

Buddypokes: cenas multimodais de violência no Orkut?*

Júlio Araújo**

Resumo

Neste artigo, analisamos as manifestações de violência através dos buddypokes do Orkut, com base nos estudos sobre multimodalidade desenvolvidos por Kress e van Leeuwen (1996). A questão que norteou o trabalho foi: de que forma os buddypokes que simulam cenas violentas tem sido usados pelos orkuteiros? Os resultados mostram que nem sempre os frames de buddypokes, apesar de violentos, são utilizados com a intenção de disseminar a violência, isso porque a mensagem escrita deixada pelo orkuteiro na maioria das vezes é permeada pelo tom de brincadeira e amizade.

Palavras-chave

Manifestações de violência; multimodalidade; buddypokes; Orkut

Abstract

In this paper, we analyze manifestations of violence through the use of buddypokes from Orkut, based on Kress and van Leeuwen's (1996) studies about multimodality. The basic question of our study was: how the buddypokes that simulate violent scenes, have been used by Orkut users? The results show that, even though the frames are violent, they are not always used with the purpose of disseminating violence. This is due to the fact that the message written by the user, most of the time, is characterized by jokes and friendship.

Keywords

Manifestations of violence; multimodality; buddypokes; Orkut

* Este artigo retoma parte do relatório técnico-científico apresentado à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da UFC relativo à pesquisa “A manifestação da afetividade através da hipermodalidade presente em buddypokes do Orkut”, concluído em 2010.1, no grupo de pesquisa Hiperged. Agradeço à Carla Poennia Gadelha Soares e ao Lucas Lima de Vasconcelos que, na condição de bolsistas PIBIC, fizeram um brilhante trabalho de coleta e organização dos dados.

** Professor no Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFC, onde coordena o grupo de pesquisa Hiperged.

1.Introdução

Este trabalho foi gestado durante os estudos iniciais referentes ao projeto de pesquisa intitulado “A manifestação da afetividade através da hipermodalidade presente em *buddypokes* do Orkut”, concluído em 2010.¹ no grupo de pesquisa Hiperged da UFC. Ao longo do projeto, analisamos algumas das diversas maneiras pelas quais os orkuteiros podem fazer uso dos recursos disponibilizados por esse site de relacionamento, dentre eles, os *emoticons* e os *buddypokes*. Neste artigo, em especial, analisamos somente a utilização desse segundo recurso hipermodal, e, a seguir, vamos lhes explicar as razões de tal escolha.

Antes dos devidos esclarecimentos, porém, acreditamos ser fundamental definir o que vem a ser um *buddypoke*, a fim de evitar possíveis falhas de interpretação em seções subsequentes. Segundo definições encontradas na *web*¹, a palavra *poke* alude ao gesto físico de uma pessoa chamar a atenção de outra por meio de algo que poderíamos denominar de “cutucão”. E a palavra *buddy* poderia ser entendida como “amigo íntimo”, que acompanha seus amigos em diversas atividades. *Buddy*, portanto, seria uma maneira informal de chamar alguém de “amigo do peito”. Nesse sentido, podemos concluir que *buddypoke* pode ser traduzido como algo próximo de “cutucão de amigo”.

Assim, o nascituro do *buddypoke* aponta para gestos humanos que lembram toques físicos reais trocados entre amigos íntimos. Dessa forma, os *buddypokes* podem ser compreendidos como uma espécie de avatar em três dimensões que serve para que os orkuteiros “se cutuquem” entre si, comunicando suas emoções e demonstrando traços de sua identidade.

Relembrada a tradução da palavra *buddypoke*, falemos então brevemente sobre o que nos motivou a iniciar esta pesquisa. Inicialmente, chamou-nos a atenção o rápido aceitação dos orkuteiros pelo novo recurso disponibilizado pela rede social. É raro encontramos hoje algum usuário do Orkut que ainda não tenha adicionado esse recurso em sua página.

Posteriormente, atentamos para uma possível contradição que há entre a definição do que vem a ser um *buddypoke* e sobre as maneiras como eles estão sendo utilizados pelos membros do Orkut. Ora, dito de outra forma, se *buddypoke* significa “cutucão de um amigo do peito”, não lhes parece estranho que os membros do Orkut os

¹ <<http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR&q=define%3Apoke&btnG=Pesquisar&meta=>>

utilizem para *esmurrar, brigar, chutar, socar, golpear, lutar, trucidar*² seus amigos através de seus avatares? Se o nosso discurso, na maioria das vezes, é de paz, é de amor ao próximo, se não queremos difundir a violência em nossa sociedade, por que então o site de relacionamentos Orkut disponibiliza opções tão violentas de interação?

Essas e muitas outras questões foram levantadas ao longo de nossa investigação. Por questões de delimitação, resolvemos, neste trabalho, analisar as manifestações de violência por meio dos recursos multimodais dos *buddypokes* do Orkut, com base nos estudos sobre multimodalidade desenvolvidos por Kress e van Leeuwen (1996).

Para uma melhor compreensão por parte do leitor acerca da teoria da multimodalidade, na seção subsequente, apresentamos uma breve retrospectiva desde a Linguística Sistêmico-Funcional à teoria da Multimodalidade.

2. Da Linguística Sistêmico-Funcional à multimodalidade

A Linguística Sistêmico-Funcional (doravante LSF), desenvolvida por Michael A. K. Halliday (1989), é uma corrente funcionalista que, inscrita numa perspectiva sócio-semiótica, entende que os significados são criados a partir de escolhas motivadas socialmente. Em virtude disso, a ideia de escolha é muito importante nessa teoria, uma vez que se apregoa que a linguagem compreende um conjunto de sistemas que oferecem ao usuário da língua uma complexidade de opções para a expressão de significados.

À luz dessa orientação epistemológica, é coerente afirmarmos que nossas escolhas não são aleatórias, mas, sim, motivadas e carregadas de significados culturais. Isso nos autoriza a dizer que as palavras que escolhemos durante a fala ou a escrita de um texto, as formatações que damos ao que escrevemos no ambiente digital, as cores que utilizamos em um desenho ou ainda a forma como construímos nossos *buddypokes* no Orkut são manifestações motivadas pelo contexto de cultura e de situação em que a atividade ocorre.

É por isso que, segundo Souza e Dionísio (2008), uma gramática funcional não é um conjunto de regras, mas uma série de recursos para descrever, interpretar e construir significados, interessando-se profundamente pelos propósitos do uso linguístico. Assim, os significados resultantes das escolhas realizadas pelos usuários estão vinculadas, num plano mais amplo, ao *contexto de cultura*, e, num plano mais específico, ao *contexto de situação*. O contexto da cultura é a soma de todos os significados possíveis em uma

² Algumas das opções de interação disponibilizadas pelo site de relacionamentos Orkut.

determinada cultura, já o contexto de situação é responsável por dar conta dos eventos que acontecem fora do texto e que fazem do texto o que ele é.

Obviamente, esses parâmetros afetam nossas escolhas linguísticas uma vez que refletem as três metafunções propostas por Halliday (1985), que constituem os propósitos principais da linguagem.

Como está explicado na LSF, a metafunção *ideacional* representa ou constrói os significados de nossa experiência do mundo. A *interpessoal* diz respeito à interação entre os usuários e/ou às atitudes e pontos de vista do falante/escritor em relação ao que é dito. A metafunção *textual*, por sua vez, está ligada à organização das informações no texto e à sua adaptação ao veículo e à modalidade de linguagem empregada. Essas metafunções acontecem simultaneamente em qualquer processo comunicativo, portanto não podemos nos olvidar que a linguagem visual, trabalhada neste artigo, também está inserida neste contexto.

De acordo com Kress e van Leeuwen (1996), as estruturas visuais constroem significados como as estruturas linguísticas o fazem. Portanto, da mesma maneira que o usuário da língua dispõe de uma gama de opções de classes de palavras e de estruturas semânticas para expressar sua mensagem, na comunicação visual, o autor tem, ao seu alcance, diferentes tonalidades de cores, fontes, figuras, formas, dentre outras distintas estruturas de composição. Para melhor discutirmos sobre isso, passaremos a discutir sobre o que Kress e van Leeuwen (1996) denominam de Gramática do *Design Visual*. Assim, posteriormente, ancorados nessa teoria, teremos condições de analisar as manifestações de violência flagradas no uso dos *buddypokes* do Orkut.

Kress e van Leeuwen (1996), na Gramática do Design Visual, concordam com Halliday (1994) no que diz respeito à motivação das escolhas que o falante realiza para a enunciação de uma sentença, e acrescentam que a posição dos elementos na composição visual de uma imagem também está longe de ser aleatória.

Deste modo, Kress e van Leeuwen (1996) investigaram as funções dos objetos em determinadas posições nas imagens e os sentidos da composição da imagem em textos. Para esses estudiosos, a forma de apresentação das imagens nos textos está diretamente vinculada aos significados representacionais e interativos, podendo produzir determinados sentidos. Para a compreensão desses sentidos, os autores elaboraram três sistemas que orientam o processo de leitura das imagens, que servirão de base para nossa análise: *valor informativo*, *saliência* e *framing*.

É importante salientar que esses três princípios de composição se aplicam a simples figuras, a materiais visuais complexos que combinam texto e imagem, e até outros elementos gráficos que estejam numa página ou na televisão, ou ainda na tela de um computador conectado à web, como veremos neste trabalho.

O **valor da informação** diz respeito ao lugar dos elementos (participantes, sintagmas que se relacionam entre si e com o leitor), como a localização da informação, se à direita ou à esquerda, no alto ou embaixo, no centro ou na margem. Conforme seja a localização desses elementos, podemos analisar o *corpus* considerando alguns pares analíticos, tais como o dado e novo; o real e o ideal e o centro e a margem.

Sobre o primeiro é relevante para nossa análise destacar que os recursos multimodais posicionados à esquerda do *layout* são chamados de **dado**, ao passo que os elementos localizados à direita de **novo**. A interpretação dada a essas posições é a de que o **dado** vem primeiro, ou seja, o que está localizado no lado esquerdo da imagem já é conhecido pelo leitor; o **novo**, por sua vez, significa algo que não é conhecido e que o leitor deve prestar atenção especial; já os recursos multimodais localizados na parte superior do *layout* são chamados de **ideal**, e na parte inferior, de **real**. Em outras palavras, o que está localizado em cima (ideal) significa que é apresentado como o idealizado ou, generalizado, com ausência da informação; o que está em baixo (real) é a informação mais categórica, mais detalhada. Finalmente, os recursos multimodais contidos no **centro** significa que é o núcleo da informação de que todos os outros elementos, em algum sentido, são dependentes. As informações que são apresentadas às **margens** são, portanto, os elementos dependentes.

Na **saliência**, por sua vez, temos que a integração dos elementos serve para dar coerência no todo, sendo fundamental para ordená-los. Uma imagem ou uma página pode destinar diferentes graus de saliência para seus elementos, criando uma hierarquia de importância entre eles. De acordo com Rocha (2005), o dado pode ser mais saliente que o novo, ou este mais saliente que o outro, ou ambos igualmente salientes. O mesmo ocorre com os pares ideal e real.

A saliência não é medida objetivamente, mas é o resultado de uma complexa interação, da relação entre múltiplos fatores, como: tamanho, forma do foco, contraste de tom (áreas de alto contraste tonal, limites entre branco e preto, etc.), contraste de cor, colocação no campo: se são assimétricos no campo visual, ou se aparecem em primeiro ou segundo plano.


Por fim, o *framing* é o enquadramento realizado por elementos que criam linhas divisórias, que desconectam ou conectam a composição da imagem, compondo o sentido em conjunto ou não; pode haver a presença ou ausência de divisão de enquadramento. Afirmam Kress e van Leeuwen (1996, p. 52) que:



O emolduramento visual é um problema de grau: elementos da composição podem ser fracos ou fortemente emoldurados. O elemento estará fortemente emoldurado quando caracterizar-se como unidade separada de informação. Os membros de um grupo, por exemplo, podem estar apresentados como um grupo de pessoas em uma foto (v.g. fotos de escola, família, empregados em uma companhia etc.) ou em uma colagem de fotos individuais, marcadas por linhas de moldura e/ou espaços vazios entre elas (como exemplos fotos de diretores em uma revista da empresa). A ausência de moldura marca a identidade do grupo, sua presença significa individualidade e diferenciação. Quanto mais os elementos de uma composição espacial estiverem coesivos mais serão apresentados como uma unidade de informação, formando uma unidade.

Na próxima seção deste artigo, mostraremos nossos procedimentos metodológicos que serviram para dar seguimento à pesquisa.

3. Análise multimodal das imagens selecionadas

Nesta seção do trabalho, evidenciamos como a multimodalidade se faz presente nas manifestações de violência flagradas nas interações realizadas por meio de *buddypokes* do Orkut. Damos uma especial importância aos *buddypokes* que possuem um plano de fundo em sua composição, por termos a suposição de que as cores, as imagens, as formas que aparecem em segundo plano ratificam o sentimento expresso pelo avatar. Para isso, apoiamos-nos em Gomes (2007, p. 97), quando afirma que os elementos em uma imagem correspondem aos sintagmas em uma oração e, portanto, possuem relação motivada entre si. Dito de outra forma, nenhum elemento em uma imagem é colocado de forma aleatória, mas, sim, motivada.

Dentre as possibilidades interativas permitidas pelo Orkut, destacamos duas que vêm sendo estudadas pelos membros do nosso Grupo de Pesquisa Hiperged: o *scrap* (LIMA-NETO; ARAÚJO, 2009) e o *buddypoke* (SOARES; ARAÚJO, 2009). Quando o orkuteiro elege interagir com seus amigos por meio desse segundo recurso hipermodal, o site de relacionamentos oferece sete possibilidades, a saber: .

Ao clicar em um dos ícones acima expostos, são oferecidas ao internauta diversas formas de interação que combinam com o símbolo que aparece na imagem clicada, por exemplo: o primeiro ícone () , como a própria imagem sugere, apresenta interações do tipo carinhosas, românticas, amigáveis; no segundo () temos mensagens

de saudações, jogos, estados de humor; a terceira imagem (👤), por sua vez, oferece interações de cunho violento; em seguida, temos (🏀) interações que envolvem atividades físicas, como futebol e malhação; no quinto ícone (🎵) dispomos da possibilidade de interações de danças e festas; a penúltima imagem (🐾) relaciona-se com interações musicais; por último (🐾), essa categoria agrupa interações em que além dos dois avatares, mais um ou dois animais de estimação, interagem entre si.

Em seguida, de acordo com as categorias da composição espacial do significado, de Kress e van Leeuwen (1996), analisamos as imagens selecionadas desse terceiro ícone (👤). Antes, porém, é necessário dizer que, devido às limitações do suporte, não pudemos representar as imagens em toda a sua complexidade semiótica e hipermodal. Diante desse impasse metodológico, e para que o leitor pudesse ter uma ideia aproximada dos movimentos que gravitam em torno dessa prática de linguagem hipermodal no Orkut, decidimos dividir uma mesma representação visual em frames, que, em conjunto, tentam representar/formar todo o movimento dos avatares, como podemos visualizar abaixo:

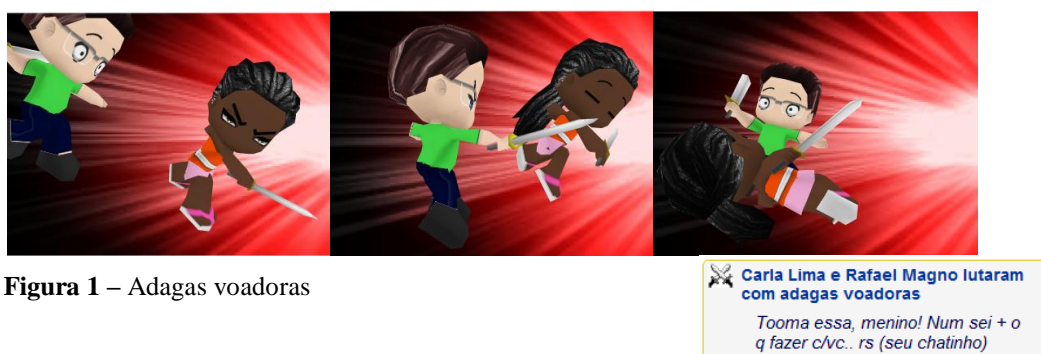


Figura 1 – Adagas voadoras

Nesse aplicativo, a presença da multimodalidade pode ser comprovada pela aplicação das seguintes categorias analíticas de Kress e Leeuwen (1996): valor informativo e saliência.

Quanto ao valor informativo, retomando o que já foi dito sobre essa premissa, os elementos multimodais que aparecem do lado direito da imagem são a informação nova e, portanto, como aquela que é alvo de atenção do leitor. No lado direito da figura 1, localiza-se a imagem do *buddypoke* que envia mensagem e que, por isso, merece mais atenção. A importância do *buddypoke* da direita é reforçada pelo uso da cor branca (no original) saindo da margem direita do *layout*.

Por outro lado, o *buddypoke* do orkuteiro que recebe a ação está posicionado do lado esquerdo da imagem, o que o configura como a informação dada segundo Kress e Leeuwen (1996). Percebemos também que ambos partem das margens para o centro da imagem, onde se localizam os elementos centrais ou mais importantes para o entendimento desse texto imagético. No centro da imagem podemos verificar os golpes entre as adagas dos *buddypokes* e, inclusive, os olhos de raiva e susto da emissora e do receptor respectivamente. Na figura 1, acima, os olhos assustados são caracterizados pela diminuição da pupila, que demonstra assombro, surpresa. Nas margens, em contrapartida, ficam elementos menos importantes ou acessórios.

No que se refere à **saliência**, constatamos que essa categoria se manifesta através dos graus da saturação da cor vermelha (no original), que varia numa escala do branco ao vermelho escuro (no original). Essas gradações de cor nos permitem enxergar que onde se destaca a cor branca, nos representa o ponto de maior luminosidade. O lado direito da imagem é visivelmente mais claro, o que o faz ser o primeiro ponto da imagem a saltar aos olhos. Dessa forma, essa luminosidade centrada na margem direita da imagem atrai os olhos do leitor para o lugar de onde parte a ação do avatar, ou seja, de onde partem os primeiros golpes de luta. Por outro lado, a obscuridão do plano de fundo na margem esquerda também foi motivada, possivelmente com a intenção de representar um ambiente sombrio e agressivo, propício para a agressividade dos movimentos dos *buddypokes*. Portanto, em aquiescência a Rocha (2005), verificamos que a saliência pode criar uma hierarquia de importância entre os elementos, selecionando algum como o mais importante, como o merecedor de maior atenção que os demais.

Como podemos verificar ainda na figura 1, há a presença não só da modalidade visual, mas também da verbal. Sobre isso, devemos atentar para o fato de que há dois tipos de escrita que compõe a mensagem verbal, uma produzida automaticamente pelo aplicativo, a saber, *Carla Lima e Rafael Magno lutaram com adagas voadoras* e outra produzida pelo próprio internauta, a saber: *Tooma essa, menino! Num sei + o q fazer c/vc.. rs (seu chatinho)*.

É interessante atentar para o fato de que, apesar de a passagem *Não sei + o q fz c/vc.. rs* sinalizar para um possível aborrecimento por parte da emissora da mensagem, os risinhos (representados pela sequência de “rs”) no final da sentença atenuam o caráter violento da mensagem. Outro aspecto que devemos destacar é o

diminutivo usado na expressão “*seu chatinho*”, que novamente nos leva a considerar uma possível afetividade que está sobreposta por um aborrecimento entre os sujeitos da interação.

Na segunda sequência de *framings* (figura 2), podemos perceber que novamente o *buddypoke* feminino, de quem parte a ação, situa-se na parte direita da imagem, interpretado por Kress e van Leeuwen (1996) como aquilo que é alvo de atenção do leitor (novo). No lado esquerdo da imagem, denominado pelos autores como dado, isto é, conhecido pelo leitor, localiza-se a imagem do *buddypoke* que recebe a ação.

Dito em outras palavras, no que diz respeito à escrita produzida automaticamente pelo aplicativo, é interessante atentar que Roberval Campelo – representado, na figura 2, pelo *buddypoke* da direita – é o sujeito da oração ativa, isto é, ele é a responsável pela ação de pedir para o outro reagir. Segundo Halliday (1996), na primeira parte de uma oração, localiza-se o tema, que expressa a informação dada, e o restante é chamado de rema, que, por sua vez, expressa a informação nova, isto é, aquela que o ouvinte desconhece, e que corresponde, efetivamente, ao conteúdo que queremos que ele passe a conhecer.

Fazendo uma analogia dessa teoria com a cena em análise, notamos que a informação que merece mais destaque na figura é exatamente a ação do *buddypoke* de Roberval Campelo de pedir para Lorena (luto) reagir, isso justifica a sua posição inicial na composição visual.

É válido ainda observar, na figura abaixo, que os *buddypokes* novamente se movem para o centro da imagem, que contém a informação central:



Figura 2 – Pedir para reagir


✖ Roberval Campelo pede para Lorena (luto) reagir
Linda, reaja.... kero ver vc sempre bem. Um bjo.

É interessante perceber a letra X marcada na parede de plano de fundo. Nossa cultura frequentemente utiliza essa letra do alfabeto para indicar que algo está errado ou que é proibido, como, por exemplo, na correção de uma questão de prova errada ou

numa placa de trânsito. Neste caso, o X também é carregado de negatividade, simulando marcas paralelas de unhas ou objetos afiados, muito apropriados, vale ressaltar, para a temática violenta da ação dos avatares.

Quanto à coloração do fundo da imagem, percebemos aqui também a escuridão inferior e a luminosidade concentrada no centro da imagem, precisamente no entorno do X, provavelmente para atrair o olhar para o centro, onde os avatares se golpeiam e onde está o X. Dessa forma, podemos perceber que a saliência concentra-se não mais na margem, como no exemplo anterior, mas no centro da imagem. A mudança no formato dos olhos dos *buddypokes* representam as alterações de humor no sentido tristeza-susto.

Quanto à mensagem anexada pelo orkuteiro, verificamos a total ausência de violência, já que ele utiliza o vocativo *linda* e diz que quer ver a co-enunciadora *sempre bem*, mandando inclusive *Um bjo* ao final da mensagem. Neste caso específico, a parceira da interação da mensagem parece estar passando por dificuldades em sua vida pessoal, como releva a palavra *Luto* ao lado do primeiro nome da orkuteira. Ao perceber isso, o orkuteiro pede, através do *buddypoke*, que ela reaja. Podemos contrastar, então, uma interação entre *buddypokes* legitimamente violenta com uma mensagem muito carinhosa, que demonstra, inclusive, um sentimento de cuidado entre ambos.

Dessa forma, concluímos que essa interação é, aparentemente, violenta, porque essa opção aparece no aplicativo com o ícone . Segundo, porque o *buddypoke* realiza uma espécie de ameaça ao mostrar as garras, algo também repleto de negatividade e agressividade em nossa cultura, simulando um possível ataque, como um gato que quer atacar ou se defender.³ No entanto, se considerarmos a mensagem escrita pelo orkuteiro, percebemos um tom bastante afetivo e concluímos que, na verdade, não se trata de uma manifestação violenta de fato.

Em relação à figura 3, como se pode ver abaixo, percebemos que novamente o enunciador da ação (novo) posiciona-se inicialmente do lado direito da imagem e o seu co-enunciador (dado), por sua vez, do lado esquerdo. O centro da imagem, onde se efetiva a ação violenta de *aplicar um parafuso*, contém a informação principal, estando as margens com elementos acessórios ou não tão importantes. Agora, diferentemente das anteriores, a mensagem escrita pela orkuteira foi tão violenta (ou teve a intenção de ser violenta) quanto o aplicativo dos *buddypokes*. As cores do plano de fundo, como em

³ As garras também aludem ao personagem fictício Wolverine, um dos “Ex-Man”. O personagem de histórias em quadrinhos e que, recentemente, entrou na telona do cinema, foi criado pelo escritor Len Wein em parceria com o diretor de arte John Romita. O personagem foi publicado pela Marvel Comics.

todos os outros, mostram uma atmosfera sombria. Aqui há manchas na parede semelhantes a marcas de pichação e no chão, que também poderiam ser confundidas com sangue.



Figura 3 – Aplicar um parafuso

Carolzinha F. aplicou um parafuso em Alexandre Bizarria
ISSO AÍ É PELO BOLO Q VC ME DEU ONTEM, VIU?

A luminosidade, nessa imagem, atrai os olhos do leitor para o chão, pois lá está a parte mais clara. Isso se deve ao fato de o movimento ser realizado com os pés dos avatares, já que o golpe de arte marcial denominado parafuso consiste de uma volta de 360 graus no ar seguida de um chute. Dessa forma, o leitor centra sua atenção inicialmente no lugar de onde parte a ação: os pés do *buddypoke* da orkuteira. Verificamos, portanto, que a saliência da imagem está centrada tanto no centro da imagem quanto nos pés dos avatares.

Nessa situação, os olhos dos avatares também expressam os sentimentos de ódio, dessa vez em ambos. As sobrancelhas arqueadas e a pupila reduzida produzem esse efeito de agressividade e violência, contribuindo, assim, como um elemento multimodal importante para expressar o caráter violento da mensagem.

Em relação à escrita produzida pela internauta, chamamos atenção para a utilização de letras maiúsculas que, por serem utilizadas em ambientes virtuais, sugerem gritos. Essa escolha, como preconiza a Linguística Sistêmico-Funcional, foi motivada e consciente. A orkuteira tenta atingir ou ainda se vingar de seu amigo por meio dos avatares do Orkut.

Para concluir, destacamos que, embora os *buddypokes* apresentem imagens que denotem cenas violentas, como vimos, nem sempre a intenção do orkuteiro é realmente disseminar violência. Isso pôde ser verificado com a análise da riqueza multimodal que constitui essas imagens, as quais agregam múltiplas semioses em sua composição.

4. Considerações finais

A aplicação das categorias de composição espacial do significado de Kress e van Leeuwen (1996) às imagens que constituíam a amostra de nossa análise revelou que os elementos em uma imagem correspondem aos sintagmas em uma oração e que, portanto, possuem relação motivada entre si. Assim, a aplicação dessas categorias às imagens selecionadas permitiu a constatação de que a imagem é construída de maneira intencional.

Percebemos ainda que as mensagens escritas aliadas às cenas “violentas” auxiliam na construção do sentido em uma interação amistosa entre os orkuteiros. Os resultados mostram que nem sempre os frames de *buddypoke*, apesar de violentos, são utilizados com a intenção de disseminar a violência, isso porque a mensagem escrita pode mudar radicalmente o significado da interação.

Nossa pesquisa tem mostrado que os *buddypokes* do Orkut não são formas inocentes de interação, uma vez que tais recursos interativos são eivados de múltiplos sentidos, graças à combinação inteligente dos expedientes multimodais a partir dos quais um *buddypoke* é constituído. Nesse sentido, nosso trabalho mostrou que uma das maneiras produtivas de análise desse tipo de interação na web é oriunda da teoria da gramática do design visual, proposta por Kress; van Leeuwen (1996), cuja orientação epistemológica remonta à LSF de Halliday (1994).

Concordamos com Gomes (2006) quando ele afirma que o que é expresso na linguagem verbal por meio da escolha entre diferentes classes de palavras e de estruturas sintáticas é, na composição visual, expresso por meio da escolha entre diferentes usos de cores, ou diferentes estruturas de composição. Isso comprova que os sentidos nos textos que apresentam as modalidades verbal e visual somente são produzidos pela leitura eficiente do conjunto dos modos semióticos neles presentes e não apenas com base em uma única modalidade.

Em virtude de os *buddypokes* do Orkut serem um aplicativo relativamente recente, não tornamos conclusivas as acepções aqui abordadas, podendo elas ser refinadas em futuros trabalhos desenvolvidos em nosso grupo de pesquisa Hiperged.⁴ Tais reflexões, acima esboçadas, mostram que nossa pesquisa deixa aspectos remanescentes a serem desenvolvidos em estudos futuros, como por exemplo, a (in)consciência dos orkuteiros

⁴ Grupo de Pesquisa vinculado ao PPGL da UFC.

no que diz respeito à difusão da violência através de suas escolhas nesse site de relacionamentos.

Referências

- GOMES, L. F. **Hipertextos multimodais**: o percurso de apropriação de uma modalidade com fins pedagógicos. 2007. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada). Campinas: IEL-UNICAMP. 2007.
- HALLIDAY, M. A. K. **An introduction to functional grammar**. London: Edward Arnold, 1985.
- HALLIDAY, M. A. K. **An introduction to functional grammar**. London: Edward Arnold, 1994.
- HALLIDAY, M. A. K.; HASAN, R. **Language, context and text**: aspects of language in a social-semiotic perspective. Oxford: Oxford University Press, 1989.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of a visual design. London: Routledge, 1996.
- LIMA-NETO, V.; ARAÚJO, J. C. Sobre a genericidade do scrap do Orkut. In: **Anais do V Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais (SIGET)**, Caxias do Sul, RS, 2009. p. 1-20.
- ROCHA, H. da. **Repensando o ensino de língua portuguesa**: uma abordagem multimodal. 2005. Dissertação de Mestrado. Brasília: UnB, 2005.
- SOARES, C. P. G.; ARAÚJO, J. C. Afetividade, hipermodalidade e hipertextualidade nas interações no Orkut. In: **Anais do III Encontro Nacional sobre Hipertexto**. Belo Horizonte, MG, 2009. p. 1-12. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehete/hipertexto2009/anais/a/afe-tividade_hipertexto.pdf>
- SOUZA, M. M.; DIONISIO, A. P. Transitividade, editorial e opinião: uma análise sistêmico-funcional. *Revista Odisséia*, v. único, p. 1-12, 2008.
- VIANA, E. O.; VASCONCELOS, L. L. de.; ARAÚJO, J. C. Hipermodalidade na interação virtual: do emoticon ao buddypoke. In: *Anais do VI Congresso Internacional da ABRALIN*. João Pessoa: Ideia, 2009. v. 1. p. 1264-1270.