

## Vida Cotidiana: *Online* ou *Offline*? A Conversação e a Socialidade numa Comunidade Virtual<sup>1</sup>

Siméia Rêgo de OLIVEIRA<sup>2</sup>  
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### RESUMO

A comunidade virtual *Web novelas fake*, do *site* de rede social Orkut é composta por perfis anônimos que compartilham folhetins escritos pelos seus membros, em tempo real. Essa prática de conversação, outrora *offline*, agora apropriada no digital, percebida como prática comunicacional arrola perfis *fakes*, aficionados por escrever, contar e ler histórias, coletivamente, na rede. Ressalta-se que esses membros se identificam pela opção do anonimato para interagirem no grupo. Dessa feita, esse artigo lança um olhar sobre o formato dessa Conversação Mediada pelo Computador (CMC), na comunidade, no contexto síncrono e assíncrono (RECUERO), como um nível de interação social denominado socialidade (MAFFESOLI). A análise da interação entre esses perfis anônimos dá-se a partir da observação não participante, considerando o veio teórico-metodológico da Fenomenologia.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Web* novela; Cotidiano; Socialidade; *Site* de rede social; *Fake*.

### 1. INTRODUÇÃO

Há uma reestruturação, a partir das apropriações tecnológicas, atingindo todas as áreas da sociedade cujo processo envolve algumas mudanças substanciais. *Orquestrados pela velocidade*<sup>3</sup> atingiram o *tempo e o espaço*, mecânica e rapidamente, com apenas um *click*.

No centro de tudo isso encontra-se o ser humano, seu ambicioso alvo, tanto quanto seu mentor. O projeto dessas novas tecnologias é o de perceber que as relações humanas vêm sendo ressignificadas buscando atingir uma *inteligência coletiva* (LEVY, 1999).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 12 a 14 de junho de 2013.

<sup>2</sup> Mestranda em Comunicação do PPGC/UFPB, e-mail: simeia.rego@gmail.com

<sup>3</sup> LEVY, Pierry. *As formas do saber*. 2010. 4 *posts* (ca. 35 min 98s). Entrevistador: Florestan Fernandes Júnior. Postado em: 2010 no *Youtube* de Vitor Clin. Disponível em: < <http://migre.me/ehfVX> >. Acesso em: 25 abr. 2013.

Pesquisas vêm sendo desenvolvidas em interface com outras áreas científicas, visando compreender esse espaço digital híbrido, conhecido por *internet*, cuja ambiência privada e o essencialmente público coexistem.

Numa perspectiva interdisciplinar, a empiricidade dá-se pela digitalização e convergência da informação no formato de textos, sons e imagens, gerando hipertextos, interfaces e conexões (LÉVY, 1999). Nessa direção, incluem-se as narrativas de ficção que apontam para uma socialidade (MAFFESOLI, 1998) pública do cotidiano.

Manifesta-se, assim, uma interface da comunicação que é atualizada no crescimento do ciberespaço<sup>4</sup> e se desenvolve, juntamente, com a cibercultura<sup>5</sup> (LÈVY, 1999). Percebida a interação nos diálogos e ações dos chamados interagentes<sup>6</sup> (RECUERO, 2012) de maneira inédita, essa interface apresentada na forma de interação utópica no digital é nomeada de Comunidades Virtuais, e, parece pertinente analisar essas práticas tecnocomunicacionais de socialidade<sup>7</sup> (MAFFESOLI, 1998) na dinâmica do cotidiano.

Nessa compreensão, essa pesquisa se debruça sobre o fenômeno da conversação entre perfis *fake*. Esse, entendido como o *não-identificado* - pois, este tem um nome, apesar de não se identificar com o sujeito que o utiliza – será considerado no sentido do *fingido* ou *inventar, idear* (Dicionário *online*) – não do *falso*. Considera-se o modo de interação social com base no conceito de *socialidade* publicizada (MAFFESOLI, 1998) bem como o nível de afetividade, evidenciada no ato de compartilhar histórias criadas pelos membros dessa comunidade, apropriadas pelo digital.

Para tanto, delimita-se como objeto de pesquisa a comunidade *Web* novela *fake*, do *site* de rede social *Orkut* (RECUERO, 2012), inaugurada em 11 de janeiro de 2006, que, hoje, possui mais de 360.000 membros<sup>8</sup>

O artigo tofipica-se em três pontos: o primeiro trata-se da matriz conceitual da pesquisa. No segundo tópico, que é o da análise em si, observa-se o contexto da

---

<sup>4</sup> O espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.

<sup>5</sup> É o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

<sup>6</sup> O termo interagente emana a idéia de interação, ou seja, a ação (ou relação) que acontece entre os participantes. Interagente, pois, é aquele que age com outro.

<sup>7</sup> Socialidade é tudo o que se passa no contexto social sem se prender às regras.

<sup>8</sup> Números de novembro de 2011. *Web* novela *fake*: Disponível em: <<http://migre.me/ehg8s>>. Acesso em: Nov. 2011

conversação no *corpus* da análise de uma de suas *Web* novelas “A Dívida”. A partir das informações colhidas na interface do *Orkut*, via observação, elencam-se as considerações finais, no último capítulo.

## 2. MATRIZES TEÓRICAS

A vida *offline* que vem sendo mecanizada, também mecanizou o imaginário utópico do homem moderno, levando-o a uma rotina de atitudes e pensamentos automatizados. Assim, esse homem busca refúgio em “vacúolos de não-comunicação, interruptores, para escapar ao controle” (DELEUZE, 1992, p. 217).

Práticas tais como: baixar músicas do artista favorito pela *internet*; cantar desafinado ouvindo um iPod durante o banho; brincar com jogos lúdicos digitais; jogar conversa fora com membros de sua rede social *online* foram refratados do *offline* e apropriados por uma cultura midiática *online* digital. Esta cultura, por sua vez, vem traduzindo práticas comunicacionais amoldadas pelas tecnologias digitais, reordenando modos de interação tal como as conversações *online* (RECUERO, 2012).

A conversação no *offline* remete a combinações de linguagem, *pares e turnos de fala* conforme aponta Recuero (2012), isto é, num diálogo cada indivíduo tem seu momento de falar e ouvir. Seu contexto é mais amplo, acompanha a lógica da interação, e, ainda conta com o corpo físico que complementa essa prática de forma efetiva.

No ambiente digital, essa conversação foi reordenada para o que convém denominar conversação mediada pelo computador (CMC). Nessa, a linguagem oral, gestual e escrita hibridizou-se e passa a ser percebida como *linguagem oralizada* ou como “*escrita falada*” (RECUERO, 2012, p. 45). Como exemplo tem-se os *emoticons*<sup>9</sup>.

Emerge então uma cibercultura, cuja relação espaço-temporal é a de vivenciarmos uma sensação de tempo real, instantâneo, cujo espaço físico-geográfico sofre elasticidade e reconfigura as distâncias. Nessa compreensão, essa pesquisa se debruça sobre o fenômeno da conversação no enfoque da mediação por computador, numa Comunidade Virtual *fake* do Orkut.

### 2.1 O FAKE

---

<sup>9</sup> “Conjunto de caracteres do teclado que simbolizam expressões faciais, como por exemplo, o :) - sorriso” (RECUERO, 2012, p.45).

O *Fake*, perfil que expressa a simulação de uma identidade nos ambientes virtuais, pode ser entendido como expressão de uma cultura da virtualidade real, como escreve Castells (1999). Mas, o que é de fato o *Fake*?

Segundo Erika Cotrim (2009) *fakes* seriam perfis inventados para um jogo de relacionamento virtual no *Orkut*. Para Adriana Amaral<sup>10</sup> o *fake* seria um momento de ruptura e também um momento lúdico. Já Raquel Recuero<sup>11</sup> indica que o *fake* seria o perfil falso, não necessariamente anônimo porque traz um nome. Que eu posso criar alguém que não existe e posso evitar nominar aquele perfil.

O anonimato, para Pavlíček (2005), seria *um nome* ou *com um nome desconhecido*. Uma privacidade que garante revelar muito mais do que se faria sem a máscara. A questão ética desse perfil é trazida pelos autores Frisch, Peirano e Rogaway (2006). Esses discutem o *sem nome* e apontam que o anonimato pode servir como uma máscara para esconder identidades e ações. Em outras palavras o anônimo segundo Pavlíček (2005) seria o *não-nomeado* ou *não-identificado*.

A prática interativa na comunidade *Web* novelas *fake* dá-se entre perfis *fakes*. Apesar desses não terem sido trazidos pela cibercultura carregam uma associação semântica muito forte com as mídias digitais (MARX, 2004 apud PAVLÍČEK, 2005). A grande velocidade e fácil acesso através da *internet* também seriam características que favorecem a sua popularização.

De um modo geral os *fakes* possuem conotação negativa, pois, em *Sites* de Redes Sociais (SRS) como o *Orkut* se posicionam, em sua maioria, apresentando opiniões contrárias, mas, de forma bélica a respeito dos assuntos postos em discussão; colocam-se muitas vezes de forma agressiva, trollando<sup>12</sup>, ou provocando os demais participantes.

Entretanto, atendo-se aos perfis *fakes* da comunidade em questão, essa máscara virtual seria compreendida de uma outra maneira. Considerando-se os estudos de Representação de Goffman (1985), dá-se a crença do indivíduo na impressão de realidade que se tenta dar aos demais: esses têm um nome, apenas não querem ser identificados.

---

<sup>10</sup>Entrevista concedida durante o II Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade (Simsocial), na Universidade Federal da Bahia (UFBA), 09 a 11 de outubro de 2012.

<sup>11</sup> *Ídem*.

<sup>12</sup> “*Troll* é aquele usuário que inflama uma discussão ou participa da discussão de forma a provocar os demais. Normalmente, refere-se a alguém mal-intencionado. [...] O termo ‘trollagem’ passou a ser usado como um sinônimo de fazer graça às custas de outro” (RECUERO, 2012, p. 165, NR)

Assim, o enfoque dessa pesquisa é entender esse perfil no âmbito da proposta da comunidade *Web novelas fake*. Seus membros se adéquam ao princípio de ser um *fake* para interagirem, entretanto, esse aspecto do *não-identificado* não impede a realidade de como se “vêem” e aos outros. A proposta da pesquisa considera-os no sentido do  *fingido*, não do *falso*.

## 2.2 A WEB NOVELA

Os humanos não habitam apenas espaços físicos, mas, vários outros ambientes de significações em geral, e há muito tempo (LEVY, 1999 apud ANJOS, 2006). Como exemplo, tem-se os espaços afetivos que são apropriados no digital e, atualmente, pertencem as comunidades virtuais<sup>13</sup>, tais como a *web novela fake*, objeto de estudo desse artigo.

A *web novela* é um texto composto por *nós* e *links*<sup>14</sup>; é móvel, onde o interagente pode navegar, acrescentar ou modificar os *nós* que proporcionem a escrita coletiva. Essa junção dos termos *web*<sup>15</sup> e *novela*<sup>16</sup> designa a apropriação no digital da narrativa ficcional escrita, em tempo real, divulgada em grande velocidade, num espaço-tempo com fronteiras abolidas. Apesar de, popularmente, associar esse gênero literário a chamada telenovela, vê-se como pertinente nesse artigo, utilizar o termo folhetim<sup>17</sup> o qual resultou numa narrativa colaborativa, nessa comunidade virtual.

Essa narrativa, relacionada ao ambiente virtual, seria um “processo de retroação positiva” (LEVY, 1999, p.30) cuja *Web novela* se caracteriza pela retroação narrador e leitor<sup>18</sup> (REIS; LOPES, 1988).

---

<sup>13</sup> Experiência social com possibilidade de interação de maneira inovadora (RHEINGOLD, 1996).

<sup>14</sup> Os *nós* (que são o texto verbal e não verbal) e os *links* (os botões) que indicam passagem de um *site* para o outro (LEVY, 1999).

<sup>15</sup> Palavra de origem inglesa que significa *teia* ou *rede*. Com o advento da *internet* passou a ser conhecida como a rede que conecta os computadores mundialmente. Esse sistema de informações faz ligações em hipermídia - série de conteúdos em forma de som, imagem, áudio, entre outros. Disponível em: <<http://migre.me/ehfYe>>. Acesso em: 25 abr. 2013.

<sup>16</sup> *Gênero narrativo* ou uma *narrativa de ficção* em prosa, classificada em verossímil ou inverossímil, entretanto, se prima a verossimilhança (NICOLA, 1998).

<sup>17</sup> Literatura publicada no rodapé dos jornais impressos da França no século XIX, que apresentava elementos de curiosidade e entretenimento, prazer e diversão (CAVALCANTE, 2005).

<sup>18</sup> Narrador ou “autor textual, [é] a entidade fictícia a quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de narrar o discurso”. O leitor é a “entidade projetada”, para quem o texto é escrito (REIS; LOPES, 1988).

A *Web* novela se adequa a estrutura de uma comunidade virtual, no *site* de rede social (SRS) Orkut, pois é aberta e aborda subtemas – ou *web* novelas em gêneros diversos – dentro da temática geral que é *Web* novelas. Recuero (2011) aponta que este *site* é um *fenômeno*, em termos de SRS, pois chegou num momento onde os brasileiros tinham quase nenhuma experiência com essas ferramentas, criando, assim, um contexto único, de participação relevante para o país.

Assim, o *Orkut* parece ser único *site* capaz de comportar a estrutura de uma comunidade virtual com as características de rede aberta<sup>19</sup>; a *Web* novelas *fake* dessa feita, faz parte dessa *grande comunidade virtual* (GOMES, 2007) cujo modo de interação pode ser percebido como socialidade.

### 2.3 A SOCIALIDADE

Para Maffesoli (1998) a socialidade se organiza pelo sensível. Se constitui pela prática do “estar-junto à toa” (p.111). De um modo geral, a socialidade, como modo de interação, poderia ser entendida como tudo o que se passa no contexto social desprendido de regras.

Esse *simbólico de experiência vivida* (MAFFESOLI, 1998) que perpassa o *offline* e é apropriado no ambiente virtual, essa prática juvenil, efervescente por natureza, convida a uma nova experiência estética, que acompanha uma espécie de mover da multidão. Uma união dos díspares sociais (MAFFESOLI, 2005).

O *religere*, ou a ideia do reagrupamento, considera o homem não mais isoladamente, mas em tribos, em novas tribalizações ou *neotribalismo*. Esse novo agrupamento refaz os termos do tribalismo tradicional, em que se verificam a fluidez e efervescência, pelos ajuntamentos pontuais e pela dispersão *versus* a estabilidade.

Assim, nesse espaço virtual, os *fakes* dialogam, interagem a maneira deles. Sem quererem ser revelados, tampouco condenados por se apresentarem anônimos no virtual, preenchem seu tempo de lazer compartilhando histórias as que mais lhes agradam. Observa-se então esse agrupamento, como forma de escapar ao controle (DELEUZE, 1992), “numa dimensão afetiva e sensível” (MAFFESOLI, 1998, p. 102).

### 3. METODOLOGIA

---

<sup>19</sup> Ximenes, diretor de comunicações e assuntos públicos do Google, em entrevista, falou sobre o crescimento do Facebook: há “uma percepção clara sobre os direcionamentos dessas duas redes sociais: *Orkut*, aberta; *Facebook*, fechada”. Disponível em: <<http://migre.me/a6ujq>>. Acesso em: 30 abr. 2012.

A *internet* se caracteriza, principalmente, pelo exercício da interatividade. Este veio teórico-metodológico servirá de base para o enfoque no fenômeno da *web* novela em uma comunidade virtual do Orkut.

Dessa feita, utiliza-se a corrente metodológica da fenomenologia a fim evocar o fenômeno do cotidiano a partir das socialidades exercitadas na comunidade virtual *Web* novelas *fake*, no Orkut. Como procedimento metodológico utiliza-se a observação com o intuito de acompanhar e analisar o *corpus* de uma *Web* novela cujo título é “A Dívida”. Essa observação culmina numa análise da conversação como prática de socialidade no cotidiano, numa apreciação de duas formas de contexto da conversação (RECUERO, 2012), a *síncrona* e *assíncrona*.

#### 4. ANÁLISE

A comunidade virtual *Web* Novelas *Fake*, inserida no Orkut foi criada em 11 de janeiro de 2006, e possui 364.727<sup>20</sup> membros. O enfoque desse grupo é o lazer pela via da escrita e compartilhamento de histórias criadas pelos próprios membros do grupo, entre o grupo.

Como já é demasiadamente conhecido, o *Orkut* apresenta uma lista de amigos, temas, os mais diversos possíveis, bastando o interesse do usuário e um *click* num respectivo *plug in* ou botão, para estar legitimado nessa plataforma. O agora membro terá então a oportunidade de discutir ideias, compartilhar afinidades, afetos; entretanto, essa condição não o impede de deixar de pertencer ao grupo a qualquer momento, bastando a esse querer.

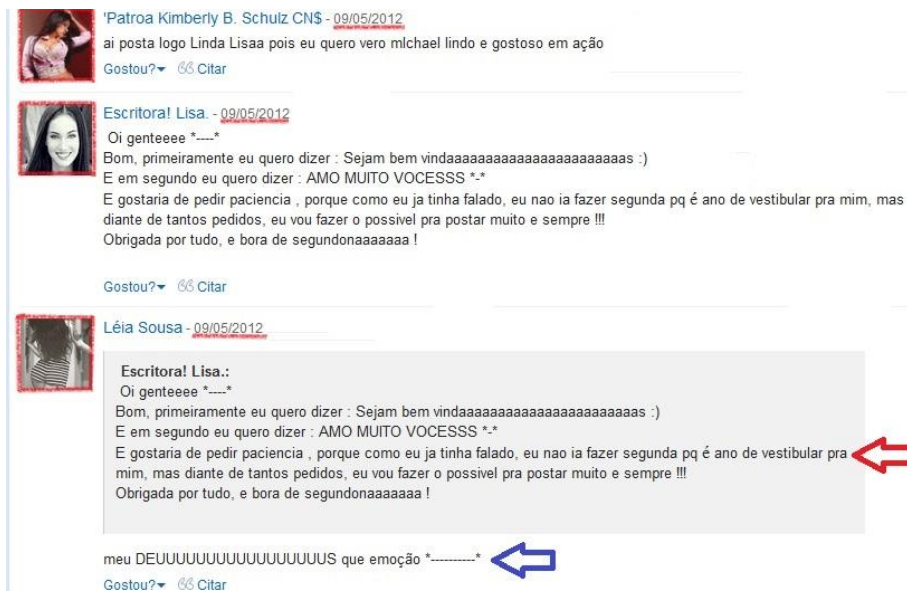
A ideia é a de que as comunidades virtuais, com enfoque nessa plataforma, funcionariam como uma metáfora do neotribalismo em que se verifica a fluidez e a efervescência que alimentam as rupturas do cotidiano. Seus membros se encontram nesse espaço estabelecido, para dividirem as experiências da fantasia humana e os meios tecnológicos (PAIVA, 2004), dispersando-se logo mais e, posteriormente, se reagrupando.

Os perfis *fakes*, os membros dessa comunidade, tanto acompanham quanto estimulam, em tempo real, a continuidade ou não da história postadas desses escritores. O autor da narrativa digitalizada formula histórias baseadas no cotidiano ou no seu universo pessoal, em *real time* ou previamente elaboradas, compartilhando em tempo real.

---


<sup>20</sup> Contagem de membros atualizada em novembro de 2011. Atualmente está com 329. 220 membros. Atualizado em abr. 2013.


Assim, a análise considera a conversação mediada pelo computador (CMC) como demonstração de socialidades publicizadas, podendo ser entendidas como uma ruptura do cotidiano, sobretudo, porque revela novos aspectos das interações.



**FIGURA 1** – Conversação síncrona na Web novela “A Dívida”  
**FONTE:** WEB NOVELAS FAKE (2012)

**Legenda**

 Perguntas

 Respostas direta

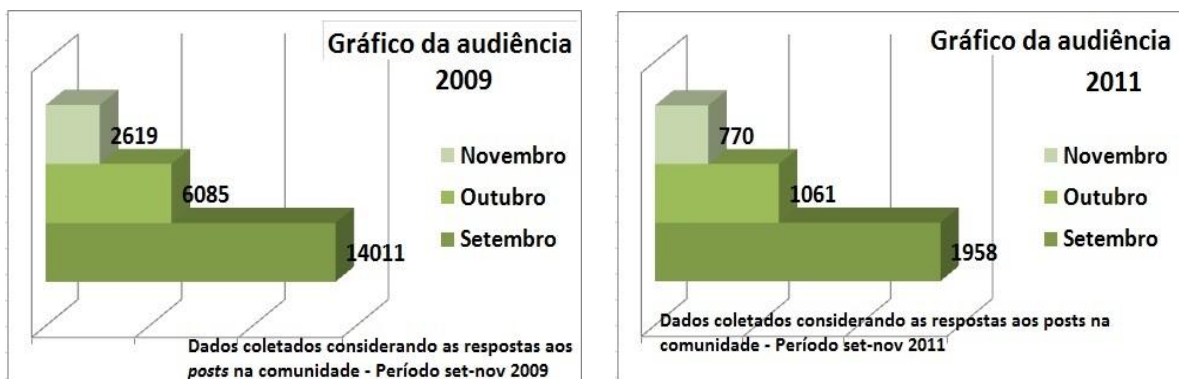
A web novela “A Dívida”, *corpus* da análise, narra a história de Jennifer Santiago, brasileira, 17 anos, órfã de mãe. Numa ida com seu pai a um *Shopping*, ocorre um evento violento. É quando ela conhece Michael Donavan, jovem norte-americano, misterioso, e a partir de então sua vida começa a mudar radical e completamente.

A figura 1- *Conversação síncrona na Web novela “A Dívida”* é a imagem da interface da Web novela “A Dívida”. Seu *layout* é constituído por elementos da linguagem verbal (textos) e não-verbal (imagens estáticas, cores) apropriados no ambiente digital.

Essa imagem apresenta ainda a interface da conversação nessa comunidade *fake*. A CMC acontece a partir das características que a legitimam, tais como os *pares e turnos de fala* (RECUERO, 2012) entre três perfis. Outra característica percebida são as audiências invisíveis (RECUERO, 2012, p. 44) sobretudo porque a quantidade da audiência que interage – que lê e conversa - é infimamente inferior a quem apenas lê ou não interagem,



conforme dados da figura 3 - *Gráfico da audiência considerando as respostas escritas às postagens na comunidade*



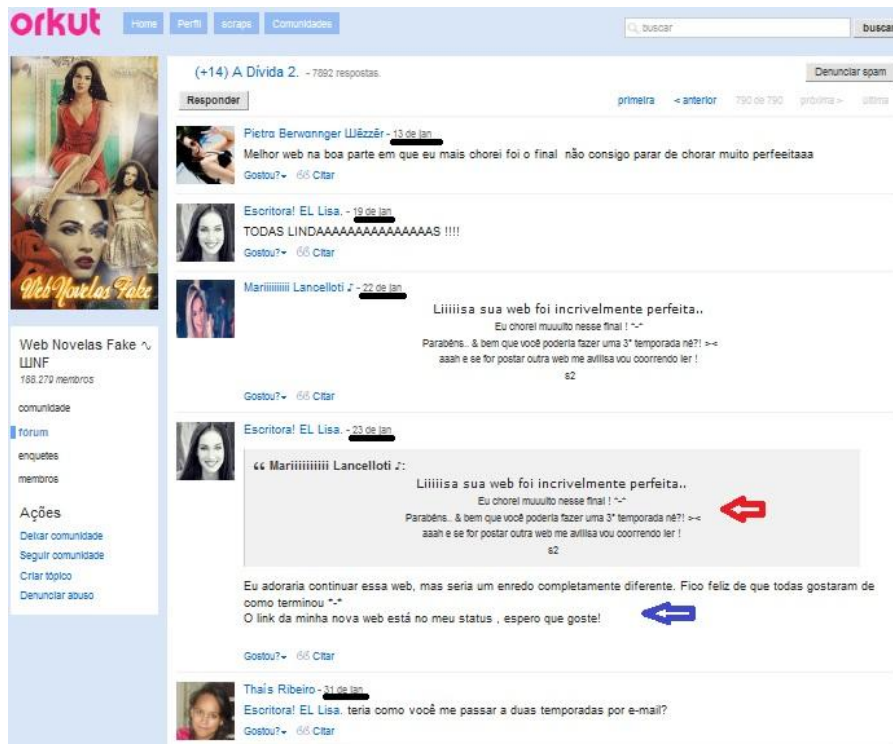
**FIGURA 3** – Gráfico da audiência considerando as respostas escritas às postagens na comunidade  
**FONTE:** ARQUIVO PESSOAL

Observa-se ainda o perfil *Escritora! Lisa* que conversa instantaneamente com a sua audiência - inclusive responde diretamente a uma postagem direcionada a ela. Esse perfil *fake* é a autora da história. Carismático, esse perfil interage com os demais que estão na conversação, na expectativa da postagem de um ou mais capítulos do dia.

Nessa espera, esses membros interagem *online* sobre situações cotidianas *offline*. Os interagentes trocam informações a respeito de uma situação de preparação para o vestibular. Esse processo tem levado o perfil, autor da história, a um menor acesso nesse período, levando-a a explicar-se com os demais membros, cuja resposta acontece em tempo real. Classifica-se, assim, essa conversação de forma síncrona<sup>21</sup>.

Nesse recorte vê-se ainda como pertinente observar as datas da conversação que comprovam a instantaneidade das interações. Essa interação acontece no dia 09 de maio, num contexto de mensagem instantânea ou síncrona inclusive com a *resposta direta*: autora-leitor.

<sup>21</sup> “São as conversações que acontecem entre dois ou mais atores através de uma ferramenta de CMC, e cuja expectativa de resposta dos interagentes é imediata (RECUERO, 2012, p.51)”.



**FIGURA 2** – Conversação assíncrona na *Web novela* “A Dívida”  
**FONTE:** WEB NOVELAS FAKE (2013)

**Legenda**

➡ Perguntas

➡ Respostas direta

Na figura 2 - *Conversação assíncrona na Web novela “A Dívida”*, há uma elasticidade para o tempo de resposta entre os perfis. Essa conversação, assim, é classificada de forma assíncrona<sup>22</sup>. Orientando-se pela marcação das datas na sua interface, há uma alternância de turnos de fala de até 24h, entre a pergunta e a resposta direta, por exemplo. Assim essa análise aponta para “uma mensagem a cada turno” (RECUERO, 2012, p. 69) de “pares que se relacionam entre si”, mas que não estão “dispostos em uma sequência ordenada” (p. 69).

Conclui-se que os perfis anônimos amam estar em companhia (DINGLELINE, 2011 apud FRISCH; PEIRANO; ROGAWAY, 2006), logo os *fakes* na comunidade em estudo querem interagir, trocar afetos constituindo-se assim numa socialidade publicizada.

<sup>22</sup> Conversações no “sentido de que não se constitui [...] uma troca onde um deles não está presente. (RECUERO, 2012, p.35)”. Portanto “é uma conversação que se estende no tempo” (*idem*, p. 51)

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há uma reorganização do cotidiano na sociedade ocidental. Essa está para nossa civilização como as *religiões do livro* estariam para a cultura oriental: não se pode conceber uma sem a outra.

A relação do cotidiano com a comunicação perpassa a rotina. O sociólogo Michel Maffesoli retoma a discussão da característica essencial da vida em sociedade: a partilha e a troca de afeto (2005, p. 142). A história registra que o homem primitivo já se comunicava por meio de linguagem verbal e não-verbal: as imagens gravadas nas paredes das cavernas de Altamira, na Espanha expressavam as ações do cotidiano. Assim, partilhar é comunicar.

Manifestações banais, percebidas no sentido do não racional – diferente do sentido do irracional - seriam propostas que contribuiriam para ampliar o debate sobre a *práxis* cotidiana em ruptura, uma vez que essa forma de lazer, entre perfis *fake* poderia ser entendida como uma fuga do controle mecânico e mecanizante.

É importante enfatizar que possivelmente em qualquer outra situação, fora do anonimato e do espaço *online*, esses encontros, esse estar-junto, jamais ocorreria, ou, pelo menos não teria esse direcionamento voltado para o mistério, o utópico e o lúdico: sim, contar histórias é um retorno ao imaginário primitivo humano.

O fenômeno da CMC busca intimidade e confiança, pela persistência (RECUERO, 2012), propondo rupturas na rotina, a partir da socialidade, pela prática conversacional. Na análise empírica observou-se a conversação e seus elementos, sendo apropriados no digital e elencados no contexto síncrono ou assíncrono. Isso demonstra que os espaços *online* e *offline* vem sendo preenchidos pelas expressões e práticas humanas de conversação.

Os perfis *fake* interagem simbolicamente e estabelecem uma situação de comunicação no cotidiano. Essa situação é construída e reconstruída a cada ação dos interagentes (RECUERO, 2012). A análise do *corpus* Web novela “Dívida” corrobora para a compreensão da socialidade, considerando a conversação e seu contexto, nessa comunidade, sobretudo porque a criatividade e o afeto são evidentes entre seus membros.

Essa troca apropriada no ambiente virtual vem sendo ampliada e se torna mais veloz, uma vez que reorienta o valor espaço-tempo, fazendo com que desejos, expectativas e necessidades dos humanos, acompanhem esse ritmo. Assim, as neotribalizações sejam *online* ou *offline* viriam aperfeiçoar seu poder de discurso: querem falar, serem ouvidas e trocarem informações.

## REFERÊNCIAS

ANJOS, Ideyson da S. Vieira. **Introdução ao pensamento de inteligência coletiva de Pierre Lévy**. Monografia como trabalho de conclusão de curso. UCDB. Campo Grande, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 617 p.

CAVALCANTE, Maria Imaculada. Do romance folhetinesco às telenovelas. **Revista OPSIS – Revista do NIECS**, Catalão, Goiás, semestral, vol.5, n. 01, 2005. Disponível em: <<http://migre.me/dhsn7>>. Acesso em: 10 Fev. 2013.

COELHO, Fábio. "Crescimento do *Facebook* não nos assusta", diz presidente da *Google* no Brasil. [06 maio 2011]. **Entrevistador:** Renato Rodrigues. Entrevista concedida ao IDGNow. Disponível em: <<http://migre.me/a6uGp>>. Acesso em: 05 Mar. 2013.

COTRIM, Erika. **Comunidades Fakes do Orkut: uma análise folkcomunicação**. Disponível em: <<http://migre.me/ehfX4>> Acesso em: set 2010.

DELEUZE, Gilles. **Controle e Devir**. In: **Conversações (1972 – 1990)**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992

FRISCH, Brianna; PEIRANO, Daniel J.; ROGAWAY, Phillip. **Mask of Technology: How the Perceived Anonymity of Technology Affects Ethical Decisions**. UC Davis Computer science. 2011. Disponível em: <<http://migre.me/dhsLG>>. Acesso em: 02 Jan. 2013.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis, Vozes, 1985

GOMES, Meyrilane S. Orkut, a identidade virtual: Um estudo do fenômeno comunicacional no cotidiano. **Revista Eletrônica Temática**: Paraíba, ano 4, n.º. 11, nov. 2008. Disponível em: <<http://migre.me/dhti4>>. Acesso em: 18 Jan. 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

\_\_\_\_\_. **As formas do saber**. 2010. 4 *posts* (ca. 35 min 98s). Entrevistador: Florestan Fernandes Júnior. Postado em: 2010 no Youtube de Vitor Clin. Disponível em: <<http://migre.me/ehfVX>>. Acesso em: 25 abr. 2013.

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. **A sombra de Dionísio**: contribuição a uma sociologia da orgia. São Paulo: Zouk, 2ª. ed., 2005.

NICOLA, José de. **Literatura brasileira: das origens aos nossos dias**. São Paulo: Scipione, 1998.

PAIS, José Machado. **Vida Cotidiana: enigmas e revelações**. São Paulo: Cortez, 2003.

PAIVA, Cláudio. **Vida, trabalho e linguagem na Cultura das redes: elementos para uma antropologia do ciberespaço**, 2004. Disponível em: <<http://migre.me/ehfXB>> Acesso em: ago 2008

PAVLÍČEK, Antonín. **Anonymity on the internet and its influence on the communication process**. 2005. Dissertação (Media Studies) – Charles University, Institute of Communication

Studies and Journalism, Praga, República Checa, 2005. Disponível em: <<http://migre.me/dhsQZ>>. Acesso em: 02 Jan. 2013.

RECUERO, Raquel. As redes sociais na *internet* e a conversação em rede. In: V SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO, ANO, Rio Grande do Sul. **Anais eletrônicos...** Rio Grande do Sul: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC/RS), 2011, Disponível em: <<http://migre.me/dhsSC>>. Acesso em: 18 Jan. 2013.

\_\_\_\_\_. **A conversação em rede:** comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2012.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa.** São Paulo: Ática, 1988.

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual.** Lisboa: Gradiva, 1996.

WEB. In: Significados.com.br. 2011-2012. Disponível em: <<http://migre.me/ehfYe>>. Acesso em: 25 abr. 2013.

WEB NOVELAS FAKE: comunidades. Moderadores: Fernanda Knust, rodrigs #, Missy Saw †, Megan Debauch .-, Lizzie Downey Jackman Bongiovi, erza whiplash saw, Londy Venice Kiedis — wk99', Aísha Barton, John Turnes. Scrap em 30 set. 2012 na Categoria: Outros. Disponível em: <<http://migre.me/cUfuk>>. Acesso em: 18 Jan. 2013.

WEB NOVELAS FAKE: comunidades. Moderadores: Florence ´´, Ero Rox, Lindsay K.S Salvatore. Scrap em 19 jan. 2013 na Categoria: Outros. Disponível em: <<http://migre.me/ehg4r>>. Acesso em: 23 abr. 2013.