

## **Dota 2: Análise da Intercomunicação e Conversação em Rede Entre Jogadores Online de MOBA<sup>1</sup>**

Ana Gabriela Marcolino NOARO<sup>2</sup>  
Laís Barros Falcão de ALMEIDA<sup>3</sup>  
Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

### **RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo realizar um estudo sobre a intercomunicação entre os jogadores do game DotA. Reconhecendo a internet como mediadora das interações, os canais de chat como: *TeamSpeak* (TS), Discord também são utilizados como principais ferramentas de comunicação online, mas com os mecanismos de conversação por voz presentes no Dota 2, o jogo se reafirma como mídia interativa. Foram feitas entrevistas com três ciberatletas para melhor definir o cenário do MOBA, enquanto estudos de cibercultura e games regem todo o trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** intercomunicação; game; MOBA; Dota 2.

### **Introdução**

A popularização da internet trouxe a inserção da sociedade contemporânea no ambiente virtual que ressignificou as relações, as práticas sociais e passou a incutir no nosso cotidiano novos hábitos, principalmente na maneira de produção e no acesso ao ciberespaço. Isso tudo se deu graças à web 2.0, conhecida como web participativa, permitindo a interação e produção direta do usuário na rede. É o momento da internet significativo para o presente estudo, pois conta com a difusão dos mecanismos de comunicação em rede, Primo (2007) a define: “A Web 2.0 é a segunda geração de serviços online e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo” (p. 1). A comunicação entre os internautas se tornou mais eficaz graças às ferramentas de chat que permitiram um contato simultâneo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na II 1 – Jornalismo do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas, e-mail: anagabrielam.n@gmail.com

<sup>3</sup> Docente na Universidade Federal de Alagoas e orientadora do trabalho, e-mail: lais\_falcao@yahoo.com.br

entre os usuários, podemos evidenciar as redes sociais online como incentivadoras deste tipo de relação e aproximação das pessoas ao meio digital. Por rede social, entendemos ser o conjunto de conexões e atores que compõem a estrutura social, quando nos referimos às redes sociais online, estamos falando das que são mediadas pela internet, como: Facebook, Twitter e todas as que trabalham com as representações dos atores. As interações vão se moldando de acordo com as ferramentas disponíveis nesses espaços de expressão, como aponta Recuero (2009), serão evidenciadas as síncronas (Reid, 1991) para o presente estudo.

Uma comunicação síncrona é aquela que simula uma interação em tempo real. Deste modo, os agentes envolvidos têm uma expectativa de resposta imediata ou quase imediata, estão ambos presentes (on-line, através da mediação do computador) no mesmo momento temporal (RECUERO apud REID, 2009, p. 32).

Os chats e demais programas de comunicação como o MSN, Skype, Discord, entre outros, contam com essa expectativa de resposta imediata, inclusive por possuírem um status (Online, Ausente, Ocupado) para informar aos demais usuários sua disponibilidade de interação. A intenção de uso desses canais de chat dependerá do internauta utilizá-los para determinados fins, como uma simples conversa ou uma reunião online, por exemplo. Como a comunicação pela internet dispensa a interação física, pode-se dizer que fortalece os laços sociais mesmo que os interatores estejam distantes, como aponta Recuero (2009):

Isso quer dizer que a comunicação mediada por computador apresentou às pessoas formas de manter laços sociais fortes mesmo separadas a grandes distâncias, graças a ferramentas como o Skype, os messengers, e-mails e chats. Essa desterritorialização dos laços é consequência direta da criação de novos espaços de interação (p. 44).

Esses novos espaços apontados por Recuero, entendemos ser o que Levy (1999) definiu como ciberespaço: “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92). O ambiente virtual é capaz de abrigar toda uma realidade complementar à real, contando com vários elementos e vivências impossíveis de acontecerem fora da tela de um dispositivo eletrônico. Evidencio os jogos online como integrantes importantes do ciberespaço, tanto pela interação, quanto pela imersão do jogador na atividade lúdica que reforça a importância do ambiente virtual.

---

Os jogos eletrônicos acompanham de forma constante o progresso da tecnologia, acumulando funções e criando novas ferramentas dentro de seus lançamentos. A chegada da internet de alta velocidade permitiu o desenvolvimento de jogos que utilizassem a rede como parte imprescindível de seu funcionamento, dando margem à criação de outros gêneros que permitem a interatividade entre mais de um jogador, como: os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) e os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Dentro dessas opções, foram escolhidos dois jogos semelhantes que pertencem ao gênero MOBA como componentes empíricos para analisar a intercomunicação durante a experiência de se jogar uma partida de *Defense of the Ancients* (DotA) e sua sequência, *Dota 2*, desenvolvida pela empresa norte-americana Valve. Por intercomunicação entendo ser a relação interativa entre os agentes intercomunicadores que agem com liberdade criativa, apenas com filtros de cunho moral, como aponta Primo ao citar Raymond Williams:

Portanto, para Williams, a questão da interatividade deveria abarcar a possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência. Dessa forma, poderia se chegar a um novo estágio onde as figuras dos pólos emissor e receptor seriam substituídas pela “idéia mais estimulante” de agentes intercomunicadores. Tal termo nos chama a atenção para o fato de que os envolvidos na relação interativa são agentes, isto é, ativos enquanto se comunicam. E se comunicação pressupõe troca, comunhão, uma relação entre os comunicadores ativos é estabelecida com possibilidade de verdadeiro diálogo, não restrito a uma pequena gama de possibilidades reativas planejadas a priori. (PRIMO apud WILLIAMS, p. 6, 2000)

Para complementar a análise, também foi feita uma entrevista via e-mail e Whatsapp com três jogadores que participaram de forma direta do cenário de DotA, um deles chegando a competir pelo time brasileiro, tanto na época do *AllStars (Defense of the Ancients)* como do *Dota 2*. Foram elaboradas 8 perguntas sobre como acontecia a comunicação entre os interatores, do convite para jogar até a interação durante as partidas. Minha experiência de nove anos como jogadora do MOBA também serviu para fomentar o conteúdo do artigo.

### ***Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) e Defense of the Ancients (DotA)***

A série de jogos Warcraft contou com a inserção de um *software* que permitia aos jogadores criar seus próprios *mods*<sup>4</sup> a partir dos elementos presentes neles. Em 2002, o terceiro lançamento da série contribuiu para que Kyle Sommer, mais conhecido como Eul, criasse a primeira versão do mapa DotA. O *mod* se popularizou entre os jogadores que podiam fazer alterações nele, disponibilizando, de forma constante, versões alternativas do mapa.

A expansão do terceiro lançamento, intitulada *Warcraft III: The Frozen Throne*, trouxe várias melhorias na jogabilidade e na estética visual do game. A partir dessas melhorias e da propagação do mapa entre os jogadores, os desenvolvedores decidiram reunir os *upgrades* (atualizações) significativos dessas versões e criar uma definitiva para o DotA, foi o chamado *Defense of the Ancients: AllStars*. Em 2004, a proporção do DotA atingiu um alto nível, e o designer de jogos Steve Feak, conhecido por “Guinsoo”, assumiu o desenvolvimento do *mod*. Pouco tempo depois o designer recebeu uma proposta para trabalhar em outro jogo e o IceFrog continuou desenvolvendo o MOBA.

Como dito anteriormente, DotA pertence ao gênero MOBA<sup>5</sup>, que consiste num estilo de jogo *Player vs Player* (PVP)<sup>6</sup> entre dois times, com durabilidade definida, os jogadores começam com a mesma quantidade de moeda e a aquisição de itens e recursos se dá durante a partida. Existe um limite para o número de jogadores, no geral são 5 por time. *Defense of the Ancients* foi o grande difusor do gênero e o que firmou o modelo do mapa característico dele:

---

<sup>4</sup> Abreviação de *Modification* (modificação), *Mod* é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original.

<sup>5</sup> Mais informações sobre a história do MOBA disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JmLGYQ0Pfc>>. Acesso em: 14 abril de 2019.

<sup>6</sup> Refere-se a uma modalidade de jogos eletrônicos multijogador na qual jogadores enfrentam-se mutuamente. Em alguns jogos se utiliza este termo para designar um local em que os jogadores podem atacar e matar uns aos outros.

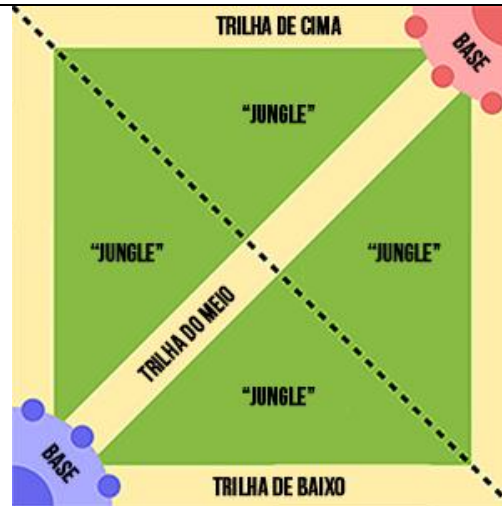


Figura 1: Mapa dos jogos pertencentes ao gênero MOBA. Fonte: significados.com.br

A mecânica do *mod* funciona da seguinte forma: existem dois times com 5 jogadores cada, *Sentinel* e *Scourge*, e vence o time que conseguir destruir a base do adversário mais rápido. Os personagens principais, chamados de heróis, são controlados e selecionados por agentes humanos, possuem atributos que definem suas funções durante a partida e a escolha dos equipamentos, são eles: inteligência, agilidade e força. Cada herói dispõe de em média quatro habilidades que podem se alternar entre ativas (as que podem ser usadas quando o jogador decidir) e passivas (as que quando selecionadas oferecem status para o herói).

Para conseguir recursos e comprar itens que amplificam os status do herói, a cada 30 segundos uma onda de *lane creeps* (criaturas de trilha) percorre automaticamente as trilhas do mapa em direção a base do time adversário, essas unidades atacam qualquer alvo inimigo que as atravessa e quando mortas, geram dinheiro e experiência para subir de *level*. Além disso, matar um herói inimigo também proporciona recursos. O nível máximo que os personagens podem chegar é somente até o 25.

### Interação social entre jogadores

Antes da internet banda larga, na época de ouro dos *arcades* aqui no Brasil, também se popularizaram os espaços sociais destinados aos jogos eletrônicos e à interação entre os jogadores, foram as chamadas locadoras. Eram ambientes criados para reunir os amantes de videogame, geralmente do mesmo bairro, para discutir sobre games,

---

jogar, locar jogos, entre outras atividades sociais ligadas ao universo gamer. O ciberespaço e a convergência midiática transformaram esses ambientes físicos em virtuais, possibilitando a construção de laços sociais a partir da rede mundial de computadores desconsiderando a distância geográfica, com ascensão na web 2.0, que facilitou as interações de todos os nichos inclusive entre os membros da comunidade *gamer*.

Por convergência entende-se ser o progresso dos meios que resultaram numa comunicação multimídia com mais dinamicidade como aponta Jenkins (2008): “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (p. 27). Alguns ambientes são mais propícios para a interação social, mas qualquer plataforma que disponibiliza canais de chat será possível a aproximação entre internautas.

Falando especificamente do DotA, em sua primeira versão era necessário que os jogadores utilizassem um simulador de LAN, ou seja, uma plataforma que simulasse a interconexão de computadores para se conectarem uns com os outros. A grande concentração de jogadores utilizava o Garena ou *Ranked Gaming Client* (RGC). Esses programas também continham chat para que os usuários pudessem se relacionar. Muitas aproximações aconteciam nas próprias plataformas como afirma o ciberatleta alagoano Thárcio “Baga” Medeiros:

Com o RGC, era só entrar na fila de espera. Como jogava muitas horas por dia, no chat da plataforma já começava a interagir com algumas pessoas que jogavam e assim ia criando uma rede de amizade/conhecidos. Depois de muitos jogos e se te avaliassem bem, criavam os laços. Assim, adicionava no Skype e marcava para entrar na fila de espera juntos (MEDEIROS, 2019).

Não podemos esquecer que no DotA é essencial que as partidas aconteçam online. Nem sempre os jogadores se conhecem e a interação é imprescindível para um bom desenvolvimento de jogo, para isso as primeiras versões do DotA disponibilizavam em sua interface uma caixa de chat que poderia ser usada entre os *players* durante o game. O jogador Pedro “Doca” Lima e integrante do time alagoano “MCZ E-sports” desde 2015, enfatiza a comunicação como um dos três pilares que regem o MOBA.

---

O DotA é um jogo que treina a capacidade de cada pessoa de exercer seu pensamento no sentido de planejar uma estratégia que eventualmente a leve a vitória. No jogo, para seu time sair vitorioso, precisará preencher (em regra) três pilares importantíssimos, que são eles: a comunicação, a noção de jogo e a mecânica (LIMA, 2019).

As conversações aconteciam por texto e tinha a opção das mensagens serem enviadas para os aliados, para um *player* específico ou para todos os jogadores da partida. Em alguns casos facilitava as jogadas em grupo, mas o tempo que era levado para digitar os comandos tornava a interação menos efetiva e desconcertante. Segundo “Baga” o próprio chat era negligenciado pelos integrantes do time, apenas ocasionalmente era levado a sério. Os jogadores, para manter o foco nas estratégias do jogo, buscaram então canais de chat que permitissem a intercomunicação por voz entre os interatores, como: Ventrilo, Skype, TeamSpeak, entre outros programas que têm como função mediar essas conversações simultâneas entre os usuários. Recuero (2012) reforça que por acontecer online, a Comunicação Mediada pelo Computador (CMC) tem a capacidade de envolver mais de dois indivíduos e as conversações em rede, de serem sustentadas pelos interagentes. Especificando a necessidade de uma interação mais direta entre os participantes da mesma comunidade virtual durante a vivência de uma partida de DotA, é importante evidenciar:

A conversação, no ambiente mediado pelo computador, assim, assume idiosincrasias próprias que são decorrentes da chamada apropriação dos meios para o uso conversacional. Ela é, portanto, menos uma determinação da ferramenta e mais uma prática de uso e construção de significado dos interagentes, sejam essas ferramentas construídas para isso ou não (RECUERO, p 11).

As partidas de DotA duram em média 40 minutos, o que dá margem para que a interação do time não seja somente sobre a estratégia a ser seguida, mas sirva também para estreitar laços sociais entre os gamers. O espaço destinado à intercomunicação mediado pelos programas de chat, permitem que um número excedente à quantidade máxima de jogadores se integre numa sala de conversação e seus participantes possam, desta forma, utilizar o jogo como motivação para aproximar pessoas da mesma comunidade virtual.

Os usuários que integram uma mesma comunidade virtual conversam diariamente, promovendo trocas simbólicas e ideológicas, porém seus laços não são criados por elementos de ordem geográfica – mas por causa de interesses compartilhados (ANDRADE, 2007, p 92).

Para se manter uma conversa pelo Skype, por exemplo, é necessário que o usuário adicione o outro em sua lista de amigos, fazendo com que as trocas simbólicas e ideológicas aconteçam naturalmente ainda que fora do jogo. O ciberatleta “Baga”, ressalta que quando nos comunicamos por voz, as emoções controlam o rumo da conversa e introduzem os assuntos. Existem os jogadores tóxicos que se exaltam desrespeitando os membros do time, como existem os mais descontraídos que deixam a experiência mais leve. Para ele, a intercomunicação influencia diretamente no resultado final da partida, uma vez que já passou por diversas situações desagradáveis em que a negatividade de um jogador era tão alta ao ponto de fazer com que ele quisesse desistir da partida.

Em 2012, o DotA se tornou produto da desenvolvedora Valve e deixou de ser apenas um *mod* para se tornar um jogo completo, o Dota 2. Ele contou melhorias de gráficos e jogabilidade notadas por toda comunidade *gamer* e foram embutidos mecanismos de interação por voz que possibilitaram a organização de estratégias sem precisar sair do MOBA. O foco no presente trabalho são apenas as que se referem a interação social durante a partida, mas houveram outras tantas modificações na interface e na mecânica do jogo.

O ciberatleta “Doca”, apesar de reconhecer a importância dessa ferramenta para o desempenho do time, acredita ainda ser tóxica para muitos jogadores brasileiros, afirmando que o cenário de DotA 2 europeu é diferente e mais amigável.

Percebo que o Dota é um jogo que pode tanto unir quanto afastar pessoas. A realidade que vejo é que o jogo imensamente mais afasta que aproxima, visto que as pessoas que jogam não são "moralmente evoluídas" a ponto de lidar de maneira positiva com seus próprios erros nem dos erros dos seus teammates (membros do time), e assim por consequência, se deixam levar pela emoção, ignorando totalmente a razão, e falam, gritam, xingam de modo que transmitem essa energia negativa para os demais membros do time, que ao término do jogo recebem essa negatividade e espalham cada vez mais e mais, como uma toxina que é espalhada de jogador para jogador, e infelizmente no Brasil, esta é a realidade que vejo de maneira empírica (LIMA, 2019).

Em contrapartida, o alagoano “Baga”, que participa do cenário competitivo de DotA desde 2013, acredita que de toda forma deva haver uma maneira educada de se comunicar pela ferramenta do jogo para que nenhum aliado entenda a mensagem de maneira negativa, pois se faz mais dinâmica do que a caixa de chat. A aproximação que



---

acontecia entre os jogadores era muitas vezes pela desenvoltura do *player* ou seu carisma, podendo criar fortes laços sociais a partir do jogo. O conteúdo das interações são dos mais diversos, como ressalta “Baga”:

Em uma porcentagem acho que seria 40% falando do jogo, 60% de qualquer tipo de assunto, seja familiar até qualquer asneira. Lembro de ter dado muito conselho por experiência vivida e recebi vários também de grandes amigos. Era sempre uma troca. Principalmente de pessoas que eram de outro estado ou até de outra cultura. Tive alguns amigos argentinos e outros que moraram fora do país por muito tempo. A conversa era rica de experiência, lição de vida, etc (MEDEIROS, 2019).

A vivência em jogo massivo faz com que os atores naturalmente se agrupem por estarem jogando coletivamente, tornando a interação entre os jogadores indispensável e algumas vezes o motivo pelo qual se está jogando. Esse agrupamento acontece quando se torna rotina na vida dos usuários e o laço social efetivamente se estreita, então são formadas as comunidades que têm o jogo como interesse principal, mas acabam se firmando fora dele, como explica Huizinga:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam a fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça (HUIZINGA, 2008, p. 15).

Caso o jogador se sinta lesado de alguma forma por conta das práticas interacionais durante uma partida de Dota 2, o jogo oferece ferramentas que permitem silenciar um ou mais usuários para não visualizar nem ouvir nada que ele tente comunicar. No final de cada partida, o game também nos possibilita denunciar a má conduta de um jogador. Entre os critérios tem um chamado “uso abusivo da comunicação” que é próprio para alertar sobre a toxicidade de alguns interatores. A toxicidade citada durante o presente artigo faz referência a posturas agressivas e preconceituosas que alguns jogadores podem ter durante a partida de jogos competitivos. Foram registrados alguns

exemplos desse comportamento tóxico disseminado por meio da caixa de chat presente no jogo:

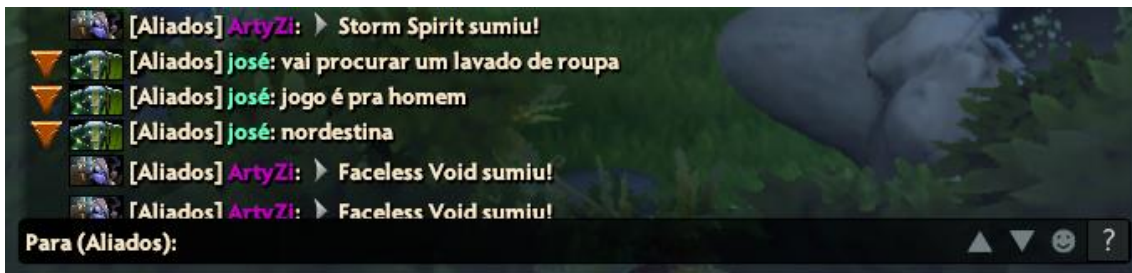


Figura 2: *Printscreen* tirado durante uma partida Turbo de Dota 2. Fonte: Arquivo da autora

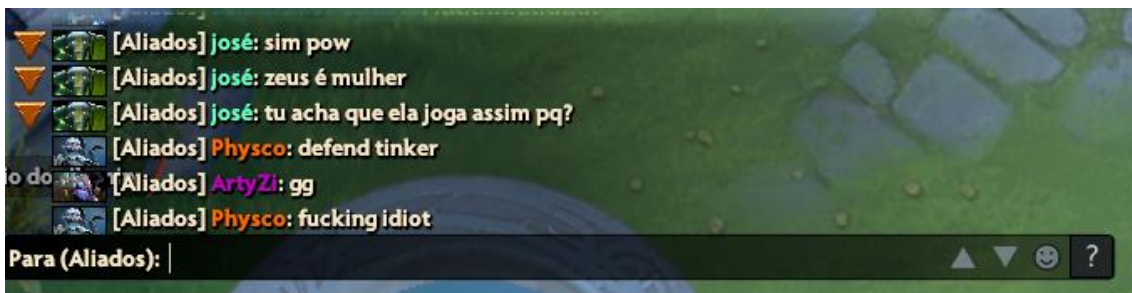


Figura 3: Interação tóxica com mais de um participante Fonte: Arquivo da autora

## Conclusão

Os ambientes sociais originados a partir dos jogos eletrônicos, como as locadoras e mais adiante as Lan Houses, nos permitem reafirmar o jogo como mídia interativa dentro e fora do mundo virtual. Especificamente se tratando do DotA e suas ferramentas online, podemos dizer que o MOBA é também um espaço de interação social servindo como mediador da comunicação entre os participantes que podem estar geograficamente distantes.

Entendo que por ser um game online, a filtragem das pessoas que o acessam é mínima, fazendo com que seus usuários não necessariamente respeitem o jogo e os demais participantes. Coloco esses jogadores rebeldes que interferem negativamente, seja com a interação tóxica, seja com desempenho prejudicial para o time, na classificação de desmancha-prazeres apontada por Huizinga:

Todavia, frequentemente acontece que, por sua vez, os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias. Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os tipos têm tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico. (HUIZINGA 2008, p. 15).

---

Esse tipo contrário de comunidade se faz presente em todos os games, não é exclusivo do Dota e reconheço que as ferramentas destinadas à interação podem amplificar tanto negativamente, quanto positivamente o desempenho dos participantes. Marcos Leal, engenheiro de software e jogador do MOBA, nos traz o ponto chave sobre a comunicação dinâmica durante o game:

A comunicação escrita é bem mais lenta que a verbal, o que faz muita diferença em um jogo de estratégia em tempo real como DotA. É importante que haja sinergia e sincronia em muitas ações dentro do jogo, fazendo com que apenas 300 milissegundos sejam a diferença entre um abate inimigo bem sucedido ou um contra-ataque inimigo que resulta na morte de um aliado. (LEAL, 2019).

Desta forma, comprovo que o processo interativo no jogo DotA 2 se tornou mais eficaz e ágil a partir da inserção de mecanismos, em 2013, que permitiram que a intercomunicação entre os jogadores acontecesse por voz ao invés de apenas escrita. Ações dentro do jogo podem ser praticadas a partir da comunicação do time, colocando o interator como participante decisivo dentro do cenário do game. Tendo em vista que a rotina de jogo reforça laços sociais criados também a partir dele, o convívio no ciberespaço acaba se estendendo do MOBA até outras plataformas de comunicação, reforçando o conceito de comunidade virtual.

Existe um leque de possibilidades interativas na rede e como a primeira versão do DotA não possuía outra a não ser por escrita, os jogadores naturalmente buscaram outras formas mais efetivas para melhorar o desempenho durante a partida, como aponta Assis e Costa: “A partir dessas possibilidades de participação mais ativa da sociedade em relação às mídias, os atores sociais buscam diferentes formas de interagir entre si em diferentes espaços” (2016, p. 26).

É comum que os usuários que optem por utilizar outros canais de chat já tenham algum tipo de relação, até porque para se comunicar através deles é necessário que se crie um perfil na plataforma e se adicionem, então podemos identificar um vínculo pré-estabelecido entre esses interatores. Quando nos referimos ao Dota 2 e sua ferramenta de comunicação por voz, devemos lembrar que os jogadores, quando não estão em grupo,

são completamente desconhecidos, então a interação deveria consequentemente ser mais cautelosa.

O tipo de tratamento utilizado é de valor moral dos participantes da partida, podendo agrandar ou não o receptor da mensagem. Concluo afirmando que a inserção dos mecanismos de interação por voz do game DotA 2 podem contribuir para o êxito da partida, se seus integrantes fizerem uso de forma ética ajudando a fomentar uma boa relação entre os interatores. O próprio jogo possui ações de combate aos desmancha-prazeres atribuindo consequências negativas para qualquer tipo de uso da ferramenta de cunho pejorativo.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. **A GALÁXIA DE LUCAS: Sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos**. Niterói, 2007.

ASSIS, Bruno Monte de; COSTA, Luciana Miranda. **Interações Sociais e Dinâmicas Comunicacionais**. Rio Grande do Sul: Animus, v.15 n. 20, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva 2008.

JENKINS, Johan. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEAL, Marcos. **Marcos Leal**: depoimento [mar. 2019]. Entrevistadora: Gabriela Noaro. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019. Entrevista concedida a autora.

LIMA, Pedro. **Pedro Lima**: depoimento [mar. 2019]. Entrevistadora: Gabriela Noaro. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019. Entrevista concedida a autora.

MEDEIRO, Thárcio. **Thárcio Medeiros**: depoimento [mar. 2019]. Entrevistadora: Gabriela Noaro. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019. Entrevista concedida a autora.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. Brasília: E-Compós, v. 9, p. 1-21, 2007.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo**. Recife: Revista Famencos, n. 12, p. 81-92, 2000.

PIERRE, Lévy. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

RECUERO, Raquel. A Conversação Como Apropriação na Comunicação Mediada Pelo Computador. In: BUITONI, Dilcilia Schroeder; CHIACHIRI, Roberto (Org.). **Comunicação de Rede e Jornalismo**. São Paulo: Almedina, 2012, p. 259-279.

\_\_\_\_\_. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.