



## ***Internetês: tradição ou ruptura de linguagem?***<sup>1</sup>

Mariana Ramalho Procópio – Mestranda UFMG<sup>2</sup>  
Cíntia Regina de Araújo – Doutoranda UFMG<sup>3</sup>

### **Resumo**

Este artigo sugere a problematização de algumas questões sobre a linguagem utilizada em ambientes de interação virtual. Enquanto prática social, a linguagem influencia nas relações sociais e demais gêneros discursivos. A partir da análise de uma história em quadrinhos de *Cebolinha*, personagem de Maurício de Sousa, e do arcabouço teórico fornecido por Bakhtin foi possível inferir que o *internetês*, enquanto código lingüístico dessa nova prática de linguagem e social, já provocou modificações na dinâmica sócio-cultural e em outros gêneros discursivos.

### **Palavras-chave**

Linguagem; gêneros; interação social; meio e mensagens.

### **Introdução**

A revolução da tecnologia das comunicações no século XX propiciou um significativo processo de transformação social. A Era Industrial passou a ser configurada como a Era da Informação, na qual a sociedade em rede se torna possível graças ao advento de dois elementos: o computador e as telecomunicações.

O computador pode ser considerado como expoente desencadeador da revolução informacional. Criado na década de quarenta, o objetivo inicial de tais máquinas era suprir necessidades militares. Nesse pouco mais de meio século de existência, o computador se popularizou e se adequou a diversas atividades sociais: equipamento de trabalho, utensílio doméstico, meio de comunicação e mediador de interações sociais.

Conforme afirma Castells (1999:369), “a rede Internet é a espinha dorsal da comunicação global mediada por computadores (CMC) dos anos 90, uma vez que liga gradativamente a maior parte de redes”. Sua natureza, enquanto modelo de comunicação, se difere dos modelos tradicionais. Ao se estruturar pelo viés da

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Semiótica da Comunicação.

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal de Viçosa. Mestranda em Estudos Lingüísticos pela FALE – UFMG. Bolsista CAPES. marianaprocopio@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Graduada em Letras e Mestre em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Doutoranda em Estudos Lingüísticos na FALE – UFMG. Bolsista CAPES. rsmcra@terra.com.br



interatividade, a internet abole o sistema de comunicação *um para todos* e permite que todo indivíduo se estabeleça como produtor/receptor da informação (*muitos para muitos*), interferindo nos conteúdos, no meio e na própria mediação.

Com a internet, os conceitos de tempo e espaço também se modificaram. O tempo passa a ser o real, no qual você recebe a informação pouco depois ou até mesmo durante a ocorrência do fato. A noção de espaço também foi alterada, uma vez que os computadores diminuem as distâncias:

(...) a sociedade contemporânea (dita “pós-industrial”) rege-se pela *mediatização*, quer dizer, pela tendência à “virtualização” ou telerealização das relações humanas, presente na articulação do múltiplo funcionamento institucional e de determinadas pautas individuais de conduta com as tecnologias da comunicação. (Sodré, 2001: 21).

O tipo de comunicação mediada pelo computador e proporcionada pela internet pode ser definido como um sistema multimídia capaz de integrar formatos e linguagens de outros meios com padrões e formatações próprias. Funciona como meios estendidos que oferecem uma gama de possibilidades ao usuário: ver, ouvir, escrever, falar, entre outros. Ancorada em um novo paradigma comunicacional, a internet permite usos práticos de uma rede de comunicação para os mais variados fins:

em sentido estrito, há evidência de que as práticas socioculturais ditas comunicacionais ou midiáticas vêm se instituindo como um campo de ação social correspondente a uma nova forma de vida, que propomos chamar de *bios midiático*. Essas práticas – uma espécie de antropotécnica eticista – não esgotam nem sintetizam o problema da vinculação, uma vez que dizem mais respeito propriamente à *relação* socialmente gerida pelos dispositivos midiáticos e, portanto, pelo mercado. (Sodré, 2002: 233).

Pierre Lévy (2000) propõe que, com a introdução do computador, como meio de transmissão do saber e como “veículo e depósito” de informações, surge um novo tempo do espírito, ou seja, uma nova fase da comunicação. Os dispositivos da rede digital passam, então, a constituir a memória humana na atualidade, na qual oralidade, escrita, som e imagem interagem, configurando novas formas de representações e sistematizações de dados. A finalidade é proporcionar uma linguagem acessível à compreensão humana.

Ao se concretizar dentro de um novo processo comunicativo, devemos perceber a internet em seu contexto sócio-histórico como prática social. Ela é estruturada e disponibilizada como um novo meio de sociabilidade, com características distinções próprias. Através da potencialização de uma nova linguagem, isto é de uma nova forma



de mediação, a prática social internet possibilita também uma nova constituição identitária para os sujeitos e diversas significações culturais.

Neste sentido, propomos aqui a problematização de algumas questões sobre a linguagem da interação social mediada por computadores e sua influência nas relações sociais e demais gêneros. A análise será realizada a partir da história em quadrinhos “Cebolinha em internetês”, de Mauricio de Sousa, para mostrar que, na linguagem e na configuração dos gêneros, tradição e ruptura se inserem em um *continuum*.

O viés teórico foi fornecido por Bakhtin (1997). O artigo divide-se em três partes. Na primeira, discutimos, brevemente, a questão dos gêneros. Na segunda, apresentamos os *chats* como espaço/modo de interação e de reconhecimento dessa nova linguagem. Na terceira, problematizamos as implicações da linguagem da comunicação virtual, a partir da análise da história em quadrinhos. Por fim, tecemos as considerações finais.

## **1. A movediça arena dos gêneros**

A espécie humana organiza-se socialmente e pratica diversas e complexas ações, mediadas por uma gama variada de manifestações da linguagem. Dentre elas, pode-se dizer que o código lingüístico é o mais recorrente. A língua se apresenta como um código convencionalizado, que permite aos indivíduos exercerem sua capacidade de linguagem e de comunicação. Por esse prisma, pode-se considerá-la como construção social.

Bakhtin (1997:279) considera que “a utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana”. Nessa perspectiva, os homens interagem na e pela língua, produzindo combinações diferenciadas das formas de língua, decorrentes das distintas práticas humanas e das diversas relações sócio-discursivas travadas por eles em uma dada comunidade.

O que realmente importa é a possibilidade das formas lingüísticas serem aplicadas a inúmeros contextos e condições. Os interlocutores devem ser capazes de compreender a forma lingüística em contextos e situações precisas e não apenas reconhecer sua identidade como sinal gráfico. (Bakhtin: 1997b).

Às combinações diferenciadas das formas de língua, Bakhtin dá o nome de gêneros. Entretanto, como as possibilidades de combinação da matéria lingüística são



infinitas, os gêneros também são inesgotáveis. Apesar dessa aparente sensação de inoperância, devido à vastidão dos gêneros, Bakhtin (1997) propõe que consideremos os gêneros como tipos relativamente estáveis de discurso, elaborados e relacionados à especificidade da situação comunicativa.

Não devemos, porém, acreditar que essa “relativa estabilidade” garanta uma marcação fixa dos gêneros. Eles estão em constante modificação justamente por estarem atrelados à prática social. Mas para que haja uma mínima compreensão racional dessas práticas, é preciso que os gêneros sejam compreendidos e reconhecidos na sociedade na qual são produzidos. Percebe-se que para que uma intenção, uma comunicação, um discurso seja significativo, é necessária uma referência e uma experiência de linguagem.

Apesar de não fornecer um conceito fixo de gêneros e nem de sua caracterização, Bakhtin (1997) afirma que podemos encontrar alguns traços identificadores de gênero: o conteúdo temático, a construção composicional e o estilo, os quais dependem da natureza comunicacional da interação social, e, portanto, da identidade dos parceiros, da finalidade da situação comunicativa, do dispositivo, da contextualização, etc.

A dificuldade de conceituação de gênero é constante, independentemente do viés teórico adotado. Falar de gênero é correr o risco de privilegiar algum aspecto em detrimento de outro. Além disso, a identificação de certos elementos como pertencentes a um determinado gênero não lhe garantem exclusividade ou especificidade. Entretanto, a noção de gênero é fundamental para a compreensão das práticas de linguagem e das práticas sociais.

Por esse prisma, podemos considerar que uma identificação de gêneros deve levar em conta diversos elementos: a identidade e os papéis dos parceiros, a finalidade do ato comunicativo, as expectativas da interação, a tematização, o dispositivo físico e material. Esses elementos irão condicionar as características estruturais do texto (modos de dizer, restrições discursivas, formas recorrentes, estilo, etc.).

## **2. Chats: espaço/ modo de sociabilidade**

As formas de sociabilidade baseadas nas novas mídias impactaram o curso de diversas ações na comunicação e nos processos interacionais. Nesse âmbito, o diálogo interpessoal, presencial, cedeu lugar à comunicação virtual. A apropriação das ferramentas da internet pelos internautas possibilitou que programas de mensagens



instantâneas, sites de redes sociais e ambientes virtuais de conversa se transformassem em espaços de debate público e de interação social.

De acordo com Campos (2000), o *chat* é uma expressão de origem inglesa que significa bater papo, conversar, prostrar, cavaquear. No campo semântico da internet e da informática, *chat* se apresenta como um ambiente virtual em que diversas pessoas se encontram, *on line*, para conversar sobre os mais variados temas. Marcado pela informalidade, os *chats* ou salas de bate-papo se constituem enquanto modalidade de comunicação interpessoal e coletiva.

Nos *chats*, a conversa acontece praticamente em tempo real: um internauta digita uma mensagem e a envia por meio do computador. Em uma seqüência imediata, outra pessoa recebe a mensagem do "outro lado", podendo ler e responder a mensagem, dentro da mesma continuidade. A conversa pode ser interrompida a qualquer momento ou mesmo ser reiniciada por um assunto ou tópico não presente no assunto precedente. O jogo dos enunciados, assim, não sofre a coerção da continuidade que a interação real impõe.

Os ambientes virtuais, destinados à conversa e à interação social, podem estar organizados por temáticas, por localidade geográfica, por faixa etária, enfim, por uma enorme gama de assuntos e categorias. Ainda assim, algumas não são rotuladas, definem-se apenas como espaços de socialização.

Os usuários das salas de bate-papo costumam freqüentar sempre aos mesmos *chats*, o que faz com que essas salas se tornem verdadeiras comunidades, regidas por regras e normas próprias a cada uma delas. A comunidade virtual se caracteriza inclusive pela sua boa organização: códigos de etiquetas no primeiro contato através de perguntas gerais como idade, tipo físico até partir para assuntos mais sérios, como preferências e *hobbies*. A sensação de pertencer a uma comunidade virtual transmite ao sujeito uma segurança não encontrada no mundo real, o que implica a criação de novos hábitos como a necessidade de conectar-se todos os dias.

Se por um lado os textos nos sistemas analógicos de comunicação apresentam uma estrutura linear extensa, o mundo digital presume uma varredura sintética, uma vez que o usuário exige uma rapidez na apreensão informativa, quase próxima a uma leitura dinâmica. Os programadores, ao perceberem a necessidade de captação e manutenção dos usuários, desenvolveram rapidamente uma iconicidade dos textos, estruturada na ótica da linguagem não-linear. A não-linearidade fundamenta-se sobre uma constituição

que oferece múltiplos caminhos e destinos, gerando, conseqüentemente, a possibilidade para o surgimento de múltiplos finais.

“Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua”. (Bakhtin, 1997:279) Dependendo da atividade humana, a língua será organizada dentro de certas especificidades e finalidades. Sob esse paradigma, percebe-se que a linguagem utilizada nas salas de ambiente virtual garante a interação social de indivíduos pertencentes a essa comunidade discursiva, que conserva elementos de tradição e ruptura com as formas de comunicação mais padronizadas e difundidas.

### **3. Análise da historinha: o *internetês* apresentado e discutido nos quadrinhos**

Este tópico será desenvolvido a partir da historinha “Cebolinha em internetês”, publicada no gibi *Cebolinha*, nº 221. Na história, Cebolinha e Cascão conhecem *Bloguinho*, um garoto que só se comunica pelo *internetês*. Cascão reconhece a linguagem, mas Cebolinha não, e por isso tem dificuldades de entender os enunciados de *Bloguinho*. No decorrer da história, Cebolinha aprende o *internetês*, e tenta utilizá-lo para falar mal da Mônica. Mas a garota entende a linguagem e bate em Cebolinha. Outros dados da história: *Bloguinho* é irmão de *Teveluizão*, um rapaz viciado em televisão; extraterrestres aparecem no fim da narrativa e, ao verem Cascão e Cebolinha conversando por *internetês*, concluem que a Terra já foi colonizada; pois, segundo estes personagens, os terráqueos “(...) até já falam nossa língua...”. (2004:13).

A partir da história em quadrinhos relatada é possível descrever a situação de interação realizada em um ambiente virtual e, conseqüentemente, refletir sobre sua caracterização enquanto gênero, no caso as salas de bate-papo. É importante ressaltar que os quadrinhos, enquanto gênero, também têm suas características e peculiaridades. No caso da história mencionada, o quadrinho está mesclado com elementos de outro gênero.<sup>4</sup>

Os requadros<sup>5</sup> reproduzem o modo como ocorrem as interações nas salas de bate-papo. Os personagens, assim como os internautas, simplesmente se convidam, isto

---

<sup>4</sup> Não é objetivo do trabalho identificar se essa mistura constitui-se como uma transgressão, hibridização ou variante de gênero. Pretendemos, apenas, suscitar alguns pontos que permeiam essa reflexão.

<sup>5</sup> Requadro é o nome dado a cada quadro da história em quadrinhos. Para um maior aprofundamento deste e de outros elementos da estrutura da linguagem quadrinhográfica, vide SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para ler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise das HQ's*. São Paulo: Paulinas, 2002.



é, a entrada e a participação na sala de bate-papo não necessita de ordem ou regulamentação. Os usuários têm liberdade de ir e vir, conforme salientamos anteriormente. De certa forma, é uma ‘invasão permitida’.

Cebolinha e Cascão ficam assustados com a entrada do novo participante, *Bloguinho*. O garoto aparece de repente, com uma linguagem diferenciada. Pode-se dizer que nos *chats* estabelece-se uma dimensão paralela, com restrições, convenções e até mesmo uma linguagem própria. Como em qualquer prática social, quem está fora de contexto tem sua interação prejudicada. É interessante notar que a primeira condição para uma interação é o reconhecimento da língua (conhecimentos prévios).

Por não estar inserido naquela comunidade discursiva, isto é, por não compartilhar aquele contrato situacional, Cebolinha tem dificuldades de dar sentido àquela comunicação. Na historinha, a essência da narrativa se passa em torno do aprendizado de Cebolinha dessa nova linguagem.

É possível identificar uma referência bakhtiniana na história, no sentido de aprendizagem de gêneros e da linguagem. Para o teórico (1997), os gêneros são aprendidos e apreendidos durante a experiência da comunicação verbal viva. Se classificarmos o uso dessa nova linguagem ancorada na prática de interação social mediada por computadores como um novo gênero, concluiremos que é necessária essa ambientação, essa experiência com a nova linguagem e com suas formas de interação, para que esta seja interiorizada, legitimada e utilizada nas práticas de uma comunidade sócio-discursiva.

A grande marca dessa nova linguagem é seu código lingüístico, aqui considerado *internetês*. Descrever essa língua como o simples acréscimo de alguns símbolos gráficos ao código lingüístico ou como abreviação e redução de palavras seria limitá-la. Muito mais do que realizar uma economia na digitação e agilizar o tempo do processo comunicativo, o desenvolvimento dessa linguagem característica se faz necessário frente a essa nova forma de interação social.

Uma especificidade da linguagem utilizada em comunicação mediada por computadores são as *characteretas* ou *emoticons*, isto é, ícones significativos formados pela união de sinais da língua. O objetivo desta variante é expressar emoções, atitudes e ações de um modo diferenciado, que se estabeleça e se configure como linguagem do meio eletrônico. Segundo Turkle (*apud* Nicola, 2005), no universo comunicativo mediado pelo computador, *as palavras são ações*. Quanto mais reduzida for a expressão, mais ações o receptor estará realizando dentro do sistema.



Outra regra de comunicação recorrente nas salas de bate-papo virtual é o uso de *nicks* (*nicknames*). Os *nicks* indicam a forma como o internauta é reconhecido ou o modo como ele gosta de ser identificado pelas pessoas pertencentes àquele grupo. Os apelidos constituem as identidades dos frequentadores do *chat* e zelam pela manutenção do anonimato dos usuários, pois a identificação só acontece se o internauta assim desejar.

Por meio do uso desses apelidos, os frequentadores de *chats* têm a liberdade de projetar o *ethos*<sup>6</sup> que desejam, seja ele verdadeiro ou fantasioso. Os *nicks* podem carregar várias informações e referências do internauta, como idade, nível de escolaridade, tendências culturais, gostos e preferências. Sua gama de escolhas, desde o nick à projeção do *ethos*, encontra-se substancialmente ampliada e varia de acordo com o objetivo do usuário e com o tipo de público que ele deseja atrair.

A utilização dos *nicks* e a possibilidade de construção de identidades diferenciadas ecoam as proposições de Stuart Hall sobre o conceito de identidade na pós-modernidade:

essa concepção que as identidades não são nunca unificadas; que elas são, na modernidade tardia, cada vez mais fragmentadas e fraturadas; que elas não são, nunca, singulares, mas multiplamente construídas ao longo dos discursos, práticas e posições que podem se cruzar ou ser antagônicas. As identidades estão sujeitas a uma historicização radical, estando constantemente em processo de mudança e transformação. (Hall, 2000:108).

Os *nicknames* apresentam-se como marcas lingüísticas interessantes. O participante já demarca sua presença na sala e confere algum atributo de sua identidade: *Bloguinho* remete a *Blog*, outra modalidade de interação e comunicação da internet. Já na enunciação inicial constrói-se a identidade de *Bloguinho* como alguém que gosta muito de internet.

A interação social característica das salas de bate-papo virtuais tem ainda como característica a possibilidade de “sair” e de “entrar” no ambiente interacional virtual com outro apelido a qualquer momento. Suas escolhas não se restringem às propriedades pertencentes à sua vivência dentro da rede e tampouco àquelas provenientes de fora dela. Pode-se sair da sala de uma hora para outra. Marca lingüística: *Bloguinho sai da sala*.

---

<sup>6</sup> Ancorado numa perspectiva da retórica aristotélica, o *ethos* aqui deve ser entendido como a imagem que um orador projeta de si em seu discurso. Vide: AMOSSY, Ruth. (org). *Imagens de si no discurso: a construção do ethos*. São Paulo: Contexto, 2005.



Entre os temas suscitados nos quadrinhos, podemos sugerir que há uma referência alusiva à dependência de pessoas aos meios de comunicação e alguns indícios de uma crítica ao *internetês*. Haja vista que a historinha é destinada a um público infanto-juvenil, esses assuntos não são discutidos, mas apresentados para provocar uma reflexão.

O enunciador da história sugere que fomos invadidos pela internet, como fomos pela televisão. Permite voz aos marceiros para mostrar isso. A internet é “irmã” da televisão. *Bloguinho* é o irmão mais novo de *Teveluizão*. A internet estaria assumindo o lugar, o papel da televisão em nossas vidas, no sentido de mediadora das práticas sociais, de linguagem e de sentido. A própria denominação sugere essa proposição. *Bloguinho* (identificado lingüisticamente no diminutivo) é o suporte mais novo, a criança, a internet. Já *Teveluizão* (aumentativo) configura-se como o suporte mais velho, o adulto, a televisão.

No quadrinho, o enunciador tece uma crítica à televisão e à internet. Sugere um equilíbrio: *chat ao ar livre é muito bom*, isto é, as interações sociais sem mediação de suportes tecnológicos, as conversas cotidianas, também devem ser cultivadas. Além disso, ele propõe alguns aspectos negativos da internet através do enunciado de *Teveluizão*: *Ele não sai muito de casa... Vive enfiado na Internet!* O uso demasiado da internet pode apresentar um impacto negativo nas relações sociais habituais, no espaço cotidiano, levando as pessoas a perderem parte do círculo social, a diminuir o tempo de comunicação familiar ou a incrementar o sentimento de solidão.

### **Algumas palavras à guisa de conclusão...**

A tecnologia, que se desenvolveu para auxiliar e facilitar a vida das pessoas, está cada vez mais presente nas relações interpessoais. Pode-se caracterizá-la através de seu caráter de tecnologia social. Como a informática é ponto central das relações no mundo contemporâneo, o homem tem procurado relacionar a ela novas formas de representação e sistematização de dados. Sua finalidade é proporcionar uma linguagem mais acessível à compreensão humana, frente às necessidades de comunicação atuais.

O *internetês* parece figurar então, como uma nova língua, um novo código capaz de possibilitar a comunicação nesse paradigma atual. De certa maneira, ele dá continuidade ao já estabelecido, no sentido de se apresentar como linguagem já partilhada e aceita, sem o que não seria possível a interação.



No entanto, ainda como linguagem, a utilização do *internetês* rompe com a tradição em alguns aspectos, como na mescla de elementos iconográficos e símbolos lingüísticos para a criação do código, em virtude do suporte. Cada símbolo representa uma ação, uma emoção, um traço de subjetividade e de identidade.

As implicações do *internetês* puderam ser evidenciadas em toda a historinha. No que tange ao conteúdo temático, pode-se pensar que o autor abordou o assunto em virtude de ele ser uma realidade no mundo contemporâneo, ainda mais em relação ao público-alvo da revista. Notamos também que a crítica a esse novo código lingüístico (e a linguagem que ele constitui) esteve presente. Por ser diferente, a informática pode despertar em algumas pessoas certo tipo de aversão, uma vez que ela não se enquadra nos tradicionais critérios do saber. É preciso que essa linguagem seja experimentada e adquira legitimidade na comunidade sócio-discursiva.

No âmbito estrutural, o emprego do *internetês* em uma história em quadrinhos já se apresenta como uma implicação dessa nova linguagem. O quadrinho é alterado, em suas propriedades constitutivas e de gêneros, para abarcar essa nova prática de linguagem e social. A partir da experiência viva com essa nova linguagem e de uma possível legitimação, outros gêneros, assim como os quadrinhos, podem vir a ser modificados.

Não pretendemos aqui advogar a favor ou contra o *internetês* e a linguagem produzida pela interação mediada por suportes tecnológicos. Pretendemos apenas alertar para essa nova configuração de linguagem, que já se estabelece como prática social. O *internetês* como prática de linguagem e de socialização acarreta mudanças na dinâmica sócio-cultural, nos formatos das produções simbólicas e nos gêneros discursivos.

### **Referências Bibliográficas**

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 8. ed. São Paulo: Hucitec, 1997b.

CAMPOS, I.F. Tudo o que você queria saber sobre as salas de chat (bate-papo) e não tinha a quem perguntar. *Boletim da Clínica Psicológica “Ana Maria Poppovic” PUC-SP*. São Paulo, v.8, mai 2000. Disponível na Internet: <http://www.pucsp.br/~clinpsic/batepapo.htm> [23 mar. 2002].

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Volume 1. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.



\_\_\_\_\_. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, Denis de (org). *Por uma outra comunicação* – mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu (org). *Identidade e Diferença* – a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34: São Paulo, 2000.

MARI, Hugo. SILVEIRA, José Carlos Cavalheiro. Sobre a importância dos gêneros discursivos. In: MACHADO, Ida Lúcia. MELLO, Renato de. (Orgs.) *Gêneros: Reflexões em análise do discurso*. Belo Horizonte, NAD/FALE/UFMG, 2004. p.59-74

NICOLA, Ricardo. A legitimação do webjornalismo pelas tecnologias do virtual - pesquisas do Núcleo Mídia Press (UnespBauru/University of Toronto/CAPES/UOL). In: XXIX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO. *Anais*. Brasília: INTERCOM, 2006.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise das HQ's*. São Paulo: Paulinas, 2002.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

SOUSA, Maurício de. *Cebolinha*. São Paulo: Globo, 2004. n. 221. p.3-13.