

## IMIGRANTES E NATIVOS DIGITAIS: REFLEXÕES SOBRE O USO DA LÍNGUA(GEM) NO TWITTER

Anderson Monteiro Andrade (UFPB)

prof\_amonteiro@yahoo.com.br

Hercilio de Medeiros (TLB/ UFPB)

contato@herciliomedeiros.com.br

Acompanhamos, na contemporaneidade, uma profusão de estudos linguísticos que se sustentam a partir da afirmação consensual da necessidade da relação indissociável entre língua e contexto que, dessa forma, priorizam o uso das interações, ou seja, concebem a linguagem como instrumento de comunicação em que se pressupõe um contexto, um evento comunicativo que se manifesta através da relação entre interlocutores/ interactantes. Destarte, propomos analisar a língua(gem) que se representa na ferramenta digital- Twitter, observando as definições de imigrantes e nativos digitais e suas implicações no uso da linguagem. Dessa maneira, entendendo que a língua é heterogênea e que se representa de formas diversas a partir da situação comunicativa, arriscamo-nos discutir a relação simbiótica entre língua(gem) e tecnologia e, para tanto, valemo-nos da materialização do uso da língua que subjaz na esfera digital twitter pois, de acordo com determinados condicionamentos: faixa etária, escolaridade, situação socioeconômica, empatia e necessidade de uso das tecnologias digitais, entre outros aspectos, pode variar de usuário para usuário. Dessa maneira, objetivamos lançar mão da discussão da linguagem que se representa na rede social virtual- twitter e, com isso, afirmamos que, assim como a língua deve ser encarada em bases funcionais, o uso das ferramentas tecnológicas promove a intensificação de domínios e potencialidades aos usuários destas ferramentas também no que se refere o uso da língua, pois entendemos que a utilização de determinadas ferramentas virtuais facilitam a interação comunicativa entre os interlocutores. Utilizamos como princípio norteador para esta discussão, principalmente os aportes teóricos de PRENSKY (2001, 2009), TEDESCO(2002), FRYER (2006).

Palavras-chave: Linguagem. Nativo digital. Imigrante digital. Twitter.

### **Introdução**

Os indivíduos de hoje representam a primeira geração que cresceu com as novas tecnologias. Eles pensam e processam as informações de forma diferente das gerações anteriores, pois vivenciam experiências distintas, levando a estruturas distintas de pensamento. Seguindo a lógica desta realidade, surge a dúvida sobre como intitular estes “novos” indivíduos. Como todos são “falantes nativos” da linguagem digital, Prensky (2001) criou a terminologia “nativos digitais”. No entanto, há um impasse, pois, como se definiriam os mais antigos, nascidos em gerações anteriores? Conforme Prensky (2001) são intitulados como “imigrantes digitais”, pois possuem “sotaque” no uso das novas tecnologias, já que foram “socializados” de forma diferente das suas crianças, e estão em um processo de aprendizagem de uma nova linguagem.

Todas essas concepções que discutimos ao longo deste trabalho serão observadas a partir de uma visão que permitirá entender a língua(gem) que se representa/materializa na ferramenta Twitter, ou seja, as definições imigrantes e nativos digitais não são meras concepções de terminologia, mas se coadunam àquilo que a linguística funcional determina: o uso da língua em determinadas situações de comunicação possibilita entender a linguagem a partir de interações possíveis dada a sua heterogeneidade.

Segundo Prensky (2001), os imigrantes digitais usam uma linguagem ultrapassada, considerada da era pré-digital, e estão num esforço expressivo para conviver com uma população que fala uma linguagem totalmente nova, a linguagem da era digital que segundo Castells (2011) corresponde a uma era que pontua o final do século XX como o grande estopim do processo de construção de um novo modelo de sociedade que conjuga seres sociais, tecnologia e informação/conhecimento.

### **1. Imigrantes e nativos digitais: algumas reflexões**

Hodiernamente, as informações estão sendo transmitidas de forma muito mais rápida, às vezes, *just in time, on line*. Com isto, os nativos digitais se sentem mais a vontade para processar mais de uma ação por vez, realizando múltiplas tarefas, preferindo acesso aleatório, tal como hipertexto. Em função desta realidade, contrariamente, os “imigrantes digitais” costumam ter pouca empatia por estas novas habilidades, as quais os nativos adquiriram e aperfeiçoaram através de exposição diária de interação e prática.

Da mesma forma, os imigrantes digitais tem dificuldade de acreditar que os nativos digitais possam aprender ou atuar eficientemente, realizando várias atividades ao mesmo tempo. Considerando os usuários adultos, em sua grande maioria, são “imigrantes digitais” e necessitam aprender a se comunicarem na língua e estilo dos jovens que em sua grande parte são nativos digitais, isso *significa* ir mais rápido, menos passo-a-passo, mais em paralelo, com mais acesso aleatório. No entanto, a divisão geracional proposta por Prensky (2001) termina se tornando insuficiente, quando se leva em consideração fatores como:

- nível social;
- empatia com as tecnologias digitais;
- necessidade de uso das tecnologias digitais.

A partir destas afirmações é possível encontrar outras sugestões tipológicas para a discussão sobre o conceito de imigrante e nativo digital. Isto pode ser verificado na sugestão de Wesley Fryer (2006), que propõe caracterização de quatro tipos de usuários:

- Refugiados: ignoram a tecnologia ou a negam, agindo como se ela não existisse.
- Voyeurs: conhecem a existência da tecnologia, mas não as utilizam.
- Imigrantes: participam nas redes digitais, porém de modo limitado.
- Nativos: adotam de modo intenso a tecnologia em sua vida diária.

Nesta acepção, inicialmente Prensky (2001) em “*Digital natives, digital immigrants*”, propôs a hipótese da diferença entre os indivíduos jovens e os indivíduos das gerações anteriores, devido ao uso da tecnologia, baseando-se neste argumento, os jovens são intitulados de nativos digitais e possuem um saber, que para os demais é novo no caráter da situação juvenil. Este saber confere

aos jovens situação privilegiada em relação aos mais velhos, que por gerações foram considerados detentores do conhecimento e responsáveis pela transmissão e educação dos mais jovens para inseri-los na sociedade.

Posteriormente, Prensky (2009) em “*H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*” propôs a sabedoria digital, procurando esvaziar o conceito de divisão entre gerações, já que a sociedade se apresenta repleta de tecnologias digitais, tornando-se uma realidade sem volta. Esta sabedoria seria adquirida através do contato com as tecnologias, sendo independente de faixa etária geracional. Com isto tanto adultos como jovens poderiam ter acesso à sabedoria digital. Prensky (2009) adverte que essa tentativa de aproximação das gerações não garante a existência de risco haver uma certa quantidade de exclusão para aqueles que não desejam ou não possuem condições de se incluir nesta realidade de tecnologias digitais.

Seguindo a proposta de sabedoria digital de Prensky (2009), a divisão existente entre nativos digitais e imigrantes digitais, não será necessária no contexto da tecnologia digital, pois todos estarão incorporados nesta realidade, fazendo com que o conceito de sabedoria digital torne-se duplo, pois de um lado a utilização da tecnologia conduz a sabedoria, já que propicia o descobrimento cognitivo além de nossa capacidade inata. E em outro momento, a tal sabedoria sucede da ampla utilização da tecnologia com o intuito de melhorar nossas capacidades. Retomando os conceitos de imigrante e nativo digital e propondo uma abordagem que considere alguns pontos importantes além do cronológico, propomos outras categorias tipológicas baseadas nos fatores a seguir elencados:

- Primeiro fator: Faixa etária;
- Segundo fator: Escolaridade;
- Terceiro fator: Situação socioeconômica;
- Quarto fator: Acesso digital;
- Quinto fator: Aceitação e rejeição à era digital
- 

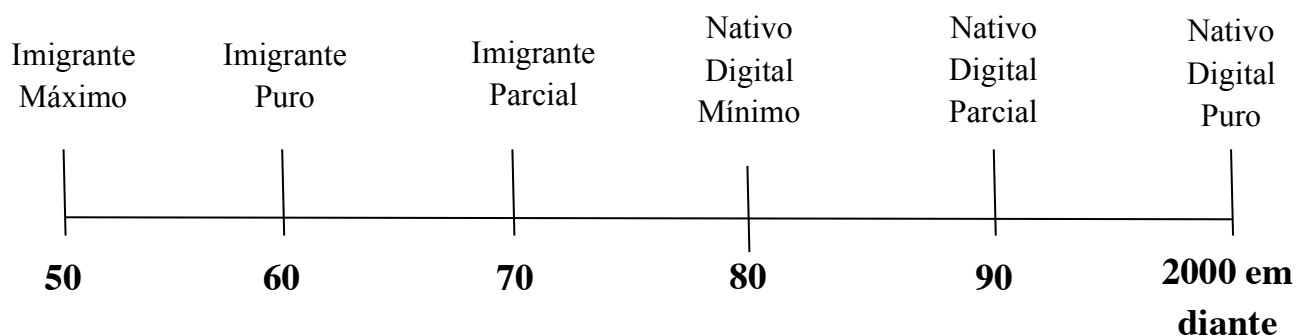
Concebemos abaixo a descrição de cada fator elencado anteriormente. No primeiro fator, é levada em consideração a faixa etária dos indivíduos - fator primordial na etimologia proposta por Prensky. No segundo fator, leva-se em consideração o nível de escolaridade já que se pressupõe que quanto maior o nível de escolaridade maior é o acesso a novos conteúdos e possibilidades. Já no terceiro fator, consideramos a situação socioeconômica, pois possuindo maiores condições financeiras, os indivíduos terão maiores possibilidades. No quarto fator, abordamos a questão do acesso digital já que as tecnologias estão cada vez mais incorporadas ao nosso dia-a-dia. Finalmente, no quinto fator é levada em consideração a aceitação e rejeição à era digital, pois se o indivíduo tiver todos os outros fatores elencados, mas estiver propenso a rejeitar a era digital não poderá usufruir das possibilidades que esta era digital proporciona a humanidade.

### **1.1 - Primeiro fator: Faixa etária**

Para Prensky (2001) nascer na década de 80 é requisito necessário para ser nativo digital, e segundo Monteiro (2009) os nativos digitais atualmente correspondem a 50% da população ativa (indivíduos com cerca de 25 anos) e a perspectiva é que em 2020 se alcance os 80% da população. Com isso, quanto maior a faixa etária do indivíduo mais próximo da categoria imigrante digital ele estará e quanto menor a faixa etária, mais próximo da categoria nativo digital. Sob esta ótica, é possível imaginar uma escala com a seguinte terminologia: os nascidos na década de 50, ou antes, chamamos de imigrante digital máximo já aqueles nascidos na década

de 60 chamamos de imigrante digital puro e, por fim, os nascidos na década de 70, chamamos de imigrante digital parcial. Tratando-se da terminologia dos nativos digitais, consideram-se os nascidos na década de 80 como nativo digital mínimo. Aqueles nascidos na década de 90 chamamos de nativo digital parcial e, por fim, os nascidos de 2000 em diante chamamos de nativo digital puro.

Conforme régua proposta a seguir:



## 1.2 - Segundo fator: Escolaridade

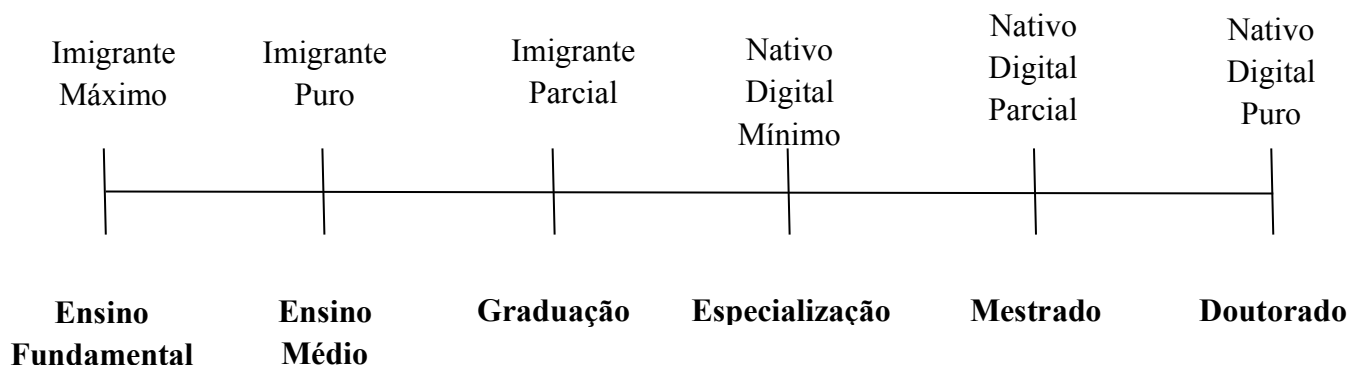
O nível de escolaridade torna-se fator importante, pois com as mudanças dos tempos atuais, há uma maior inserção de novas tecnologias dentro das salas de aula.

Conforme Tedesco (2002, p.27):

Em um mundo no qual a informação e os conhecimentos se acumulam e circulam através de meios tecnológicos cada vez mais sofisticados e poderosos, o papel da escola deve ser definido pela sua capacidade de preparar para o uso consciente, crítico, ativo, das máquinas que acumulam a informação e o conhecimento.

O nível de escolaridade também irá determinar uma maior visão de mundo, propiciando assim acesso a novos conteúdos e possibilidades, que muitas vezes só são amparados através do uso das novas tecnologias, com isso o indivíduo parece participar de uma espécie de processo de migração, deixando de ser imigrante e tornando-se nativo digital.

Conhecer o nível de escolaridade dos indivíduos também é relevante, pois segundo Prensky (2010) os atuais estudantes entram com uma proeminente quantidade de informações na sala de aula em relação aos estudantes de antigamente. É importante levar em consideração que alguns destes conhecimentos são relacionados às novas tecnologias, e que muitas dessas ainda não existiam quando os imigrantes estavam em sala de aula.



### 1.3 - Terceiro fator: Socioeconômico

Vivemos em uma sociedade com grandes contradições e desigualdades sociais, e experimentamos um lento processo de incorporação das novas tecnologias nas atividades cotidianas. Esta divisão provoca o distanciamento de oportunidades para a população. Conforme Santos (2005):

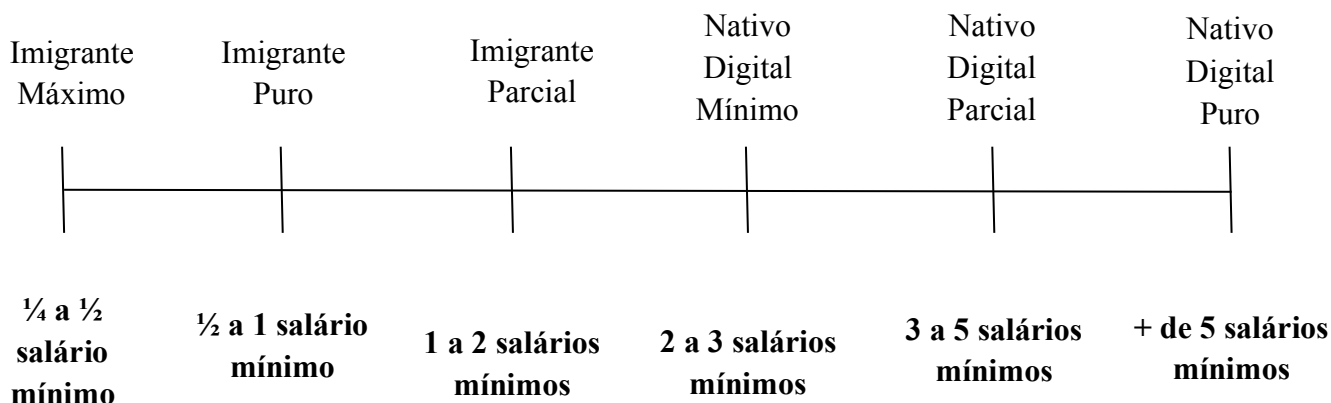
A existência dessa divisão produz consequências sistemáticas significativas sobre a vida dos indivíduos e a dinâmica das instituições. A condição de classe afeta os interesses materiais, as experiências de vida e as capacidades para ação coletiva dos indivíduos. [...] O que a pessoa tem (ativos produtivos) determina o que ela obtém (bem-estar material) e o que deve fazer para conseguir o que obtém (oportunidades, dilemas e opções). (SANTOS, 2005, p.28)

Segundo Censo do IBGE referente ao ano de 2010, houve um considerável aumento do rendimento nominal mensal domiciliar em relação ao ano de 2000. Na tabela a seguir, é possível verificar as variações, predominantemente, para cima do valor de recebimento das pessoas:

Tabela 1: Níveis de rendimento nominal mensal

Renda	2000	2010
¼ a ½ salários mínimos	20%	18,5%
½ a 1 salário mínimo	25,3%	28,7%
1 a 2 salários mínimos	17%	21,9%
2 a 3 salários mínimos	6%	7%
3 a 5 salários mínimos	5,1%	5,3%
Mais de 5 salários mínimos	5,2%	5,1%

Nesta acepção, é possível perceber que a grande maioria dos brasileiros vive com um salário mínimo ou menos, impossibilitando alguns destes indivíduos a terem acesso a serviços básicos e, conseqüentemente, não terem acesso a tecnologias digitais. Assim, é possível deduzir que quanto menor a condição socioeconômica do indivíduo mais próximo do estado imigrante digital ele estará e quanto maior a condição socioeconômica mais próxima do estado nativo digital.



#### 1.4 - Quarto fator: Acesso digital

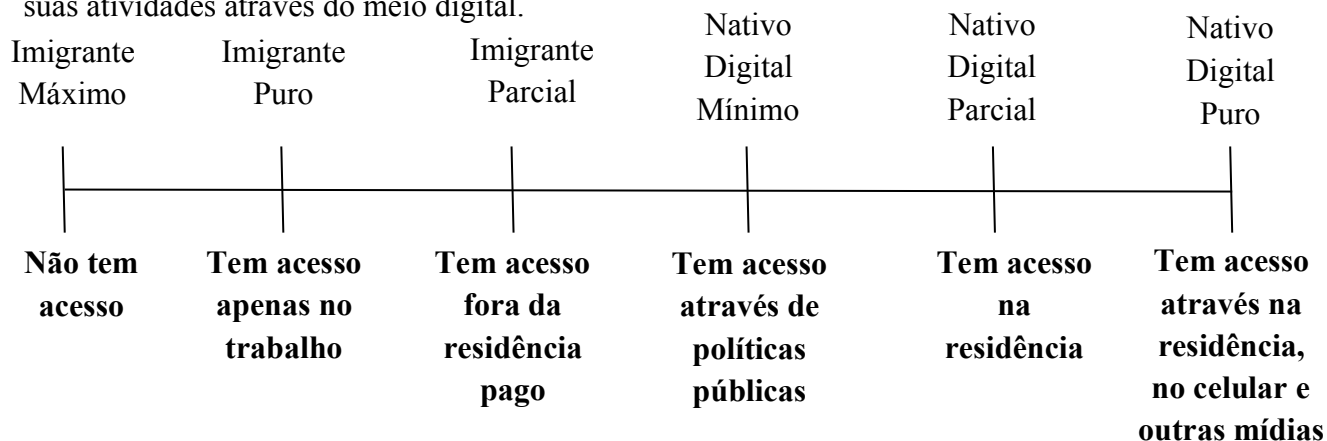
O acesso a computadores, celulares, *tablets*, entre outros *gadgets* é denominada de inclusão digital. Seguindo algumas reflexões de Guerreiro (2006), a inclusão digital deveria ser algo não só previsto, mas efetivo, a considerar os tempos atuais. No entanto a realidade de grande parte da população mundial, mostra que nem todos tem acesso a tais benefícios tecnológicos propagados pela sociedade da informação. De toda forma, a parcela inclusa digitalmente faz uso dos gadgets, por exemplo, que mudam rapidamente e tem sido incorporados com grande velocidade na vida cotidiana destas pessoas. Segundo Censo do IBGE referente ao ano de 2010, em dez anos, o número de residências com computador triplicou passando de 10,6 % em 2000, para 38,3% em 2010.

O contínuo acesso à internet, através de diferentes *gadgets*, proporcionou-nos a viver em uma era digital, que, segundo Guzzi (2010), modificou os setores da vida particular e da sociedade ao ponto em que ampliou, principalmente, através das redes virtuais, o acesso à informação e diminuiu as barreiras da comunicação, possibilitando a globalização. Essa expansão da internet, segundo Boquimpani (2009) cresce todos os dias, aumentando o número de pessoas que se comunicam e trocam experiências mediadas pelo computador.

Nesta acepção, para a construção da régua é preciso: levar em consideração as pessoas que não tem acesso digital; as que têm acesso à tecnologia digital apenas no ambiente de trabalho, devido à imposições profissionais; as pessoas que tem acesso fora da residência, porém para ter este acesso necessitam pagar por ele em locais como lan-houses; as pessoas que tem acesso através de políticas públicas por meio de programas de inclusão digital tais como:

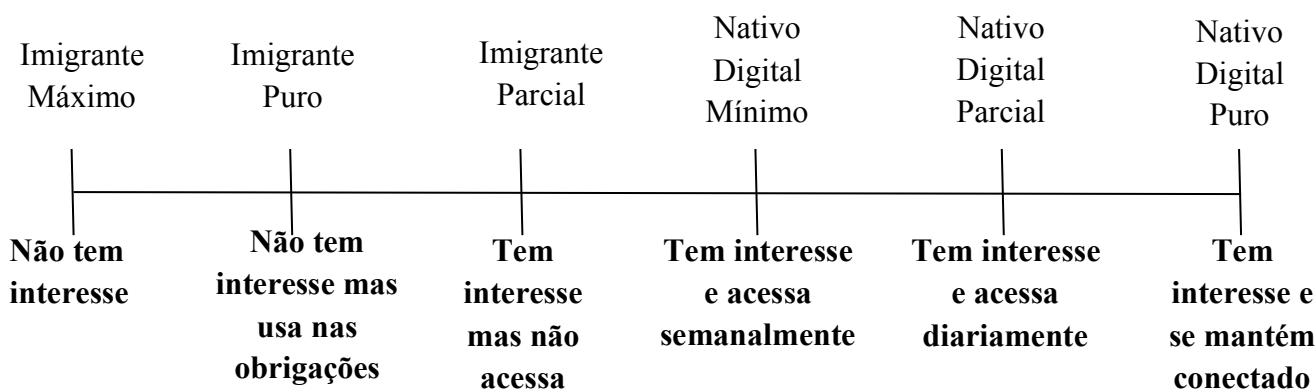
- Projeto Computadores para Inclusão
- Programa Computador Portátil para Professores
- CVT - Centros Vocacionais Tecnológicos
- Programa Banda Larga nas Escolas
- TIN - Telecentros de Informação e Negócios.

Nestes programas os indivíduos tem acesso digital e aprendem sobre a utilização destes recursos. Quanto aos que tem acesso digital em suas respectivas residências, geralmente possuem necessidade de acesso digital e por isto adquirem produtos tecnológicos para suprir esta necessidade. E por fim as pessoas que tem acesso digital na residência, no celular e em outras mídias, são as que possuem acesso ininterrupto ao meio tecnológico, fazendo a maior parte de suas atividades através do meio digital.



## 1.5 - Quinto fator: Aceitação e rejeição da era digital

Salvo algumas exceções, a intimidade com as tecnologias digitais, poucos têm, e alguns até apresentam ressalvas, ou mesmo são contrários, ao seu uso no cotidiano. No entanto, em países como o Brasil, devido à desigualdade social, nem sempre se tem este acesso.



## 2. Raciocinando acerca da Web

A internet vem provocando inquietações no universo dos computadores e comunicações quanto nenhuma criação fizera anteriormente. Segundo Pereira:

A internet é, ao mesmo tempo, um mecanismo de disseminação da informação e divulgação mundial e um meio para colaboração e interação entre indivíduos e seus computadores, independentemente de suas localizações geográficas. (PEREIRA 2005, p.1)

Ela inclui um espaço com informações em hipermídia, que correspondem a web. Nesta mesma lógica a convenção de hipertexto com multimídia é a web. As informações em hipermídia incluem textos, imagens e arquivos de áudio e vídeo, além de ligações com outros documentos na rede. Neste sentido, verificamos que web é a secção de World Wide Web, que segundo Romiszowski *et al.* é o:

ambiente estruturado em forma de um enorme hipertexto (hypertext) que é o ambiente mais usado na Internet. A estruturação de WWW e as normas (protocol) e metodologias (HTML) de preparação de documentos para serem acessíveis e navegáveis pelas ferramentas de busca (browser) disponíveis na Internet foram desenvolvidas originalmente para uso interno dos pesquisadores do CERN (Centro Europeu de Pesquisa Nuclear) e depois adotados como padrão internacional. (ROMISZOWSKI *et al.*, 1998, P. 128)

As tecnologias foram evoluindo e a web junto com elas. Atualmente a web está migrando para a sua terceira fase e já prevê a quarta fase, porém, nesta discussão, nos limitaremos a abordar acerca da segunda fase, a chamada Web 2.0, caracterizada pela forma colaborativa de compartilhamento de informações. Desta forma, as informações que estão no ambiente on-line tornam-se mais dinâmicas, pois os usuários colaboram para a organização do conteúdo da web. Segundo De Medeiros e Anjos:

A classificação da web em 1.0, 2.0, 3.0 é bastante polêmica. Vista por muitos como uma jogada de marketing desnecessária. [...] Porém as categorias são úteis para caracterizar e identificar as transformações sofridas pela internet no decorrer do tempo. (2011, p.19)

A Web 1.0 corresponde à primeira fase da web e é caracterizada pelo fato do usuário ser um espectador dos conteúdos disponibilizados na web, não há interferência dos usuários. A Web 2.0 corresponde à segunda fase da web, que segundo Valente e Mattar:

o usuário não é mais pensado apenas como recipiente passivo, mas simultaneamente como produtor e desenvolvedor de conteúdo. A Web 2.0 facilitou tremendamente a criação de conteúdo de todo tipo, a ponto de podermos falar de uma sociedade de autores. (VALENTE & MATTAR 2007, p.85)

A Web 3.0 corresponde à terceira fase da web e é também conhecida como web semântica, sendo caracterizada pela estruturação e pelo uso inteligente das informações disponibilizadas na internet, proporcionando um maior aproveitamento destas tanto pelos homens como pelas máquinas. A Web 4.0 corresponderá à quarta fase da web, e prevê um maior uso da tecnologia *cloud computing*<sup>1</sup>, fazendo com que os aplicativos, inclusive os sistemas operacionais, funcionem, utilizando-se desta tecnologia. Considerando a categorização proposta anteriormente, devemos nos fixar nas possibilidades que a web está proporcionando com a evolução que vem sofrendo, aproveitando e usufruindo destas novas aplicações tecnológicas que favorecem nosso dia-a-dia.

Com o surgimento da Web 2.0, vários aplicativos foram criados visando à facilitação da colaboração dos usuários, possibilitando a mão dupla da comunicação, permitindo, assim, situações de produção de conteúdo. Entre estes aplicativos hodiernamente, há os mais populares como o facebook, twitter, youtube, entre outros. Em nossa pesquisa nos limitaremos no microblog twitter.

## 2.1 - Reflexões sobre o microblog twitter

Com o frequente desenvolvimento tecnológico e a ascensão do uso de aplicativos de comunicação e interação na constituição de redes sociais na internet, aparece um conceito novo, os *microbloggings*.<sup>2</sup> Existem vários serviços com a mesma funcionalidade de *microblogging* disponíveis, tais como: Pownce, Frazr, Tumblr, Fanfou, Telog, Hictu, entre outros. Entretanto o *microblog* com maior reconhecimento e número de usuários é o twitter.

O twitter constitui-se de um aplicativo da Web 2.0, um servidor de *microblog*, considerado como uma das redes sociais mais populares da atualidade. O *twitter* proporciona aos usuários trocas de informações em mensagens de até 140 caracteres, que são intitulados *tweets*, a sua distinção aos demais aplicativos da Web 2.0 se deve a facilidade para a postagem e a atualização das informações, podendo ser realizada tanto pela web, quanto por celulares sem grandes funcionalidades, através de SMS.

---

<sup>1</sup> Computação em nuvem – referente a utilização da memória e processamento dos servidores compartilhados e interligados através da internet.

<sup>2</sup> Todas as vezes que utilizar uma ou outra quer dizer a mesma coisa.



Conforme Comm:

conceitualmente, esse novo instrumento de comunicação e aproximação de pessoas é constituído, antes de tudo, de uma rede social e de um servidor para o que é chamado de *microblogging*, de modo a permitir aos usuários o envio e a leitura de atualizações pessoais de outros indivíduos de seu contato, por meio de textos com máximo de 140 caracteres, os *tweets*, pela internet ou pelo celular, sob o formato de mensagens curtas, ou seja, os nossos populares torpedos ou SMS. (COMM 2009, p. xv)

Santaella e Lemos (2010, p. 64) afirmam que “trata-se de uma plataforma de *microblogging* que explodiu nos últimos anos, afiliando milhões de usuários por todo o mundo.”

### 3. Um pouco de linguística: o texto no twitter

Na seção anterior, tratou-se de descrever o aplicativo twitter, verificando-se suas características e aplicativos semelhantes. Nesta seção, temos como objetivo abordar a temática do texto propriamente dito, por considerar ponto de partida da observação deste texto no twitter. Apontando preliminarmente uma reflexão sobre o produto textual que é produzido e que transita no twitter.

O texto é tomado sob diferentes concepções pela Linguística Textual, utilizaremos a tendência conceitual do “texto como lugar de interação entre atores sociais e de construção interacional de sentidos (concepção de base sociocognitiva-interacional)” (KOCH, 2009, p. XII). Sendo assim, pesquisando sobre a textualidade, esta abordagem teórica é concernente à classe do texto como discurso, abarcando espontaneamente a perspectiva sociointerativa, a criação linguística como ato socialmente situado, em que se pautam aspectos históricos e discursivos. Fortalecendo esta hipótese, Marcuschi (2008, p. 61) expõe que “a língua é um conjunto de práticas sociais e cognitivas historicamente situadas”.

Nesta acepção, o contexto é essencial para a apreensão do texto na ocasião que a enunciação é proferida, bem como, sem ela, a compreensão torna-se comprometida pela inexistência de elementos que estabeleçam circunstancialmente o discurso.

Desta forma, a escrita, assim como a fala e distintos procedimentos sociais, adaptam-se as necessidades do ambiente. O indivíduo ao longo dos anos, busca tornar mais simples e compreensível a comunicação:

a linguagem verbal tem evoluído de forma a se adequar às necessidades humanas; e a maneira como se organiza é funcional no que concerne a essas necessidades; em outras palavras, não é arbitrária. (Ribeiro, 2011, p.18 *apud* Halliday, 1994)

O texto estudado é enunciado através do recurso tecnológico twitter, que será considerado na apreensão do sentido do texto escrito digitalmente. E é neste encadeamento entre quem posta e quem lê o texto, e as consequentes interações entre locutor e interlocutor, que se verificará a influência realizada pela era digital, na produção deste texto.

A produção dos sentidos em um texto tão comprimido é provocador, considerando principalmente que apesar da limitação de espaço efetivo para a apresentação do texto, a relação entre enunciador e coenunciador, resultado do amplo número de seguidores de cada conta do twitter, demonstra a abrangência sociocomunicativa e a adversidade de sua compreensão.

Segundo ASTI (2011) devido à necessidade de produção textual com limitação de caracteres, os usuários desenvolveram métodos para diminuir a quantidade de caracteres usados,

aumentando a dinamicidade da linguagem. E assim os usuários criaram técnicas para a produção deste texto, tais como:

- O uso de *emoticons* para expressar emoções.
- O uso de contrações, abreviações e numerais sempre que possível.
- Pronomes e pontuações muitas vezes são esquecidos.
- Partes de palavras, ou palavras inteiras, são muitas vezes substituídas por símbolos, números e representações fonéticas.[...]
- Grande presença de estrangeirismo.
- O emprego de letras maiúsculas e minúsculas não segue a regra da língua de origem.
- O uso de acentos não é obrigatório. (ASTI, 2011 p.17,18)

Sob esta ótica, cada postagem ou *tweet*<sup>3</sup>, pode ser considerado como construção interacional de sentidos, participando do movimento de atuação comunicativa, favorecendo a manifestação de produção realizada no ambiente digital, inclusive com a possibilidade de leitura de textos, e a leitura através de *links* que remetem a outros textos, uma espécie de hipertextualização.

### **...CONCLUINDO, MAS NÃO PENSANDO NUM FIM**

Este trabalho possibilitou entender o quão é multifacetada e heterogênea a língua e como pode se representar de acordo com o uso a ela oferecido, ou seja, promoveu uma reflexão sobre a língua e nos fez pensar como a interação através das tecnologias como no caso da ferramenta twitter, oferece a oportunidade não apenas de perceber determinados condicionamentos que favorecem e otimizam a linguagem dos usuários efetivos das tecnologias de informação, mas também possibilita entender os sentidos e possibilidades de uso conforme o objetivo e a situação discursiva. Ademais, para finalizar, pelo menos por enquanto, gostaríamos de enfatizar que essa pesquisa não se esgota por aqui, podendo ser estendida a partir de um *corpus* real na certeza de que a ciência está sempre em processo de evolução e deve acompanhar as necessidades e vicissitudes da sociedade.

### **Referencias Bibliográficas:**

ASTI, Pedro Larronda. **Anotador morfossintático para o português-twitter** — Rio de Janeiro :PUC–Rio, Departamento de Informática, 2011. Disponível em: <[http://www.maxwell.lambda.ele.pucRio.br/Busca\\_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=18481@1](http://www.maxwell.lambda.ele.pucRio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=18481@1)>. Acesso em: 20 jul. 2012.

BOQUIMPANI, Eliane de Mendonça. **Redes Sociais na Internet: comunicação corporativa e interatividade.** Rio de Janeiro.2009. Disponível em: <<http://www.latec.ufjf.br/monografias/monografia%20-%20eliane%20boquimpani.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

---

<sup>3</sup> Convém explicar a distinção entre tweet e tweets: nos dois casos trata-se da postagem de um texto (tweet) ou mais de um texto(tweets). Uma analogia pode ser criada considerando o orkut, onde uma postagem é scrap e mais de uma são scraps.

COMM, Joel. **O poder do Twitter: estratégias para dominar seu mercado e atingir seus objetivos com um *tweet* por vez.** Tradução de Leonardo Abramowicz. São Paulo: Editora Gente, 2009.

FRYER, Wesley. **Beyond the digital native / immigrant dichotomy.** Moving at the Speed of Creativity. The weblog of Wesley Fryer. Disponível em: <<http://www.speedofcreativity.org/2006/10/21/beyond-the-digital-native-immigrant-dichotomy/>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

GUZZI, Drica. **Web e participação: a democracia no século XXI.** São Paulo: Editora Senac. São Paulo, 2010.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/imprensa/ppts/0000000408.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

KOCH, Ingedore Villaça. **Introdução à lingüística textual.** – 2. ed. – São Paulo : Martins Fontes, 2009.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

PEREIRA, Aisa. **Uma breve história da internet. AISA - Aprenda Internet Sozinha Agora.** Tradução do texto: A Brief History of the Internet, escrito por Barry M. Leiner, Vinton G. Cerf,

PRENSKY, Marc. 2001a. **Digital natives, digital immigrants.** On the Horizon / NCB University Press, Vol. 9, No 5, 2001.

\_\_\_\_\_. Sapiens Digital: from digital immigrants and digital natives to digital wisdom. Innovate – Journal of online education. Vol. 5, No 3, 2009.

\_\_\_\_\_. “Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!”. São Paulo: Phorte, 2010.

RIBEIRO, Tiago da Silva. **O internetês: descrição e usos** – Rio de Janeiro: PUC-Rio, Departamento de Letras, 2011. Disponível em: <[http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/Busca\\_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=18158@1](http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=18158@1)>. Acesso em: 20 jul. 2012.

ROMISZOWSKI, A. J.; ROMISZOWSKI, H. P. **Dicionário de Terminologia de educação a distância.** Tecnologia, Treinamento, Sistemas – TTS. Rio de Janeiro, 1998.

SALLES, Miriam. **Nativos e imigrantes digitais: um mito? Blog sobre Informática Educacional e Meio Ambiente.** Disponível em: <<http://miriamsalles.info/wp/?p=373>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

SANTOS, José Alcides Figueiredo. **Uma classificação socioeconômica para o Brasil.** Rev. bras. Ci. Soc., Jun 2005, vol.20, no.58, p.27-45. ISSN 0102-6909

TEDESCO, Juan Carlos. **Os fenômenos de segregação e exclusão social na sociedade do conhecimento.** [S.l.], Unesco, Cadernos de pesquisa, nº17, 2002.

SANTAELLA, Lúcia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter.** São Paulo: Paulus, 2010. Coleção Comunicação.

VALENTE, C.; MATTAR, J. **Second Life e Web 2.0 na educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias**. São Paulo: Novatec, 2007.