

LINGUAGENS INTERNÁUTICAS E VIAGENS CIBERESPACIAIS

SARAIVA, Karla - UNISINOS

GT: Educação e Comunicação /n.16

Agência Financiadora: Não contou com financiamento

*A pátria é minha língua. E eu não tenho pátria,
tenho mátria e quero frátria. (Caetano Veloso)*

Hoje a Internet se tornou mais que uma (quase) inesgotável fonte de informações. Através dela, um número crescente de pessoas está se comunicando com outras. E isso não se restringe às trocas de mensagens eletrônicas. Os serviços de comunicação síncrona, que possibilitam contatar pessoas conhecidas, mas que, antes de tudo, nos dão chance de nos comunicar com outros a quem talvez jamais teríamos encontrado de outra forma, estão cativando um número crescente de adeptos. Esses são em sua maioria jovens, mas também encontramos muitos adultos “teclando” entusiasmadamente. Como assim, teclando? Sim, teclando. Nos dispositivos de comunicação síncrona a comunicação é textual e o texto é escrito pela pressão das teclas do computador. As tribos cibernéticas se comunicam teclando.

Essas novas formas de comunicação estão entrelaçadas com as mudanças de percepção de espaço e tempo e contribuindo na produção de subjetividades e identidades. A própria linguagem está sendo transformada nesses processos, que criam espaços discursivos com características muito particulares e originais. Embora existam vários olhares que se possa lançar sobre o tema, centro minha atenção nesse artigo nessa última questão, procurando entender minimamente alguns deslocamentos que a comunicação síncrona via WEB tem produzido no uso da linguagem e fazendo uma breve discussão de caminhos possíveis da escola se relacionar com esses fenômenos.

Comunicar é o que importa

A pós-modernidade está enredada com o avanço das tecnologias de informação e comunicação. Esses novos artefatos produzem e reproduzem mudanças na percepção do espaço e do tempo. Telefones celulares, Internet, *notebooks*, *palmtops*, entre outras máquinas criam a sensação de que podemos localizar e ser localizados instantaneamente.

Temos a noção de uma compressão do espaço e do tempo (HARVEY,2001), percebendo a velocidade da vida como que tendendo ao infinito. O espaço da pós-modernidade é um espaço liso, sem estrias. As fronteiras são cada vez mais tênues, os muros se desmancham. Nada mais está fora de alcance (BAUMAN, 2001). Censurar o fluxo de informação e comunicação tornou-se uma completa impossibilidade (FRIEDLAND e BODEN, 1994).

Paradoxalmente, no mundo da comunicação infinita os indivíduos estão cada vez mais sós. Podemos nos comunicar com quem queiramos instantaneamente, não importando posições geográficas, mas cada vez nos relacionamos com menos pessoas. “As ênfases estão mudando e nunca estivemos tão perto daquela solidão que Norbert Elias descreveu para o *Homo clausus*” (VEIGA-NETO, 2002, p.175). Para romper o isolamento os sujeitos das sociedades contemporâneas têm criado diversos dispositivos que possam dar a sensação de não estar só, que reforcem ao oferecer, ainda que por instantes, uma comunidade. São comunidades que funcionam para apaziguar as desassossegadas almas da modernidade líquida. Aquilo que Bauman (2003) chama de comunidades estéticas.

Os usuários da Internet têm à sua disposição diversos recursos de comunicação que permitem não apenas contatar aqueles que conhecem, mas também conhecer pessoas que não fazem parte de suas relações. São mecanismos desterritorializados, que funcionam no espaço aberto e sem fronteiras. Entre os dispositivos de comunicação síncrona os mais conhecidos o ICQ¹ (e similares) os MUDs² e os *chats*³, nas múltiplas variações que essas modalidades oferecem. O ICQ é um aplicativo para troca de mensagens entre duas pessoas, sendo que através dele podemos acessar conhecidos ou buscar novos parceiros. Os MUDs são jogo *on-line*, mas que não utilizam imagens. Apesar de serem aventuras em mundos imaginários, esses mundos são representados de forma discursiva. Não apenas não contam com imagens, como ainda se desenrolam em ambientes nada amigáveis e com visual nada convidativo, semelhantes ao antigo sistema operacional DOS. São gratuitos, bastando apenas ter uma conexão de Internet, um programa de distribuição livre e os conhecimentos necessários para jogar. Nos Estados Unidos e Europa existem milhões de jogadores

¹ ICQ é um trocadilho com a expressão inglesa *I seek you*, que apresenta a mesma sonoridade e significa “eu procuro você”.

² MUD (Multiple Users Dungeon – Masmorra para múltiplos usuários): são jogos *on-line* que não possuem imagens, podendo ser compreendidos como uma realidade virtual baseada em textos. Os usuários assumem um personagem/avatar e, através de comandos textuais, movem-se e exploram o ambiente, podendo conversar com outros usuários, envolver-se em batalhas, criar novos ambientes e decifrar enigmas. O termo MUD vem daquele que é considerado o primeiro jogo desse tipo – Dungeons and Dragons – criado a partir de um RPG (role playing game) com o mesmo nome, por Roy Trubshaw and Richard Bartle, em 1980 (MOOCK, 2003).

³ *Chats* ou salas de bate-papo são “lugares” dentro do ciberespaço onde podemos trocar mensagens com grupos de pessoas.

aficionados. Alguns chegam a descuidar de outros aspectos de sua vida pessoal, como trabalho e estudo, para se dedicar a esse passatempo. No Brasil existem muito poucos usuários, provavelmente pela barreira lingüística, visto que quase todos os jogos são em inglês⁴ e a complexidade das situações exige um conhecimento razoável dessa língua.

Para o tema que aqui estou tratando, o que importa é a posição privilegiada em que se situa a linguagem nesse tipo de jogo. Vivemos num mundo de imagens. Muitos até defendem a necessidade de “alfabetizar” crianças para leitura de imagens. A Internet é um desses lugares saturados de imagens. Porém, a rede também está proporcionando o aparecimento de lugares onde some a imagem e se produz uma comunicação discursiva textual, baseada em uma linguagem fora dos parâmetros acadêmicos. O exemplo dos MUDs chama a atenção pelo sucesso que fazem ainda que competindo com jogos que utilizam imagens de um impressionante realismo e vivacidade. Mas os *chats* também se constituem em espaços de comunicação textual síncrona. O letramento volta a ocupar lugar destacado no lazer juvenil, ainda que não na forma academicamente referendada.

A “conversa” nos *chats* difere da conversa face a face em diversos aspectos, salientando-se a ausência de uma materialidade corporal do interlocutor e a necessidade de letramento dos participantes. A invisibilidade dos corpos faz com que não se possa acrescentar aos discursos informações que temos no relacionamento presencial, tal como expressões faciais e corporais. Essa ausência é em parte suprida por recursos utilizados em alguns *chats*, quando se pode escolher o verbo para designar nossa ação, os chamados verbos discendi (fala, murmura, grita, flerta,...) ou pelo uso de “caretas”, que podem revelar sentimentos (alegria, raiva, aborrecimento,...). Outros recursos, possíveis de serem utilizados em todos ambientes, são o uso de maiúsculas para significar gritos (recurso utilizados em outras formas de escrita, como, por exemplo, roteiros teatrais e cinematográficos) e os códigos conhecidos como *emoticons*⁵ -seqüências de sinal gráficos montados para auxiliar a comunicação (ex.: :-) - sorriso, ;-) – piscar o olho, :-* - beijo, :-(- triste)

O uso da linguagem escrita exclui desse meio todos que não passaram por um processo de alfabetização, o que quase equivale a dizer, dentro de nossa sociedade, que não são escolarizados. Ainda que exista a necessidade de letramento, podemos observar que a correta observância de normas gramaticais e ortográficas não é de grande importância, pois a linguagem aí utilizada é uma linguagem abreviada, com códigos próprios, uma escrita

⁴ Já existe um MUD traduzido: O Mundo de Vitória (<http://www.mud.com.br/>) .

⁵ Emoticon – contração das palavras inglesas emotion e icon

oralizada, onde a grafia original é muitas vezes modificada para aproximá-la da sonoridade da palavra e freqüentemente as vogais são suprimidas (ex.: naum, eh, aki, tc, q,...). Isso ocorre porque os *chats* são uma “conversa” e para que essa seja mantida se exige um certo ritmo, sendo isso mais importante que a observância do correto uso da língua culta. Aqueles e aquelas que teclam com muita lentidão não conseguem manter o interesse do interlocutor. Ao mesmo tempo, essas outras normas, informais, dinâmicas, construídas interativamente e contingentes, que se estabelecem cotidianamente nas comunidades de usuários, acabam por constituir-se num novo saber a ser apreendido por aqueles que desejam se inserir nas conversações. E como todo saber, já nos mostra Foucault, está articulado com o poder, nesse caso o poder de “falar” e se comunicar no *chat*.

Outra diferença entre conversas presenciais e os *chats* é a simultaneidade das participações. Num grupo reunido face a face normalmente se evita que duas ou mais pessoas se manifestem ao mesmo tempo. Já nos *chats* todos mandam mensagens no momento que desejarem, gerando uma conversa polifônica, onde muitos temas se cruzam e se atravessam. Segundo Braga (1999) esse tipo de interação não gera “ruído” na comunicação. Essa afirmação não me parece tão tranqüila, visto que acompanhar conversas nas salas de *chat* quando existem muitos participantes e muitos assuntos simultâneos pode exigir muita atenção e esforço para que não se perca a continuidade.

Minhas incursões por *chats* vêm de longa data, sendo primeiramente motivadas por motivos pessoais (freqüento *chats* desde 1996). O trabalho de pesquisa ampliou a abrangência de minhas interações. Penso que entre o final de 2002 e início de 2003 estive, pelo menos, uma vez em cada uma das salas dos portais Terra e UOL. Além disso, percorri *chats* menos conhecidos e canais de mIRC. Nas várias experiências em salas de *chat* no Brasil destinadas a públicos com diferentes faixas etárias e interesses, observei em todos os casos o uso dessa escrita que se aproxima da oralidade, subvertendo as regras de ortografia e gramática. Certamente essa forma de escrita se acentua em alguns casos, principalmente em salas destinadas ao público jovem. Algumas frases que aí encontramos parecem estranhas e de difícil compreensão para aqueles que não foram capturados nessa rede. Vejamos um exemplo: *oi tudo blz ta afim de tc!!!!* (Terra, sala Idade 12-15, 07/03/2004). Refazendo a frase com o uso das normas gramaticais e ortográficas vigentes, teríamos “Oi, tudo beleza? Estás a fim de teclar?”. Ainda nessa segunda versão encontramos termos que talvez alguns não entendam, como teclar, que significa manter uma comunicação via *chat*. Outros exemplos: *eu queru mais soh si vc kiser* (eu quero, mas só se você quiser - Terra,

sala 12-15, 07/03/2004); *viajah na net kum a main* (viajar na net com a mãe – mIRC, canal Ipanema, 08/04/2004)

Uma interessante observação sobre a oralização da linguagem nos *chats* pode ser feita comparando-se os usos da mesma em *chats* brasileiros e portugueses. Apesar de que nos dois casos a língua que impera no ambiente seja o português, a forma oralizada das palavras é bastante distinta, marcando a diferença de pronúncia. Pesquisando em *chats* pelo mundo reuni alguns elementos relativos principalmente a questões da linguagem que trago na próxima seção.

Andanças – outros papos em outros espaços

Os *chats* podem utilizar basicamente dois tipos de tecnologia: a programação de páginas de Internet, via PHP ou outra linguagem semelhante, e a tecnologia IRC⁶, que utiliza um *software* específico, ainda que muitas vezes não seja preciso uma instalação. Os *chats* a partir de páginas programadas, geralmente disponibilizadas nos grandes portais, são mais simples de utilizar e permitem o uso de alguns recursos como os verbos discendi (fala, murmura, flerta, grita...) e caretas para representar os personagens. O IRC é muito mais veloz e a necessidade de teclar rapidamente se acentua, estimulando ainda mais o uso de linguagem sincopada. Os *chats* baseados na programação de páginas oferecem várias *salas*, ou seja, possibilitam ao usuário escolher um tema e integrar-se ao grupo que lá esteja. Na maioria das vezes, os usuários não podem criar salas livremente. Já no IRC a reunião se dá através dos *canais*, que podem ser criados por qualquer um. Desse modo, as opções que o IRC apresenta são muito mais variadas. Para utilizar a tecnologia IRC é necessário algum programa computacional. No Brasil o mais conhecido é o mIRC. Na maioria das vezes esses programas necessitam ser baixados⁷ da Internet e instalados na máquina, mas existem alguns que não necessitam instalação.

Os *chats* via páginas de Internet programadas em PHP ou linguagem análoga possibilitam gravar a sessão através dos comandos “copiar” e “colar”, utilizando um editor de texto. Outro recurso importante é o uso de “reservado”, ou seja, quando desejamos falar em particular com um dos membros da sala enviamos as mensagens marcando-as com

⁶ O IRC (Internet Relay Chat) é um protocolo para bate-papo (chat). Para acessar um servidor de IRC você precisa de um software especial. O mais popular é o **mIRC**. O chat através do IRC é (bem) mais rápido que os chats através da Web (aquele que você acessa utilizando seu próprio navegador), além de oferecer vários recursos e facilidades a mais. (<http://www.terra.com.br/mp3box/irc.html>)

⁷ Baixar um arquivo ou fazer uma *download* significa trazer uma cópia do mesmo a partir do servidor onde se localiza esse arquivo para gravação na máquina do usuário.

reservado e somente o destinatário poderá vê-las. No IRC não é possível guardar as “conversas” por um “copiar e colar”, mas pode-se gravar através do comando *log*. Nos IRCs, o “reservado” é uma janela separada que se abre quando clicamos sobre o *nick*⁸ de outro participante. No mais, o funcionamento é semelhante entre ambos é semelhante.

No Brasil os canais de *chat* mais populares são aqueles dos portais UOL e Terra, ainda que muitos, principalmente jovens, utilizem o programa mIRC para se comunicarem. Para enriquecer a discussão fui buscar *chats* em servidores que não estivessem no Brasil para observar um pouco outros comportamentos. Busquei *chats* que utilizassem o inglês e o francês, bem como *chats* em Portugal.

O acesso aos *chats* do portal Terra e do UOL é livre, não necessitando nenhum tipo de cadastramento. Fora do Brasil, pude observar que a maioria tem restrições de acesso, exigindo cadastramento prévio, exercendo um maior controle sobre os usuários. Nesses *chats*, geralmente o *nick* do usuário é seu *login*⁹. Quando isso ocorre, a troca de *nick* não é simples. Também observei que a tecnologia mais utilizada por usuários fora do Brasil é o IRC, mas com programas que não necessitam de instalações: entramos diretamente numa página, sem necessitar outros procedimentos. Alguns portais como o Yahoo usam essa tecnologia em francês e em inglês, mas a abandonam no portal brasileiro, provavelmente por questões de nossa cultura internáutica (alguma territorialidade ainda resta...).

Ao fazer uma busca de *chats* em português observamos que existe um número muito maior desses no Brasil. Em Portugal, o único que consegui entrar sem ter que me cadastrar foi o *chat* do portal Terravista (<http://chat.terravista.pt/>), que funciona com tecnologia IRC. É também utilizada a linguagem abreviada e oralizada, sendo interessante notar que a oralização passa por um modo diferente do brasileiro, indicando a pronúncia portuguesa. A letra *s* é freqüentemente substituída pela letra *x*. (ex.: *xabes a muxica q x xama* “*não perxebes*” – frase da internauta Analu em 06/07/2003). No Brasil a palavra *não* é abreviada como *naum*. Em Portugal fica *não* ou *ñ*. Outro exemplo é a palavra *tenho*, que é grafada como *tenhio*. Acentos quase não aparecem. Ainda assim, percebemos uma correta inflexão verbal, o que não ocorre nos *chats* brasileiros. Não reconheci algumas abreviaturas utilizadas pelos portugueses. Teclando com um rapaz português, ele se pôs a brincar com o sotaque brasileiro: *tc dji onde?* O internauta explicou-me que usara a grafia

⁸ *Nick* é a forma como os internautas chamam o nome adotado para participar de uma sessão de *chat*. É uma redução da palavra inglesa *nickname* (apelido).

⁹ *login*: nome do cadastro do usuário em um dado sistema.

dji em substituição a *de* para representar o sotaque brasileiro, uma vez que já o havia informado de minha nacionalidade.

Uma primeira observação sobre os *chats* hospedados em provedores dos EUA: todos que pesquisei têm um acesso restrito, necessitando o preenchimento de um cadastro para sua utilização, e utilizam tecnologia IRC. Nesses *sites* também já é relativamente comum a opção de uso de *webcams*. A linguagem em inglês também é abreviada, principalmente por supressão de vogais, e oralizada. Entretanto, parte das reduções já era utilizada na linguagem escrita informal, como observamos em letras de música e alguns escritos anteriores ao advento da Internet (ex. *u = you; r = are; comin = coming*). Parece-me que esse processo de cortar palavras e oralizá-las iniciou-se no inglês de forma relativamente intensa antes do surgimento dos *chats*. Alguns exemplos obtidos no site www.talkcity.com, sala 14-19teens (07/07/2003): *sk8ing (skating), nuthin (nothing), cuz (cause)*. Na sala 40s Plus encontrei poucas grafias diferentes, observando-se a supressão da apóstrofe em palavras como *won't*, do *g* em palavras que acabam em *ing (comin, doin, ...)* e a muito conhecida *lol (laugh out loud – gargalhar)*, além de formas já quase tradicionais como *yeah, gotta, ...* No Brasil as salas de adolescentes normalmente apresentam mais conversas no aberto que as salas de faixas etárias maiores. Nas duas vezes que entrei no Talkcity, observei o contrário. Durante o tempo que permaneci nessa sala, talvez a única grafia curiosa tenha sido *gawd (God)*.

Quanto aos *chats* em francês, observei que os participantes também fazem uso da linguagem oralizada. Os casos mais freqüentes são a substituição de *ai* por *é (mé, conné)*, de *au* ou *aux* por *o*, supressão de letras mudas, substituição de *qu* por *k (ki)*. Um exemplo: *je c ke g 12 ans mais je c ossi ke je sui preske capable de passer mon brevet lol* (correto: *je sais que j'ai 12 ans mais je sais aussi que je suis presque capable de passer mon brevet lol*) (www.weborama.fr/). Aqui notamos que, mesmo na França, onde existe uma restrição cultural ao uso de anglicismos, acontece a apropriação de expressões em inglês (*lol*).

Imagens, linguagem e identidade

Estão aparecendo alguns *chats* em que os usuários não apenas escolhem um *nick*, mas uma imagem para os representar. Essa imagem representa uma forma de linguagem e um marcador identitário. As imagens que representam os usuários são chamadas de avatares. Entre os *sites* que usam essa tecnologia aponto os brasileiros *Humortadela* (<http://www.humortadela.ig.com.br>) e o da cervejaria *Brahma* (<http://www.brahma>.

com.br/chatbrahma2003/). Nos Estados Unidos encontrei *The Palace* (<http://www.thepalace.com>).

Nesses *chats* cada usuário é representado por uma imagem (avatar) e encontra-se imerso num ambiente dado também por uma imagem de fundo (bar, praça, castelo,...). Os avatares que representam os participantes flutuam sobre o fundo. Assim, aparecem outros elementos para compor a comunicação e a identidade¹⁰ do usuário. As mensagens aparecem como balões, ainda que geralmente se possa abrir uma janela e vê-las seqüencialmente.

Nesses três casos temos formas distintas de escolher a imagem. No *Humortadela* encontramos uma série de bonequinhos, todos de mesmo tamanho, com diferentes características. Alguns representam o gênero feminino, outras o gênero masculino e outras, ainda, figuras “neutras”: fantasmas e monstros que não tornam possível uma identificação de gênero. É interessante notar que quase todos os que escolhem um desses “monstrinhos” apresentam-se com *nicks* que remetem ao gênero masculino. Outra observação interessante é a pequena quantidade de bonecos negros e a preferência acentuada das meninas pelas bonecas loiras. Essas primeiras observações nos mostram algumas representações que circulam em nossa sociedade sobre gênero e raça.

No *chat* da Brahma, o avatar é um boneco ou boneca (o gênero é escolhido), que será “montado” pelo usuário, a quem cabe escolher modelo e cores de cabelo, roupas e sapatos, bem como cor da pele, que poderá variar do marfim a tons avermelhados, passando por amarelo e marrom escuro. O tom de pele padrão é o mais claro. O usuário através de sua permanência conquista o direito de adquirir fantasias, que poderá usar quando quiser (ex.: marajá, adão, astronauta, ...).

Já no *The Palace* os avatares são imagens “recortadas”, fotografias ou desenhos que não mantêm proporcionalidade nem entre si nem com o ambiente. Os usuários novos devem escolher entre opções padrão, mas os usuários avançados podem acrescentar novos avatares. Também é possível, em determinadas situações, “clonar” o avatar de outro participante, ou seja, tomar a mesma imagem que ele.

Nos *chats* *Humortadela* e *The Palace* podemos escolher em que ambiente entrar. No *Humortadela* só podemos trocar de ambiente fazendo uma nova escolha, enquanto no *The Palace* podemos mudar de ambiente através do deslocamento via *mouse*. No *chat* da

¹⁰ Não irei discutir aqui a questão da produção de identidades e subjetividades nos *chats*. Um texto meu tratando desse tema está nos anais da V Anped Sul, publicado em abril de 2004, sob o título *Processos Identitários e Ciberespaço*.

Brahma existe um único ambiente, mas que é mostrado parcialmente e renovado com o deslocamento do usuário.

Acompanhar a conversa nesses ambientes requer uma capacidade desenvolvida para teclar rapidamente e manter-se atento à leitura. A comunicação é muito veloz e as conversas são menos elaboradas do que nos *chats* tradicionais.

Essas são apenas observações preliminares sobre os avatares. Creio que aí existe um material interessante para pesquisas futuras. Os avatares simultaneamente complementam a linguagem teclada e funcionam como marcadores de identidade, permitindo várias análises a partir desses e de outros aspectos.

O que quer, o que pode esta língua?¹¹

Sendo o objetivo desse artigo promover uma discussão sobre a linguagem nos *chats*, faço agora alguns breves comentários sobre as formas de perceber a linguagem. Já há algum tempo o significado da linguagem tem sido tema de inquietação. A compreensão sobre o papel da linguagem sofreu deslocamentos ao longo do tempo. A noção que temos de linguagem traz consigo conseqüências diversas para a compreensão do mundo. Segundo Foucault (2002), na Idade Clássica as palavras e as coisas não estavam separadas. Na concepção da época, as palavras eram as próprias coisas que nomeavam. Essa superposição do nome com a coisa desaparece na Idade Moderna. Na modernidade a linguagem passou a ser percebida como aquilo que representa as coisas. A noção de linguagem como representação do mundo articula-se com a obsessiva busca de ordem que caracteriza a modernidade (BAUMAN, 1999). Sendo a linguagem uma representação, as diversas teorias lingüísticas que emergem na modernidade têm como preocupação produzir representações cada vez mais claras e precisas. No limite, a representação ideal seria aquela que se superpõe perfeitamente ao original. A grande tarefa parece ser limpar a língua de toda e qualquer ambivalência. A cada nome uma coisa e a cada coisa um nome. Para isso, deve ser feita uma classificação rigorosa do mundo, não deixando nada de fora. Classificar é um processo de inclusão/exclusão que nunca pode ser feito sem uma violência contra o mundo. Porém, quanto mais minuciosa se torna a classificação, quanto mais categorias são criadas para limpar a língua da desordem da ambivalência, mais ambivalência aparece (BAUMAN, 1999). Construir uma língua sem confusão é um imperativo que nos endivida de uma dívida que não se pode saldar. Essa confusão aparece

¹¹ Caetano Veloso, na música Língua.

na obra de Derrida (2002) como a condição babélica. A confusão que se forma entre as línguas quando Deus intervém em Babel e multiplica as línguas não se encontra apenas no encontro entre duas línguas. A tradução não é somente um ato interlingüístico. Todo ato enunciativo é uma tradução. A confusão das línguas se coloca no mesmo movimento como castigo e condição imanente. Castigo porque jamais poderemos alcançar o pleno entendimento mútuo, mas condição inextricavelmente atada à própria língua. A condição de confusão babélica traz o sofrimento do desentendimento, mas é o que permite a criação de novos enunciados. A conclusão da tarefa de uma língua sem ambivalência faria com que só fosse possível dizer o já-dito.

Iniciei esse artigo com uma epígrafe de Caetano Veloso, da música Língua. A língua é um dos marcadores da identidade nacional. Nesse sentido, a idéia de língua está associada à idéia de pátria. A pátria, o pai, figura masculina que educa pelo rigor. A compreensão de língua como pátria nos coloca a exigência de uso rigoroso. A língua como dispositivo de uso geral é uma língua que nos parece acolher. A língua, nesse sentido, talvez seja uma mãe, mãe que dá colo, colo que coloniza. Mas para ir mais além ele coloca a língua frátria. Talvez a língua frátria fosse a língua que apazigua, se pensamos em irmãos como símbolo de fraternidade. Irmãos repartem e compartilham, mas também disputam. A língua frátria encontra-se na tensão do compartilhar e do lutar. E é assim que a língua se configura. Falar a língua é compartilhar significados, mas também é se colocar na disputa desses. O uso comum da língua no coloca numa condição babélica, nos impõe a dívida eterna da tradução.

Essa disputa de significados vai além de apresentar alternativas melhores ou piores de representação de um mundo desde sempre lá. Vários autores vêm desconstruindo o caráter natural e denotativo da linguagem (VEIGA-NETO, 2003). Como um precursor, Nietzsche mostrou o caráter arbitrário da linguagem para mostrar o caráter arbitrário da moral. Um dos autores que mais significativamente contribuiu para mudar a noção da linguagem foi Wittgenstein, principalmente na segunda parte de sua obra. “O Segundo Wittgenstein –das Investigações Filosóficas– entende que a linguagem é atributiva, isso é, que não há qualquer correspondência estrita (necessária, em termos filosóficos) entre as palavras (linguagem) e as coisas (mundo), mas é pela linguagem que damos sentido às coisas (mundo)” (VEIGA-NETO, 2003, 108). Essa mudança no entendimento do papel da linguagem é chamada *virada lingüística*. Nessa perspectiva a linguagem coloca-se para além de um instrumento de representação do mundo. É, também, aquilo através do qual

damos sentido ao mundo. Em outras palavras, é através da linguagem que constituímos o mundo.

A transformação de uma noção de linguagem como representação do mundo para essa de linguagem que constitui o mundo traz a necessidade de repensar o papel da linguagem nas relações humanas. O papel atributivo da linguagem faz dela produto e produtora de poder, fazendo que seu uso aconteça numa arena de lutas pela hegemonia do significado.

Sob esse aspecto, as narrativas e as formas de narrar que encontramos nos *chats* irão colaborar na produção das noções de mundo dos participantes. Por exemplo, quando nos *chats* com avatares encontramos mais meninas loiras que morenas e raríssimas são as negras, isso não está representando o mundo. Esse fato produz e reproduz uma noção culturalmente constituída de serem as mulheres loiras aquelas com maior potencial de sedução.

Falando dos *chats*

Faço, agora, algumas análises tomando como base as observações feitas nos *chats* e das noções de espaço e de tempo e do papel da linguagem anteriormente descritas.

Os *chats* constituem-se numa “conversa teclada”, onde se “fala” escrevendo. Ou seja, nesse meio observamos uma forte interação entre o falar e o escrever, borrando-se fronteiras lingüísticas.

Tradicionalmente, a escrita é vista como marcada pelo espaço, e, nesta dimensão, como mais estática e permanente, enquanto a fala é vista como marcada pelo tempo, como dinâmica e transitória. Já na comunicação eletrônica, segundo Davis e Brewer, a escrita em teclado e lida nas telas de computador congrega muitas características de ambas: fala e escrita (Garbin, 2001, p. 58).

Parece que pela primeira vez desde o surgimento da escrita acontece uma hibridização tão intensa da escrita e da fala. Ou seja, uma interação da dimensão espacial e da dimensão temporal. A comunicação nas salas de bate-papo produz uma noção de inalienável articulação do tempo e do espaço. A escrita dos *chats* já não se é uma virtualização da memória (LÉVY, 1996), ela não serve para perpetuar o discurso, para salvaguardar informações e idéias. É uma escrita volátil, que desaparece logo em seguida de sua criação sem deixar rastros. Os textos criados nos *chats* são para sua instantânea leitura. Entre seu surgimento, seu consumo e desaparecimento apenas um átimo de tempo. O uso do *chat* contribui para acentuar a noção de aniquilação do tempo e do espaço e a

sensação de volatilidade e descompromisso próprios da pós-modernidade (BAUMAN, 2001).

Para Bauman estamos passando da modernidade pesada, que tinha por objetivo a conquista do espaço, para a modernidade leve onde “a irrelevância do espaço [é] disfarçada de aniquilação do tempo” (BAUMAN, 2001, p.136). Nessa nova ordem, o que conta como poder não são simplesmente bens materiais, mas a mobilidade. Na sociedade contemporânea, a capacidade de trocar de lugar e de criar novos lugares, aquilo que Veiga-Neto (2002, p.173) chama *lugarização*, cada vez conta mais como forma de poder. Nesse sentido, a mobilidade que é conferida aos usuários de *chat* pela capacidade não apenas de sucessivas trocas de salas, como também de estarem presentes simultaneamente em várias salas pode ser compreendida como um exercício de poder. Esses usuários não apenas trocam de lugar, mas criam novos lugares no espaço virtual quando, por exemplo, criam novos canais de mIRC. Além de novos canais de mIRC os usuários de *chat* criam novos lugares de enunciação. A linguagem utilizada nessas salas pode ser compreendida como um lugar dentro do espaço lingüístico, marcada por regras próprias. Aliás, minhas observações mostram que falar *da* linguagem dos *chats* não parece apropriado. Antes, talvez, devêssemos falar *das* linguagens dos *chats*, visto que a mobilidade entre as salas exige, muitas vezes, a mobilidade entre diferentes lugares discursivos. A mobilidade dos usuários de *chats* talvez possa ser compreendida como uma forma de exercer poder. E, conforme já nos mostrava Foucault (1999), toda forma de poder está relacionada intrinsecamente com o saber.

Ainda em relação às questões de espaço e tempo, o uso dos *chats* promove aquilo que Giddens (1991) chama de *fantasmagoria*, ou seja, a capacidade de eventos distantes afetarem nosso cotidiano. À medida que os *chats* borram as noções de longe e perto, o contato com outros sujeitos da comunidade virtual traz experiências, informações e conhecimentos de lugares geograficamente distantes. São trocas culturais que atravessam nossas vidas, trazendo o que era distante para dentro de casa. A fantasmagoria, nesse caso, também atinge a língua. Nos *chats* nos relacionamos com formas de utilizar a língua tanto em termos de construções, quanto no uso de terminologia que pertencem a outros lugares, a outras culturas.

Levando os *chats* para a sala de aula

E como fica a escola frente a esses fatos? É muito freqüente ouvirmos professores e professoras expressando sua apreensão sobre os rumos da aprendizagem da língua por

esses jovens que cometem de forma tão consentida tantos “erros” nas salas de *chat*. Algumas vezes de maneira que me parece excessivamente enfática e alarmista... Não tenho respostas para dar, mas quero apontar algumas reflexões que podemos estar fazendo.

Primeiramente, gostaria de colocar a compreensão da língua como objeto vivo, que está constantemente se renovando através do uso criativa que dela fazem os falantes. Ainda que exista um conjunto de regras consideradas em termos acadêmicos “corretas”, essas regras não são estáveis e estão em permanente processo de reconfiguração. Podemos, então, pensar que contribuição estarão dando os *chats* nesse sentido. O uso extremamente criativo da linguagem nesses espaços poderá a levar a mudanças que ainda não podemos avaliar nos rumos daquilo que chamamos língua culta.

Mas fora dessa discussão, temos que compreender a irreversibilidade desse processo e a impossibilidade de dar marcha-ré. De nada adianta nos lastimarmos pelos “velhos tempos” que se foram. Cabe agora encarar aquilo que hoje está sendo vivenciado pela juventude e com eles também aprender. Que significados podemos atribuir às intensas trocas que existem nesses ambientes? Será que esse desenvolvimento do uso da linguagem não resulta no desenvolvimento de facilidades de comunicação e de elaboração de idéias? E assim sendo, será que não vale a pena pagar o preço de uma certa *permissividade lingüística*, por assim dizer, que acontece nos *chats*? Já há algum tempo nos queixamos da falta de leitura da juventude e das dificuldades que isso acarreta na escrita. Não será essa uma retomada desses hábitos, ainda que por caminhos inesperados? Não estará surgindo, então, uma nova forma de desenvolver a capacidade de comunicação? Ou será que os *chats* irão definitivamente destruir a habilidade da escrita e formar uma geração com um poder de comunicação escrita muito inferior àquelas imediatamente anteriores?

Por certo não quero respostas para essas perguntas, senão por outra razão, que seja pela precocidade dos acontecimentos. A mim parece que nesse momento a tarefa da escola é auxiliar os alunos a elaborar suas experiências nos *chats*. A partir dessas noções de escrita e de comunicação, mostrar a existência de diferentes lugares de enunciação. Afinal, talvez sempre tenha sido assim. Os *chats* talvez estejam apenas mostrando mais vigorosamente essa fragmentação. Desde sempre os cuidados que tomamos para redigir um bilhete, uma carta pessoal, um relatório ou um artigo nos levaram a diferentes formas de escrita. Imaginar que os jovens não conseguirão elaborar essas diferenças e transitar entre esses diferentes lugares parece subestimar sua capacidade de adaptação e flexibilidade, qualidades tão caras na nossa sociedade atual e cada vez mais presentes nas propostas curriculares.

Um Ponto de Pousa

A finalização desse artigo não significa que se possa estabelecer conclusões. Nem mesmo me autorizo a comentários finais. Apenas um ponto de pousa, para tomar fôlego e prosseguir a jornada. Acredito que a emergência da pós-modernidade nos coloca num ponto de inflexão onde as mudanças que assistimos nos tornam endividados para com a tarefa urgente de analisar e problematizar o presente. Nesse ponto de pousa revejo alguns dos achados que fiz nessa parte do caminho. Quase um pequeno inventário pra seguir adiante. Nesse trecho do percurso fiz algumas observações sobre *chats* que permitiram perceber alguns pontos sobre a linguagem que aí se utiliza. Trata-se de uma linguagem oralizada, que não preza as regras da língua culta, mas coloca acima de tudo a rapidez da comunicação. Vagueei por várias salas, conheci muitos lugares, vi a língua e vi a imagem. Procurei compreender que noções espaço-temporais se colocam em movimento nesses lugares. E coloquei, a mim e a meus leitores, questões. E são essas questões que lhes deixo como *souvenirs* dessa passagem. Questões que espero que possam levar a outras perguntas, capazes de mudar nosso olhar sobre o mundo e aquilo que dizemos ser o mundo. Ou seja, talvez mudar o próprio mundo. O que não é o mesmo, mas é igual.

Referências Bibliográficas:

- BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- _____. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- _____. *Modernidade e Ambivalência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BRAGA, Denise B. A constituição híbrida da escrita na Internet: a linguagem nas salas de bate-papo e na construção dos hipertextos. *Leitura - Teoria e Prática*. Revista Semestral da Associação de Leitura do Brasil, ano 18, n.34, dez./1999. p.23-29.
- DERRIDA, Jacques. *Torres de Babel*. Belo Horizonte: UFMG, 2002.
- FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- _____. *Vigiar e Punir*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.
- FRIEDLAND, Roger e BODEN, Deirdre. NowHere: an introduction to space, time and modernity. In: _____. *NowHere: sapace time and modernity*. Berkeley, EUA: University of California Press, 1994.
- GARBIN, Elisabete M. *www.identidadesmusicaisjuvenis.com.br - um estudo de chats sobre música da Internet*. (Tese de Doutorado). Porto Alegre: UFRGS/FACED/PPGEDU, 2001.
- GIDDENS, Anthony. *As Conseqüências da Modernidade*. São Paulo: UNESP, 1991.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 2001.

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?* São Paulo: 34, 1996.

MOOCK, Colin. *MUD Definition and History*. <http://www.moock.org/nostalgia/mudhist.html> - último acesso em 16 de agosto de 2003.

VEIGA-NETO, Alfredo. *Foucault e Educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

_____. De geometrias, currículos e diferenças. In: *Educação e Sociedade*, N. 79. Campinas: CEDES, 2002a. p. 163-186