

Emojis, as emoções representadas graficamente no ciberespaço

Ana Lorena Nascimento PAIVA¹
Ronaldo BISPO²
Universidade Federal de Alagoas, Alagoas, AL

RESUMO

Os *Emojis* são uma nova forma de linguagem que se fazem presentes em chats e redes sociais, usados como forma de expressão e identificação. Esse estudo busca evidenciar e perceber as características atribuídas ao uso do *Emoji*, de forma a observar a maneira que esses elementos integram o ciberespaço e como se configuram dentro dos chats e interações mediadas por computador.

PALAVRAS-CHAVE: *Emoji*; *Emoticon*; ciberespaço; linguagem não-verbal.

Introdução

O processo de comunicação vai muito além da simples ação de falar, é sabido que existem diversas formas de comunicar a mesma mensagem e mais ainda, há várias formas de se entender a mesma mensagem, isso está intrínseco às experiências vividas pelo indivíduo. Em um diálogo, a oralidade é complementada pela entonação da voz e gestualidade, que induz o receptor da mensagem a entendê-la da maneira mais próxima ao que o emissor quis dizer e esses componentes facilitam a compreensão entre os agentes. Até mesmo apenas a maneira de olhar pode compor uma determinada mensagem para os envolvidos que compartilham do entendimento daquele sinal.

Na era da internet, tais componentes visuais são limitados. É possível conversar através de chats com webcams para suprir a necessidade gestual, entretanto tal modo de se comunicar acontece de forma menos frequente em grupos de amigos, de modo que devido a uma série de fatores (intimidade, baixa qualidade de conexão, etc.) o modo mais fácil e popular é o chat através de mensagens de texto.

Para Lévy (1999, p.32) "A Internet é, na sua essência, um meio de comunicação", reforçando os aspectos sociais do ciberespaço sobre suas incontáveis comunidades e redes que não exigem contato físico para se estabelecerem, porém mesmo com tal ampla capacidade comunicacional, ainda havia uma falha nesse

¹ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Jornalismo da UFAL, email: loorenapaiva@hotmail.com

² Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal De Alagoas, email: ronaldo.bispo@ichca.ufal.br

processo de troca de mensagens. As pessoas ainda precisavam da linguagem não verbal, afinal com os novos espaços vem também novas necessidades.

O Advento dos *Emoticons*

A popularização da comunicação mediada por computador trouxe um novo desafio linguístico e comunicacional para a sociedade, como entonar frases, como expressar sentimentos através de palavras sem comprometer o processo de comunicação? A resposta veio através do "*smiley*"³ que consiste na junção de caracteres textuais para a representação de uma emoção ou gesto. O *Smiley* surgiu em 1982 como uma sugestão do professor Scott Fahlman, da Universidade de Carnegie Mellon, para que pudessem identificar e-mails em tom de brincadeira.

Essa época histórica não é conectada diretamente à forma com que os *Emoticons* são usados atualmente (seu primeiro registro é de 1982) e seu frequente uso dentro das universidades o popularizou. Dez anos mais tarde, o *Emoticon* foi ressignificado, visto que as trocas de mensagens entre pessoas pela internet ficaram mais frequentes. O diferencial, nesse momento, era que seu uso era dado em programas como o Messenger e o ICQ. (MORO, 2016, p.62)

A partir desse ponto, o *Smiley* se popularizou ganhando inúmeras variações, de acordo com a variedade que os caracteres textuais poderiam oferecer para a elaboração dessas representações das expressões faciais, humanizando o diálogo mediado por computador. A esse tipo de pictografia⁴ dá-se o nome de *Emoticon*, que é a união da palavra "*emotional*" com "*icon*", dando um sentido de "ícone emocional" a esse tipo de representação (*figura 1*). Foi através deles que as conversas via e-mail e webchat se

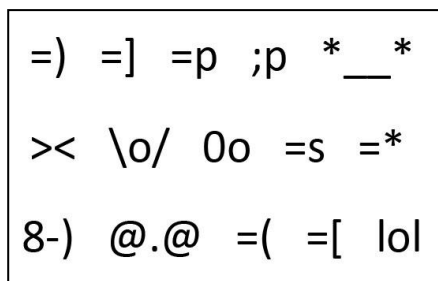


Figura 1: Exemplos de Emoticons

³ Nome dado ao primeiro emoticon :-)

⁴ Sistema primitivo de escrita em que se exprimiam as ideias por meio de cenas figuradas ou simbólicas.

tornaram menos mecânicas, já que a partir desse momento as pessoas podiam contar com tal aditivo gestual para ilustrar a fala e dar tom a ela. Tais elementos passaram a ter papel fundamental dentro do ciberespaço como forma de guiar as interações, ampliando seus sentidos e facilitando a compreensão mais direta do que foi dito.

[*Os Emoticons*] Foram desenvolvidos em plataformas dialógicas em que o texto escrito é a única possibilidade, procurando compensar a ausência da pessoa física no momento do diálogo, adicionando alguma emotividade à conversa – alegria, tristeza, espanto, decepção, cansaço etc. (POMPEU e SATO, 2015, p.4)

Sendo estes uma linguagem visual que representa expressões humanas com caracteres de texto universais, os *Emoticons* rapidamente adquiriram popularidade mundial, pois independentemente da língua falada, a estrutura do *Emoticon* permanecerá a mesma, tendo seu significado primário preservado e podendo ser reconhecido universalmente, corroborando com os dizeres de Lévy (1998, p.15) de que “vivemos em uma civilização da imagem”.

A interação no ciberespaço passa a ser mais afetiva e complexa graças ao entendimento das emoções expressas através dos *Emoticons*. É possível distinguir uma fala nervosa de uma mais calma usando apenas as expressões providas por essa nova forma de linguagem. Entretanto, até mesmo para essa nova forma de se expressar foram encontradas limitações.

Transformações

Apesar do crescente uso dessa nova linguagem cibernética, os *Emoticons* tinham sua base achatada e complexa, provendo uma gama limitada de expressões para ilustrar as conversas em mensageiros instantâneos.

Os Comunicadores instantâneos são aplicações que permitem o envio e recebimento de mensagens de texto em tempo real. Através destes programas o usuário é informado quando algum de seus amigos, cadastrado em sua lista de contatos, está conectado à rede. A partir daí, eles podem manter conversações através de mensagens de texto – ou até som e imagem. (MODESTO, 2007, p.3)

Esses chats em forma de software se popularizaram através do mundo e eram um campo fértil para a utilização em larga escala dessas representações de expressões. Entretanto, há de ser salientado que tais *Emoticons* tinham caráter limitado e um design primitivo, já que este era a mera junção de caracteres textuais para ilustrar emoções e expressões.

Assim surgiam as versões gráficas (*figura 2*) dos *Emoticons*, usados principalmente através do MSN Messenger (posteriormente chamado de Windows Live Messenger).

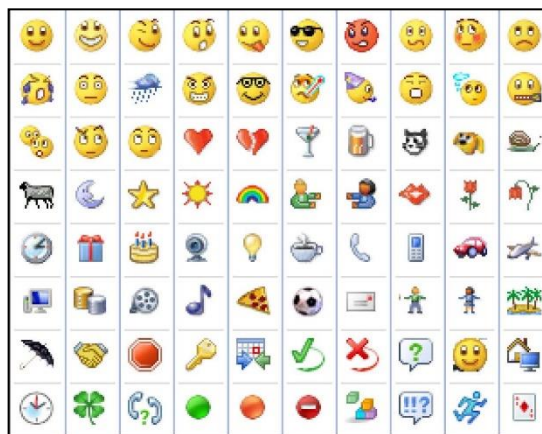


Figura 2: Caixa de “Emoticons” do MSN Messenger

O MSN além de oferecer uma série de *Emoticons* em forma gráfica predefinidos para os usuários usarem a qualquer momento, também oferecia a opção de adicionar novas formas gráficas ao seu leque de opções, popularizando lentamente as figuras animadas. Havia uma gama de possibilidades para a personalização desses elementos e utilização dos mesmos. Essas imagens eram em formato *GIF*⁵ de tamanho compactado.

Emojis

Como pudemos notar, os *Emoticons* começaram a se transformar lentamente, deixando seu aspecto primitivo para algo mais elaborado e personalizável, entretanto não se via ainda uma distinção entre a expressão demonstrada por caracteres textuais e a representação gráfica dele. O MSN, em sua janela de personalização de *Emoticons*, usava exatamente o termo para definir toda e qualquer imagem que pudesse se transformar em uma representação emocional dentro do chat. Porém, de acordo com

⁵ *Graphics Interchange Format*, um formato de imagem muito popular na internet por permitir animações curtas sem áudio.

Moro (2016) já podemos perceber que a nomenclatura utilizada era errônea, sendo que tais símbolos já podiam ser caracterizados como *Emojis*.

Inicialmente, os *Emoticons* possuíam apenas a representação do próprio texto, mas, com o tempo, os caracteres foram incorporando imagens gráficas em sua representação e se diversificando de várias maneiras. Essas figuras são chamadas de *Emojis*. A palavra surgiu derivada da junção de dois termos em japonês: “e” (que significa "imagem") + “moji” (que significa "letra"). O nome foi dado pelo seu criador, Shigetaka Kurita, que, em 1995, decidiu incluí-los em *paggers*⁶ da companhia que trabalhava, a NTT DoComo6, para atrair o público adolescente. O significado em português de *Emoji*, não por coincidência, é pictograma. (MORO, 2016, p.60)

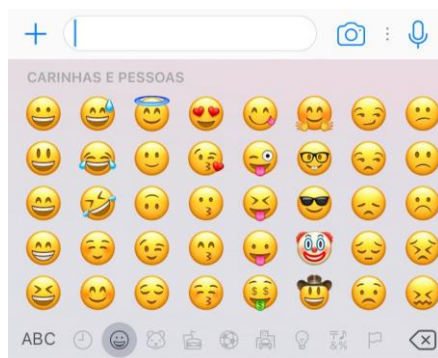


Figura 4 - Teclado emoji da Apple



Figura 3 - Teclado emoji do Messenger

Surgido do Japão como uma imagem-letra num dispositivo móvel de troca de mensagens, o *Emoji* é naturalmente uma linguagem que se popularizou através de tais dispositivos, conquistando a simpatia do público através de suas expressões simpáticas e variedade de símbolos, ilustrando de modo caricato as reações e expressões que normalmente se veria em uma conversa face-a-face. Essas pequenas carinhas amarelas podem variar seu design de aplicativo para aplicativo, e graças ao padrão de codificação Unicode⁷, é possível que ao enviar um *Emoji* do teclado da Apple, por exemplo, para o teclado do Messenger, o design se altere, mas a expressão do *Emoji* permanece preservada.

Aspecto Cultural e Afetividade

⁶ *Pager* é um dispositivo eletrônico usado para contatar pessoas através de uma rede de telecomunicações. Ele precedeu a tecnologia dos celulares e foi muito popular durante as décadas de 1980 e 1990.

⁷ Unicode é um padrão que possibilita que qualquer texto de qualquer sistema de escrita existente possa ser visualizado e editado em dispositivos eletrônicos (computadores, smartphones, etc.)

Mesmo com a facilitação do reconhecimento, os *Emojis* ainda são símbolos que podem ser interpretados de diversas formas de acordo com a percepção e olhar do emissor e receptor, dessa forma se torna um indicativo cultural, já que o entendimento de um determinado símbolo dependerá do significado comum atribuído a ele. Essa nova linguagem é flexível assim como as demais e vai se moldar de acordo com a necessidade e momentos sociais de determinados grupos.

Assim, o pictograma é o mensageiro de certas informações e seu significado pode abranger a compreensão no contexto social em que ele foi concebido, até se expandir em outros contextos sociais, levando a informação, por meio de trocas culturais, a diversas culturas. (MORO, 2016, p.54)

Dessa forma é compreensível que o mesmo *Emoji* possa se configurar com diversos significados dependendo do contexto onde está sendo usado, do grupo social que está utilizando e outros fatores. Por exemplo, o *Emoji* “Winking Face” (*figura 5*) muitas vezes é utilizado para dar duplo sentido a mensagens, utilizados para flertes e também como forma de empregar humor, assim como o *Emoji* “New Moon Face” (*figura 6*) representa humor e sarcasmo, ao invés de se apresentar apenas como a face da lua nova.



Figura 5



Figura 6

Também podemos citar o caso do *Emoji* “Folded Hands” que em seu significado original representa um homem agradecendo na cultura japonesa⁸, porém no ocidente é usado como a representação de um hi-5 ou simbolizando as mãos juntas no ato de rezar/orar. Essas variações e atribuições de significado a determinadas expressões indica que há uma busca criativa para a representatividade não-verbal de forma a aperfeiçoar o método comunicacional no ciberespaço, adaptando a falta de uma expressão sutil de ironia à um determinado *Emoji*, que inicialmente não tinha esse propósito, evidenciando, inclusive, a plasticidade dessa nova forma de linguagem.

Entretanto, ainda que adotado em praticamente toda conversa informal, os *Emojis* são meras representações caricatas, criados dessa maneira para deixar evidente

⁸ <http://emojipedia.org/person-with-folded-hands/>

as sensações e sentimentos que se deseja passar durante uma conversa, como o caso do *Emoji* “Smiling Face With Heart-Eyes”, que, como o nome sugere, é a representação de um rosto sorrindo com olhos de corações, dando o significado de que o usuário amou algo. Esse tipo de expressão é usualmente encontrada em histórias em quadrinhos e cartoons, onde os rostos dos personagens apresentam reações exageradas às situações vividas.

Além disso, o ciberespaço fomenta a adesão das pessoas a esse tipo de comunicação utilizando a criação de outras ferramentas que possuem basicamente o mesmo uso que os *Emojis*. O Facebook permite que os usuários possam “comprar” pacotes de “stickers” (figura 7), que são figurinhas temáticas em diversas situações. Há vários temas, geralmente de filmes ou jogos, eles não fazem parte do teclado *Emoji* e nem podem ser traduzidos com a utilização do Unicode, porém se tornam um recurso interessante para a rede que causa representatividade.

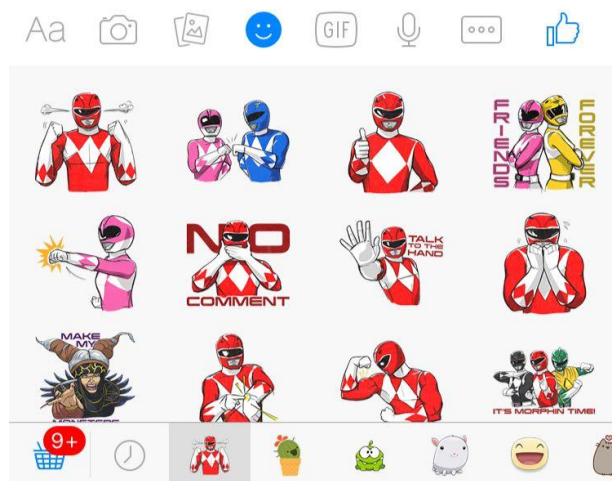


Figura 7: Stickers com tema “Power Rangers” no Facebook

Portanto, os *Emoticons* podem ser considerados elementos da construção da identidade (cyber) cultural, pois na IMC⁹, alguns internautas desenvolvem um estilo único de interagir, utilizando sempre os mesmos *Emoticons*, que funcionam como uma forma de identificação. (BRITO, 2008, p.12)

Dessa forma os *stickers* funcionam para ampliar essa construção de identidade, de forma que os nichos possam escolher figuras representativas que melhor se encaixam nas suas necessidades sociais, assim afirmam uma parte de sua personalidade e gostos através da linguagem nas redes sociais.

⁹ Interação Mediada por Computador

Considerações Finais

Após tais considerações acerca dessa nova linguagem que possibilita uma aproximação da conversação através de dispositivos eletrônicos com a conversação face-a-face, de modo que apresenta sinais visuais de reações, sentimentos e ações, são fundamentais para entender a representatividade emocional no contexto do ciberespaço, lugar em que a comunicação se torna dependente de artifícios criativos para que possa ser mais dinâmica e atrativa.

Os *Emojis* e derivados constituem uma transformação do modo de se comunicar, e ainda que complemente as falas, munindo-as de sentido, essa linguagem se auto sustenta e funcionam por si só, de modo que uma resposta a determinada pergunta seja respondida apenas com o uso desse tipo de elemento textual, caracterizando sua facilidade de compreensão.

Todavia, ainda que universal, a representação dos *Emojis* é claramente dependente dos círculos sociais e culturais, sendo uma constante construção da simbologia, dotando cada elemento com um significado pessoal que será reconhecido dentro de um grupo, e percebemos então que o *Emoji* guarda um potencial subjetivo das atribuições sentido a eles.

Por fim, deve-se ressaltar que mesmo plural, o *Emoji* por si só não representa o único modo de simbolizar sentimentos e afetividade dentro da comunicação mediada por computador, existindo uma gama de outros elementos criativos, como *memes* e *GIFs*, que corroboram para um melhor entendimento simbólico para elementos textuais e que também funcionam por si só.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

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

DINIZ, Caetano da Providência Santos et al. **Relacionamentos humanos mediados pelo computador**: as experiências de internautas cadastros no site de comunidades UOL K. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Pará. 2008.

DINIZ, C. A **A Escrita nas Redes Sociais e suas Implicações Subjetivas**. Sócio-dialetos, Mato Grosso do Sul, v. 5, p. 1-12, 2014.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **Ideografia dinâmica (A)**. Edições Loyola, 1998.

MODESTO, Artarxerxes Tiago Tácito. **A estrutura conversacional nas interações mediadas por computador: o caso MSN Messenger**. VIII Encontro nacional de interação em linguagem verbal e não verbal, 2007.

MORO, Gláucio Henrique Matsushita. **Emoticons, emojis e ícones como modelo de comunicação e linguagem**: relações culturais e tecnológicas. Revista de Estudos da Comunicação, v. 17, n. 43, 2016.

POMPEU, Bruno; SATO, Silvio Koiti. **Iconoliteracia publicitária**: a linguagem complexa dos emojis na propaganda brasileira. In: Congresso Brasileiro Ciências da Comunicação, INTERCOM, XXXVIII, 2015.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SCHMITT, Carolina. **Itaú e os Emojis**: discussões a partir da comunicação mobile dos jovens. Monografia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.