

Identidade e Comunidades Virtuais no IRC: Estudo do Canal #Pelotas

Raquel da Cunha Recueroⁱ
Universidade Católica de Pelotas
rasca@brturbo.com

RESUMO: O presente artigo apresenta um estudo sobre a construção da identidade de usuários de uma comunidade virtual no IRC, o canal #Pelotas, desenvolvido durante dois anos pela pesquisadora. Este estudo foi realizado através de entrevistas, acompanhamento do dia a dia da comunidade, a observação participante e principalmente, da *Grounded Theory* como metodologia de cerne. São discutidos aspectos como uso de *nicknames*, caracteres gráficos como cores, negrito, sublinhado e emoticons como elementos de construção da identidade virtual, bem como questões como a sedução e o “engano de identidade” (*trolling*) como se apresentam dentro da referida comunidade. Além disso, busca-se discutir a importância da construção da identidade para o estabelecimento de laços que originarão as comunidades virtuais. Discute-se também brevemente as características do IRC como forma de comunicação mediada por computador.

PALAVRAS-CHAVES: Comunidades virtuais; Internet Relay Chat; Identidade.

Identity plays a key role in Virtual Communities.
(Donath, 1999:29)

O presente artigo destina-se a expor os resultados de uma pesquisa realizada durante dois anos, como parte de uma dissertação de mestrado, mostrando os recursos que os usuários de um canal de IRC, que constituem, de nosso ponto de vista, uma comunidade virtual, usam para estabelecer seu “eu” na Rede, discutindo, também, a importância do estabelecimento da identidade para as relações que são desenvolvidas entre participantes de chats e a constituição de comunidades virtuais. Durante o estudo, utilizou-se a gravação de arquivos *log*, a observação participante, várias entrevistas e a *Grounded Theory* como metodologias principais.

O IRC e o #Pelotas

O *Internet Relay Chat*, ou IRC, sigla através da qual nos referiremos daqui por diante, é um protocolo de comunicação em tempo real muito popular na Internet. Ele foi desenvolvido por Jarkko Oikarinen, no *Department of Information Processing Science*, na Universidade de Oulo, na Finlândia, em agosto de 1988. Jarkko procurava criar um programa de comunicação que permitisse que os usuários da OuloBox, uma BBS (*Bulletin Board Service*), administrada pelo departamento, conversassem e discutissem em tempo real. Quando Oikarinen começou o seu trabalho, a OuloBox possuía um sistema de conversação em tempo real, chamado *MultiUser Talk* (MUT), que possibilitava que as pessoas conversassem em tempo real, mas não possuía o conceito de canal, central no IRC. A idéia dos canais no IRC permitiu que as pessoas se conectassem a discussões específicas, entrando em canais específicos (Hamman, 1998 *online*).

O uso do protocolo criado por Oikarinen rapidamente espalhou-se e hoje o IRC estrutura-se sobre redes de servidores independentes. Cada servidor é conectado a uma rede que é independente das demais redes de IRC. Cada rede possui milhares de canais, inclusive com os mesmos nomes ou tópicos. A Brasnet, rede onde se encontra o #Pelotas, por exemplo, é a uma das maiores redes brasileiras de IRC. Assim como a Brasnet, existem outras redes brasileiras como a BrasIRC e também

redes de outros países e internacionais (que congregam vários servidores de vários países), como a EFNet e a Undernetⁱⁱ. Cada rede estrutura-se sobre um conjunto de canais com tópicos diferentes. Não é possível, por exemplo, que co-existam dois canais com o mesmo nome em uma mesma rede. Da mesma forma, não é possível a dois usuários possuírem o mesmo apelido na rede, ao mesmo tempo.

O IRC possui algumas características fundamentais que destacamos para que o trabalho seja compreendido em toda a sua extensão:

- O conceito de canal – Para se conversar em tempo real no IRC, é preciso que, além de conectar a um servidor, entre-se em um canal. Assim como existem canais pré-existentes no momento em que alguém se conecta ao IRC (já criados por outras pessoas), qualquer usuário pode criar um canal (ou “sala”) novo sob um novo título. Para criar um canal, basta que o usuário digite o nome do mesmo e peça para entrar. Se o canal escolhido não tiver “dono”, ele será o operadorⁱⁱⁱ. Caso o mesmo já exista ou possua um “dono”, ele entrará como usuário comum. Toda a estrutura do IRC dá-se através de seus canais, que funcionam como “salas” simbólicas, onde se “entra” e “sai”. Cada sala pode abarcar um sem-número de participantes. O protocolo do IRC ainda proporciona que exista um limite de usuários para o canal se o “operador” da sala assim o desejar. No entanto, em geral, essa limitação não é muito utilizada, pois todos querem o maior número possível de pessoas em seu canal.

- O anonimato – Ao se conectar em um servidor de IRC, cada usuário precisa escolher um apelido (*nickname* ou simplesmente *nick*), que seja diferente dos *nicks* que já estão sendo utilizados por outros usuários. Este apelido é a única forma de identificação que o usuário possui em princípio. Alguns programas, que são utilizados para acesso de servidores de IRC, como o mIRC^{iv}, por exemplo, permitem que o usuário disponibilize outras informações^v, se desejar. Além disso, ao entrar no IRC o usuário recebe uma “máscara” que não permite que ele seja identificado também. Essa máscara é modificada a cada nova conexão.

- Comunicação textual– Em um canal de IRC apenas é possível conversar utilizando-se os caracteres ASCII^{vi}, ou seja, os caracteres do teclado. É possível enviar arquivos a outros usuários conectados, por meio de conexões diretas, mas a conversa nos canais é puramente textual.

- Espaço público e espaço privado – No IRC, o espaço público coexiste com o privado. Enquanto na arena de um canal é possível conversar simultaneamente com várias pessoas e todas podem ver aquilo que é digitado por todas, é possível também conversar por *pv*^{vii} ou seja, *private messages*, mensagens privadas, que um usuário envia a outro e que os demais não podem ver. Para se enviar mensagens privadas, não é preciso que se esteja dentro de um canal.

- Comunicação síncrona – Todas as mensagens trocadas no IRC possuem o caráter de tempo real. São mensagens que, ao contrário do *e-mail*, são escritas para serem lidas quase que imediatamente. É uma comunicação instantânea. Apesar de algumas vezes ocorrerem atrasos no envio e recebimento dessas mensagens (conhecido como *lag*), as mensagens são trocadas quase sempre com o objetivo de serem imediatamente lidas e respondidas. Como essa rapidez é uma característica muito forte no *chat*, muitos estudiosos afirmam que a comunicação escrita no IRC adquire aspectos de língua oral, como discutiremos adiante.

- Possibilidade de interação mútua – Como procuramos explicar, a ferramenta do IRC, como a maioria dos *chats*, possibilita que a comunicação seja uma via de mão dupla, um sistema aberto, onde vários agentes ativos podem efetuar trocas comunicativas. É um sistema de diálogo, que possibilita interação mútua^{viii}.

- Formas de controle social - O IRC oferece aos operadores maneiras de controlar o comportamento dos usuários, podendo um usuário ser desconectado do canal (*kick*, ou chute), em geral utilizado como advertência, ou banido do canal ou da rede (*ban* ou *kill*) e, neste caso, não poderá mais reconectar-se ao sistema durante um período de tempo. Cada servidor possui regras genéricas de comportamento, que são apresentadas ao usuário, quando este se conecta. Cada canal possui regras próprias e níveis de tolerância diferenciados.

A maior parte dos usuários comuns de IRC (aqueles que utilizam o sistema operacional *Windows*) utilizam o programa mIRC, criado por Khaled Mardham-Bey e distribuído de modo *shareware* (onde após um período de experiência o usuário é convidado a registrar seu programa e pagar uma taxa em dólar pelo uso do mesmo). O mIRC é um dos programas mais populares para o uso de IRC porque baseia sua interface em janelas e também porque, até bem pouco tempo, era distribuído de modo gratuito na Internet. Ele possibilita diversos recursos ao usuário, como o uso de cores, a personalização do programa (cores podem ser modificadas e *scripts* podem ser acoplados) e de som, bem como o envio de arquivos para outros usuários que estão conectados naquele período. Ao mIRC podem ser acoplados *scripts*, ou seja, um programa – máscara, que acopla ao mIRC original diversas facilidades e permite que o programa seja personalizado de forma mais particular por cada usuário. Muitos dos frequentadores do #Pelotas utilizam *scripts*. Os *scripts* eram muito populares, antes da Brasnet, entre os primeiros frequentadores do canal, porque permitiam que o usuário pudesse proteger-se de outros usuários que poderiam tentar derrubá-lo (enviando uma quantidade muito grande de informações, de modo que o modem trancaria), roubar o *nickname* ou mesmo o canal. Nesta época, a rede não possuía os serviços que possui hoje e o “roubo” de canais (*takeover*) e de *nicks* eram muito frequentes.

O canal #Pelotas é um dos maiores canais da rede Brasnet, uma das maiores redes de IRC do Brasil. Possui uma das melhores frequências de usuários da rede (com uma média de 132 usuários conectados ao mesmo tempo) e tem grandes picos de uso (o último grande pico deu-se em 19 de novembro de 2001, quando o canal registrou 682 usuários conectados ao mesmo tempo, chegando ao segundo maior canal da Brasnet naquele dia)^{ix}. Atualmente, o *bot* do canal, Quindim, tem 1908 usuários cadastrados.

A Construção da Identidade nas Comunidades Virtuais: o caso do #Pelotas

Canais de IRC podem constituir-se em comunidades virtuais. Em trabalho anterior, já estabelecemos o nosso entendimento sobre o que vem a ser uma comunidade virtual, afirmando que a mesma pode ser definida como “uma comunidade que em muito se assemelha à idéia clássica. Trata-se de um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador e associada a um *virtual settlement*”^x (RECUERO, R. 2002: 47). Dentro desta assertiva, o

#Pelotas, objeto desta pesquisa, constitui-se em uma comunidade virtual principalmente porque possui as características citadas. É importante salientar que um canal de IRC possui várias populações, algumas flutuantes (aparecem de tempos em tempos, mas não com muita frequência), algumas que só aparecem uma vez (usuários que entram uma vez e depois nunca mais) e uma significativa, que efetivamente compõe a comunidade (usuários que conectam-se com frequência, participam das atividades do canal e possuem amigos e conhecidos no #Pelotas), pois compartilham de laços de intensidade razoável, objetivo comum e regras de comportamento.

Para que estes laços sociais, que dão origem a uma comunidade virtual, sejam estabelecidos, é preciso um espaço temporal. Por isso, a construção de uma identidade em um ambiente primariamente anônimo, como o IRC é importante. Sem estabelecer uma identidade ou um elemento conectivo entre os diversos apelidos que alguém use, torna-se impossível retornar para os laços sociais pré-estabelecidos em visitas anteriores, exigindo que todo o trabalho de estabelecer relações sociais seja reiniciado continuamente, tornando impossível o aparecimento o aprofundamento dos laços.

De acordo com Donath (1999:29), a identidade é muito importante na comunidade porque conhecer a identidade daqueles com quem se comunica é fundamental para entender e avaliar a interação. A evolução das relações para a comunidade depende do reconhecimento de um usuário pelos demais. Turkle (1995:178) afirma que o mais importante na construção da identidade *online*: o fato de que reconstruímos nossa identidade no ciberespaço, do “outro lado do vidro”. Turkle trata principalmente da construção do gênero em um MUD, ou seja, em um sistema onde a representação é a regra. O MUD, ao contrário do IRC, apresenta uma característica de realidade fantasiosa, de *jogo*. No IRC, existem pessoas conversando com pessoas, sem personagens definidos de forma fantasiosa. Em princípio, são apenas pessoas conversando com pessoas, como se conversaria através de um telefone, em uma sala de espera ou na mesa de um bar. No MUD, a realidade imaginativa é muito mais forte. Por isso, a questão da identidade apresenta-se de um modo muito diferente no MUD e no IRC. Enquanto no IRC, em geral, se tem múltiplos *nicks* representando uma mesma identidade, no MUD se tem múltiplas identidades em múltiplos *nicks*.

Como o IRC possui a característica fundamental do anonimato, a construção da identidade torna-se ainda mais difícil. No entanto, em nossa pesquisa, foi possível observar que uma grande parte dos usuários possui um ou vários *nicknames* estáveis, ou associados entre si ao mesmo indivíduo. Uma demonstração disso é o fato de que a Brasnet dispõe do serviço de *nickserv* largamente utilizado pelos usuários, que impede que outras pessoas utilizem os apelidos registrados. O ***nickname***, portanto, é a primeira forma de identidade no espaço do IRC. Todo o usuário, para poder conectar-se a um servidor de IRC precisa de um *nickname*. O *nick* é a primeira forma que um usuário tem para identificar o outro.

A escolha de um *nickname* envolve toda uma maneira através da qual o indivíduo será reconhecido no espaço. Como explica Aranha Filho (1998, *online*):

(...) não são apenas burocracia de procedimentos técnicos, mas envolvem definição de identidade, determinam o modo como o sujeito ganha existência na rede, definem seu espectro de ações possíveis. O usuário penetra no espaço virtual assumindo uma persona (identidade eletrônica), que pode movimentar-se, pronunciar-se e agir.

A escolha de um *nickname*, entre os usuários da comunidade observada, passa pela sua própria concepção de “eu”. Os usuários querem sentir-se “representados” pelo *nick*, querem que o *nick* seja um reflexo de sua identidade. Por isso, muitos usam apelidos de infância, sobrenome ou o nome próprio (_Otavio_, Marcia_, ``Dudi``, ViniciuS_, Betinha, `CaRdOzO`, braz, Tati, Daniel_Alves, CamilaFreitas e etc.), o nome de algum artista ou personagem favorito ou até mesmo de quem gostaria de emprestar qualidades (PepeLeGaW, Plucky, {_Bill_Gates_}, Aragorn e etc.), qualidades que sejam próprias de si, como o estado onde reside e a idade ou nome e idade (Gaucha_23, Gui_20 etc.) ou ainda escolhas aleatórias que acabam por tornar-se parte de si, parte de sua identidade também *offline*.

<CuXQuiNHo> todo mundo me chama [assim] mesmo pessoalmente
<CuXQuiNHo> de doggy cusco auau pulguento etc
<CuXQuiNHo> qqr coisa relativa com cachorro vem pra mim
<CuXQuiNHo> ai... CuSQuiNHo as gurias chamavam... pego =P
<CuXQuiNHo> ate' hoje tem loco como o treptow^{xi} q liga latindo pra ca
<CuXQuiNHo> ano passado ganhei 4 ossos de aniversario^{xii}

No depoimento do usuário maddog666 é possível observar como a identidade *online* acaba por confundir-se com a identidade *offline* dos usuários. Isso porque muitos dos laços que são inicialmente constituídos no ciberespaço acabam por suplantar as barreiras do virtual e vir a concretizar-se também no mundo *offline*.

Para muitos usuários, o *nick* confunde-se com um apelido, com o nome ou mesmo com a personalidade *offline*, como é o caso relatado acima. O que indica a confluência das identidades *online* e *offline* dos usuários desta comunidade virtual. Ao que parece, o *nick* torna-se também uma maneira de identificar o usuário no plano *offline*.

<MikeThor> bom, eu uso o *nick* como *nick*, mail, site, icq... eh a maneira de tu te identificar...
<MikeThor> e vira apelido pra vida real tb... eh tudo relacionado^{xiii}

<Cannibal_Angel> sempre acabam criando “apelidos” pro *nick*
<Cannibal_Angel> por incrível q pareça
<Cannibal_Angel> mas eh tua identidade na internet^{xiv}

Além disso, os usuários demonstram extremo cuidado com o *nick*, dizendo claramente que o mesmo funciona como um “nome” na sua comunidade virtual no ciberespaço. Para muitos usuários, o *nick* é tão importante que perdê-lo seria como perder a própria identidade.

<CuXQuiNHo> minha ex-namorada choro quando robaram o *nick* dela
<CuXQuiNHo> Não é recomendavel por o numero do telefone como senha :-)
<CuXQuiNHo> tu usa sempre o mesmo *nick*... as pessoas já passam a te chamar pessoalmente pelo *nick*... é quase como roubarem teu nome

Por isso, todos os usuários entrevistados alegaram tentar proteger os seus *nicks* de uso indevido, procurando, quando de férias ou longe da Internet por um tempo, pedir a amigos que, de tempos em tempos, identifiquem o *nick* para o *nickserv*, entregando a senha, para que não percam o registro do *nick* neste período (os *nicks* registrados possuem um período de validade de um mês sem que o usuário se identifique para o *nickserv*, perdendo o registro após este período). Deste modo, se o

usuário não utiliza o *nick*, perde o registro do mesmo, podendo outro usuário registrá-lo. Assim, para efeitos de manter o *nick*, os usuários precisam conectar-se.

<-|WaGnEr-|> o registro e' uma forma de assegurar que outras pessoas nao usem seu *nick* como se fossem voce^{xv}

O tempo de registro de um *nick* também é um indício da estabilidade desses em uma comunidade virtual, o que pode demonstrar como a identidade é construída pelo indivíduo junto aos membros da comunidade e assim permanece.

-NickServ- maddog666 eh Bond, Doggie Bond
-NickServ- Ultimo horario visto: 18 Dez 12:48:29 2001 BRST
-NickServ- **Horario do registro: 11 Jul 16:01:16 1999 BRT^{xvi}**
-NickServ- Opcoes: Protecao de Kill,Seguranca

-NickServ- Pepelegaw eh PEpE PERÃO HiLLário Tá Grandão Dô-lhe Bote
-NickServ- Ultimo endereco: pepe@rdKJ2U9anGU.200.248.186.O
-NickServ- Ultimo horario visto: 30 Nov 23:27:01 2001 BRST
-NickServ- **Horario do registro: 01 Jul 00:00:00 1998 BRT^{xvii}**

Os exemplos acima foram retirados de informações fornecidas pelo *nickserv*. Mostram que os indivíduos usam o mesmo *nick* há anos, fazendo pequenas alterações de acordo com o humor. Essa observação vai ao encontro das idéias de Liu (1999, *online*) sobre as comunidades virtuais que se formam no IRC, onde ele afirma que a **estabilidade de nicknames** é uma condição essencial para a existência destes agrupamentos.

O uso de *nicks*, no entanto, não é feito de modo indiscriminado. Existem variações, mas quase sempre mantendo o mesmo tema. O usuário maddog666, por exemplo, costuma usar vários *nicks*, de acordo com seu estado de espírito. Todos uma variação sobre o tema “dog” (cachorro, em inglês). Exemplo: CuXQuiNHo, Auau, CuSCo etc. O *nick* é maleável. Outros usuários escolhem um grupo fixo de *nicks*, entre os quais transitam, sem muitas relações entre si, mas através dos quais são reconhecidos pelos membros da comunidade. O usuário Picard, por exemplo, usa Sheridan, Parn e Himura -Kenshin. Ele afirma que nem todos sabem que aqueles *nicks* são dele, mas, os que o conhecem, sabem. O usuário Mavz, por exemplo, usa também os *nicks* “Mavinho” e SupaFly (todos, é claro, devidamente registrados e protegidos). Neste caso, podemos observar que, ao contrário do que Turkle (1995) afirma acontecer no *MUD*, no IRC vários *nicks* são relacionados a uma mesma personalidade, a um mesmo indivíduo e não a indivíduos diferentes. Esses *nicks* em geral possuem elementos conectivos, dados pelo próprio usuário (como escrever do mesmo modo, usar as mesmas cores, usar os mesmos smileys), que fazem com que sejam associados ao *nick* anterior, e conseqüentemente, ao mesmo indivíduo.

O reconhecimento do *nick* é uma necessidade entre os usuários. Se não forem reconhecidos, “lembrados”, eles precisam reiniciar o trabalho de estabelecer relações e ser aceitos pela comunidade. A necessidade de reconhecimento é evidente quando os usuários optam por um *nick* diferente. Ao entrar no canal e não ser reconhecido, é comum surgirem mensagens como a que vemos abaixo:

* Abelinha_do_MEL = A-Louka^{xviii}

* Gooden = CaS_^{xix}

* SaudadiDuLu = blanca^{xx}

O que vemos são usuário “identificando-se” para os demais, explicando quem, efetivamente são. A necessidade de ser reconhecido é uma conseqüência da necessidade de reestabelecer os laços deixados a cada conexão, podendo aprofundar relacionamentos e construir amizades. Aliás, a amizade é apontada como objetivo principal de acesso ao IRC pelos usuários do #Pelotas.

O anonimato, característica inicial do IRC, portanto, parece ser abandonado, na medida em que as relações vão sendo desenvolvidas e o indivíduo vai sendo aceito pela comunidade. Parece-nos, pelo menos no objeto deste trabalho, que a própria comunidade virtual existe sobre a exigência de que o anonimato seja abandonado, talvez não no sentido de se associar uma identidade virtual com a identidade no mundo *offline* do indivíduo, mas simplesmente de se associar uma identidade virtual com um indivíduo.

O anonimato proporciona que exista a experimentação no IRC. É possível “experimentar” ser alguém do sexo oposto, “experimentar” ser alguém diferente, “experimentar” ser outra pessoa. E os usuários efetivamente utilizam também essa característica do meio. Um novo *nick*, em um canal de IRC, é como uma nova identidade, uma nova pessoa. Por isso, muitos usuários também fazem essa troca de modo espontâneo, quando criam problemas com um primeiro *nick* ou quando já são conhecidos por ele. Cada *nick* novo é potencialmente uma nova identidade, um novo indivíduo, como também observou Ride (1991, *online*).

Além da experimentação, os usuários atestam outros motivos para o uso de um “pseudônimo virtual”. Uma usuária, por exemplo, afirma que muitas vezes “não quer ser incomodada” e por isso usa um “pseudônimo” para não ser reconhecida na comunidade.

<Usuária9> So uso qdo não quero ser reconhecida pra não me chatearem
<Usuária9> tipo eu estar esperando uma única pessoa para falar
<Usuária9> e não quero que as outras me chamem
<Usuária9> para não ser mau educada e não responder ...^{xxi}

Na verdade, o uso do anonimato parece ser freqüente quando os usuários desejam não ser reconhecidos, para investigar também questões próprias. Um usuário afirmou que costuma entrar com “pseudônimos” para saber o que as pessoas realmente pensam dele. Desta forma, conseguiria conversar com as pessoas e ver se realmente são amigas.

Muito poucos admitem também, mas a possibilidade de criar novas identidades ajuda aqueles que desejam “dar uma escapadinha” do casamento ou do namoro e experimentar o sexo virtual. Com “pseudônimos” virtuais, essas pessoas têm as suas duas personalidades, *online* e *offline*, preservadas de olhares indiscretos. É possível, por exemplo, estar conectado com *clones*, dois programas abertos com dois *nicks* diferentes, como se fossem duas pessoas que não têm qualquer relação entre si. Assim, enquanto com uma identidade a pessoa conversa com os amigos, com a outra visita *chats* de sexo.

<Usuário10> tendo um *nick* desconhecido eu posso bancar o cara solteiro e trovar todas sem problemas
<Usuário10> é bem por aí... não quero ser uma pessoa diferente, só não quero ser reconhecido porque sou casado e talz...^{xxii}

O usuário acima, por exemplo, durante a entrevista explicitou que usava o IRC não apenas para conhecer novos amigos e conversar com aqueles que já conhecia, mas também para “seduzir” mulheres. E, para tanto, a dupla-identidade virtual era essencial, pois ele não seria reconhecido enquanto fazia as duas coisas. O curioso é que o usuário possui uma identidade virtual através do qual tem amigos e é

conhecido, e ao mesmo tempo, um “disfarce” que usa para não estragar a sua “reputação” na comunidade.

Alguns outros ainda, mostram que trocar de *nick* era “começar uma vida nova”. Geralmente pessoas que sofreram algum tipo de retaliação da comunidade virtual a que pertenciam, que foram expulsas de suas comunidades, que buscam vida nova em um lugar no ciberespaço.

<Usuário2>hmmm... o motivo da minha troca de *nick* foi essa... a perseguição das pessoas os akicks^{xxiii} e coisas do genero me fizeram trocar de *nick*
<Usuário2> e digamos “recomeçar”
<Usuário2> uma nova vida^{xxiv}

Além disso, parte da literatura, (Turkle, 1995:228, Donath, 1999:45) trata também do “engano de identidade^{xxv}”, ou seja, de usuários que tentam se passar por outros na Internet. Dentro desta categoria, Donath (1999:45) fala do *troll*. O *troll* é um usuário que em um *newsgroup* tenta se passar por um participante legítimo, dividindo com o grupo seus interesses e preocupações. Nestes casos, os membros do grupo, se já familiarizados com o engano da identidade, tendem a procurar distinguir as mensagens reais das mensagens de *trolling* e, se julgarem alguma mensagem como *trolling*, tendem a banir o usuário do grupo. No IRC isso é menos comum. Em geral, os *trolls* (utilizaremos o mesmo termo por questão de conveniência) são usuários que tentam se passar por alguém de sexo diferente, enganando os demais usuários com o objetivo de seduzi-los. Mas existem outras formas de decepção, como idade, trabalho e, até mesmo, decepção em relação a uma identidade completamente falsa, embora, acreditamos que sejam menos comuns.

Além disso, parte da literatura, (Turkle, 1995:228, Donath, 1999:45) trata também do “engano de identidade^{xxvi}”, ou seja, de usuários que tentam se passar por outros na Internet. Dentro desta categoria, Donath (1999:45) fala do *troll*. O *troll* é um usuário que em um *newsgroup* tenta se passar por um participante legítimo, dividindo com o grupo seus interesses e preocupações. Nestes casos, os membros do grupo, se já familiarizados com o engano da identidade, tendem a procurar distinguir as mensagens reais das mensagens de *trolling* e, se julgarem alguma mensagem como *trolling*, tendem a banir o usuário do grupo. No IRC isso é menos comum. Em geral, os *trolls* (utilizaremos o mesmo termo por questão de conveniência) são usuários que tentam se passar por alguém de sexo diferente, enganando os demais usuários com o objetivo de seduzi-los. Mas existem outras formas de decepção, como idade, trabalho e, até mesmo, decepção em relação a uma identidade completamente falsa.

O *trolling* não é comum ao #Pelotas. Quase todos os usuários acreditam que o anonimato é por assim dizer, interessante, mas preferem ser reconhecidos pelos seus *nicks* e personalidade. No entanto, a grande maioria afirmou já ter experimentando usar um *nick* diferente, seja para “tirar sarro dos amigos”, seja por curiosidade. Outros motivos, como o de investigar segredos dos outros ou mesmo “experimentar” ser uma pessoa diferente também foram citados.

<PepELeGaW> tem gente que faz [isso]... as vezes entra com *nick* de mulher pra ficar tirando o tempo dos amigos... marcando encontro... dizendo que tá a fim deles e tal^{xxvii}

Interessante perceber que, apesar de todos os usuários entrevistados reconhecerem que, ao menos uma vez, já aproveitaram as vantagens do anonimato no IRC e praticaram o *trolling*, a maioria

afirma não ter sido enganada ou “se foi enganado alguma vez, não ficou sabendo”. E os que admitem ter sido enganados referem-se, em geral, a uma brincadeira dos amigos.

A maioria, diz, no entanto, jamais ter passado pela experiência de ter percebido que conversava com um usuário “falso”, afirmando que os relacionamentos na comunidade são baseados na confiança.

<A-Louka[namorada_do_MEL]> {□^!^□} quem faz isso...deve ter algo a esconder... se as pessoas fazem ã sei...pois se eu souber essa pessoa perde a minha confiança^{xxviii}

O *Trolling*, no entanto, é comum, sendo geralmente ocasionado por brincadeiras entre os usuários. A maioria das pessoas, para evitar ser enganada, procura conversar com pessoas “mais conhecidas” e não “dar confiança” aos que abrem pvt imediatamente. Nota-se que os usuários são conscientes de que podem ser enganados e procuram ganhar a confiança dos membros da comunidade, seja através da participação das atividades do canal *offline* ou mesmo do estabelecimento de relações mais profundas. A maioria dos usuários parece tentar resguardar-se do *trolling* simplesmente fechando-se a novos relacionamentos.

<Usuário10> (...) não abro pvt com ninguém^{xxix}

O *nick*, no IRC, pode ser também um elemento de sedução. Como as pessoas não têm cara, rosto ou imagem, o *nick* precisa representar tudo aquilo que elas são, ou mesmo, gostariam de ser, dando asas à imaginação dos interlocutores. Isso porque existe um certo jogo de sedução na conquista de usuários para conversar. Como o #Pelotas é um canal muito grande, é muito difícil que as pessoas dêem atenção para todos. Assim, muitos utilizam-se de todo o tipo de artifício para serem “vistos” e “ouvidos”, como veremos adiante. Para tanto, *nicks* como “Diego_Carente”, “amante-sigiloso” ou “Gatinha18” podem ser extremamente sugestivos e “conquistar” mais *pvt*s. Em geral, esses *nicks* “sedutores” precisam ser bastante explícitos em sua relação com a pessoa. Alguns *nicks* são, por vezes, bem explícitos (“amante_sigiloso_procura”). *Nicks* como “rasca”, por exemplo, não têm o mesmo apelo que “Raskinha”, pois é impossível saber, no primeiro caso, qualquer coisa mais específica sobre o usuário, como sexo, por exemplo. Enquanto o segundo, ao contrário, já explicita uma mulher ou moça, pelo diminutivo. Utilizando esses dois *nicks* em nosso trabalho, podemos perceber que a quantidade de solicitações para conversas em *pvt* com o segundo *nick* era muito maior do que com o primeiro, o que evidencia também em parte a sedução que um *nick* pode oferecer.

O *nick* não é, no entanto, o único aspecto da identidade no IRC. A comunicação também atua como um fator de identidade. Donath (1999:39), em seu estudo sobre a identidade, na Usenet (um *newsgroup*, ou sistema de comunicação assíncrono na Rede, onde os participantes do grupo enviam as mensagens para um determinado local, que posteriormente são lidas e respondidas pelos demais), afirmou que, muitas vezes, o que atua como fator identificador de alguém era a linguagem. Ela explica casos em que os autores modificavam o nome e ainda assim eram reconhecidos pelo modo através do qual escreviam, pelos demais elementos do grupo^{xxx}.

Como na comunicação oral, onde muitas vezes desenvolvemos trejeitos, modos de expressão e palavras que se tornam também parte de nosso “modo particular” de expressão, o mesmo acontece no

IRC. Certos usuários desenvolvem características específicas, que os tornam reconhecíveis além no *nick*.

Da mesma forma, essas características podem ser estendidas a outros aspectos, como o uso de *emoticons* ou mesmo cores nas linhas escritas pela mesma pessoa (elementos que são determinados por ela).

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

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

Fundamentalmente observamos o uso de alguns recursos auxiliares ao *nickname* para estabelecer e reforçar a identidade em uma comunidade virtual. Estes recursos são elementos gráficos, como cores, negrito e palavras sublinhadas. Procurando ser “vistos” e “ouvidos” os usuários parecem disputar a atenção na tela com o uso destes recursos. Alguns usuários costumam utilizar cores o tempo inteiro enquanto “falam”. Como exemplo, temos o do usuário Danone, que utiliza o sublinhado e o negrito.

```
<COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> tah bom  
<COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> brigadu!!!! =*****  
<COLORADA-PEL-IndU-jOgo-INteR> =)xxxiii
```

```
<DaNoNe> {Daniel_Veiga}}: aeeee VeigaY!! Tranquilo???  
<DaNoNe> {Daniel_Veiga}}: meu drive de CD vai bem?? :oPPPxxxiii
```

O #Pelotas parece ser uma constante competição pela atenção dos usuários. O uso de cores, boxes e desenhos é bastante comum e parece ter uma relação muito íntima com a personalidade de cada usuário. Essa necessidade de usar de todos os meios ao alcance para destacar-se e engajar-se em um jogo de sedução para ser “visto” no canal foi observada também por Primo (1997, *online*). Além disso, vai ao encontro das idéias que explicamos anteriormente, da necessidade de “seduzir” os interlocutores para conquistar a simpatia dos demais e iniciar relacionamentos, ser aceito pela comunidade.

Um terceiro ponto muito importante na questão da identidade no #Pelotas é a linguagem. Isso porque o modo através do qual as pessoas se expressam, as palavras e expressões que utilizam parecem ser, também, uma “marca registrada” para muitos usuários. No IRC muitos usuários utilizam a linguagem também como um recurso para reforçar a identidade ou mesmo a sua unicidade, diferenciando-o em relação aos demais. “Um estilo distinguível é a marca da personalidade de alguém” (Puterman, 1994, *online*). Trata-se, pois, de uma forma de manipular os recursos existentes para expressar a personalidade do usuário e a sua identidade. As palavras escolhidas, o modo com que se escreve, os *emoticons* inventados, tudo pode ser transformado em uma forma de identificar particularmente o indivíduo e fazer com que o mesmo seja lembrado. Identificado e reconhecido, ele está

A incorporação de elementos identificadores do grupo, como o uso de expressões características, uso de abreviações e modificação do modo com o qual se escreve, segundo Donath (1999:39), fazem parte da identificação do usuário como membro do grupo e da comunidade. Por isso, ao começar a utilizar um meio de comunicação da Internet, as pessoas tendem a incorporar as expressões ao seu vocabulário, quando estão neste ambiente.

O uso dessas frases^{xxxix} expressa a identificação de alguém com a comunidade *online* – é como se mudar para uma nova região e adquirir o sotaque local. (Donath 1999:39)

Essa identificação de grupo também pode ser observada no canal em algumas situações. Primeiramente em uma situação *offline*. Durante um período de tempo, o canal imprimiu algumas camisetas e as vendeu para os usuários. Um grande número destes usuários as comprou e utilizou, mostrando que eram “parte do #Pelotas”, quase como ser parte de um fã-clubes ou de uma torcida organizada. Alguns usuários também optaram por colocar seu *nickname* na camiseta, reforçando a identificação do seu “eu” *online*, com o seu “eu” *offline*.

Outro exemplo seria nos momentos em que alguns usuários entram e ofendem o canal, sem direcionar a ofensa a ninguém. Por vezes, a reação é conjunta e vários usuários juntam-se para defender a honra do canal, como mostramos abaixo:

```
<maka> pelotenses putas
<maka> cambada de puta chupadora de pau
<Pepsi> maka: cala boka o idiota
<RODRIGOFAGUNDES> maka: o machao... vai bate bronha q tu ganha mais..
<maka> filho da puta, imbecil, pelotense viado, meu nome é anderson
<Pepsi> oaEiUhaEuioaEouie
<Meiga-Pel> maka pode mi dizer o que vc tem contra as pelotenses?
<maka> são todos putos e putas
<Pepsi> [maka] o gay aki é vc
<Pepsi> ahauhauhauhua
<[The_Unforgiven]> maka viado
<RODRIGOFAGUNDES> eh eh.. e tua mae engravidou quandu teve em pel o fdp
<[The_Unforgiven]> uaihuaihuaih
[13:51] *** maka was kicked by Quindim (a tua mae tb Regras: http://www.pelotas.org/regras/_)
*** maka (~sod@rAnHY434o2o.ipt.aol.com) has joined #Pelotas
<maddog666> aahaiuahaiuahaiuah
*** Quindim sets mode: +b *!*@ranhy434o2o.ipt.aol.com
<Pepsi> auhuuhaOluauia
*** maka was kicked by Quindim (banned: a tua mae tb Regras: http://www.pelotas.org/regras/"_)
<SiMpSoNs> haiuAHIUAhiUAhAiuHAiUahAluHa
<RODRIGOFAGUNDES> aiuaehaiuhe baita manezaum
<Meiga-Pel> puto eh o teu pai e puta eh a tua mae que teve a cara de pau de dah prum puto
<[Fgarcia]> uhahauhauhauhauhaahad
```

Conclusões

Existem vários recursos identitários entre os usuários do #Pelotas. Esses recursos são utilizados com o intuito de dar ao usuário uma “personalidade”, uma “cara” virtual e aparecem com frequência. Eles são fundamentais em um ambiente que lida apenas com o textual, com caracteres que não individualizam seus usuários. Não há voz nem rosto nas letras que pipocam na tela dos usuários de IRC. Mas os mesmos fazem o possível para que exista uma personalidade. Essa necessidade é decorrente do problema do anonimato dos chats. Os usuários precisam ser individualizados e reconhecidos para que consigam retornar às suas relações originais com os outros.

A identidade é extremamente importante para a comunidade virtual porque o usuário precisa ser reconhecido ao retornar ao canal para que seja capaz de retornar também aos laços já inicialmente

estabelecidos. Para os usuários permanentes do #Pelotas existe uma preocupação fundamental com o estabelecimento desta identidade. Afinal, ela é sua “apresentação” aos demais, seu cartão de visitas. E todo o tipo de recurso é utilizado para chamar a atenção e consolidar uma personalidade. Como o canal possui uma atividade *offline* bastante intensa, essas identidades *online*, em geral, têm uma íntima relação com a identidade *offline*. Turkle (1995) trata de uma construção da identidade. A identidade efetivamente é construída, e através de vários artifícios, como a estabilidade de *nicks*, o uso de cores e emoticons, sublinhado, negrito e etc (tal como Doell, 2000 havia previsto). Turkle fala também da “fragmentação” do indivíduo, em janelas. Essa fragmentação, de diversos “eus” em diversas janelas não pôde ser observada, embora, em função da existência do *trolling*, acreditamos que seja possível e provável. A despeito disso, no entanto, existe uma identidade “oficial” dos usuários. Cada um procura alternativas quando não deseja se expor, mas, pela importância do estabelecimento de laços, que já ressaltamos existir, para a comunidade do #Pelotas, existe sempre uma identidade prioritária.

O *trolling* é parte da experimentação, mas é mais irregular. A experimentação do anonimato acontece, portanto, mas de modo menos freqüente, embora todos os usuários pareçam atentos para o problema e procurem resguardar-se dele.

Além disso, pudemos constatar aspectos inerentes de uma identidade “grupala” no canal. Estes aspectos dizem respeito a reações coletivas em nome da “comunidade”, contra usuários que ofendem o grupo, ou mesmo com relação a identificação como “parte” do todo, como no caso das camisetas do canal. Essa identidade coletiva parece reforçar um pouco o sentimento de pertencimento e de coesão da comunidade.

Referências Bibliográficas:

1. ARANHA FILHO, Jayme. *Tribos Eletrônicas: usos e costumes*. Disponível em <<http://www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html>> (06/10/1998)
2. BEAMISH, Anne. *Communities on-line: A Study of Community – Based Computer Networks*. Tese de Mestrado em Planejamento de Cidades. Instituto de Tecnologia de Massachusetts – Estados Unidos. 1995. <<http://albertimitt.edu/arch/4.207/anneb/thesis/toc.html>> (06/10/1998).
3. COATE, John. *Cyberspace Innkeeping: Building Online Community*. 1993. *Online* em gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/innkeeping. (26/10/1998)
4. DANET, Brenda. *Language, Play and Performance in Computer-Mediated Communication*. Final report submitted to the Israel Science Foundation. Fevereiro de 1997. *Online* em <<http://atar.msc.huji.ac.il/~msdanet/report95.htm>> (14/12/1999)
5. DONATH, Judith S. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
6. DOELL, Wernfrid. *The Internet Relay Chat (IRC): Linguistic Perspectives*. Maio de 1998. *Online* em <<http://home.allgaeu.org/ndoell/IRCPaper.html>> (01/08/2001)
7. _____. b *Language use in CMC*. *Online* em <<http://www.userpage.fu-berlin.de/~rober/linguistics/thesis.html>>(01/08/2001)
8. FERNBACK, Jan e Brad Thompson. *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* *Online* em <<http://www.well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html>> (06/10/1998).
9. FERNBACK, Jan. *The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles*. In JONES, Steve G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
10. _____. a. *There is a There There: Notes Towards a Definition of Cybercommunity*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
11. GARTON, Laura, Caroline Haythornthwaite e Barry Wellman. *Studying On-Line Social Networks*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
12. GUIMARÃES JR. Mário. *A Cibercultura e as Novas Formas de Sociabilidade*. Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad”, na II Reunión de

- Antropologia del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de novembro de 1997. Online em <<http://www.cfh.ufsc.br/imprimatur/artigos/quimaraes.htm>> (12/08/1999).
13. HAMMAN, Robin. *Computer networks linking network communities: effects of AOL use upon pre-existing communities*. 1999. Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/cybersociety/>> (01/08/2001)
 14. _____. *History of the Internet, WWW, IRC, and MUDs*. Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/history.htm>> (13/08/1998)
 15. _____. *Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine Issue Two*. Online em <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>> (06/10/1998).
 16. HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
 17. JONES, Quentin. *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology – A Theoretical Outline*. In *Journal of Computer Mediated Communication* vol. 3 issue 3. December, 1997. Online em <<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html>> (01/10/1998)
 18. JONES, Steven G. (org) *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
 19. KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
 20. _____. *Communities in Cyberspace*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
 21. LEMOS, André L. M. *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*. Online em <<http://www.lig-se.com/professores/jurema/estruturas.html>> (01/08/2001)
 22. LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34. São Paulo, 1999.
 23. LIU, Geoffrey Z. *Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting*. *Journal of Computer Mediated Communication*, Issue 5. September of 1999. Online em <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/liu.html>> (01/08/2001)
 24. MANTA, André e Luiz Henrique Sena. *As afinidades virtuais: A Sociabilidade do Videopapo*. Online em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estray1.html>> (06/10/1998)
 25. MELE, Chritopher. *Cyberspace and disadvantage Communities: the Internet as a tool for colective action*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
 26. MITRA, Amanda. *Virtual Commonality: Looking for India on the Internet*. In JONES, Steven G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997.
 27. _____. e Rae Lynn Schwartz. *From Cyberspace to Cybernetic Space: Rethinking the Relationship between Real and Virtual Spaces*. Publicado no *Journal of Computer Mediated Communication*, número 7, volume 1. Outubro de 2001. Online em <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol7/issue1/mitra.html>> (12/12/2001)
 28. PRIMO, Alex F. T. *A Emergência das Comunidades Virtuais*. Texto apresentado no Gt de Teoria da Comunicação no XX Congresso da Intercom – Santos/SP, 27 de agosto a 07 de setembro de 1997. Online em <<http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo>> (10/08/2001).
 29. _____. *Interação Mútua e Interação Reativa*. Texto apresentado no GT de Teoria da Comunicação para apresentação do XXI Congresso da Intercom - Recife, PE, de 9 a 12 de setembro de 1998. Online em <<http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>> (12/08/2001).
 30. _____. *Interfaces Potencial e Virtual*. Artigo disponível em <<http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/espirlpb.htm>> (01/08/2001).
 31. _____. *Explorando o Conceito de Interatividade. Definições e Taxionomias*. Artigo publicado na revista "Informática na Educação", do PGIE/UFRGS. Online em <<http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>> (01/08/2001)
 32. RECUERO, Raquel da C. *Comunidades Virtuais, uma abordagem teórica*. Revista da Escola de Comunicação Social da Universidade Católica de Pelotas. Volume 5, número2 – Julho a Dezembro de 2001. (págs. 109 a 126)
 33. _____. *Comunidades Virtuais no IRC - O Caso do #Pelotas*. Um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação de comunidades virtuais. Dissertação de mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em janeiro de 2002.
 34. REID, Elizabeth. *Hierarchy and Power: Social Control in Cyberspace*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
 35. _____. *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat*. Honours Thesis. Departamento de História. Universidade de Melbourne, 1991. Online em <<http://home.earthlink.net/~aluluei/electropolis.htm>> (01/08/2001)
 36. RHEINGOLD, Howard. *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*. Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciência. Barcelona, 1994.
 37. _____. *A Slice of Life in my Virtual Community*. Junho de 1992. Online em gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/virtual_communities92 (06/10/1998).
 38. TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Touchstone. New York, 1997.
 39. _____. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Touchstone. New York, 1985.
 40. _____. *Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*. Adaptado do "Life on the Screen". The American Prospect. 1999. Online em <<http://www.prospect.org/archives/24/24turk.html>> (04/08/2000).
 41. _____. *Identity in the Age of Internet: Living on the MUD*. In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.

42. WEINREICH, Frank. *Establishing a point of view toward virtual communities*. Universidade de Vechta, Alemanha. 1997. Online em <http://www.kellogg.nwu.edu/faculty/kozinets/htm/Research/Virtual/e-tribes.htm> > (04/08/2000).
43. WELLMAN, Barry e Milena Gulia. *Virtual Communities as Communities: Net Surfers don't ride Alone*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.

ⁱ Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e bacharel em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo pela Universidade Católica de Pelotas (UCPel) e Direito pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

ⁱⁱ Duas redes importantes de IRC.

ⁱⁱⁱ Um operador é um usuário que dispõe de privilégios especiais em uma determinada sala. Ele pode chutar outros usuários da sala, trocar o tópico (título) do canal, banir usuários, dar o *status* de operador a outra pessoa etc.

^{iv} O mIRC é um dos mais populares *softwares* utilizados para o IRC, criado por Khaled Mardam-Bey.

^v Como *e-mail*, nome e etc.

^{vi} *American Standart Code for Information Interchange* - Codificação para a reprodução dos caracteres do teclado na tela.

^{vii} Abreviação popular pra o termo *private* no IRC.

^{viii} Entendendo interação mútua como oposta à interação reativa, e possível de ser realizada apenas quando indivíduos interagem, de acordo com a proposta do prof. Alex Primo, em seu artigo "Interação Mútua e Interação Reativa – uma proposta de estudo" – Online em <http://usr.psic.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm>.

^{ix} Segundo o *site* de estatísticas do canal - <http://vetnet5.vetorialnet.com.br/~sato/stats/pelotas.html>, criado e mantido pelo *owner* AYS.

^x De acordo com o conceito de Quentin Jones (1997, *online*).

^{xi} Outro usuário do canal #Pelotas.

^{xii} Entrevista privada.

^{xiii} Entrevista privada.

^{xiv} Entrevista pessoal.

^{xv} Entrevista pessoal.

^{xvi} Informação do *nickserv*.

^{xvii} Informação obtida no *nickserv* em dezembro de 2001.

^{xviii} Log do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

^{xix} Log do #Pelotas de 18 de setembro de 2001.

^{xx} Log do #Pelotas de 08 de outubro de 2001.

^{xxi} Entrevista pessoal.

^{xxii} Entrevista pessoal.

^{xxiii} Akick – kick automático, reservado para usuários "banidos" da comunidade ou do canal.

^{xxiv} Entrevista pessoal.

^{xxv} *Identity Deception*

^{xxvi} *Identity Deception*

^{xxvii} Entrevista privada.

^{xxviii} Entrevista privada.

^{xxix} Entrevista privada.

^{xxx} Grupo, quando citado em relação a Donath, é um sinônimo de comunidade. Trata-se de uma abreviação para *newsgroup*, ou grupo de notícias, termo técnico para a forma com a qual as notícias são trocadas.

^{xxxi} *Emoticons can make more than simply express emotions. They may serve as well as personalized signatures. Na emoticon can produce an effective visual signature, same as recognition in real life.*

^{xxxii} Log de entrevista particular realizada em março de 2001.

^{xxxiii} Log do #Pelotas de 07 de dezembro de 2001.

^{xxxiv} Log do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

^{xxxv} Log do #Pelotas de 07 de novembro de 2001.

^{xxxvi} Entrevista privada.

^{xxxvii} Entrevista privada.

^{xxxviii} Log do #Pelotas de 05 de novembro de 2001.

^{xxxix} Aqui a autora utiliza o termo "*phrase*" traduzido como frase. No entanto ela refere-se também a abreviações, uso de termos técnicos, jargões e outros elementos típicos da comunidade, como depreende-se do parágrafo:

"Language is also an important indication of group identity: 'regarding group membership, language is a key factor – an identification badge – for both self and outside perception'(Saville-Troike, 1982). Language patterns evolve within the newsgroup as the participants develop idiosyncratic styles of interaction – especially phrases and abbreviations. Some are common to all groups: BTW, IMHO, YMMV (By the Way, In My Humble Opinion, Your Mileage May Vary). Others are of limited extent: MOB, ONNA (Mother Of the Bride, Oh, No, Not Again – used in misc, kids, pregnancy by womem who were trying to get pregnant to report monthly disappointment). New words are coined and ordinary words gain new meaning: flame, spma, troll, newbie. Using theses phrases expresses one's identification with the online community – it is akin to moving to a new region and picking up the local accent."

^{xl} Log do #Pelotas de 19 de novembro de 2001.