

AVATARES: O USO DE MÁSCARAS DIGITAIS EM SIMULACROS VIRTUAIS

AVATARS: THE USE OF DIGITAL MASKS IN VIRTUAL SIMULACRA

Anderson Nowogrodzki da Silva*

RESUMO

A interação comunicativa acontece, prototipicamente, dentro de um ecossistema linguístico, que é definido por Couto (2007) como o resultado da relação entre três elementos, sejam eles: uma população, uma língua e um território. Dessa forma, observam-se, em geral, nos estudos ecolinguísticos, as interações linguísticas que se desenvolvem entre interactantes num mesmo espaço. Porém, aprecia-se neste trabalho a extrapolação da comunicação face a face por meio do desenvolvimento tecnológico, na medida em que a internet e as redes digitais dão forma a complexos interacionais virtualizados, nos quais indivíduos se relacionam comunicativamente. O fenômeno da virtualização das interações decorre do processo de desterritorialização, que pode ser definido pela quebra no triângulo basilar do ecossistema linguístico, em que os espaços físicos das interações se perdem e passam a ser substituídos por simulacros virtuais, munidos de ferramentas que permitem emular as regras interacionais presentes na conversação. Apontar definições que melhor abarquem os conceitos de simulacro virtual e avatar, bem como analisar seu papel nas relações, é a tarefa a qual o presente trabalho se propõe. Pensa-se, portanto, nos contrastes que a interação comunicativa virtual produz. Por um lado, promove-se a democratização das informações e das opiniões de forma globalizada, por outro, abre-se uma lacuna para a criação de máscaras digitais, enquanto produção de identidades que podem ser reflexos, aproximações, distorções, ou criações fantasiosas em relação ao sujeito que as produz. Como base teórica para este estudo, utilizaram-se Couto (2007), como fundamento para os conceitos da Ecolinguística e Vetromille-Castro e Ferreira (2016), como suporte para o conceito de redes digitais. Percebeu-se que os simulacros virtuais possibilitam reproduzir a realidade e conectar interagentes em diferentes tempos e espaços. O

* Doutorando em Estudos Linguísticos, na área de concentração Linguagem e sociedade, relacionado à linha de pesquisa Língua, interação sociocultural e letramento, com enfoque em Ecolinguística e Análise do Discurso Ecológica, na Universidade de Brasília (UnB), Brasília – DF, Brasil. Bolsista CAPES. E-mail: a.nowogrodzki2@gmail.com.

afastamento espacial, a maleabilidade temporal e a ausência de um corpo físico permitem ao indivíduo modelar suas identidades e projetá-las num simulacro, dando forma a novos modos de interagir que não são previstos pela interação comunicativa prototípica.

Palavras-chave: Interação comunicativa virtual. Simulacro virtual. Avatar. Identidades.

ABSTRACT

The communicative interaction happens, prototypically, in a linguistic ecosystem. This ecosystem is defined by Couto (2007) as the result of the relation between three elements: a population, a language and a territory. In this way, the researchers look, in general, in the ecolinguistic works, to the linguistic interactions that happen between people in the same space. However, in this paper, we look to something different from the interaction face to face. The technological development creates a new space to communication, based in the internet and the digital webs expansion, forming interactional virtualized complexes. In this space, the individual can relate communicatively. The interaction virtualization process is associated to the desterritorialization process. We can define this process as a broke in the basilar triangle of the linguistic ecosystem. Starting with this broke, the interaction physical space disappear and is substituted by a virtual simulacrum. The virtual space formed use digital tools that allows emulate interactional rules that happens in conversation face to face, producing sense. By the way, this work propose to point some definitions about the conceptions of virtual simulacrum and avatar, moreover we intend to analyze the inter-subjective relations. We think, therefore, in the contrasts produced by the virtual communicative interaction, producing the democratization of information and opinions globally, but, creating a gap for the creation of digital masks, as the production of identities that can be reflexes, approximations, distortions, or fanciful creations in relation to the subject that produces them. As theoretical bases to this study, we use Couto (2007), as the foundation to the ecolinguistic concepts, and Vetromille-Castro e Ferreira (2016), as support to the digital web conception. We realized that virtual simulacra enable to reproduce the reality and connect people in different time and space. The physical distance, the time malleability and the absence of the body allows the individual to model identities and project them in simulacra, creating new forms to interact that do not happen in prototypical communication.

Keywords: Virtual communicative interaction. Virtual Simulacrum. Avatar. Identities.

INTRODUÇÃO

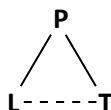
Existem diferentes tipos de interação comunicativa e eles devem ser levados em consideração no momento de desenvolvimento de um estudo no campo da Ecolinguística, pois modificam drasticamente os modos de interagir. A descrição das características de uma interação comunicativa é fundamental para entender a qual tipo de interação ela pertence. A forma mais prototípica de interação é a interação comunicativa face a face, em que falante e ouvinte são intercambiáveis e dialogam num mesmo espaço e num mesmo tempo, mobilizando para tanto diversas regras interacionais que permitem produzir sentidos e manter a comunicação. Distanciando-se desse padrão comunicativo, encontra-se a interação comunicativa virtual, que se baseia nos princípios de des-

territorialização e de virtualização das interações. Sendo assim, o território enquanto espaço físico é eliminado e dá lugar a um complexo interacional virtual. Forma-se um simulacro virtual, estruturado como uma projeção de uma realidade diferente do mundo físico, em que os falantes se constituem em avatares criados por eles mesmos. A virtualidade ainda permite criar um espaço em que as verdades produzidas e os modos de agir e interagir são próprios da interação comunicativa virtual e estão limitados às ferramentas disponibilizadas pela rede digital que liga os usuários.

A PERSPECTIVA ECOLÓGICA DA LÍNGUA

Entende-se a Ecologia enquanto a ciência que estuda as interações entre os seres vivos num ecossistema. Partindo desse pressuposto, podem-se conceber as relações humanas como constituintes de um ecossistema linguístico baseado na capacidade de comunicação por meio de uma língua. De acordo com Couto (2009), ao fazer apontamentos basilares para a fundamentação da Ecolinguística (perspectiva teórica trabalhada neste estudo), as interações em meio ao ecossistema da língua podem se apresentar enquanto relação organismo-mundo, em que se criam representações do meio ambiente que envolve uma comunidade de indivíduos, numa dinâmica de referenciação, ou enquanto relação organismo-organismo, da qual decorre a comunicação, como produção de sentidos entre interlocutores. Para que esse ecossistema linguístico tome forma efetivamente, é necessário que três elementos existam e se conectem, são eles: uma língua, uma população e um território.

Segundo Couto (2007), o ecossistema linguístico só é possível numa realidade em que um povo (P), vivendo em um território (T), interaja por meio de uma língua (L). Para explicar essa dinâmica de forma didática, o autor concebe a seguinte representação:



Ao elaborar o triângulo do ecossistema linguístico, Couto (2007) esclarece que, a relação entre língua e território é indireta, por isso, a linha pontilhada os liga, sendo conectados por meio da população que se comunica num meio ambiente e diz nele e sobre ele.

O ecossistema linguístico é entendido ainda como ecossistema integral da língua, na medida em que integra três instâncias da realidade para que possa tomar forma: a instância natural, em que se desenvolvem as relações físicas, corpóreas; a instância mental, em que se estabelecem os processos psíquicos e a capacidade de simbolização do mundo; e a instância social, em que se assumem certas identidades e se criam relações hierárquicas, ordenando a sociedade e seus valores. A relação entre essas esferas dá forma ao ecossistema linguístico em sua integralidade, sendo indissociáveis na interação comunicativa prototípica, ou seja, na interação face a face.

O PROCESSO DE VIRTUALIZAÇÃO DAS INTERAÇÕES

A virtualização das interações é um processo de quebra do ecossistema linguístico e, por isso, foi necessário conceituá-lo e entender seu funcionamento anteriormente, almejando clarificar nesta seção o modo como a virtualidade apaga a instância física desse ecossistema.

Na medida em que surgiram, no fim do século XX e no início do século XXI, tecnologias da comunicação e da informação capazes de conectar pessoas em diferentes tempos e espaços,

tomou forma um novo modo de comunicação, um nível diferente no qual a interação comunicativa acontece, produzindo uma abstração em relação ao espaço físico. A ruptura estabelecida no ecossistema linguístico é derivada de um processo de desterritorialização, que provoca uma quebra nesse ecossistema ao excluir do triângulo um de seus elementos fundamentais, o território, retirando, por consequência, a instância física de sua integralidade, ou seja, extraindo as relações físicas e corpóreas presentes nas interações entre organismo-organismo e organismo-mundo. Apesar de desestruturar o ecossistema linguístico, a interação comunicativa não é impedida, sendo estabelecida em redes digitais por meio de ferramentas interacionais, que permitem emular aspectos físicos num ambiente virtual, compensando sua ausência. Por consequência, a interação comunicativa virtual não pode ser entendida como um ecossistema, mas como um modo abstrato de interação, uma maneira de se comunicar que pode ser estudada pela Ecolinguística por meio da comparação entre o nível mais prototípico de interação linguística (face a face) e o afastamento em relação a ele. Desse modo, a interação comunicativa virtual pode ser vista como uma abstração de diversos ecossistemas, criada para conectá-los num ambiente virtual.

Toma forma, portanto, um modelo comunicacional que se distancia do que é prototípico (interação comunicativa face a face), tendendo a afastar os indivíduos em interação, na medida em que eles não precisam se encontrar no mesmo lugar ou no mesmo tempo de fala. Mecanizam-se certos aspectos da interação comunicativa, demandando uma elaboração sintática e lexical mais técnica (monitorada), em razão de o dizer não se constituir de forma imediata, sendo menos espontâneo e podendo estar apoiado em aspectos da oralidade ou não.

COGNIÇÃO INCORPORADA COMO FORMA DE PROJEÇÃO DO INDIVÍDUO NO AMBIENTE VIRTUAL

A cognição incorporada é uma teoria do campo da neurociência. Para Barsalou (2008), a cognição está associada diretamente às características corpóreas do indivíduo e ao modo como o corpo se relaciona com o ambiente. Sendo assim, o corpo e a mente estão intrinsecamente conectados em suas ações cotidianas, desde a percepção do mundo até as interações que acontecem nele. A mente se estende para o corpo, tornando-os interdependentes.

Ao refutar a ideia de que a cognição está estritamente ligada à memória semântica, estando separada de partes do cérebro que controlam as capacidades físicas do sujeito, Barsalou (1999) defende que a relação entre indivíduo e mundo constitui o esteio para a cognição, baseando-se numa relação de reciprocidade entre corpo e mente, em que o cérebro se torna responsável por armazenar e processar símbolos modais, contextualizados, e, por isso, ricos em sentido, dando forma, por consequência à esfera da cognição.

De acordo com Barsalou (1999), a interação sensorio-motora permite a aquisição de símbolos modais para a constituição e o desenvolvimento da cognição. Por meio das interações contextuais do indivíduo com o ambiente, a cognição é dinamizada. O processo cognitivo se dá, portanto, na simulação de símbolos modais, ou seja, na articulação entre as experiências vividas para que se possa apreender sentidos e atuar sobre o mundo por meio de representações. Se o corpo é fundamental para que a cognição seja dinamizada, a cognição é fundamental para que o corpo atue sobre o mundo, projetando-se nele.

A importância da cognição incorporada para entender o funcionamento da interação comunicativa virtual reside em uma de suas propriedades, que é a projeção da mente sobre o corpo, culminando na possibilidade de uma extensão da mente para um novo corpo. No caso em que um indivíduo dirige um carro, ou pilota um avião, por exemplo, o corpo ao qual a cognição está in-

corporada deixa de ser apenas o invólucro de carne e de osso que delinea o ser humano, estendendo-se para a estrutura metálica do veículo. Sendo assim, quando o indivíduo faz uma curva com o carro, a sensação é a de que vira o seu próprio corpo, passando a se entender como parte do mundo em outras dimensões, ocupando todo o espaço que o veículo ocupa e se responsabilizando por suas ações, criando uma expansão de si. Uma das comprovações mais fortes para essa tese é o fato de que dirigir ou pilotar são atividades automatizadas com o tempo, o motorista ou piloto não precisa pensar para executar certas ações, elas se tornam quase que involuntárias, sendo resultantes do papel de simulação da cognição.

Na medida em que as experiências são reencenadas e simuladas nos processos cognitivos, as ações corpóreas passam a responder a elas. A experiência com o mundo via corpo e mente define, assim, o indivíduo, o modo como se entende e se projeta no mundo.

No caso da interação comunicativa virtual, ocorre uma projeção ou extensão de si na virtualidade, desterritorializando as relações e abstraindo o eu do próprio corpo, conduzindo o sujeito para um ambiente virtual, em que pode ser modelado de acordo com uma imagem simulada cognitivamente, resultando de suas experiências no mundo.

Ao projetar-se na virtualidade, o indivíduo se encontra num novo espaço de interação, que é abstrato, mas carrega todas as experiências vividas no mundo físico. A fim de se definir nesse novo ambiente, o sujeito precisa se corporificar de alguma maneira, na medida em que suas características cognitivas demandam esse processo. Para tanto, desenvolve-se um simulacro da realidade dentro dos limites possibilitados pela rede digital e por suas ferramentas interacionais, a fim de suportar a existência de avatares, simulações de si que têm como função representar sujeitos de carne e de osso num ambiente abstrato, virtual. Dessa forma, a mente se integra ao mundo virtual do mesmo modo que se integra ao mundo físico, incorporando-se a um avatar.

O AMBIENTE VIRTUAL: A CONCEPÇÃO DE SIMULACRO

Pensar a interação comunicativa virtual é uma tarefa difícil, pois é necessário estabelecer e conceituar um ambiente de interações que não é sustentado por uma base física, mas pela abstração da realidade de diversos ecossistemas linguísticos que culmina na produção de redes digitais, conectando avatares de usuários. Pensando nessa complexidade, utiliza-se a noção de simulacro de Baudrillard (1992), a fim de precisar o que se entende pelo aspecto da virtualidade e sua propriedade de abstração.

Segundo Baudrillard (1992), o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação fez com que a realidade se dissolvesse em meio às suas representações, sendo marcada pela existência de símbolos e signos que circundam a sociedade. Baseando-se nessa premissa, o autor defende a teoria de que os símbolos têm peso o suficiente para criar abstrações da realidade, desvencilhando o sujeito dela. Dessa forma, demonstra-se uma relação estabelecida entre realidade, sociedade e símbolos, que culmina no afastamento da sociedade em relação à realidade por meio de representações simbólicas.

As representações simbólicas, para Baudrillard (1992), não podem ser relacionadas a cópias fieis da realidade, mas a simulacros do que é real, afastando-se da possibilidade de uma via de acesso direto à realidade. Portanto, o próprio mundo moderno se constitui em representação simbólica, produzindo um complexo de subjetividades e perspectivas diferentes, sem estabelecer necessariamente uma posição absoluta sobre o que é real e o que não o é.

Define-se, a priori, de acordo com os estudos de Baudrillard (1992), o simulacro como representação distorcida ou cópia de uma realidade que nunca existiu, baseando-se em sua capacidade

de simular o real. A simulação, dessa forma, não pode ser vista como um modo de ocultar o real. Pelo contrário, constitui-se como uma maneira de reproduzir a realidade em suas diversas possibilidades de representação, mediando-a. O simulacro, ao distorcer em parte a realidade, evidencia as necessidades, os desejos, da humanidade em dado momento histórico e social. Por isso o simulacro é mais atraente para o indivíduo do que a própria realidade representada.

Baudrillard (1997) afirma que a primeira nomeação do mundo parte de sua representação direta, enquanto sua segunda nomeação decorre da constituição de um simulacro que produz representações simbólicas a fim de atribuir significados diferentes em relação à realidade do objeto em si. O simulacro é uma distorção da realidade enquanto ressignificação. Para Baudrillard (1976), o valor atribuído ao símbolo em sua representação é o que passa a existir de fato, deixando de lado o objeto real representado, distanciando-se da realidade e alicerçando-se sobre uma base imaginária de valores. Desse modo, ao distorcer o que é real na forma de um simulacro, as simulações criadas pelos símbolos passam a se confundir com a realidade, fazendo com que o valor do objeto encubra o objeto em si, dando forma a uma lógica de constante troca simbólica.

Tendo entendido essas premissas, pode-se afirmar que, se o simulacro é uma máscara que dá outra forma para a realidade numa lógica de abstração dos valores das coisas num plano simbólico, constitui-se um jogo de constante produção e ressignificação dos sentidos em um ambiente que não é real, mas que tem suas bases na realidade, distorcendo-a. Para Baudrillard (1976), na incompletude do ser humano se desenvolvem as representações simbólicas a fim de sanar seus desejos, seus anseios.

Pensando em todas as características do simulacro apresentadas até aqui e relacionando-as à interação comunicativa virtual, nota-se que a criação de um ambiente virtual para a comunicação, um complexo interacional virtualizado, é um sistema de produção constante de simulacros, na medida em que resulta do conjunto das representações simbólicas dos objetos da realidade, distorcendo-os em um ambiente em que nada precisa ter necessariamente um comprometimento com a realidade, já que os usuários escondem seus corpos por detrás de máscaras virtuais que os protegem e podem ocultar suas identidades do mundo real, ou ressignificá-las no ambiente virtual.

Se o simulacro que se desenvolve na instância física é uma segunda nomeação para o mundo, o simulacro virtual é uma terceira nomeação, na medida em que dá forma a novos modos de interagir, de agir e de dizer, além de produzir um conjunto de verdades diferente daquelas que são mobilizadas no ecossistema linguístico, criando regras próprias que precisam ser seguidas no ambiente virtual. Ao se inserir e projetar suas mentes num simulacro virtual, incorporando sua cognição a um avatar, os usuários adentram numa nova realidade, que é povoada por representações de mundo, não se baseando num suporte físico. Tal realidade é abstrata e regida por valores e por trocas simbólicas, provocando a suspensão de descrença do indivíduo inserido nesse complexo interacional virtualizado, tornando-o parte de uma rede digital que movimenta sentidos e os recria incessantemente. Toma forma assim um sistema que dinamiza a todo o tempo o simulacro, constituindo cópias distorcidas de uma realidade que não tem matriz física. Preenchem-se, portanto, as lacunas da realidade recriada e simulada no ambiente virtual, dando forma ao que se chama aqui de simulacro virtual.

AVATAR: UMA MÁSCARA DIGITAL

Entendendo que a interação comunicativa virtual acontece em um simulacro virtual e decorre de um processo de desterritorialização e de virtualização ligados à capacidade de incorporação cognitiva do ser humano, desprendendo-o de seu próprio corpo e da realidade física na qual vive

e age, assume-se a necessidade de explicar como o indivíduo se projeta no complexo interacional virtual. Para isso, utiliza-se o conceito de avatar como uma máscara digital que permite ao usuário projetar-se na virtualidade enquanto indivíduo subjetivado e constituído por certas identidades.

No campo da informática, o conceito de avatar está associado à existência de um corpo digital que possibilita a projeção ou incorporação de um usuário numa rede digital, atribuindo características a ele, capturando-o dentro de um simulacro virtual. Essa figura criada num ambiente virtual varia em complexidade e profundidade, a depender das ferramentas disponibilizadas na programação da rede digital para que se realize a transposição das identidades do usuário para a esfera da virtualidade, dando forma à máscara que o identifica naquela rede, individualizando-o.

O avatar, segundo Santaella (2003), permite que o usuário incorpore uma máscara digital que o represente num ambiente virtual, podendo ainda encontrar outros avatares e interagir comunicativamente com eles, utilizando para isso ferramentas interacionais. A identidade do usuário, em razão de estar num simulacro desterritorializado, é mais fluida do que na realidade física, a máscara digital dá maleabilidade para que o usuário a modele no ambiente virtual, projetando um avatar que pode ser um reflexo, uma aproximação, uma distorção ou uma criação fantasiosa de suas identidades existentes no ecossistema linguístico, no qual vive fisicamente. O conceito de avatar pode ser utilizado para todas as redes digitais, de forma que, independente se ser uma rede voltada para relacionamentos afetivos, um jogo online, ou uma plataforma para se comunicar e interagir com amigos, o usuário cria uma imagem que o represente naquele ambiente, individualizando-se.

McLuhan (1969) aponta para uma projeção da consciência no ambiente virtual, simulando-a, tendo sido desenvolvida a partir da criação de novas tecnologias digitais. O indivíduo se torna, portanto, plural, multiplicado pelas diversas identidades potencializadas pelo simulacro virtual, sendo disseminado e descentrado de seu próprio eu, regido por um complexo identitário mais dinâmico do que poderia ser na realidade física.

De acordo com Santaella (2003), a tecnologia e seu desenvolvimento e incorporação na vida humana gera novas formas de perceber, falar e atuar sobre o mundo. Cria-se um novo regime antropomórfico, em que os indivíduos se projetam em corpos virtuais, complexificando a realidade e as relações humanas.

Nota-se que a possibilidade de se projetar em um avatar, escondendo-se sob uma máscara digital, dá aos indivíduos uma sensação de segurança para que possam romper contratos sociais, como não aconteceria na realidade física, já que há a sensação de que quem fala é um eu irreal, na medida em que está virtualizado e o corpo físico não sofrerá as consequências das ações. Assim, parece não importar o compromisso com a veracidade do que se compartilha nas redes digitais ou suas consequências no mundo real, desde que aquilo que é compartilhado reforce as identidades do avatar que está sendo construído e atualizado a todo o tempo, refletindo opiniões, ideologias e sentimentos de uma consciência simulada. Essas características intensificam a possibilidade de difusão de notícias falsas nas redes digitais, de tomar posições ideológicas extremistas e de difusão do preconceito abertamente. Sendo assim, o que realmente conduz a dinâmica da produção de um avatar no simulacro virtual é o quanto o que é dito e compartilhado se adequa à imagem que o usuário deseja criar.

O USO DE FERRAMENTAS INTERACIONAIS NAS REDES DIGITAIS

Após construir uma base sólida em relação aos aspectos que constituem e caracterizam a interação comunicativa virtual, especifica-se sua realização mais evidente na sociedade, as redes digitais, e o modo como elas se dinamizam por meio de ferramentas interacionais.

Antes de qualquer definição do termo, é preciso deixar claro que se utiliza “redes digitais” em detrimento de “redes sociais”, na medida em que todo ecossistema linguístico se constitui sobre uma rede social, ou seja, um complexo de indivíduos interagindo comunicativamente enquanto comunidade. Por outro lado, a rede digital implica a existência do espaço virtual para que a interação aconteça, dissociando-se da noção de ecossistema linguístico.

De acordo com Habermas (1984), as redes digitais se configuram como esferas públicas da interação, em razão de propiciar um espaço comum, democrático e aberto à participação, produzindo uma integração entre a vida, as atividades que nela se desenvolvem e as redes digitais.

De acordo com Boyd (2010), as características das redes digitais são de extrema importância para entender seu funcionamento, pautando-se na capacidade de difusão imediata da mensagem (escalabilidade), na possibilidade de manutenção dos dizeres no ambiente virtual (persistência), na fácil reprodução do que é publicado (reprodutibilidade) e na possibilidade de busca (buscabilidade).

As redes digitais ainda podem ser determinadas por duas de suas características mais importantes: o tempo da interação, que é elástico e, por isso, pode ser sincrônico ou assíncrono; e o espaço da interação, que é atópico, não dependendo de um lugar específico em que os interlocutores se encontram.

Constitui-se, assim, uma rede interacional complexa, composta por indivíduos que incorporam avatares e se projetam num ambiente virtual para que possam interagir, simulando consciências, dando forma a um simulacro.

Dentro das redes digitais, para que a interação comunicativa aconteça de forma efetiva, são necessários instrumentos que permitam essa comunicação, já que o corpo foi excluído da dinâmica interacional. Esses instrumentos são chamados aqui de “ferramentas interacionais”, um equivalente virtual para a noção de “regras interacionais” da Ecolinguística.

Couto (2007) define as regras interacionais como o conjunto das regularidades (não dos regulamentos) que regem os fluxos interacionais e os atos de interação comunicativa, produzindo sentidos e estando diretamente relacionadas aos aspectos culturais de um povo, podendo incluir a proximidade entre interlocutores, o posicionamento deles, o direcionamento do olhar, o tom de voz, as feições em acordo com as situações de fala, além das regras sistêmicas, que são formadas pelas normas linguísticas regulares dentro de um ecossistema linguístico específico (outras regras interacionais podem ser verificadas e já foram descritas e aprofundadas em outros trabalhos no campo de estudos da Ecolinguística).

Pensando na noção de regras interacionais, formulou-se o conceito de ferramentas interacionais, enquanto o conjunto de instrumentos disponibilizados por uma rede digital para que os usuários possam interagir comunicativamente. Elas regem os fluxos interacionais e os atos de interação comunicativa virtuais, atuando regularmente dentro do ambiente virtual e produzindo diferentes sentidos.

As ferramentas interacionais estão pautadas, portanto, na tentativa de emular as regras interacionais (que só são possíveis num ecossistema linguístico em razão de sua instância física) dentro de um ambiente virtual, adaptando-as. Possibilita-se assim o uso de certos instrumentos digitais para transpor e compensar sentidos que só o corpo poderia expressar e só fariam sentido dentro da dinâmica da interação comunicativa face a face, exportando-os para um simulacro virtual (apesar de esses sentidos não serem transpostos completamente).

Um exemplo de ferramenta virtual é o *emoticon/emoji*, que pode ser entendido como uma forma de comunicação paralinguística, expressando o estado emotivo do indivíduo por meio de feições faciais representadas simbolicamente por caracteres tipográficos em sequência ou pequenas imagens, como é possível observar nos exemplos a seguir:

Figura 1 – Emoticons/seqüência de caracteres tipográficos

| Emoticon | Código | Nome | Emoticon | Código | Nome |
|----------|--------|----------------|----------|--------|--------------------|
| 😊 | :) | Sorriso | 😊 | :D | Sorriso Largo |
| 😭 | :{(| Chorando | 😬 | :P | Mostrando a Língua |
| 😈 | 3:) | Diabo | 😵 | o.O | Confuso |
| 😬 | :O | Surpreso | 😒 | -_- | Tédio |
| 😘 | :* | Beijo | ❤️ | <3 | Coração |
| 🤓 | 8-) | Nerd | 😎 | 8 | Badass |
| 🤖 | :] | Robô | 😡 | >:(| Irritado |
| 😟 | :/ | Preocupado | 😱 | :3 | Fofo |
| 👍 | (y) | Positivo, like | 💩 | :poop: | *&#% |
| 😊 | :) | Piscando | 😏 | >.< | Rindo |
| 😄 | ^_^ | Alegre | 🐳 | (^^^) | Tubarão |
| 😬 | :v | Né... | 🐧 | <(") | Pinguim |
| 😞 | :{(| Triste | 😇 | O:) | Anjo |

Fonte: Disponível em: <https://portalecuesta.blogspot.com/2017/07>. Acesso em: 10 set. 2018.

Figura 2 – Emoticons/pequenas imagens

| | |
|---|--|
| 👋 = Beijo de despedida | 😟 = Preocupado |
| 😘 = Beijo carinhoso | 😱 = Super preocupado |
| 😬 = Assovio | 😌 = Aliviado |
| 😄 = cantarolando | 😓 = Cansado |
| 😏 = Sarcasmo | 😬 = desejando algo urgente |
| 😜 = Trolando | 😞 = arrependido |
| 😬 = Dando lingua | 😭 = Chocado |
| 😊 = Feliz | 😬 = Difícil de acreditar |
| 😊 = Super Feliz | 😡 = Com raiva |
| 😊 = sem graça, sorriso forçado | 😡 = Com muita raiva |
| 😊 = concordando | 🗨️ = Ouvindo chatices |
| 😊 = Envergonhado (Elogios por exemplo) | 😓 = Passando mal, enjoado |
| 😊 = Entendido | 😬 = Alguém falou algo idiota que te fez rir |
| 😍 = Apaixonado | 😋 = Provou algo delicioso |
| 😬 = Envergonhado (Mico, algo constrangedor por exemplo) | 🤒 = gripado |
| 😬 = Ops (fez algo errado por exemplo) | 😴 = De boa |
| 😞 = Triste | 😴 = Com sono |
| 😬 = Aaaah tá. (entendeu depois de um tempo explicando) | 😱 = Morreu de susto (expressão) |
| 😬 = Incomodado | 😱 = Morreu por algo inacreditável (expressão) |
| 😬 = Baixa auto-estima | 😱 = Com medo |
| 😬 = Com dor | 😬 = Não acredita que aquela pessoa fez ou falou isso |
| 😬 = emocionado | 😬 = Não acredita mesmo que aquela pessoa fez ou falou isso |
| 😬 = Morrendo de rir | 👹 = Mente malvada |
| 😬 = Chorando | 👹 = Com ódio |
| 😬 = lamentando algo | 😬 = Não diga (não tem certeza se aquilo |

Fonte: Disponível em: http://correio.rac.com.br/_conteudo/2015/10/entretenimento/397399-veja-se-voce-esta-usando-corretamente-emoticons.html. Acesso em: 10 set. 2018.

Os *emoticons* são ferramentas interacionais representativas na medida em que estão presentes na maior parte das redes digitais, mas cada rede digital reúne um conjunto de ferramentas diferentes, em busca de atender ao objetivo principal do ambiente virtual desenvolvido, podendo recorrer a instrumentos que dinamizem imagens, textos, comentários, curtidas, compartilhamentos com os

amigos etc. Em sites de relacionamento, por exemplo, existirá uma predominância de ferramentas que possibilitem expor imagens dos interlocutores (como uma vitrine de corpos, em que as escolhas afetivas partem da valoração de aspectos estéticos) e características da vida real (do ambiente físico), como gostos, preferências, práticas e ideologias. Em sites de estudo e ensino, por outro lado, as ferramentas serão voltadas para uma relação com o conteúdo apresentado e com um mediador, podendo criar *chats* para a conversação entre professores e alunos, ferramentas de avaliação e correção de exercícios, aulas por meio de videoconferências etc.

Pensando em todos esses aspectos das ferramentas interacionais, acredita-se que sua existência, dinâmica e utilização são fundamentais para a manutenção da interação comunicativa virtual, pois existe a necessidade dentro de qualquer interação comunicativa (virtual ou face a face) de atingir um alvo comunicativo, mesmo que haja limitações para isso. O mesmo ocorre na fonética, em que se busca compensar obstáculos a fim de atingir alvos articulatórios para produzir determinados sons, realizando-os mesmo que distanciados do que seria prototípico. Na interação comunicativa virtual não é diferente, se o corpo está ausente na interação, o indivíduo utiliza diferentes ferramentas interacionais da rede digital para tentar compensar sua ausência. Busca atingir ou se aproximar do seu alvo comunicativo, tentando produzir certos sentidos e estabelecer um diálogo inteligível com seu interlocutor, realizando a interação comunicativa, mesmo que distanciada do seu protótipo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O afastamento espacial, a maleabilidade temporal e a ausência de um corpo físico permitem ao indivíduo modelar suas identidades e projetá-las em avatares num simulacro virtual, criando máscaras digitais que permitem projetar certas identidades, que podem ser reflexos, aproximações, distorções ou criações fantasiosas em relação às suas identidades na realidade física. Toma forma assim um novo modo de interagir comunicativamente que não é previsto pela interação comunicativa prototípica (face a face), existindo dentro de um ambiente virtualizado e desterritorializado.

As propriedades da interação comunicativa virtual são baseadas numa abstração da realidade física de um conjunto de ecossistemas linguísticos, desenvolvendo-se por meio da incorporação da cognição do indivíduo a um avatar nas redes digitais, projetando o sujeito num simulacro virtual que se distancia da realidade física, dando forma a um regime diferente de verdades e de formas de agir. Apesar de estarem num outro nível de interação comunicativa, as redes digitais têm grande influência sobre a movimentação do ecossistema linguístico, sua dinâmica reestrutura as relações sociais e modifica aspectos da vida em todos os seus níveis.

REFERÊNCIAS

- BARSALOU, L. W. Perceptual symbol systems. *Behavioral and Brain Sciences*, v. 22, p. 577-609, 1999.
- BARSALOU, L. W. Grounded cognition. *Annual Review of Psychology*, v. 59, p. 617-645, 2008.
- BAUDRILLARD, J. *A troca simbólica e a morte*. Lisboa: Edições 70, 1976.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.
- BAUDRILLARD, J. *A arte da desapareição*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- BOYD, D. Social network sites as networked publics: affordances, dynamics, and implications. In: PAPACHARISSI, Z. (ed.). *Networked self: identity, community and culture on social network sites*. New York: Routledge, 2010. p. 39-58.

CORREIO POPULAR. Emoticons: veja se você está usando corretamente. Disponível em: http://correio.rac.com.br/_conteudo/2015/10/entretenimento/397399-veja-se-voce-esta-usando-corretamente-emoticons.html. Acesso em: 10 set. 2018.

COUTO, H. H. *Ecolinguística: estudo das relações entre língua e meio ambiente*. Brasília: Thesaurus, 2007.

COUTO, H. H. *Linguística, ecologia e ecolinguística: contato de línguas*. São Paulo: Contexto, 2009.

HABERMAS, J. *The theory of communicative action*. Boston: Beacon Press, 1984.

MCLUHAN, H. M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

PORTAL ECUESTA. Microsoft office online e gratuito. 2017. Disponível em: <https://portalecuesta.blogspot.com/2017/07>. Acesso em: 10 set. 2018.

SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

VETROMILLE-CASTRO, R.; FERREIRA, K. S. Redes sociais na formação de professores de línguas. In: ARAÚJO, J.; V. LEFFA, V. (org.). *Redes sociais e ensino de línguas. O que temos a aprender?* São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 155-170.