

## LINGUAGEM E EXPRESSÃO NO IRC

**Raquel da Cunha Recuero**

Mestranda em Comunicação e Informação pela  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

**RESUMO:** O presente trabalho busca estudar algumas das funções da linguagem alfanumérica no *Internet Relay Chat*, ou IRC, um protocolo de comunicação muito utilizado na Internet. Estrutura-se através da observação dos canais #Pelotas e #Mundo da rede BrasNet e da análise dos *logs* durante um período de três anos.

**PALAVRAS- CHAVES:** Linguagem, IRC, *Internet Relay Chat*, *chats*, *chat*.

### INTRODUÇÃO

A Comunicação Mediada por Computador (CMC) constitui-se em um campo novo, que recém começa a ser explorado, especialmente no que diz respeito ao estudo do desenvolvimento e processo da comunicação em si. Dentro desta assertiva, de um modo especial, os *chats* (sistemas de “bate-papo” *online*) são o maior laboratório de desenvolvimento de linguagem, simbologia e significação que se conhece na Internet. Primeiro, porque ali a linguagem precisa ser dinâmica para que a comunicação se efetue com sucesso, pois o *chat* simula uma conversação real, simultânea. Segundo, porque a comunicação entre os usuários dos diversos sistemas de *chats* dá-se de maneira interpessoal, atuando como uma conversa, só que sem os complexos “elementos não verbais” (entonação de voz, expressões faciais e corporais, etc.) que habitualmente permeiam esse tipo de relação comunicativa<sup>i</sup>, limitando-se apenas a transmitir os caracteres do teclado, uma quantidade bastante limitada de símbolos.

O IRC, o protocolo que escolhemos para este trabalho, proporciona um sistema de comunicação síncrono, onde pode-se conversar de modo público ou privado, com uma ou várias pessoas, em determinados canais<sup>ii</sup>. É citado como o maior sistema não-comercial de

*chats* (Kollock and Smith,1999:6). É impossível estudar a linguagem no IRC sem compreender o seu funcionamento, razão pela qual passo a explicá-lo brevemente.

O IRC foi criado em agosto de 1988 por um estudante finlandês, Jarkko Oikarinen, da Universidade de Oulu. Jarkko desenvolveu o protocolo de comunicação e também o sistema de canais, que é a espinha dorsal do IRC. Cada usuário, ao conectar-se ao sistema, escolhe um canal (ou mais) para “entrar” e ali encontra os demais usuários. Cada canal possui um tema ou fim específico. Existem canais relativos à países, cidades, bandas, *hobbies* etc. O IRC funciona através de vários servidores aos quais as pessoas se conectam e que, por sua vez, se interconectam entre si, permitindo que elas conversem, mesmo estando em servidores diferentes. É um dos protocolos de comunicação mais populares da Internet até hoje. Essa conversação dá-se basicamente pelo teclado, e pelos recursos que alguns programas, como o mIRC (um dos programas mais populares e mais utilizado pelos usuários de IRC) proporciona, como o uso de cores, por exemplo. No entanto, como veremos a seguir, no contexto do IRC, cada caracter alfanumérico pode ter um significado muito complexo, além de sua tradução fonética ou gramatical, traduzindo-se também em expressões e elementos de comunicação entre os vários usuários que utilizam um mesmo canal.

O Brasil possui várias redes de IRC. A Brasnet é uma das maiores e foi nela que buscamos subsídios para este trabalho. Dentro da Brasnet, procuramos observar principalmente os canais #Pelotas e #Mundo, sobre os quais já desenvolvemos trabalhos anteriores<sup>iii</sup>. Dentro da BrasNet, o #Pelotas é um canal importante, pois conta com a melhor “média de acessos” da Rede<sup>iv</sup>, o que significa dizer que seu número de usuários é muito mais freqüente que os dos demais canais, seus picos de acessos, por exemplo, chegam a 400 usuários simultâneos, situando-o em uma oscilação entre o terceiro e o oitavo maior canal da rede. O canal, criado por estudantes em meados de 1996, é uma referência à cidade de Pelotas, no interior do Rio Grande do Sul. Também utilizamos o canal #Mundo, uma comunidade alternativa criada por dissidentes do #Pelotas em meados de 1998, que constitui-se em um canal bem menor.

Os usuários do IRC possuem uma cultura própria, bem como formas de comunicação muito particulares. Eles utilizam todo o tipo de artifício para otimizar a comunicação e evitar falhas de interpretação no decorrer da conversa. Isto é somado a necessidade de manter diálogos extremamente breve e aforísticos. Como a comunicação no IRC acontece em tempo real, tal qual um diálogo face a face, todos os participantes procuram concentrar a maior carga

de significado no menor volume de caracteres possível, utilizando, para tanto, um sem número de artifícios. Eles constituem um universo riquíssimo, diferenciado em cada canal e em cada comunidade. É justamente sobre esses artifícios de uso da linguagem gráfica que vamos discutir neste artigo.

## A LINGUAGEM E O IRC

“Através de todos estes milhares de anos (exceto a linguagem de signos), a linguagem tem sido ou falada ou escrita. Mas a conversação *online* é uma nova forma híbrida que é, ao mesmo tempo, falada e escrita e ainda assim não é completamente nenhuma. É falar através do escrever. É escrever porque você digita em um teclado e as pessoas lêem. Mas por causa da natureza efêmera das letras luminescentes na tela, e porque são tão rápidas – algumas vezes instantâneas- as mudanças, é mais semelhante ao falar.” (Coate, 1998)

A linguagem utilizada no IRC tem uma característica fundamental. Ela é uma linguagem textual (escrita) que funciona como linguagem oral. Possui elementos de ambas as formas. Portanto, o modo como se fala não é o gramaticalmente correto, mas coloquial - aquele que se usa para conversar naturalmente, com os erros e expressões idiomáticas características da linguagem falada. Isso porque o IRC simula uma linguagem oral e interpessoal, que deve ser por isso rápida e sintética. A palavra escrita é “oralizada”. Pierre Lèvy (1998:84) explicita, neste trabalho, o retorno à oralidade primária como uma característica da era do “virtual” e das sociedades modernas.

A linguagem utilizada no IRC tem várias facetas e é ferramenta de vários modos de significar. Além da função simplesmente significativa literal daquilo que está sendo dito, a linguagem é também complementar ao verbo. Afinal, quando se conversa, existem milhares de elementos em uma comunicação interpessoal real, como gestos, olhares, entonações e posições corporais que auxiliam a mensagem a ser decodificada com eficiência e correção

pelas pessoas que estão participando da conversa, fazendo com que a situação e o contexto envolvidos sejam facilmente identificáveis pelos participantes. Segundo Denning, citado por Reid (1991), “nós somos especialistas em nossa semiótica... nós lemos sinais e símbolos e codificamos milhares de palavras em um gesto”. Esses símbolos que utilizamos no dia a dia funcionam como um conjunto comunicativo que é atrelado a toda a nossa existência. “A linguagem não expressa totalmente o jogo de nossas trocas interpessoais”, afirma Reid (1991). Por isso, como é de se esperar, a linguagem simplesmente textual no IRC também não produz suficiente significado para que seja sempre compreendido o contexto social de cada acontecimento na comunidade virtual ou dentre os envolvidos. Assim, essa linguagem adquiriu características de expressão oral, ou seja, incluindo elementos que teoricamente não seriam expressos em um texto unicamente composto por palavras (Coate, 1998).

## LINGUAGEM E EXPRESSÃO

O conjunto de elementos de expressão complementares à linguagem textual, objetivando dar-lhe mais sentido, ou complementando o seu sentido é composto principalmente pelos *emoticons* e as onomatopéias que, de acordo com Doell (2000) têm a mesma função, que condiz com a expressão de emoções tradicionalmente utilizadas em linguagem oral ou mesmo não verbal (corporal – gestual e facial).

Os *emoticons* são, portanto, usados como elementos de linguagem não verbal, objetivam suprir a falta de elementos característicos da comunicação interpessoal em tempo real, como gestos e expressões faciais. Denotam principalmente emoções e são utilizados, principalmente, em um restrito grupo com pequenas variações. Alguns exemplos:

:) ou :-) - Demonstam sorriso, alegria ou satisfação. Variações encontradas: =) =}  
:o) e =]

[14:53] <Raskinha\_feliz> bom jogo!

[14:54] <COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> brigadu!!!! =\*\*\*\*\*

[14:54] <COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> =)<sup>v</sup>

:( ou :-( - Demonstam decepção, tristeza. Variações encontradas: =( =[ :~( (chorando)

[14:45] <mauri\_machado> bah

[14:45] <mauri\_machado> :~(((<sup>vi</sup>

:P ou :-P – Demonstam que o usuário está sendo irônico (“carinha” com a língua para fora). Variações: :p

[23:48] <Marina-Rafael> segunda é o do rafael

[23:48] <Marina-Rafael> tomei a frente deh

[23:48] <Marina-Rafael> :p<sup>vii</sup>

Estes elementos significativos da linguagem complementar são de extrema importância para a semiose da linguagem em um canal de IRC. Isso porque uma mesma frase pode ganhar vários significados diferentes de acordo com o emoticon utilizado. O emoticon atua, portanto, através de uma função complementar da linguagem não verbal, facilitando o entendimento do texto.

Já as onomatopéias são largamente utilizadas para expressar todo o tipo de sentimentos e emoções, exatamente como na linguagem oral. Constituem-se em um dos elementos que faz com que a linguagem textual do IRC seja definida como “oralizada”.

[14:01] <Luder> MATEI!!!!!!!!!!

[14:02] <Luder> gosma nojenta

[14:02] <Luder> uma finada barata

[14:03] <rasca> **ECA!**<sup>viii</sup>

No exemplo acima, a onomatopéia utilizada expressa o nojo do usuário para com a barata morta.

[23:59] <Roberta\_Caffery> mauriziiiiinhu :\*\*\*\*\*

[23:59] <Roberta\_Caffery> me arranja um amigo ai

[23:59] <Roberta\_Caffery> eu quero beijar alguem, ja faz tempo q eu nao beijo

[23:59] <LAOS> **tsc tsc tsc**

[23:59] <Roberta\_Caffery> **uiahoiauhaoihuaoihu**

[23:59] <LAOS> para onde esse mundo vai

Neste exemplo, o usuário LAOS expressa sua desaprovação através de uma onomatopéia, enquanto a usuária Roberta\_Caffery demonstra que está dando uma gargalhada através de outra onomatopéia.

Uma outra forma de demonstrar emoções que constitui-se em uma convenção de linguagem no IRC, é o uso de letras maiúsculas. Uma palavra escrita em letras maiúsculas simboliza que o usuário está gritando. Essa convenção é válida para reforçar e dar ênfase ao caractere textual, aproximando-o das expressões utilizadas na linguagem falada. Outra característica que reforça a idéia de que o texto deve ser “oral”.

[21:31] <Luder> **AAAAAAAAAAAAH**

[21:31] <Wenver> ?

[21:31] <Luder> **NUNCA MAIS EMPRESTO NADA PRA MINHA IRMÃ**

[21:31] <Luder> **MEU DISCMAN NÃO FUNCIONA!!**

[21:31] <Wenver> Putz

[21:31] <Luder> **E ELA PERDEU A CAIXINHA DOS MEUS FONES!!!!**

[21:31] <Luder> \_H##\$@\$ #& \$# \$#\$<sup>ix</sup>

No exemplo, o usuário utiliza onomatopéias e gritos para expressar-se. Ao final, utiliza ainda um conjunto de caracteres que simboliza um palavrão, ou ainda, um "xingamento".

## LINGUAGEM E IDENTIDADE

O IRC é fundamentalmente um processo comunicativo anônimo. Basta que se escolha um *nickname* qualquer para conectar-se aos servidores e aos canais. Este *nickname* pode ser trocado sempre que se quiser, e cada novo *nick* pode significar potencialmente um novo usuário (Ride, 1991). No entanto, de acordo com Donath (1999:29), a identidade possui um papel fundamental na Comunicação Mediada por Computador e nas comunidades virtuais, pois “conhecendo a identidade daqueles com quem se comunica é essencial para entender e avaliar a interação”. No IRC, especialmente dentro das comunidades que observamos, muitos usuários utilizam a linguagem também atua como um recurso para reforçar a identidade “virtual” dos indivíduos, ou mesmo reforçar a sua unicidade, diferenciando-o em relação aos demais. “Um estilo distinguível é a marca da personalidade de alguém” (Puterman, 1994). Trata-se, pois, de uma forma de manipular os recursos existentes para expressar a personalidade do usuário e a sua identidade. As palavras escolhidas, o modo com que se escreve, os *emoticons* inventados, tudo pode ser transformado em uma forma de identificar particularmente o indivíduo e fazer com que o mesmo seja lembrado. Identificado e reconhecido, ele está apto a retornar ao mesmo grupo várias vezes, formando laços e constituindo círculos de conhecidos e amigos, que posteriormente poderão formar uma comunidade virtual. Para muitos autores, a identidade virtual é também a construção de uma extensão de nosso corpo e nós mesmos. Segundo Ullman (*In* Holeyton, 1998: 38), “fora de nosso corpo real, construímos um corpo substituto: nós mesmos *online*. Nós o tratamos como se fôssemos nós mesmos, nossa vida real. Ao longo do tempo, ele realmente se torna nossa vida.” Turkle (*In* Holeyton, 1998:6) acredita que desenvolvemos múltiplos aspectos de nossa

personalidade nos espaços eletrônicos. As pessoas buscam ser parte em um novo espaço, onde procuram interagir com outras pessoas.

“Para se tornar reconhecido e valorizado no grupo virtual, o usuários engajam-se em um jogo de sedução. Para sobressair-se, cada um se utiliza das armas que conhece e valoriza.” (Primo, 1997)

O jogo da sedução observado por Primo é facilmente distinguível também no uso da linguagem gráfica. Alguns usuários, como é o caso da usuária JuZiNhaH ou da usuária COLORADA-PEL costumam utilizar cores o tempo inteiro enquanto “falam”. A primeira utiliza apenas o cor-de-rosa e a segunda as cores do seu time do coração, que já traz no *nickname*<sup>x</sup>.

[15:11] <JuZiNhaH> sim sim

[15:11] <JuZiNhaH> o Seagal me falou

[15:11] <rasca\_happy> qtos anos vc tem?

[15:12] <JuZiNhaH> I<sup>xi</sup>

[14:53] <COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> tah bom

[14:53] <Raskinha\_feliz> bom jogo!

[14:54] <COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> brigadu!!!! =\*\*\*\*\*

[14:54] <COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> =<sup>xii</sup>

Uma outra forma de utilizar a linguagem de modo identificativo é também no uso de *emoticons*. Algumas pessoas optam por “personalizar” um emoticon utilizando sempre o mesmo para mostrar suas emoções.

“*Emoticons* podem fazer mais do que simplesmente expressar emoções. Eles podem também servir como assinaturas personalizadas. (...) Um emoticon personalizado pode produzir uma assinatura visual muito efetiva, análoga ao reconhecimento de alguém na vida real.” (Doel, 2000)

É o caso, por exemplo, do usuário Picard, do #Pelotas. Ele utiliza o ícone 🍷, que representa suas várias expressões quando está conversando.

[1:06] <Picard> so q ele nao gosto

[1:06] <Picard> 🍷<sup>xiii</sup>

[14:09] <Picard> hehehe

[14:09] <Picard> 🍷<sup>xiv</sup>

[22:58] <Picard> 🍷<sup>xv</sup>

[22:58] <Picard> no cheguei a ver<sup>xv</sup>

Assim como o usuário Picard, outros também adotam *emoticons* de acordo com suas características físicas, ou simplesmente *emoticons* que considerem simpáticos. Essa característica de “assinatura” de alguém também foi observada por Donath (*In Smith and Pollock, 1999:6*), em um trabalho sobre grupos de discussão.

Primo (1997), afirma ainda: “As pessoas acabam desenvolvendo um estilo próprio de comunicação, que os caracterizam e que pode até se tornar típico na comunicação de todo o grupo.” Essa característica também pode vir a funcionar como uma forma de identificação, uma assinatura, quase como a voz ou o modo como se fala na vida real.

## LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO

Uma outra função da linguagem utilizada no IRC que pudemos observar foi identificada como uma função representativa. A linguagem funciona também como um elemento que representa coisas concretas no ciberespaço. Essas representações, em geral “desenhos” feitos com caracteres do teclado são muito comuns. Em um ambiente unicamente composto de caracteres alfa-numéricos, a linguagem também trabalha criando e delimitando o “espaço virtual”<sup>xvi</sup>. Apesar de ser mais comum em espaços de interação onde a fantasia seja a regra, como o caso dos MUDs<sup>xvii</sup>, a fantasia ou representação também é muito utilizada no IRC. Essa linguagem representativa atua interagindo principalmente com a imaginação dos usuários de uma mesma sala.

[11:50] \* Guerreiro\_PpP \_10tira uma foto da galera do canal: (ô;ô) ©;©¬ (â;â) //(°\_°)\ (ë;ë) {(°,\_°)} (ô;ô) {^:^} ©;©¬ (â;â) //(°\_°)\ (ë;ë) {(°,\_°)} (ô;ô) ©;©¬ (â;â) (ë;ë)(°,\_°){=^:^=}(ô;ô)<sup>xviii</sup>

Obviamente, não existe nenhuma câmera, e a suposta “fotografia” tirada pelo usuário nada mais é do que um conjunto de “desenhos” de rostos feitos em caracteres do teclado.

Um outro exemplo do tópico<sup>xix</sup> do canal #Pelotas no dia 27 de dezembro de 1999, um dia quente de verão:

[22:26] \*\*\* Topic is ' ( ( ( ( ( Entre e feche a porta, pois o ar condicionado tá ligado! ) ) ) ) )

As ondas ao redor do título, que aparecem em azul e branco reforçam a idéia de que o canal é um ambiente refrescante, gostoso e tranqüilo. O pedido de entrar e “fechar a porta” constitui uma fantasia perfeitamente “concreta”, pois é bastante comum, ao entrar em uma sala com ar condicionado ligado, que se feche a porta para manter o ambiente fresco. Obviamente, tal atitude não é possível no ciberespaço, mas se pode *imaginar* que se está em uma sala fresca e que quem entra fecha a porta.

[19:58] <rasca> eu preciso de um boiapiro

[19:59] <Wenver> }:c{-<8-<^x

O boiapiro é um outro exemplo de como esta linguagem representativa e imaginativa é incorporada ao dia a dia dos usuários de um canal determinado. Ele foi um emoticon criado pelos membros da canal #Mundo logo no início do canal. O emoticon representava uma fantasia, uma suposta “assombração” do *bot*<sup>xxi</sup> do canal, que poderia aparecer a qualquer momento para usuários desavisados. A brincadeira assumia ares de folclore e até hoje é lembrada pelos usuários mais antigos. O boiapiro, no entanto, resumia-se a um conjunto de caracteres do teclado que assume a forma de um monstinho.

Um outro exemplo da linguagem representativa utilizada está no *log* abaixo, retirado do canal #Pelotas, em 29/06/2000.

[20:04] \* malandr dá para nessinha-rs uma rosa! @-}-}-}---.

A rosa é representada também por um conjunto de caracteres do teclado. Imagina-se, pela forma e cores, que seja uma rosa e convencionalmente o conjunto de caracteres é reconhecido como o objeto “rosa”. Além disso a frase simula uma atitude (o usuário “deu” a rosa) que seria impossível no ciberespaço. Ela representa, portanto, também a ação. Essas frases que representam ações são muito comuns no IRC, pois efetivamente, a única maneira de agir no ciberespaço é dizendo que se agiu.

Em todos os exemplos, a linguagem gráfica (cores, formas etc.) é usada, dentro das limitações impostas pelo teclado e pelo protocolo, de forma criativa e que estimula o imaginário dos membros das comunidades. Observamos a partir daí que grande parte da linguagem no IRC trabalha com símbolos e convenções quase totalmente imaginárias, não reais, mas pretensamente concretas. Toda a comunicação baseia-se no fato de que alguém diz que fez ou que sentiu alguma coisa e no exercício dos demais em imaginar que aquele indivíduo sente ou fez aquela coisa.

## CONCLUSÃO

“O sucesso da CMC ,no ambiente do IRC, depende do uso destas convenções simbólicas” (Fernback &Thompson, 1998)

Através deste breve trabalho, procuramos demonstrar algumas das várias facetas da linguagem no IRC e como ela é utilizada pelos usuários do sistema para complementar e tornar eficiente a comunicação. A função representativa, dada por símbolos e elementos que representam objetos, ações, a função complementar à linguagem textual, funcionando como linguagem oral e não-verbal na comunicação interpessoal, através de emoticons, onomatopéias e outras convenções e, por fim, ainda a função identificadora, que reforça a identidade dos usuários e os diferencia dos demais. Todas essas funções são essenciais para que a comunicação se dê de modo satisfatório e possa, mais tarde, contribuir para a formação de laços sociais. Cada uma delas surgiu e foi desenvolvida pela interação entre as pessoas e a tecnologia, de modo a permitir que a comunicação fosse mais eficiente e sedutora. Muitos autores assinalaram, desde o princípio, que a Internet era vocacionada para a comunicação interpessoal. E assim ela tem se mostrado um campo riquíssimo para o estudo da comunicação. Pretendemos aqui somente trazer à discussão algumas entre as várias funções da linguagem no IRC. Lembramos que este trabalho não objetiva uma versão definitiva sobre o assunto, mas contribuir simplesmente para o debate e a compreensão do fenômeno mais amplo da Comunicação Mediada por Computador.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BEAMISH, Anne. *Communities on-line: A Study of Community – Based Computer Networks*. Master thesis in City Planning. Instituto de Tecnologia de Massachusetts – Estados Unidos. 1995. Disponível na Web em <<http://albertimmit.edu/arch/4.207/anneb/thesis/toc.html>> (06/10/1998).

COATE, John. *Cyberspace Innkeeping: Building Online Community*. 1993. Disponível na Web em <[Gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/innkeeping](http://Gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/innkeeping)> (06/10/1998)

DOELL, Wernfrid. *The Internet Relay Chat (IRC): Linguistic Perspectives*. 1998 Disponível na Web em <[http:// http://home.allgaeu.org/ndoell/ircpaper.html](http://home.allgaeu.org/ndoell/ircpaper.html)> (03/12/2000)

FERNBACK, Jan e THOMPSON, Brad. *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* Disponível na Web em <<http://www.well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html>> (06/10/1998).

HAMMAN, Robin. *Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine Issue Two*. Disponível na Web em <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>> (06/10/1998).

HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in Eletronic Age*. Mc Graw Hill. Estados Unidos: 1998

LEMONS, André L. M. *Estruturas Antropológicas do Ciberespaço*. Disponível na Web em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>> (13/08/1998).

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Coleção Trans. Editora 34: São Paulo, 1999.

\_\_\_\_\_. *As Tecnologias da Inteligência*. Coleção Trans. Editora 34. São Paulo, 1998.

PALACIOS, Marcos. *Cotidiano e Sociabilidade no Ciberespaço: Apontamentos para Discussão*. Disponível na Web em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>> (19/11/1998)

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. *A Emergência das Comunidades Virtuais*. Disponível na Web em <<http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo>> (16/10/1998)

PUTERMAN, Simone. *Language and Power on IRC*. 1994. Disponível na Web em <<http://www.rucus.ru.ac.za/~simone/lingirc.html>> (03/12/00)

RECUERO, Raquel da C. *Comunidades Virtuais no IRC: Estudo dos Canais #Pelotas, #Mundo e #Brasil*. Trabalho de Conclusão de Curso. Escola de Comunicação Social. Universidade Católica de Pelotas. Pelotas, dezembro de 1998.

REID, Elisabeth M. *Electropolis: Communication and community on Internet Realy Chat*. Honoris Thesis. Universidade de Melbourne - Austrália. 1991. Disponível na Web em <<Gopher://wiretap.spies.com/00/Library/Cyber/electrop.txt>> (06/10/1998).

RHEINGOLD, Howard. *La Comunidad Virtual. Una sociedad sin fronteras*. Colección Limites de La Ciencia. Gedisa Editorial: Madrid, 1996.

\_\_\_\_\_. *A Slice of Life in My Virtual Community*. 1992. Disponível na Web em <[Gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/virtual\\_communities92](Gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/virtual_communities92)> (06/10/1998).

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*. New York: Touchstone, 1997.

\_\_\_\_\_. *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. Touchstone: New York, 1984.

SMITH, Marc A. and KOLLOCK, Peter. *Communities in Cyberspace*. Routledge: London, 1999.

---

<sup>i</sup> Pierre Lèvy já havia alertado para o “retorno à oralidade” proporcionado pela Internet, que observamos especialmente no que diz respeito aos *chats*, uma vez que eles simulam uma conversação real, que se dá apenas de modo textual. Esta seria uma oralidadediferente, uma oralidade “escrita” ou ainda, traduzida pela escrita.

<sup>ii</sup> “O fundamental no IRC é o conceito de canal”(REID, 1991)

<sup>iii</sup> Vide Bibliografia.

<sup>iv</sup> Segundo dados fornecidos pelos próprios administradores da Rede e condizentes com o segundo semestre de 2000.

<sup>v</sup> Log privado (gravação da conversa privada) do dia 04/03/2001.

<sup>vi</sup> Log privado (gravação da conversa particular) do dia 04/03/2001.

<sup>vii</sup> Log privado (gravação da conversa particular) do dia 31/01/2001.

<sup>viii</sup> Log do canal #Mundo (gravação da conversa pública) do dia 10/02/2001.

<sup>ix</sup> Log do canal #Mundo (gravação da conversa pública) do dia 16/02/2001.

<sup>x</sup> O Internacional de Porto Alegre, cujos torcedores são tradicionalmente conhecidos como “colorados” e que utilizam as cores vermelho e branco.

<sup>xi</sup> Log privado (gravação da conversa particular) do dia 03/03/2001.

<sup>xii</sup> Log privado (gravação da conversa particular) do dia 04/03/2001.

<sup>xiii</sup> Log privado (gravação da conversa particular) de 04/01/2000

<sup>xiv</sup> Log privado (gravação da conversa particular) do dia 16/09/1997

<sup>xv</sup> Log privado (gravação da conversa particular) do dia 02/03/1999

<sup>xvi</sup> Essa característica pode ser facilmente observada nos MUDs, e foi notada por pesquisadores como Turkle (*Life on the Screen*).

<sup>xvii</sup> Multi-User-Dungeon, sistema onde a conversa é realizada em salas ou “mundos” criados pelos usuários através de uma fantasia textual.

<sup>xviii</sup> Log (gravação da conversa pública) retirado do canal #Pelotas do dia 23/11/2000.



<sup>xix</sup> O tópico é o título do canal. É utilizado para apresentar canais ou dar recados aos membros das comunidades.

<sup>xx</sup> *Log* (gravação da conversa pública) do canal #Mundo de 04/02/2001.

<sup>xxi</sup> Bot é um programa utilizado pelos operadores do canal para manter o canal aberto e orientar os usuários. É como um robô, que roda 24h por dia no mesmo canal.