

## **NETSPEAK: LINGUAGEM ESCRITA OU ORAL?**

Aparecido Devanir Fernandes (UEMS)

[mestrecido@gmail.com](mailto:mestrecido@gmail.com)

Adriana Lúcia de Escobar Chaves de Barros (UEMS)

[chaves.adri@hotmail.com](mailto:chaves.adri@hotmail.com)

### **RESUMO**

O *netspeak*, isto é, a linguagem utilizada na internet em salas de bate-papo, e-mails, mensagens instantâneas ou aplicativos de mensagens para *smartphones*, é chamada, no Brasil, de “internetês”. O termo, em inglês, é definido como linguagem falada, digitada na tela do computador, pelo fato de que, apesar de registrada na forma escrita, ser constituída de características próprias da linguagem oral, tais como, espontaneidade, instantaneidade, interação síncrona e assíncrona, além da velocidade. Sendo assim, os interagentes utilizam onomatopeias, emoticons, abreviaturas e alteração gráfica de caracteres, na tentativa de expressar sentimentos, dentre os quais, raiva, surpresa e alegria. Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo discorrer sobre a linguagem utilizada na comunicação mediada por computadores, quanto aos aspectos da linguagem escrita, que se assemelham aos da fala. Buscaremos apontar as marcas de oralidade, os turnos de fala e a transposição gráfica do código linguístico presentes na escrita. Para tanto, o referido trabalho se pautou na fonte de autoridades dessa área, como Crystal (2005), Jenkins (2009), Rojo (2012), Santaella (2005) e Silva (2003).

**Palavras-chave:** Netspeak. Internetês. Linguagem escrita. Linguagem oral.

### **1. Introdução**

O *Netspeak*, isto é, a linguagem utilizada na internet em salas de bate-papo, e-mails, mensagens instantâneas ou aplicativos de mensagens para *smartphones*, é chamada, no Brasil, de “internetês”.

O termo, em inglês, é definido como linguagem falada, digitada na tela do computador, pelo fato de que, apesar de registrada na forma escrita, ser constituída de características próprias da linguagem oral, tais como, espontaneidade, instantaneidade, interação síncrona e assíncrona, além da velocidade.

Sendo assim, os interagentes se utilizam de recursos, como por exemplo: onomatopeias, *emoticons*<sup>112</sup>, *emojis*<sup>113</sup>, *smiley*<sup>114</sup>, abreviaturas e

---

<sup>112</sup> Forma de comunicação paralinguística, um *emoticon*, palavra derivada da junção dos seguintes termos em inglês: *emotion* (emoção) + *icon* (ícone) (em alguns casos chamado *smiley*) é uma sequência de caracteres tipográficos, tais como: :), :(, ^-^, :3 e :-).

alteração gráfica de caracteres, na tentativa de expressar sentimentos, como raiva, surpresa e alegria.

Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo discorrer sobre a linguagem utilizada na comunicação mediada por computadores, quanto aos aspectos, da linguagem escrita na tela, que se assemelham aos da fala.

Buscamos apontar as marcas de oralidade, turnos de fala e a transposição gráfica do código linguístico presentes na escrita. Para tanto, o referido trabalho pautou-se na fonte de autoridades dessa área, como Chartier (2002), Crystal (2005), Jenkins (2009), Rojo (2012), Possenti (2009) e Silva (2003).

Portanto, esse trabalho será pautado na análise das semelhanças e diferenças existentes entre o *Netspeak*, a linguagem falada e a escrita. Tendo como intuito, observarmos se esse corpus é uma representação da fala na tela do computador ou uma nova linguagem construída de forma a atender as especificidades e demandas entre os usuários e internautas, especificamente, do ciberespaço.

Destaca-se a relevância deste trabalho, pois sendo uma realidade e um universo de pesquisa ainda recentes, essas questões geram indagações, cujas respostas serão ainda vislumbradas, dentre elas o modo de interação, a intersemiose, a autoria, a autonomia, a escrita colaborativa, o formato do texto, o suporte e a inserção de inovações paralinguísticas a gêneros híbridos da escrita formal.

## **2. A internet**

Segundo Crystal (2005), pode-se dizer que a internet é considerada o terceiro maior evento linguístico da humanidade. Após trinta anos do seu surgimento, a *Web* passou a ser utilizada, com ênfase, a partir da década de noventa. Em um curto prazo, as pessoas adotaram e assimilaram essa tecnologia. A rede mundial tem intrínseca ao seu bojo a comu-

---

<sup>113</sup> Os *emojis* (palavra que significa "pictograma" em japonês) são uma biblioteca com várias imagens divertidas que são usadas principalmente em mensagens de texto enviadas pelo celular. Esses caracteres, muito famosos no Japão, juntam *emoticons*, letras e números em formatos diferentes e imagens de animais ou objetos.

<sup>114</sup> *Smiley*, ou *Smiley Face* é a representação de uma carinha sorridente (*smiling*, em inglês).

nicação mediada por computadores, também encontrada nos smartphones, de forma síncrona e assíncrona, apresentando o exercício da linguagem de forma diferenciada.

A escrita na tela do computador, presente nos celulares com tecnologia *Wap*<sup>115</sup>, é denominada de *Netspeak* e, no Brasil, é conhecida por “internetês”. Oriunda da comunicação mediada por computadores, utiliza uma linguagem que, dado às características do meio, busca representar na tela do computador ou do celular, a fala do usuário por escrito. Sendo assim, apresenta tópicos frasais curtos e com menor índice de nominalizações por frase, uso de cumprimentos informais, alongamentos vocálicos com funções paralinguísticas, produzindo um gênero híbrido entre fala e escrita, tendo como viés a espontaneidade e a interatividade, associados à velocidade do discurso oral.

Souza (2001) a define como

[...] escrita por valer-se de grafemas e ser passível de registro e armazenamento, possuindo potencialmente a permanência que caracteriza toda comunicação escrita. Ao mesmo tempo, ela aproxima-se do discurso oral por suas possibilidades quanto à interatividade, por nela podermos identificar traços de organização de troca de turnos, pelo discurso ser construído conjuntamente e localmente pelos interagentes, e por ele ter sua forma influenciada pela pressão do tempo, tal como acontece na conversação. Ela assemelha-se à conversação, também, por recorrer, ainda que semioticamente, à contextualização paralinguística, por seus usuários parecerem necessitar tão insistentemente transportar para a tela do computador suas risadas, tons de voz e expressões faciais. (SOUZA, 2001, p. 33)

David Crystal (2005) denomina o *Netspeak* ou “internetês” como formas inéditas de expressão escrita, criadas por usuários da internet. Essas formas vêm adquirindo grande relevância como linguagem utilizada em espaço virtual para fins comunicativos e foram adotadas, desde 1995, quando surgiram os primeiros provedores de acesso à internet.

Assim, esse cabedal tornou-se um novo segmento em nossa sociedade, sendo criados inúmeros dispositivos de comunicação, *smartphones*, *tablets*, aplicativos de mensagens instantâneas e redes sociais; visando trocas de mensagens, conteúdo informativo, científico ou comercial, receitas, fofocas, confidências pessoais, entre outros.

---

<sup>115</sup> O WAP (*Wireless Application Protocol*) é um conjunto de protocolos de comunicação e um ambiente de suporte para aplicações para terminais móveis (celulares, PDA's etc.) desenvolvido para permitir o acesso a Internet e a serviços avançados de telefonia independentemente do fabricante ou da tecnologia de rede utilizada.

Por outro lado, esse tipo de escrita, muito próxima da oralidade, por ser espontâneo, ou seja, um vernáculo e utilizado com maior frequência no nosso cotidiano, está produzindo traços linguísticos com características muito próximas à fala.

Confirmando tal fenômeno, Leite assevera (2005, p. 8):

E surge também um novo tipo de comunicação via internet que não é nem linguagem escrita, nem a linguagem falada, e que subleva as regras do mundo da escrita, usando abreviaturas de palavras e vários recursos gráficos para tornar vivo e falado o que está escrito na tela do computador. (LEITE, 2005, p. 8 e 9)

Entretanto, no ato de transposição oral para a tela virtual, encontramos uma dicotomia entre essa decodificação e a fala. Isso pode ser notado através da utilização de *emoticons ou emojis, smileys*, abreviaturas e alternâncias sucessivas no tamanho dos caracteres, no intuito, de reproduzir estados emocionais e intensidade de altura da voz, buscando-se, muitas vezes, atribuir a utilização de gestos, atitudes e posturas comportamentais a representações, na tela, paralinguísticas.

Segundo Crystal (2005), entre os séculos XX e XXI, entramos num processo de mudanças revolucionárias na linguagem que alteraram profundamente a ecologia linguística mundial. O efeito radical da internet, além de oferecer uma terceira, provável, forma de comunicação, muitas vezes híbrida de outros gêneros discursivos, textuais e suportes, diferente da fala e da escrita, eclodiu com o surgimento de variedades linguísticas novas e inusitadas.

O *Netspeak* ou internetês possui atributos muito próximos da fala e da escrita convencional e, ao mesmo tempo, idiosincrasias que nos fazem acreditar na relevância das pesquisas e dos estudos sobre esse fenômeno linguístico.

### **3. *Netspeak e fala: semelhanças e diferenças***

Segundo Crystal (2005), a comunicação mediada por computadores difere da fala, até mesmo, nas situações eletrônicas que mais se assemelham a ela, ou seja, há diferenças acentuadas entre a ela e uma conversa face a face, mesmo que esteja ocorrendo numa sala de bate-papo.

Podemos destacar, primeiramente, a carência do retorno eletrônico simultâneo e do *feedback* do receptor pela expressão da face, pelo tom de voz, movimentos com a cabeça, sorrisos acoplados a uma variedade

de vocalizações como ahã, é, claro, humm e ah. Esse *corpus* é também perceptível quando estamos conversando ao telefone, devido à ausência dos traços visuais.

Outrossim, as mensagens enviadas via computador ou celular são completas e unidirecionais, pois quando digitamos ou teclamos uma mensagem, caractere por caractere, ela somente chegará à tela ou visor do receptor completamente digitada e, somente, após o comando *enter* ou enviar.

Uma vantagem do *Netspeak* é a possibilidade de conversar com várias pessoas, simultaneamente, numa sala de bate-papo em tempo real, em situação aproximada, não igual, a quando estamos em uma festa, rodeados de pessoas.

No entanto, Crystal (2005) aponta uma relevante característica do *Netspeak* em relação ao tempo da interação:

O tempo de espera (geralmente chamado de *lag* [retardo]) é fator central em muitas situações: existe uma incerteza inerente com relação ao intervalo entre o momento de enviar uma mensagem e o de receber uma resposta. Por causa do *lag*, o ritmo de interação – mesmo nos encontros de *netspeak* mais rápidos – não possui a velocidade e a previsibilidade de uma conversa telefônica ou face a face. (CRYSTAL, 2005, p.82)

Mesmo que o participante de uma sala de bate-papo, *chat* ou MSN digite rapidamente uma mensagem ou resposta, poderá ocorrer um intervalo até que ambas cheguem à tela, visor ou monitor.

Entre vários fatores, podemos citar dificuldades de processamento de banda larga ou internet móvel, intervalo para leitura, digitação e envio da mensagem, densidade de tráfego de internautas, ou, até mesmo, problemas técnicos no equipamento emissor ou receptor, os quais podem, também, gerar uma comunicação assíncrona.

Esse *lag* na comunicação mediada por computadores pode gerar uma série de interpretações ambíguas ou produzir conflitos pessoais ou profissionais. Crystal (2005) descreve perfeitamente esta situação:

[...] E do ponto de vista do receptor, a ausência de uma reação esperada é ambígua, já que não existe forma de saber se a demora se deve a motivos de transmissão ou alguma “atitude” por parte do emissor. Silêncios inesperados em uma conversa telefônica passam uma ambigüidade semelhante, mas pelo menos ali temos códigos bem estabelecidos que podem trazer um esclarecimento imediato (Alô? Você ainda está aí?). [...]. (CRYSTAL, 2005, p. 83).

Assim, na comunicação oral cotidiana conseguimos alternar a vez

de falar, turnos de fala e retorno. Já na tela do celular ou computador, além do *lag*, as mensagens são encaminhadas de forma linear e a velocidade está diretamente relacionada a performance do aplicativo e/ou de seu usuário. Além disso, outros traços dicotômicos observados como a reprodução na tela do tom de voz, das expressões faciais e dos gestos, tornam a fala uma ferramenta de comunicação versátil.

O *Netspeak* utiliza-se de sequências lúdicas e semióticas de *emo-ticons* ou *emojions*, *smileys*, abreviaturas, repetições de caracteres e alternâncias sucessivas no tamanho dos caracteres, no intuito, de reproduzir estados emocionais, intensidade de altura da voz e posturas comportamentais através dessas representações paralinguísticas na tela do computador ou celular.

Por conseguinte, o *Netspeak* explora o universo semiótico acima supracitado, na tentativa de suprimir as divergências que ocorrerem ou ocorram na transposição fala – escrita falada na tela.

Essa decodificação na tela será analisada no capítulo seguinte, onde serão apresentados atributos do *Netspeak* que atestam sua versatili-dade sobre a linguagem escrita convencional.

#### **4. *Netspeak* e escrita: semelhanças e diferenças**

Os textos eletrônicos, de vários suportes, dentre eles, e-mails, salas de bate-papo, redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas, não são estáticos como a escrita convencional. Eles apresentam fluidez e simultaneidade, não perdem coloração como as cópias; transcendem as limitações tradicionais de disseminação do texto e possuem a propriedade da permeabilidade em outros gêneros pelo recurso dos *links* e hiper-textos.

Além disso, possuem formas de leitura diferentes do texto impresso, que, nas culturas ocidentais, ocorre na horizontal, da esquerda para direita. Silva (2003) argumenta:

[...] Ainda que esses textos sejam produzidos por meio da escrita, o que re-coloca a importância do seu domínio (da escrita) num mundo que, até recente-mente, tendia a hegemonia das imagens da televisão, eles se apresentam den-tro de um suporte específico (a tela do computador) e adquirem configurações únicas, permitindo, por exemplo, as ações de interatividade por parte do leitor e as múltiplas possibilidades de trajetos de leitura pelas janelas do hipertexto. Resulta que as atitudes e os comportamentos da leitura virtual são diferentes daqueles resultantes das interações com os textos impressos. (SILVA, 2003, p. 14)

Essas diferenças podem ser observadas sobre vários aspectos: físicos, como ler na horizontal no livro e na vertical na tela do computador e até atitudinais e comportamentais, demonstrada pelo leitor que tem autonomia seletiva frente ao imenso universo de ofertas da internet.

Outrossim, a sua versatilidade pode ser comprovada pela utilização dos *links* gerando uma caleidoscópico de possibilidades de leituras e temáticas e, também, pela sua atualização constante, tanto no conteúdo quanto na formatação, utilizando-se de plano de fundo, caracteres, imagens e layout.

Um traço preponderante que deve ser observado em várias linguagens e, principalmente, quanto à decodificação é o suporte. Da estrutura mais rudimentar a mais complexa, há especificidades que contemplam algumas ou apenas um tipo de estrutura física da linguagem. Possenti (2009) analisa esse corpus supracitado e faz um comentário muito pertinente:

[...] Os historiadores da escrita são unânimes em dizer que a mudança de suporte (pedra ou tijolo, papiro, papel, monitor) é um dos fatores responsáveis por mudanças da escrita e da leitura. De fato seria estranho imaginar escritas cursivas em peças de barro ou anotações de leitura em papiros. Ora escrever “no computador”, especialmente se *on line*, é certamente um fator que induz a inovações[...]. (POSSENTI, 2009, p. 62).

Além do que foi apresentado, acrescentamos que a escrita, além do suporte midiático, pode variar, também, conforme um ou outro gênero e que há fatores pragmáticos circunstanciais específicos responsáveis pela utilização de recursos paralinguísticos. Possenti (2009) os descreve da seguinte forma:

[...] por exemplo, é comum empregar abreviações quando jornalistas ou alunos tomam notas. Minha experiência de escrever qq (qualquer), spre (sempre) ou simples/ (simplesmente) etc. é bem antiga. Ora quem “tecla” em *chats*, entre outras coisas tem pressa [...]. (POSSENTI, 2009, p. 62).

Os anúncios dos jornais, também, são exemplos pragmáticos desse estereótipo citado, pois o valor do produto anunciado é diretamente proporcional ao espaço ocupado no jornal, logo, abreviar é economizar.

Quanto ao *Netspeak*, o que é inovador nesse tipo de linguagem é o *framing* que ocorre, excepcionalmente, nos e-mails, ou seja, recebemos uma mensagem e a fragmentamos em diversos tópicos frasais para reenviá-la com a resposta ou para enviar fragmentos desse e-mail macro para outros usuários. O mesmo fenômeno é observado nas mensagens MSN e nos aplicativos de mensagem, como, por exemplo, o *Whatsapp*.

Essas interações da *web* exigem velocidade de resposta. No intuito de produzir uma comunicação rápida, os textos não são cuidadosamente construídos, o que pode ocasionar desvios ortográficos, falta de pontuação e acentuação e, até mesmo, abreviação de palavras.

Acrescenta-se uma ressalva aos sites e ambientes virtuais institucionais, pois devido à finalidade intrínseca do suporte, faz-se necessário o uso variante de prestígio. Por outro lado, a ausência dos sinais de pontuação, em alguns suportes, é justificada pela necessidade de tornar a comunicação mais rápida e versátil. O mesmo ocorre, especificamente, com o sinal de interrogação suprimido, devido à presença de palavras ou verbos interrogativos.

Assim, apresentaremos, a seguir, um esboço do poder autônomo, autoral, colaborativo e interativo da internet associada ao *Netspeak*. Esse fato modificou até mesmo o poder de controle e distribuição das informações nas mídias de massa.

## **5. *Netspeak: autonomia e interatividade***

Uma das principais características da internet e de sua linguagem é a interatividade. Essa especificidade ocorre em vários níveis, como hipertextos, redes sociais e ferramentas de comunicação instantâneas, o que diferentemente ocorria na leitura e escrita impressas e, também, nas mídias anteriores, dentre elas: tipografias, fotografia, cinema, rádio e TV.

Intrínseca à sua natureza, ela é interativa, depende de nossas ações na função de usuários, não receptores ou espectadores, e, no bojo de sua linguagem, a escrita passa a ter a propriedade colaborativa.

Segundo Rojo (2012),

Essa mudança de concepção e de atuação, já prevista nas próprias características da mídia digital e da *web*, faz com que o computador, o celular e a TV cada vez mais se distanciem de uma máquina de reprodução e se aproximem de máquinas de produção colaborativa: é o que faz a diferença entre o e-mail e os chats, mas principalmente entre o Word/Office e o GoogleDocs, o Powerpoint e o Prezi, o Orkut ( em sua concepção inicial) e o Facebook, o blog ( em sua concepção inicial) e o Twitter ou p Tumblr. Todas essas ferramentas mais recentes permitem (e exigem, para serem mais interessantes), mais que a simples interação, a colaboração. (ROJO, 2012, p. 24).

Essa mudança de paradigma transfere o usuário do espaço digital para o patamar de autoria alicerçado numa total autonomia. Qualquer notícia, fato polêmico e de repercussão sofre uma transposição de lingua-

gens e campo semântico nesse meio, gerando gêneros com temática irônica, humorística, crítica, informativa ou reflexiva. Chartier (2002) faz um recorte desse novo estereótipo:

O texto eletrônico, tal qual o conhecemos, é um texto móvel, maleável, aberto. O leitor pode intervir em seu próprio conteúdo e não somente nos espaços deixados em branco pela composição tipográfica. Pode deslocar, recortar, estender, recompor as unidades textuais das quais se apodera. Nesse processo, desaparece atribuição dos textos aos nomes de seu autor, já que estão constantemente modificados por uma escritura coletiva, múltipla, polifônica. (CHARTIER, 2002, p. 25).

A mídia televisiva, rádio e imprensa que detinham o controle da informação e o poder de manipuladora de opiniões, procura entender essa nova linguagem ou suporte para satisfazer as demandas desse novo perfil de público. Jenkins (2013) conceitua essa metamorfose:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2013, p. 29).

Assim sendo, esse processo conceituado por Jenkins como “convergência” pode, supostamente, estar diretamente relacionado à linguagem utilizada pelo *Netspeak*, a qual poderá, futuramente, ser conceituada como uma nova linguagem, um hibridismo entre fala e escrita na tela do computador ou até mesmo um suporte para comunicação no ciberespaço.

Apesar de considerarmos ser prematuro, formularmos uma conceituação com veemência do corpus *Netspeak*, apresentamos proposições que nos conduzem a compreendermos que estamos num processo de transposição entre as linguagens escrita/falada e a tela do computador ou celular.

## **6. Considerações finais**

Neste trabalho pudemos observar a magnitude do universo da linguagem e suas formas de interação do homem com o meio externo. Buscamos apreender nas proposições supracitadas um estudo sobre o *Netspeak* ou “internetês”. Navegando pelo corpus da linguagem falada e escrita com a intenção de compreender o fenômeno da linguagem produzida na tela do computador ou do celular.

Nesse emaranhado de descobertas, observamos que há características do *Netspeak*, próximas da fala e da escrita e, ao mesmo tempo, encontramos novos traços linguísticos, paralinguísticos e semióticos que nos levaram a indagar se essa forma de escrita do ciberespaço pode ser definida como uma ferramenta de decodificação no mundo virtual, um suporte ou aparato tecnológico ou até mesmo uma nova linguagem.

Destaca-se que esse modelo de comunicação, também referenciada como comunicação mediada por computadores, alterou o perfil sócio-cultural do usuário que escreve e lê na *Web* ou recebe e envia mensagens *MSN* e de aplicativos de mensagens instantâneas.

Esse usuário/internauta modificou seu papel interagente no cosmo da linguagem, passando para a função ativa, alicerçada a um perfil proativo de autonomia, autoria e corroborou para uma escrita colaborativa.

Quanto ao corpus *Netspeak* e fala, observamos que a linguagem na tela do computador, agrega-se de recursos semióticos e paralinguísticos para aproximar-se das características inerentes ao ato da fala: espontaneidade, instantaneidade, velocidade.

Porém, os recursos existentes, do *Netspeak*, carecem de evoluções virtuais e tecnológicas para uma representação mais próxima da troca, imediata, dos turnos da fala.

Ressalvamos nesse trabalho, o efeito do *lag*, como uma grave obstrução da velocidade e instantaneidade da linguagem falada na tela do computador.

Outrossim, ainda é muito rudimentar a decodificação dos gestos, atitudes, entonações de voz e expressões faciais que ocorrem no formato de *smileys*, *emojis*, *emoticons*, abreviaturas e alteração gráfica de caracteres, no intuito de expressar sentimentos ou situações comportamentais. Ressalvamos, ainda, um diferencial desse tipo de linguagem, que na tela é possível interagir com várias pessoas simultaneamente. Não obstante, essa propriedade não é acessível na linguagem falada.

Com relação ao corpus *Netspeak* e escrita, verificamos na escrita virtual atributos positivos que a qualificam como dinâmica e permeável entre vários gêneros e suportes.

Um fator preponderante, nesse tipo de escrita, que a enrobustece, é a permeabilidade dos *links* e hipertextos.

Sendo assim, essa característica produz aspectos diferenciados de

leitura: na tela, lemos verticalmente, não linear, recortamos, colamos e inserimos textos, áudio e imagens; já no texto impresso, além de ser uma leitura e escrita estática, lemos horizontalmente.

Devemos fazer uma ressalva aos desvios acometidos com a variante de prestígio, pois na tentativa de agregar velocidade e espontaneidade a esse padrão de escrita acentos gráficos e sinais de pontuação são suprimidos, palavras são abreviadas e os textos, especificamente, nas redes sociais, *chats* e aplicativos de mensagens instantâneas são reduzidos a tópicos frasais muito concisos.

Contudo, observamos que além de mutações gráficas, de suporte e *layout*, o tipo de linguagem ou suporte para fala na tela do computador, resultou em mudanças comportamentais no perfil do usuário computador/internet/celular, tirando das mãos da mídia de massa o controle da informação e da passividade do espectador/leitor/escritor. Esse fenômeno foi citado, nesse trabalho, como “convergência”, sendo conceituado como um processo de transição ou metamorfose entre mídias e linguagem.

Certos de que adentramos num novo universo da linguagem e de pesquisas recentes, acreditamos serem muito relevantes para a atual conjuntura do homem na sociedade da informação.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. Trad.: Fúlvia M. L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.
- CRYSTAL, David. *A revolução da linguagem*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2013.
- POSSENTI, Sírio. *Língua na mídia*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2009.
- ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2012.
- SILVA, Ezequiel Theodoro da (Coord.). *A leitura nos oceanos da Internet*. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2003.