



## **Representar-se online: a experiência de usuários do programa MSN Messenger<sup>1</sup>**

Vanessa Alkmin Reis<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Juiz de Fora

### **Resumo:**

Análise das alterações causadas pela expansão das redes mediadas por computadores na subjetividade humana e nos relacionamentos entre seus usuários, bem como dos aspectos envolvidos no processo de representação pessoal na Internet, a partir da eleição de um recurso específico: o programa de comunicação instantânea MSN Messenger. O trabalho alia a investigação teórica à aplicação de pesquisa prática com uma amostra real de usuários do programa.

Palavras-chave: Identidades; Internet; Redes; Virtual.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao GT Práticas Sociais de Comunicação, do XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste.

<sup>2</sup> Mestranda em Tecnologias da Comunicação pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.



## **Construir-se em rede: identidade no espaço virtual**

A Internet, rede de computadores que hoje engloba 1 bilhão de pessoas, ou um sexto da população terrestre, modificou substancialmente o conceito de comunidade, bem como a própria identidade humana. Entre seus elos e nós, a grande teia mundial revelou a seus usuários novas formas de interagir com seus semelhantes. Despreendeu-os das amarras da terra natal, transformando o globo em aldeia, e fez com que desafiassem o tempo, transferindo o conhecimento em bytes por segundo. É nesse fluxo acelerado que hoje aprendemos a viver e, principalmente, a conviver.

As identidades, cada vez mais pautadas por interesses particulares, encontram na rede espaço para a existência e a troca, sejam quais forem suas especificidades. Assim, a adoção da Internet em larga escala possibilitou a articulação de pessoas com interesses semelhantes em torno do que chamamos comunidades virtuais.

No caso da interação mediada, como a que acontece pela *web*, podemos observar características peculiares, como “separação dos contextos, disponibilidade estendida no tempo e no espaço, estreitamento da margem de pistas simbólicas, orientação dirigida para outros específicos e caráter dialógico”. (Santaella, 2004, p. 157) Nessas condições, a interatividade, ou, segundo Lucia Santaella, “o processo pelo qual duas ou mais coisas produzem um efeito uma sobre a outra ao trabalharem juntas” (Santaella, 2004, p. 154), depende da tecnologia para se estabelecer.

É importante compreender a diferença entre as redes de relacionamento que surgem através da interação mediada por computador e seus suportes ou *virtual settlements*, que “são apenas o suporte através do qual um determinado conjunto de atores interage na Internet” (Recuero, 2005, p. 6). As redes, formadas pelo conjunto dos laços sociais entre seus membros, podem se apoiar em diversos sistemas informatizados, inclusive com a possibilidade de “migrar” para outro suporte, diferente daquele que as originou.

“A interação entre as pessoas que fazem parte de um determinado grupo pode acontecer em vários blogs, ou seja, em vários *virtual settlements* e, até mesmo, em sistemas diferentes (como um canal de chat, uma rede de blogs e mesmo em sistemas de mensagens, como ICQ, AIM etc.), embora em alguns sistemas aconteça mais do que em outros.” (Recuero, 2005, p. 6)



Podemos observar este fato, tomando como exemplo o conjunto de leitores de determinado site ou blog que, mesmo utilizando um fórum de discussões na página, criam para seu grupo uma comunidade em sites de relacionamento como o Orkut. Ou ainda, membros de comunidades do mesmo site de relacionamento que, apesar de trocarem opiniões no fórum específico, criam tópicos com o propósito de trocar endereços de e-mail e comunicadores instantâneos, transportando, assim, a rede já consolidada para outros meios.

Os diversos sistemas oferecidos pela tecnologia, como blogs, fotologs, chats, correio eletrônico e comunicadores instantâneos, são utilizados para formar e manter redes que, como as do mundo físico, podem apresentar diferentes tipos de ligação entre seus membros. Os chamados laços fortes “são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas.” (Recuero, 2005, p. 7) Requerem investimento de tempo e empenho por parte dos envolvidos, pois são reforçados com a frequência e qualidade das interações. Em compensação, trazem consigo a intimidade e a estabilidade, demonstradas muitas vezes em vários mecanismos virtuais simultaneamente. Os laços fracos, por sua vez, “caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade” (Recuero, 2005, p. 7). Propiciam trocas sociais difusas, verificadas em interações esporádicas ou quase inexistentes. Como exemplo da diversidade desses laços, podemos citar as listas de contato de programas de comunicação instantânea, como o MSN Messenger. O usuário pode possuir em sua lista uma centena de contatos, mas dificilmente estabelece trocas sociais com todos eles. No geral, conversa-se regularmente com poucos membros, esporadicamente com outros, enquanto com algumas pessoas o contato é quase nulo.

Redes muito populosas tendem a apresentar um aumento no número de conflitos. Nas redes mediadas por computador, quanto maior o número de usuários, maior a dificuldade em estabelecer conexões. Numa sala de chat com lotação máxima, por exemplo, a quantidade de mensagens é tão grande que não permite ao usuário manter uma conversação com tranquilidade. Quando a função de rolagem automática da tela é habilitada, mal se pode ler uma frase até que ela desapareça de vista, empurrada pelo fluxo incessante de mensagens que a segue. No caso de comunicadores instantâneos, como o MSN, uma lista de contatos repleta impossibilita a realização de qualquer outra tarefa simultânea, caso o usuário decida manter diálogos em tempo real



com a dúzia de amigos que o chamam, cada qual em sua janelinha, piscando na parte de baixo da tela.

Nas interações mediadas e desterritorializadas da rede, as imagens que projetamos de nós mesmos encontram as imagens projetadas de nossos interlocutores em diversas plataformas. Tendo em vista o grau de correspondência entre as características dos indivíduos no mundo físico e suas representações na esfera virtual, Ribeiro (2003, p.3) propõe uma classificação em três grupos.

Podemos chamar de *representação transparente* a escolha de características virtuais que procuram refletir com a máxima fidelidade as particularidades reais da pessoa. Nesta modalidade, os traços corporais e comportamentais exibidos no ambiente virtual podem ser reconhecidos como parte tanto do personagem criado para a interação online quanto do indivíduo real que o construiu.

Na *representação translúcida*, características reais e virtuais são parcialmente correspondentes. O usuário seleciona entre seus atributos reais aqueles que deseja evidenciar, ao mesmo tempo em que esconde aspectos e práticas pouco desejáveis de si. Desta forma, ele pode escolher exibir peculiaridades que fazem parte de sua identidade real, mas que, por diversas razões, permanecem ocultas em sua vida cotidiana.

A *representação opaca* ocorre quando o internauta descreve características substancialmente diferentes daquelas que compõem sua identidade real. Para Ribeiro,

“tais descrições de modo geral enfatizam aspectos que o usuário não possui, mas que fazem parte do seu universo de desejos e anseios. Há frequentemente a criação de uma imagem ideal de si mesmo, muito diferente da percepção que se tem do eu que transita na vida ‘real’”.  
(Ribeiro, 2003. p. 3)

Essa criação de uma auto-imagem idealizada reflete, na maioria das vezes, os padrões estéticos da sociedade na qual vive o indivíduo. Assim, ao contrário do que ocorre nas interações face-a-face, o usuário pode apresentar os atributos físicos e corporais que desejar, o que pode ser entendido também como aquelas características que a cultura em que ele está inserido propaga como ideais.

A popularização das redes telemáticas fez com que o ciberespaço se tornasse o “lugar” onde muitas pessoas vivem parte considerável de suas vidas. Assim, suas peculiaridades, como a utilização predominante do texto e a possibilidade do ser



humano assumir múltiplos papéis, multiplicando as experiências exploratórias do eu, contribuem para determinar a nova subjetividade do século XXI. Essa nova maneira de construir-se em rede amplia o território existencial humano a partir da mistura entre o mundo físico e o virtual. “Ela agencia humano e não humano, carne e metal, cérebro e silício incluindo também grupos humanos, máquinas sócio-econômicas, informacionais, etc.” (Mourão, 2004, online)

### **MSN Messenger e a interação instantânea**

Como objeto de investigação prática de nosso trabalho, escolhemos o software de comunicação instantânea MSN Messenger. Um comunicador instantâneo é um programa que proporciona aos internautas uma plataforma para troca de mensagens em tempo real<sup>3</sup>. Para ter acesso ao recurso, o usuário cadastra seu e-mail e uma senha. Cada vez que acessa o programa, ele precisa passar por uma espécie de ritual de iniciação, com um marco cerimonial de entrada (login). O processo adquire um caráter sigiloso, ao permitir o ingresso somente daqueles que conhecem a senha, a palavra-chave secreta.

“Esses procedimentos de ingresso, longe de serem considerados como um conjunto de rotinas estritamente técnicas ou centradas apenas nos costumes e convenções, promovem a ‘imersão’ das pessoas em uma ambiência social diferenciada, onde as referências comumente utilizadas no mundo *off-line* são colocadas em suspenso, ou mesmo redimensionadas quanto à sua importância e utilidade. Essas práticas, na verdade, credenciam seus usuários como portadores de passaportes virtuais, permitindo assim tanto o trânsito livre pelas diversas plataformas interacionais quanto a aparição do sentimento de pertença e o reconhecimento por parte dos demais integrantes como sujeitos constituintes e participantes de uma mesma ambiência social e de uma mesma experiência coletiva.” (Ribeiro, 2005. p. 2)

Devidamente cadastrado e iniciado no programa, o internauta passa a ter uma lista de contatos, na qual adiciona amigos que também possuem o mecanismo. Um alerta é exibido cada vez que um contato se conecta à rede, possibilitando, assim, que a comunicação instantânea tenha início. A maioria dos softwares permite que o usuário deixe visível seu estado de uso, a saber, se ele está ou não em frente ao computador em determinado momento, se está ocupado, almoçando ou falando ao telefone. Pode-se ainda permanecer “invisível”, estado no qual o internauta pode ver quais membros de

---

<sup>3</sup> Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Mensageiro\\_instant%C3%A2neo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Mensageiro_instant%C3%A2neo)



sua lista estão conectados, sem que seu nome apareça como online nas listas dos mesmos.

Os programas de comunicação instantânea assemelham-se mais ao telefone que ao correio eletrônico. De acordo com Sá,

“no eixo das linguagens, sabemos que o telefone supõe uma naturalidade e coloquialidade de quem fala, semelhante ao diálogo tête-a-tête; ao mesmo tempo que uma certa redundância do discurso – desde o alô inicial – que garante a qualidade da transmissão da mensagem e regras como não falar ao mesmo tempo, afim de eliminar os ruídos da comunicação.” (Sá, 2005. p. 12)

Essas características aplicam-se também aos comunicadores instantâneos, nos quais o diálogo flui coloquialmente, com frases curtas e expressões típicas da linguagem oral. Cada usuário é, ao mesmo tempo, emissor e receptor de informações, visualizando cada linha de texto assim que ela é digitada.

O MSN Messenger, objeto de nosso estudo, é hoje o mais popular software de comunicação instantânea no mundo. Criado pela Microsoft Corporation, é utilizado atualmente por 240 milhões de pessoas ao redor do globo<sup>4</sup>, o que corresponde a 61% dos consumidores deste tipo de utilitário. O programa é também o líder na categoria de comunicadores instantâneos em nosso país: 19 milhões de usuários residem no Brasil<sup>5</sup>. O tempo gasto pelos internautas nacionais nesse serviço é considerável: em 2005, cada usuário passou em média 22,3% de seu tempo de conexão utilizando o programa<sup>6</sup>.

Além da troca de mensagens de texto em tempo real, o MSN disponibiliza outros recursos para facilitar a comunicação entre seus clientes<sup>7</sup>. Por finalidade prática, para este estudo dividimos as ferramentas do programa em dois grupos: lúdicas e de interação. As últimas foram criadas para efetivamente ampliar as possibilidades interacionais dos usuários, enquanto as primeiras contribuem para a criação de uma interface cada vez mais amigável entre o cliente e o software.

Entre as ferramentas lúdicas podemos citar os emoticons, pequenos arquivos de imagem inseridos no texto para substituir palavras, expressar emoções e estados de

---

<sup>4</sup> Disponível em <http://www.business-standard.com/iceworld/storypage.php?leftnm=8&subLeft=1&chklogin=N&autono=98077&tab=r>

<sup>5</sup> Disponível em <http://promo.msn.com.br/conexao/>

<sup>6</sup> Disponível em [http://idgnow.uol.com.br/internet/2005/02/24/idgnoticia.2006-03-12.9246987691/IDGNoticia\\_view](http://idgnow.uol.com.br/internet/2005/02/24/idgnoticia.2006-03-12.9246987691/IDGNoticia_view)

<sup>7</sup> Para este trabalho utilizamos a versão 7.0 do programa.



espírito; os winks, imagens animadas de diversos temas que executam movimentos na tela; os planos de fundo, imagens exibidas como papel de parede da janela de conversa e que podem ser compartilhadas entre os interlocutores; e jogos online, como damas e jogo da velha, cujas partidas podem ser disputadas na própria janela de diálogo. Recentemente, a Microsoft criou, ainda, um serviço pago chamado MeeGos<sup>8</sup>. Através dele, o usuário pode criar e adquirir emoticons personalizados, winks e outras imagens exclusivas.

As ferramentas de interação facilitam o intercâmbio de informações entre os usuários em diversos formatos. Várias pessoas podem conversar em uma mesma janela, como em uma sala de bate-papo. Através da função de transferência de arquivos, pode-se compartilhar dados com os membros de sua lista de contatos por meio do próprio programa, eliminando a necessidade de anexá-los a uma mensagem de e-mail. Ao ativar a opção “o que estou ouvindo”, o internauta passa a exibir ao lado de seu nickname o nome do arquivo de som que está escutando no momento. Com o auxílio de alto-falantes e microfone, os usuários podem conversar por áudio, como em ligações telefônicas. O programa cria ainda um ambiente de teleconferência na própria janela de diálogo, dentro da qual os interlocutores podem exibir um para o outro imagens de uma webcam conectada ao computador.

O MSN Messenger é vinculado ao Hotmail, um dos mais populares do mundo na categoria webmail, ou seja, serviços de correio eletrônico em que os arquivos ficam armazenados em rede, podendo ser acessados em qualquer computador conectado à Internet, independente do lugar. O Hotmail conta hoje com 18 milhões de usuários<sup>9</sup>, englobando a quase totalidade dos clientes do comunicador instantâneo. A Microsoft criou ainda o serviço MSN Spaces<sup>10</sup>, uma espécie de blog vinculado ao Messenger (versão 7.0 em diante). Cada participante possui sua página, na qual publica textos, fotos e características pessoais. É possível restringir o acesso de outros usuários, dependendo do grau de relacionamento que se mantém com eles. Os visitantes podem, ainda, fazer comentários em espaços apropriados do site.

À luz das reflexões anteriores acerca da construção de identidades na Internet, e diante da variedade de estudos sobre o tema, abordando, porém, a plataforma dos webchats, optamos por verificar como esse processo ocorre entre os usuários de

---

<sup>8</sup> Disponível em <http://www2.meegos.com/br/default.aspx>

<sup>9</sup> Disponível em <http://promo.msn.com.br/conexao/>

<sup>10</sup> Disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/MSN\\_Spaces](http://en.wikipedia.org/wiki/MSN_Spaces)



programas de comunicação instantânea, mais especificamente do MSN Messenger. Para isso, realizamos uma pesquisa entre os meses de maio e junho de 2006, com o intuito de averiguar a utilização do meio como ferramenta de comunicação, a popularidade de seus recursos e a maneira escolhida pelos usuários para representarem-se na tela.

Foram entrevistadas 74 pessoas, de ambos os sexos, diversas faixas etárias e residentes em várias regiões do Brasil. A primeira limitação encontrada foi o fato de o programa não contar com um sistema de busca de contatos, como o que existia no ICQ. No software da Mirabilis, a ferramenta permitia a procura de contatos aleatórios, com base em critérios como dados pessoais, localização geográfica e faixa etária. Diante da ausência de algo semelhante, iniciamos a pesquisa com pessoas próximas, contando com a colaboração delas para o fornecimento de endereços de terceiros. Buscamos, ainda, usuários do programa em outras plataformas interacionais da rede, como as comunidades do Orkut, por exemplo.

Entre as pessoas ouvidas, o acesso residencial é predominante. Setenta delas possuem conexão à rede em suas casas, enquanto 34 acessam a Internet de seus locais de trabalho, 31 da escola ou universidade e 8 utilizam computadores públicos, em lan houses, por exemplo. É importante notar que muitos entrevistados conectam-se à rede em mais de um local, daí a soma dos números ser maior que o número de pessoas ouvidas.

O tempo de uso do comunicador instantâneo é expressivo: 20 usuários afirmaram permanecer mais de 4 horas diárias conectados ao serviço. Outros 19 disseram ficar de 2 a 4 horas no MSN todos os dias. Sete pessoas declararam estar online durante menos de duas horas diárias. Entre os 23 entrevistados que acessam o programa de duas a seis vezes na semana, 13 deles permanecem conectados por mais de duas horas ininterruptas. Apenas 5 pessoas disseram que utilizam o Messenger uma vez por semana ou menos. Com isso, podemos observar que o programa representa um papel importante na rotina da grande maioria dos componentes da amostra.

Ao questionarmos o que se fazia durante esse tempo de conexão, começamos a delinear a diferença entre o programa de comunicação instantânea e os webchats. Enquanto as salas de bate-papo são utilizadas, principalmente, para estabelecer novas interações, 61 entrevistados declararam como prioridade no uso do MSN o diálogo com pessoas geograficamente próximas, com as quais convive no mundo físico. Para 58 pessoas, o software serve para manter contato com parentes e amigos que moram longe. Vinte e três usuários aproveitam as ferramentas do programa



para uso profissional, como troca de informações entre colegas de trabalho, filiais de uma empresa, ou entre essa e seus clientes e fornecedores. Apenas 17 entrevistados afirmaram que utilizam o MSN para conhecer novas pessoas.

Atribuímos este fato à necessidade de possuir o endereço de e-mail do indivíduo para que ele possa ser adicionado à lista de contatos, ao contrário das salas de chat, à qual diversos usuários desconhecidos podem conectar-se e, a partir daí, estabelecer suas interações. A ausência de uma ferramenta de busca, já mencionada anteriormente, também dificulta a procura por novos contatos. As relações ficam, então, de certo modo, limitadas às pessoas com as quais já temos algum tipo de convivência real, e conseqüente grau de intimidade para a troca de endereços eletrônicos.

Enquanto no mundo físico somos batizados por outros, ao nascermos, com um nome que carregamos por toda a vida, na Internet experimentamos a possibilidade de escolhermos nosso próprio nome, e mudá-lo conforme a vontade. Na ausência de percepção de detalhes visuais, o nickname ou nick, como são chamados os nomes auto-atribuídos na Internet, é a primeira informação transmitida aos outros membros da rede, o “cartão de apresentação” do indivíduo.

“Ora, considerando-se a existência de uma crença de que as primeiras impressões em relação às pessoas geralmente trazem conclusões acertadas sobre a personalidade e os hábitos comportamentais alheios, mostra-se óbvia a significação que uma escolha adequada do *nickname* pode acarretar para o desdobramento de eventuais interações.” (Ribeiro, 2003. p. 16)

Nos webchats, a ausência de qualquer informação pessoal dá ao usuário a chance de esconder-se sob os mais diversos pseudônimos. Os nicks, no caso, são “a única maneira inicial de dizer quem somos, em literalmente uma palavra ou expressão” (Bechar-Israeli, 2004, online) No caso do MSN Messenger, a exibição do endereço eletrônico do usuário inibe, de certa maneira, os jogos de identidade. Ao invés de servir como camuflagem, no software de comunicação instantânea o internauta utiliza o apelido para expressar-se.

Dos 74 entrevistados, 50 disseram utilizar como nick no MSN seu nome real. Trinta e três escolhem palavras ou frases que dizem algo sobre si, suas características físicas e psicológicas ou seu humor do dia<sup>11</sup>. Jogos de palavras,

---

<sup>11</sup> As categorias de classificação de nicknames foram baseadas no artigo “Nicknames, play and identity on Internet Relay Chat”, de Haya Bechar-Israeli (2004, online)



brincadeiras com sons e trocadilhos são preferidos por 12 usuários ouvidos. Frases relativas a música, literatura, cinema, TV e pessoas famosas representam a escolha de 9 pessoas. Sete internautas elegem como nickname seu apelido, dado por amigos ou parentes. Por fim, um usuário afirma adotar nomes relativos à flora e à fauna, enquanto outro utiliza como nick frases que remetem a sexo e provocação<sup>12</sup>.

Juntamente com os nicknames, as imagens de exibição são outro componente importante da formação de identidades virtuais no MSN Messenger. E, da mesma forma que os apelidos, são utilizadas antes como expressão de peculiaridades reais do indivíduo atrás da tela, do que como máscara para a representação de papéis. Neste quesito, a preferência pela exibição da realidade é ainda maior: 69 usuários afirmam utilizar suas fotografias verdadeiras durante as conversas através do programa. Vinte e quatro adotam imagens que dizem algo sobre si, suas características físicas e psicológicas ou seu humor do dia. Figuras relativas a música, literatura, cinema, TV e pessoas famosas são a opção preferida por 8 entrevistados. Quatro pessoas escolhem charges, imagens bem humoradas e irônicas. Desenhos que remetem à flora e à fauna são utilizados por 3 entrevistados, enquanto um declara sua preferência por figuras relativas a tecnologia, Internet, seus programas e recursos.

### **Considerações finais**

Considerando a classificação de Ribeiro (2003), verificamos que a representação pessoal nos webchats é, predominantemente, translúcida ou opaca. Sem compromisso com algum dado pessoal que o identifique, o internauta tem total liberdade para tomar parte em jogos de identidade, atribuindo a si quaisquer aspectos físicos e psicológicos que desejar. As interações são, na maioria das vezes, realizadas entre completos desconhecidos, que buscam passar um ao outro informações que suscitem no interlocutor a construção de uma imagem satisfatória, de acordo com os padrões da cultura em que estão imersos. A projeção do eu real na virtualidade equivale, na maioria das vezes, à construção de um personagem, que pode apresentar pouca ou nenhuma correspondência com seu criador.

Para os usuários do MSN Messenger, programa de comunicação instantânea que serviu como plataforma para nossa pesquisa, o processo de construção de

---

<sup>12</sup> Perguntas que possibilitam a escolha de mais de uma resposta apresentam resultados maiores que o número total de entrevistados.



identidades virtuais ocorre de outra forma. A conexão entre duas pessoas através do programa pressupõe um grau mínimo de conhecimento prévio entre elas, para que possam trocar os endereços eletrônicos necessários para localizarem um ao outro no software, dada a ausência de um mecanismo de busca. Assim, podemos dizer que as redes virtuais interligadas pelas listas de contatos do MSN refletem, em grande parte, as redes sociais do mundo físico. Na amostra pesquisada, a grande maioria dos usuários utiliza o programa como uma nova forma de comunicar-se com quem, de uma forma ou de outra, eles já se comunicam, como parentes, amigos e colegas de trabalho.

Tal proximidade com as redes sociais físicas e não mediadas e, principalmente, a adoção do endereço de e-mail como critério de busca, seleção e exibição de contatos contribuem para bloquear, em certa medida, os jogos de construção de identidades entre os clientes do MSN Messenger. Com isso, predominam as auto-representações transparentes, construídas através de imagens e nicknames tão fiéis quanto possível aos atributos corporais e psicológicos da pessoa sentada em frente ao computador. De acordo com a pesquisa realizada neste estudo, a maioria dos usuários opta por exibir seu nome e suas fotografias reais.

A representação translúcida também pode ser exercitada através do software, por meio da exibição de imagens e nomes que evidenciem certos aspectos físicos ou psicológicos do internauta considerados desejáveis de acordo com o padrão cultural e, ao mesmo tempo, ocultem suas particularidades pouco valorizadas. É desse princípio que partem os entrevistados que escolhem imagens e nomes que retratam certas características ou gostos particulares.

Independente da forma utilizada para representar-se por meio do programa, é fato que o MSN Messenger consolida-se cada vez mais como um dos meios de comunicação que mais crescem atualmente. Nesse sentido, nossa pesquisa serviu para captar certas tendências na maneira com que os internautas aproveitam as facilidades da plataforma. Entre as ferramentas classificadas como lúdicas, a maior popularidade dos emoticons entre os entrevistados pode ser explicada por sua praticidade, já que as pequenas figuras podem ser adicionadas com um simples clique, ou ainda aparecer no texto automaticamente, quando associadas a um atalho de teclado. Outros recursos mais elaborados, como as exibições animadas dos winks, os jogos que desviam o foco da conversa, e as imagens de exibição dinâmicas, pelas quais o usuário deve pagar, não obtiveram tanto sucesso.



Entre as ferramentas de interação, a transferência de arquivos destaca-se por sua funcionalidade. Ao permitir o envio direto de dados, livrando o internauta da tarefa de criar uma mensagem de e-mail e anexar o arquivo, o recurso tornou-se o mais utilizado da categoria. Conversas via áudio ou vídeo, por exemplo, podem ser dificultadas pela baixa qualidade da conexão e/ou dos equipamentos envolvidos. Com isso, o usuário desestimulado volta sua atenção para o modo tradicional de comunicação, baseado no texto.

Através dos resultados obtidos, podemos concluir que a preferência dos usuários do comunicador instantâneo MSN Messenger recai sobre os valores-chave da cultura contemporânea ocidental, difundidos tanto pelo conteúdo veiculado na Internet, quanto pela própria estrutura da rede como meio. A velocidade, a funcionalidade, a praticidade e o imediatismo enfatizados pelos teóricos da comunicação pautam as pequenas escolhas dos usuários em sua navegação cotidiana pelo ciberespaço.

Às identidades criadas online podemos relacionar o grau de comprometimento da personalidade virtual com o eu real de seu criador. Quanto mais elementos compõem a interseção entre os dois mundos, através da exposição de dados reais no ambiente de rede, como o endereço de e-mail, por exemplo, menor é a liberdade dada ao usuário para exercer a plenitude de escolha identitária proporcionada pela Internet. Assim, membros de uma sala de bate-papo, muitas vezes, utilizam os recursos do sistema para criar personas virtuais que escondem suas identidades verdadeiras, enquanto clientes de serviços de comunicação instantânea, como o MSN Messenger, fazem das ferramentas do programa extensões de si, projetando com elevado grau de fidelidade sua existência física para dentro do ambiente online.



## Referências Bibliográficas

BECHAR-ISRAELI, Haya. From <Bonehead> to <LoNehEAd>: nicknames, play and identity on Internet Relay Chat. **Journal of computer mediated communication**. Los Angeles, v.9, n.4, out. 2004. Disponível em <http://www.nicoladoering.de/Hogrefe/bechar.htm> . Acessado em 14 mai. 2006.

ELHAJJI, Mohammed. Globalização & Novas Tecnologias de Comunicação. In: **Lumina 4**. Juiz de Fora v. 3, n. 1, p. 45-64, jan-jun. 2000

FERREIRA, Leonardo Teixeira de Mello. Comunicação e velocidade – O novo espaço-tempo da interação social. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

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

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MEUCCI, Arthur; MATUCK, Artur. A Criação de Identidades Virtuais através das Linguagens Digitais. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

MOURÃO, José Augusto. O mundo das redes: a euforia rizomática. **Cadernos do Instituto São Tomás de Aquino**, Lisboa, 2004. Disponível em [http://www.triplov.com/ista/cadernos/mundo\\_das\\_redes.html](http://www.triplov.com/ista/cadernos/mundo_das_redes.html)

PAULINO, Rita C. R. Comunidades virtuais e redes de relacionamentos. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte. **Anais**. Belo Horizonte: [s.n.], 2003.

RECUERO, Raquel da Cunha. Redes sociais no ciberespaço: uma proposta de estudo. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

RIBEIRO, José Carlos S. Considerações sobre o processo de gerenciamento de aparências e de informações no ambiente da plataforma interacional *on-line* dos *web-chats*. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte. **Anais**. Belo Horizonte: [s.n.], 2003.

\_\_\_\_\_. Múltiplas identidades virtuais: a potencialização das experiências exploratórias do “eu”. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

SÁ, Simone Pereira de. Mediações musicais através dos telefones celulares. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.



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