

O INTERNETÊS: DO VIRTUAL PARA AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ana Claudia Rocha Amaral Figueiredo (UEMS)

anaamaralfigueiredo@hotmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

nataniel@uems.br

RESUMO

Para Marcuschi (2010), a Internet é uma espécie de protótipo de novas formas de comportamento comunicativo, sendo assim essas novas formas mudam as formas linguísticas utilizadas nesta rede, que tem como principais características a velocidade e a instantaneidade. E para atender essas necessidades da imediatidade e da rapidez, foi criado o internetês, que segundo Crystal (2005) é a escrita criada pelos usuários da internet, pois esta nova forma traz mais brevidade nas conversas de seus interlocutores. De acordo com Vergueiro (2005), as histórias em quadrinhos são um meio de comunicação de massa, por isso encontramos essa forma de escrita nelas. No Brasil, o cartunista Maurício de Sousa, famoso criador das HQs da Turma Mônica, criou o personagem Bloguinho, que faz uso desta escrita. Sendo assim, este artigo fará uma comparação de texto encontrado na história em quadrinhos nº 221 do personagem Cebolinha, onde o personagem Bloguinho fez sua estreia, com textos virtuais reais, analisando as semelhanças e as diferenças encontradas nos referidos textos.

Palavras-chave: Internetês. Histórias em quadrinhos. HQs. Internet.

1. Introdução

Com a rede mundial de computadores novas formas de comunicação foram criadas, conseguinte também surgiu uma nova linguagem para atender as necessidades desta comunicação, que exige uma comunicabilidade muito mais rápida, devido a sua instantânea. Para que esta comunicação acontecer, não precisamos sair de nosso espaço físico, podemos entrar em um ambiente virtual e estar presente em vários espaços ao mesmo tempo. Devido a esta instantaneidade e diversidade surgiu a necessidade de reduzirmos e abreviarmos muitas palavras, e por se parecer muito com a fala utilizou-se de onomatopeias para simular sons, e para que esta comunicação fosse realmente eficaz surgiram os emoticons, que podem exprimir sentimentos, como felicidade e tristeza, linguagem essa que denominamos de internetês, pois é utilizada na comunicação da internet.

As histórias em quadrinhos são consideradas um meio de comuni-

cação em massa, por isso sempre traz para suas histórias o que está acontecendo no mundo, o que seus leitores estão vivenciado. E como atualmente a internet faz parte de nosso cotidiano, estamos sempre conectados, seja para estudar, nos comunicar e por diversão. A linguagem utilizada nesta rede também apareceu nas histórias em quadrinhos do cartunista Maurício de Sousa, com o personagem Bloguinho, que é um aficionado por internet e de tanto ficar online, trouxe essa nova linguagem para estas histórias.

Neste artigo primeiramente abordaremos o que é um ambiente virtual e suas características, será conceituado o que é esse ambiente e também será mostrado quais são suas características, dando continuidade ao presente trabalho será explicado o que é o internetês, essa linguagem utilizada nos ambientes virtuais, no capítulo seguinte será apresentado o papel que as histórias em quadrinhos em nossa atualidade.

Falaremos, também, um pouco do cartunista mais famoso do Brasil, Maurício de Sousa, que se preocupa sempre em trazer um pouco da realidade de seus leitores para suas histórias, por isso o cartunista criou do personagem Bloguinho, que será o assunto do capítulo seguinte, personagem que é aficionado pela internet, trazendo assim essa linguagem utilizada neste ambiente para suas falas. E para finalizar faremos uma comparação de todas as palavras utilizadas na internet na revista nº 221 do Cebolinha, onde o personagem fez sua estreia, com palavras e emoticons, que se encontram em um quadro produzido pelo site Tecmundo, onde é explicado e traduzido cada palavra e emoticons.

2. O ambiente virtual e suas características

Os ambientes virtuais surgiram juntamente com o advento e popularização da internet, neles as pessoas se comunicam, interagem e compartilham em um espaço, que não é o físico, mas sim o virtual. Para Levy (1996, p. 101) “... a virtualização é dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo através do qual compartilhamos uma realidade”. Nesse ambiente estamos em tempo real e sem limites geográficos, pesquisamos, comentamos, opinamos, sugerimos, compartilhamos e interagimos com uma ou várias pessoas ao mesmo tempo.

É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais e determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular. Para usar um exemplo fora da esfera técnica, uma palavra é uma entidade virtual. O vo-

cábulo “árvore” está sempre sendo pronunciado em um local ou outro, em determinado dia numa certa hora. Chamaremos a enunciação deste elemento lexical de “atualização. (LEVY, 1999, p. 47)

Podemos estar presentes em vários espaços virtuais ao mesmo tempo, sem necessariamente termos que sair de um para entrarmos em outro, nos manifestando de diversas formas, podemos estar em um ambiente para ler, em outro para escrever e em um outro para nos comunicarmos. Neste caso não mudamos apenas nosso espaço geográfico, mas também nossa realidade e identidade, dependendo do ambiente que estamos no momento.

Neste sentido podemos afirmar que um ambiente virtual é um espaço fecundo de significação onde seres humanos e objetos técnicos interagem potencializando assim, a construção de conhecimentos, logo a aprendizagem. Então todo ambiente virtual é um ambiente de aprendizagem? Se entendermos aprendizagem como um processo sociotécnico onde os sujeitos interagem na e pela cultura sendo esta um campo de luta, poder, diferença e significação, espaço para construção de saberes e conhecimento, então podemos afirmar que sim. (SANTOS, 2003, p. 2)

Nos ambientes virtuais, estamos sempre em busca de algo, seja lendo, pesquisando, compartilhando, comentando, escrevendo e interagindo com o outro, de alguma forma estamos buscando e compartilhando conhecimentos. Essa busca e interação acontecem de uma forma muito rápida, se compararmos como fazíamos a décadas atrás. E para acompanharmos toda a instantaneidade e rapidez deste ambiente mudamos também nossa forma de escrever nele.

Como afirma Rajagopalan (2013 p. 45), “a medida que muda o meio, muda também a mensagem”, mudamos assim nossas práticas comunicativas e também nossas formas linguísticas. Surgindo assim, na rede mundial de computadores o internetês, que é que a linguagem utilizada na internet, pois com uma nova forma de comunicação e interação, foi necessário criar-se uma nova forma linguística.

2.1. A linguagem da internet ou internetês

A linguagem virtual, ou como alguns a denominam o internetês, é uma inovação linguística, que nos foi apresentada com a popularização da internet, assim como a telegrafia, do século XIX. Pela sua facilidade, rapidez de comunicação, espontaneidade e brevidade, a internet precisa de uma linguagem mais eficiente, que atenda essas necessidades comunicativas.

A rede mundial só passou a existir propriamente em 1991. Mas, em um tempo extraordinariamente curto, as pessoas adotaram e dominaram a tecnologia e, enquanto o faziam, conheceram, adaptaram e expandiram sua linguagem tão diferente. Para começar, elas descobriram que a novidade linguística estava principalmente na gíria e no jargão de seus entusiasmados adeptos, assim como na tendência para brincar com a língua e infringir regras linguísticas convencionais de ortografia e pontuação. (CRYSTAL, 2005, p. 75)

Essa rápida inovação impressionaram os linguistas, pois além de ser uma nova variação linguística, ela nos traz para um novo modelo de comunicação. Mas que vem sendo objeto de desconfiança das gerações mais antigas e também dos guardiões da língua e gramáticos, mais conservadores. Pois tudo que é novo e desconhecido causa medo nas pessoas, pois com toda essa evolução tecnológica foram revolucionados os modos de comunicação entre as pessoas.

Uma característica do internetês [...] é que estamos diante de uma língua ainda em construção – uma língua sendo moldada de acordo com as necessidades e as conveniências que vão surgindo, movida e enriquecida constantemente pela criatividade e engenhosidade dos milhões de usuários e marcada pela concisão e compreensão de redundâncias e de tudo o que é desnecessário do ponto de vista estritamente comunicacional. (RAJAGOPALAN, 2013, p. 45)

Uma língua se modifica de acordo com sua comunidade de falantes, principalmente pelas suas necessidades de comunicação, com a globalização e os avanços tecnológicos, tivemos nossa forma de comunicabilidade transformada. Crystal (2005), no início de suas pesquisas utilizou o termo comunicação mediada por computador (CMC), hoje este termo foi atualizado pelo autor por comunicação em meios digitais (CMD), pois viu-se a necessidade desse novo conceito, pois atualmente nos comunicamos não só pelo computador, mas também *tablets*, celulares, smartphones, entre outros.

[...] o internetês não tem um único criador. Pelo contrário, ele é fruto do trabalho coletivo de multidões de usuários. Por esse relevante aspecto, o internetês traz algo que é próprio das línguas ditas naturais – como o português ou espanhol, que não “caíram do céu” num belo dia, mas foram talhados por gerações e gerações de usuários, que os aperfeiçoaram ao longo de anos. (RAJAGOPALAN, 2013, p. 45)

Por o internetês ser uma linguagem nova, as pessoas ainda ficam hesitantes diante deste fenômeno. Principalmente por apresentar características tanto da fala, quanto da escrita, pois a escrita seria artificial e a fala natural. Mas na internet as formas se misturam, pois encontramos a escrita, a fala, a imagem e o som.

O que o internetês difere-se da fala, principalmente são as questões de retorno e de turnos de fala, as propriedades formais do veículo, mesmo que tenhamos nos esforçado para substituir o tom de voz na tela com o uso exacerbado de ortografia, pontuação, letras maiúsculas, espaçamentos e símbolos e os gestos e as expressões faciais, por emoticons (que surgiram para evitar ambiguidades e percepções errôneas na linguagem escrita e para expressarmos atitudes positivas ou negativas).

Já o que a de diferente da escrita, é que uma página pode variar a cada busca, percebe-se que neste ambiente a escrita não é estática e principalmente os links dos hipertextos, onde podemos ir de uma página para outro site.

A comunicação mediada pelo computador não é idêntica à fala ou à escrita, mas exibe certas propriedades seletivas e adaptáveis presentes em ambas. Ela também faz coisas que nenhum dos outros dos meios faz, oferecendo-nos problemas novos de gerenciamento de informações. (CRYSTAL, 2005, p. 90)

No internetês encontramos abreviaturas, redução e substituição de letras, palavras sofrem uma transformação onomatopeica, para assim reduzirmos o tempo de comunicação e também para nos aproximarmos da língua falada, pois a comunicação real é muitas vezes substituída pela virtual. E não podemos esquecer dos emoticons, que são símbolos que representam o estado psicológico e emotivo de quem os usa. Essa nova linguagem foi tornou-se tão popular que apareceu até nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, do cartunista Maurício de Sousa.

3. Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são um meio de comunicação de massa, pois alia o visual e o escrito, com características próprias como o balão e as onomatopeias, mas que por muitos anos teve sua leitura discriminada, pois em seu início elas eram mais voltadas para o humor e também por serem vistas pelos estudiosos como inferior comparados com os clássicos da literatura. Atualmente tornaram-se tão populares quanto ao cinema, pois diversas histórias em quadrinhos transformaram-se filmes, de muito sucesso e com grandes bilheterias.

... as histórias em quadrinhos constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para a transmissão de uma mensagem: 1) o linguístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons; e 2) o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, ideias abstratas e/ou esotéricas etc. E aliando o visual ao escrito, as histórias

em quadrinhos tornaram-se um meio de comunicação de massa de grande penetração, podendo-se dizer até mesmo que, junto com o cinema, caracterizam a comunicação de massa no século 20. (VERGUEIRO, 2005, p. 3)

No Brasil, as primeiras histórias em quadrinhos foram publicadas na década de 30, em jornais nos suplementos infantis, fez tanto sucesso que até hoje os jornais as mantiveram em suas edições diárias. Atualmente as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, são as lidas dentro e fora do Brasil, sendo que a mesma é traduzida para várias línguas, inclusive para o inglês e o japonês. Seu criador o cartunista Maurício de Sousa, já ganhou vários prêmios e homenagens com suas publicações.

3.1. Quadrinhos da Turma da Mônica

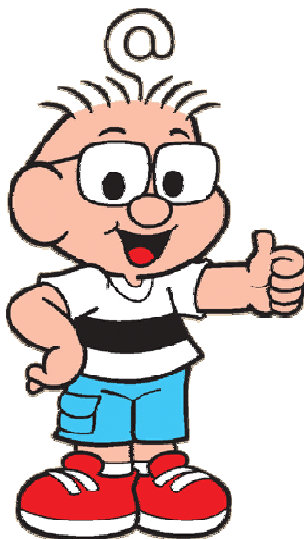
Maurício de Sousa é um dos maiores cartunistas brasileiros, nascido em Santa Isabel e criado em Mogi das Cruzes, de onde veio suas inspirações para a criação de alguns de seus personagens. Os primeiros personagens criados pelo cartunista foram o Bidu e o Franjinha em 1959, e só depois vieram os outros como Cebolinha, Chico Bento, Cascão, Mônica e Magali.

"A Turma da Mônica foi lançada com tiragem de 200 mil exemplares nos anos 70. Dois anos depois é lançada a revista Cebolinha e nos anos seguintes as publicações do Chico Bento, Cascão, Magali, Pelezinho e outras". (SILVA & GOMES, 2014 p. 2480)

Quadrinhos que até hoje fazem muito sucesso com seus leitores, pois são histórias que sempre estão de acordo com a atualidade, a prova disso foi a criação do personagem Bloguinho, que é o irmão mais novo do Tevelusão, personagem aficionado por televisão, já o Bloguinho é aficionado pela internet, inclusive apresenta a linguagem utilizada nesta rede.

3.2. Personagem Bloguinho

De acordo com o site da Turma da Mônica, Bloguinho é obcecado por internet, ligado nas novas tecnologias, que utiliza o vocabulário próprio da internet. Suas falas geralmente são misturadas com o internetês, aparecendo inclusive emoticons.



MURRUCOS

Personagem Bloguinho

O personagem foi criado em 2004 e teve sua estreia na revista nº 221 do Cebolinha, época em que a internet já fazia parte da vida de muitos de seus leitores. Maurício de Sousa procura sempre retratar a realidade do que vivemos em suas histórias, que é uma forma e atrair cada vez mais leitores para sua revista.



Cebolinha ed. 221

4. O internetês nas histórias em quadrinhos

Para apresentar a linguagem da internet nas histórias em quadrinhos, foi escolhido nº 221 da revista do Cebolinha, revista essa que o personagem Bloguinho fez sua estreia nos gibis do cartunista Maurício de Sousa. Abaixo segue o quadro de todas as palavras utilizada na internet, que foram encontradas na referida revista, com seu respectivo significado.

INTERNETÊS	SIGNIFICADO
1. BLZ	Beleza
2.KKKKKKKKKK	Risada
3.:) = ☺	Sorriso
4.[]	Abraço
5.(:-	Careca
6.~0~~	Boiando
7.NAUM	Não
8.:~)	Gripado
9.ENTAUM	Então
10.<:)	Chinês
11...../:	Formigas indo ao formigueiro
12.=^.^=	Gatinha
13.+<=	Igreja
14.B:-)	Óculos na cabeça
15.:-(Espanto
16.(:~~	Elefante
17.<[:^)	Duende
18.:B*	Dentuça
19.:>	O quê
20.Kicado	Caiu fora
21.Vc	Você
22.D+	Demais
23.T+	Até mais
24.:(Triste

Foram encontrados na história em quadrinho, 24 (vinte e quatro) representações do internetês, entre elas aparecem redução de caracteres como na palavra nº 1 blz, onde foi retirado todas as vogais, transformações de palavras em onomatopeia como em kkkkkkkk, em naum e entaum há a transformação do acento til nas letras um, as abreviações D+ e T+, e o que mais foi encontrado foram os emoticons, que representam o estado psicológico e emotivo de quem os utiliza.

E para compararmos com textos reais, selecionamos um quadro produzido pelo site do TecMundo, que fez uma reportagem intitulada “Como está o seu internetês? Conheça a linguagem utilizada no mundo online”, neste quadro encontramos as palavras que geralmente encontramos na internet e sua tradução, reportagem essa publicada em 23 de julho de 2009. E também utilizaremos outra reportagem do mesmo site, intitulada “Curiosidades sobre os emoticons e abreviações”, de 6 de fevereiro de 2009, que foi apresentado o dicionário dos emoticons, foram escolhidas duas reportagens, porque encontramos na revista pesquisada tanto as formas de reduções, abreviações e onomatopeias, como os emoticons.

Internetês	Tradução
vc, vs	você
xau	tchau
kbça	cabeça
n̄, naum	não
jg	jogo
hj, oj	hoje
blz, bls	beleza
aki, aqi	aqui
ksa	casa
q	que
eh	é
axo	acho
kck, shuashuahs	risadas
uas, rrsrrsrs,	
aosksaoks	

Internetês	Tradução
fmz	firmeza
ag	agora
abç	abraço
viw	valeu
flw	falou
9da10	novidades
t+	até mais
k	cá
p	para
s	sim
fla	fala
d	de
bj, bjos, bjok,	beijo, beijos
bjç, bjo, bju	

Primeiramente faremos a comparação entre as reduções, abreviações e onomatopeias, para depois fazermos dos emoticons. Comparando o internetês utilizado pelo personagem Bloguinho e o quadro postado pelo site, fica claro que 1. BLZ, 2. KKKKK, 7. Naum, 21. Vc e 23. T+, continuaram sendo utilizadas e com o mesmo significado, e as demais palavras encontradas na revista em quadrinhos não estão presentes no quadro publicado pelo site, como 9. Entaum e 22.D+. Na internet tudo se muda rapidamente, até a escrita sofre com essas alterações, observou-se que neste tempo muitas outras palavras foram acrescentadas, pois conforme a necessidade de comunicação, criam-se novas formas de escrita.

:)		:S	o_0	=/		:(
:D		=S	0_0	CONFUSÃO OU RESPOSTA A UM COMENTÁRIO INÚTIL		:(
XD	*.*	?:	>_>		=^.^=	=[
=]	UAU!	0.0	<_<		^.^	=(
=)		0.0	^..^		^_	T_T
BD		0.0	*.*	:-@		:S
SORRINDO FELIZ	70*	0.0	\$_\$_	RAIVA		:<
	BELINHO	..	@_@		\o/	CHORANDO TRISTE
		0_0	@_@		EEEEEEE!	
S2		0_0	^..~	;))		=X
<3		CONFUSO CARETA		;)]		MELHOR NEM DIZER O QUE ESTOU PENSANDO
CORAÇÃO	:p			PISCADA		
	=p				!;:'	
	XP			MONSTRINHO		:**:
9_9	MOSTRANDO A LINGUA	^^				BEIJO APAIXONADO
OLHOS VIRADOS		SARCASMO IRONIA DESCONFIANÇA		m		
	..-			v./		
CHATICE				METAL CARA!		
					=Pd=	
					DUAS PESSOAS EM UM CLIMA	

Já os únicos emoticons que foram mantidos foram: 3. :) , 12. =^.^= e 24. :(, os demais não aparecem nesta lista realizada pelo site, no entanto muitos outros foram acrescentados, percebe-se que em apenas 5 (cinco) anos, foram criadas muitas novas para expressarmos, atendendo assim nossa necessidade de comunicação.

5. Considerações finais

O internetês ainda está em construção, é uma língua que é moldada de acordo com as necessidades e conveniências que vão surgindo. A história em quadrinhos Maurício de Sousa, tem como objetivo de trazer assuntos que sejam de interesse seu público e com a utilização do internetês, o cartunista, traz a realidade vivida pela maioria de seus leitores.

Percebemos que a linguagem da internet ainda está em construção, algumas palavras permaneceram e outras foram criadas, nota-se principalmente o aumento dos emoticons, pois agora são símbolos que representam a emoção de quem os utiliza.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRYSTAL, David. *A revolução da linguagem*. Trad.: Ricardo Quintana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *Cibercultura*. Trad.: Carlos Irineu da Costa. Editora 34, 1999.

RAJOGOPALAN, Kanavillil. Como o internetês desafia a linguística. In: SHEPHERD, Tania G.; SALIÉS, Tânia G. (Orgs.). *Linguística da internet*. São Paulo: Contexto, 2013, p. 37-53.

SANTOS, Edméa Oliveira. Ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias livre, plurais e gratuitas. *Revista FAEBA*, vol. 12, n. 18, 2003. Disponível em:

<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/ava.pdf>>.

Acesso em: 30-10-2015.

SILVA, Marly Custódio da; GOMES, Nataniel dos Santos. Uma interface entre Chico Bento, de Maurício de Sousa, e a novela o Cravo e a Rosa, de Walcyr Carrasco. *Revista Philologus*, ano 20, n. 60, Supl. 1: Anais da IX JNLFLP. Rio de Janeiro: CIFEFIL. set/dez 2014. Disponível em:

<<http://www.filologia.org.br/revista/60supl/197.pdf>>.

UOL, Site. *Turma da Mônica*. Disponível em:

<<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/bloguinho>>. Acesso em: 30-10-2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *Revista de Ciência da Informação*, vol. 6, n. 2, 2005.