. Trad. Raul Fiker. São Paulo: UNESP, 1991.

_____. *Modernidade e identidade*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Trad. Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

GREGOLIN, Maria do Rosário (org.). *Discurso e mídia: A cultura do Espetáculo*. São Carlos: Claraluz, 2003.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

LE BRETON, Davi (2004). *Sinais de identidade: tatuagens, piercings e outras marcas corporais*. Lisboa: Miosótis. p.7-24.

LÉVY Pierre. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MARCUSCHI, Luiz A. *Gêneros textuais: definição e funcionalidade*. In: **DIONÍSIO**, Ângela Paiva et al *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MORAN, José Manuel. *As muitas formas de comunicar-se*. Disponível em: <www.Eca.Usp.Br/Morn/Muitas.Htm>. Acesso em 26 mai 2005.

PRADO, J. L. (org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

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

SILVA, Deonísio. *Sociedade das palavras novas*. Disponível em: <<http://www.webwritersbrasil.com.br/basetxt.asp?numero=644>>. Acesso em 31 mai 2005.

RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Trad. Helder Aranha. Lisboa: Gradiva, 1996.

TURKLE, Sherry. *O segundo eu*. Trad. Manuela Madureira. Lisboa: Editorial Presença, 1984.

VIANA, Melissa Elias. *A linguagem dos Chats desafia os Newbies*. Disponível em <<http://www.internewws.eti.br/2000/mt000722.shtml>>. Acesso em 25 mai 2005.

VIEIRA, Diracy. *Sociedade virtual: rompendo as fronteiras geofísicas*. Disponível em <chip.cchla.ufpb.br/caos/06-vieira.html>. Acesso em 29 jun. 2005.

GLOSSÁRIO

ARROBA(@): Separa o nome do usuário do domínio em endereços e significa “em”.

BR: Significa Brasil. Parte final do domínio que identifica o país de origem.

CHAT: (Bate-papo): Área em que os usuários da Internet se encontram para conversar *on-line*, em tempo real, como numa conversa ao telefone, só que com a possibilidade de formar grupos entre várias pessoas, que se comunicam por escrito.

CIBERESPAÇO [Do inglês *Cyberspace*]: Termo popularizado pelo escritor William Gibson, em sua obra “Neuromancer”, para designar a realidade imaginária compartilhada das redes de computadores – espaço virtual. Algumas pessoas usam o termo “ciberespaço” como sinônimo de Internet.

CMC: Comunicação Mediada por Computador.

Com: A abreviatura “com” indica que se trata de uma *company*, ou seja, de uma empresa.

COUNTRY CODE: Parte final do domínio que o identifica com o país de origem: Br(Brasil).

CURSOR: Sinal na tela que nos indica a posição da inserção de informação.

DELETAR: Versão “aportuguesada” do inglês *delete*, que significa excluir, apagar um carácter, arquivo ou diretório.

DOMÍNIO: Parte da hierarquia de nomes de grupos da Internet, identificando-as. Exemplo: netds.com.br, onde “netds” indica a organização, “com” significa comercial e “Br” indica o código do país.

ECRÃ: Tela do computador.

EMOTICONS: Ícones que transmitem emoção por intermédio de caracteres de pontuação, como as aqui representadas: alegre e triste, respectivamente: :-) ; :- (.

HOME Page: Na *Web*, uma página inicial/principal com vínculos (*links*) para outras páginas relacionadas.

HOST: Hospedeiro (servidor) que oferece seus serviços para a Rede.

ÍCONE: Símbolo gráfico, pequena figura que permite, através de um link, a execução de uma ação.

INTERNAUTA: Nome dado ao indivíduo que “navega” pela Internet.

INTERNET: É a Rede mundial de milhares de redes de computadores menores e milhões de computadores comerciais, educacionais, governamentais e pessoais interconectados. É o sistema de informação global.

MOUSE: Dispositivo usado para acionar os botões, barra de rolagem, nas telas do sistema *Windows*.

NICKNAME: Pseudônimo, apelido, ou nome alternativo, ou ainda, uma entrada na caderneta de endereços em alguns programas de correio eletrônico.

OFF-LINE: Não conectado à Internet em um dado momento. Termo que designa uma pessoa que não mais está envolvida em um bate-papo (*chat*).

ON-LINE: Conectado à Internet em um dado momento. Termo que designa uma pessoa que está envolvida em um bate-papo (*chat*).

REDE: Termo informal que designa as redes de computadores interligadas, empregando a tecnologia CMC – Comunicação Mediada por Computador – para associar pessoas de todo o mundo na forma de debates públicos. O nome mais comum usado para designar *World Wide Web*, um conjunto interligado de documentos em hipertexto, denominados páginas da *Web*, que residem em servidores da *Web* e outros documentos, menus e bancos de dados.

SITE: Um *host* da Internet que permite algum tipo de acesso remoto.

WEB: Ver rede.

WINDOWS: Ambiente operacional multitarefa.

WORLD WIDE WEB: Um conjunto interligado de documentos em hipertexto, denominados páginas da *Web*, que residem em servidores da *Web* e outros documentos, menus e bancos de dados.

WWW: Abreviatura de *World Wide Web*.

VIRTUAL: Termo usado para ambientes tridimensionais simulados por computador, nos quais o usuário pode interagir.