



## **As formas do Cotidiano. O *Fake* em uma Comunidade Virtual”<sup>1</sup>**

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

### **Resumo**

Este artigo apresenta um recorte de minha dissertação cuja abordagem lança um olhar sobre um dos objetos de estudo apontado na pesquisa, os perfis *fake*, que são membros da comunidade virtual “Web novelas *fake*”. Esses perfis anônimos apontam para a relação social através do compartilhamento de suas histórias escritas em tempo real. Contudo, faz-se necessário, ainda, uma diferenciação entre o *fake* e o perfil *fake*, que fora ressignificado no contexto do virtual. Sobretudo, o enfoque deste artigo observa as estratégias narrativas que compreendem uma interdisciplinaridade entre a comunicação e a sociologia compreensiva em Maffesoli, que investiga a sociedade na contemporaneidade pelo veio do cotidiano. Portanto, observa-se essas interações como uma nova abordagem conversacional cujo perfil *fake* fala, constrói narrativas, estimula diálogos e promove conversações.

### **Palavras-chave**

Interações mediadas pelo computador; *fake*; cotidiano; Interacionismo Simbólico; Socialidade.

### **Introdução**

A vida cotidiana é composta de experiências, tanto individuais quanto coletivas. Não obstante, na contemporaneidade essas “tramas de todos os dias” (MAFFESOLI, 2005, p. 143) vêm sofrendo modificações, principalmente, no que tange às relações sociais no cotidiano. De fato, essas passaram a ser compreendidas também pela mediação do computador.

Nessa direção, depreende-se o cotidiano nas interações sociais na web, com enfoque nas comunidades virtuais do Orkut. Aprecia-se observá-lo pelo viés da “astúcia” do viver social através da Socialidade a partir dos estudos do sociólogo francês Michel Maffesoli, que é a nova forma de Sociabilidade (WEBER), constituída a

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e internet do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação e Culturas Midiáticas do PPGC-UFPB, email: [simeia.rego@gmail.com](mailto:simeia.rego@gmail.com)



experiência social da Pós-Modernidade; aquela seria portanto, a marca dos grupos humanos contemporâneos e urbanos (LEMOS, 2008).

Nesse contexto das novas tecnologias, o cotidiano e o computador se apresentam como parceiros na organização das interações nos agrupamentos virtuais. Observam-se as relações pela medição do computador. Essas possibilitam ao indivíduo estar sentado em frente ao seu *laptop* escrevendo e compartilhando suas histórias fictícias numa comunidade virtual cujos membros são “viciados” nessas leituras, por exemplo. Essa relação, notadamente, acontece pela troca de informações com pessoas desconhecidas a esse indivíduo no contexto físico, mas, que se tornam “conhecidas”, no âmbito do digital.

Outro fator observado é que para o indivíduo “se tornar membro” das redes sociais *online* (RECUERO, 2009) é condição *sine qua non* acessar a conta do seu perfil eletrônico através de ferramentas, tais como: Orkut, Facebook, Twitter, Whatsapp, entre outros. Não obstante, nesse contexto emerge a identidade subjetiva anônima: o perfil *fake*. Essa experiência sociocultural que se tornou possível a partir das novas tecnologias é observada nas comunidades virtuais do Orkut. Nessa direção, visando situar essa pesquisa no aspecto das interações sociais pela mediação do computador analisando na Pós-Modernidade, propõe-se lançar um olhar sobre os objetos de estudo que compõem o contexto dessa pesquisa: a) o *fake*, identificando-o como um perfil eletrônico anônimo e b) a comunidade virtual “Web novelas *fake*”, do Orkut, como ambiente de investigação dessas interações.

Para tanto, foram feitas pontes (no sentido de ampliar a pesquisa) e conexões (nas trocas de mão-dupla informacionais) com as contribuições de Maffesoli sobre o Cotidiano e a Socialidade, na leitura das ligações sociais na Pós-Modernidade.

## **2 Para compreender as interações mediadas pelo computador: abordagens teórico-metodológicas**

O “Estilo”<sup>3</sup> cotidiano indica o ponto de partida e de chegada cujo percurso revela a realidade social; pode ser compreendido pelo mundo das experiências individuais, dos significados que tecem o coletivo.

---

<sup>3</sup> Aplica-se às formas sociais como algo organizado a partir do imaginário de cada povo. [...] De tudo o que foi dito, deve-se lembrar que o estilo pode ser considerado, *stricto sensu*, uma “encarnação” ou ainda a projeção concreta de todas as atitudes emocionais maneiras de pensar e agir, em suma, de todas as relações com o outro, pelas quais se define uma cultura. (MAFFESOLI, 1995 apud QUEIROZ;



E é por esse método que investigamos a vida social, ancorados também nos estudos de Goffman, que apontam para a compreensão da sociedade, do micro para o macro, interpretando as interações entre indivíduos, visando compreender o todo. Portanto, esses agrupamentos organizados pelo “aqui e agora” são compreendidos através da organização social contemporânea.

Para estudá-los são utilizadas duas abordagens teórico-metodológicas. A primeira é a do Interacionismo simbólico, a partir dos estudos de Erving Goffman (1985), para interpretar essas interações. Através dessa corrente sociológica que tem inspirado um importante número de estudos sobre a vida cotidiana (PAIS, 2003), pretende-se fazer uma coesão do estudo do cotidiano e a interação mediada pelo computador. Assim, o Interacionismo Simbólico

[...] fornece uma introdução à teoria da comunicação [que] diz-nos que a [essa] é primordialmente um processo de interação simbólica. [O Interacionismo Simbólico seria] um corpo de teoria que explica mais detalhadamente essa generalização. Quase todas as teorias da comunicação se relacionam com algum aspecto da natureza simbólica da comunicação; mas, [...] o Interacionismo Simbólico fornece o melhor quadro unificado geral (LITTLEJOHN, 1978, p. 65).

Goffman observa, portanto, o comportamento humano como uma “metáfora teatral”, cujas “pessoas são os atores e o contexto habitual de interação é um palco” (1985, p. 218). Para Goffman, essa interação é uma “representação através da qual são projetados vários aspectos do eu” (p. 218).

Seu ponto-chave, contudo se detém na observação da sociedade pela comunicação interpessoal “que ocorre no contexto da interação face a face, em eventos de comunicação oral e direta” (GOFFMAN, 1985, p. 205)<sup>4</sup>. Assim, essa corrente vem se aproximando dos estudos de comunicação<sup>5</sup> e, mais recentemente, das abordagens sobre as mídias digitais, na perspectiva das comunidades virtuais. Nessa direção, para Goffman a vida parece um desfile de máscaras, por trás das quais os indivíduos se escondem, escondendo a sua própria identidade, o seu próprio rosto (PAIS, 2003). Assim, por essa perspectiva observamos a comunidade virtual “Web novelas fake” do Orkut, e as interações entre seus perfis<sup>1</sup>.

---

PEREIRA, 2011).

<sup>4</sup>As teorias envolvendo o Interacionismo Simbólico incluem os contextos de comunicação interpessoal, dos pequenos grupos, organizacional e de massa. (LITTLEJOHN, 1978, p. 205).

<sup>5</sup> Vide obra “Fundamentos da teoria da comunicação”, de Stephen Littlejohn (1978).



A outra abordagem é da Socialidade, através da qual se observa o ambiente das interações. A Socialidade é um estilo estético observado no cotidiano que, se traduz na forma das relações sociais contemporâneas no diálogo com as novas tecnologias, porém numa mudança de escala. Isto é, opõe-se à Sociabilidade, no que tange a experiência coletiva baseada no racionalismo, na homogeneização e institucionalização (LEMOS, 2008), pois é constituída na experiência social da Pós-Modernidade, estabelecida na unicidade ou pela convivência entre elementos os mais diversos (LEMOS, 2008).

Portanto, a Socialidade é um paradigma, um modelo estético que aponta para a sociedade do ajuntamento pela vontade; essa “cultura do sentimento” segundo Maffesoli (apud LEMOS, 2008, p. 85) produz a “ética da estética” que é versada pelo sentido do “gosto” (MAFFESOLI, 2012).

Assim, a vida cotidiana é, basicamente, compreendida pela interação entre pequenos grupos, o que privilegia “a subjetividade dos atores” (PAIS, 2003, p. 93), contudo no contexto da mediação pelo computador.

### **3 Sobre os agrupamentos virtuais**

Nicholas Negroponte (1995) afirma que existe uma língua comum, que permite aos indivíduos se entender, apesar das fronteiras; descentralizada e universal é característica e efeito da vida digital cujos agrupamentos ocorrem em tempo real, sobretudo entre sujeitos alocados em diferentes ambientes físicos e com distanciamento espacial de milhares de quilômetros, entre si.

Essa afirmação de Negroponte nos remete à compreensão do conceito de agrupamentos eletrônicos. Esses superaram os limites fronteiraços da interação no “mesmo momento”, bem como do espaço e da copresença física característicos da clássica conversação oral, contudo sendo mediados pelo computador. Esse fenômeno popularizado como comunidades virtuais “é uma tentativa de explicar os agrupamentos sociais surgidos no Ciberespaço” (RECURO, 2009, p. 146); uma expressão da mudança da Sociabilidade para a Socialidade caracterizada pela existência de agrupamentos que interagem, através da comunicação mediada pelo computador (CMC). Esses grupos são percebidos nas RSO’s, numa “mudança de sentido de lugar” (p. 135).

São caracterizados, portanto, por não terem fronteiras - apesar de sugerirem regras de comportamento entre seus membros - pela disjunção do espaço-tempo (THOMPSON, 1998) e pelos encontros, que supervalorizam o momento presente



através da afinidade, dos mesmos gostos. Não obstante, a velocidade e o espaço são reorganizados visando acompanhar essa nova realidade, sobretudo, em uma direção que mantém a distância (RHEINGOLD, 1996) entre os indivíduos, eletronicamente, conectados.

Com efeito, estudos recentes apreciam que as interações nas comunidades virtuais ocorrem em copresença<sup>iiii6</sup> (GOFFMAN apud GIDDENS, 2009), contudo pelo veio da copresença virtual, haja vista que o perfil eletrônico recebe mensagens *inbox* no Facebook, ou *DM* (mensagem direta) no Twitter, ou ainda “Depoimento” via Orkut, mesmo não estando *on-line*, ou seja desconectado. Adéquam-se, portanto, essas interações no conceito de copresença virtual (RECUERO, 2012) proposição essa, que vem superando a discussão da “separação” do *on-line* e do *off-line*, na interação.

O “espaço” dessas interações é entendido como relação em copresença que vai além da proximidade física entre os indivíduos numa conversa, e aproxima-se das características da apropriação do espaço pelo digital. Esses perfis eletrônicos (*fake*), no ambiente dos *sites* de redes sociais representam o corpo (indivíduo) transportado para o ambiente digital.

Portanto, Michel Maffesoli (2005) problematiza alguns comportamentos sociais, que seriam explicados pela perversão – no sentido do “desvio” ou “*per via*” – refletida na manifestação da astúcia no viver social, na contemporaneidade. Tais relações entre indivíduos em agrupamento numa comunidade virtual irrompem-se a partir da interface da cibercultura e o cotidiano através do “estar-junto<sup>7</sup>” na possibilidade de agrupamento de pessoas com gostos parecidos, que querem “curtir coisas” parecidas, aqui e agora através da interação mediada pelo computador.

#### **4 Fake ou perfil fake? Uma análise no contexto do cotidiano numa comunidade virtual**

Foi observado que as interações entre os perfis eletrônicos na Pós-Modernidade perpassam os aspectos da copresença virtual, bem como consideram a relação do corpo do indivíduo, sob o perfil eletrônico, como um caminho para compreensão da dinâmica

---

<sup>6</sup> O conceito de copresença física em Goffman (apud GIDDENS, 2009) observa, basicamente, a proximidade física entre os indivíduos numa conversa.

<sup>7</sup> O cimento do “estar-junto”, termo forjado por Maffesoli, parte das paixões e emoções específicas observadas na vida social, na Pós-Modernidade. (MAFFESOLI, 2012).



das interações mediadas pelo computador. Assim, entende-se que o *fake* interagindo em uma comunidade virtual, é produto dessa era digital.

Antes de mais, faz-se necessário uma investigação sobre o que é o *fake* e o que é o perfil *fake* tão popular nas redes sociais *online* (RECUERO, 2009). O *fake* perpassa a cultura ocidental e tem sido analisado em uma releitura do binômio verdadeiro e falso na sociedade contemporânea. Conforme Claudia Attimonelli<sup>8</sup> estamos preparados para “superar a aparente oposição entre a cópia (falso) e o original (real)”, já que a partir dessa “cultura do digital o que se tem são fragmentos da realidade.” Assim, a redescoberta dessa estética em interface com a razão e a imaginação (MAFFESOLI, 2007) com as expressões das máscaras, anuncia um diálogo.

Essa máscara surge na antiguidade e é “ligada a cerimônias religiosas e tribais” durante a Renascença e fora obrigatória às damas da sociedade de Veneza e Florença. Na Grécia, com essas máscaras resguardavam a face (NASCENTES, 1972). Contudo, por que esse comportamento social? Entende-se que o simples uso deste acessório, revela outro equilíbrio entre o visível e o invisível, entre a representação e o indivíduo, o real e o falso.

De origem italiana *maschera*, deriva do latim medieval *masca*: espectro, máscara, pesadelo ou talvez do árabe *maskhara* “palhaço, bufão.”<sup>9</sup> A palavra máscara como substantivo, denotaria significados ocultos, escondidos, não revelados, próprios de algo que oferece mais dúvidas que respostas. Já o sentido do mascarado, qualidade de quem utiliza a máscara, pode ser entendido como uma condição, um modo de se relacionar que foi apropriado pelas novas tecnologias. Assim, o mascarado ou a máscara, no aspecto de uma cultura do falso, acompanha a sociedade ocidental em seus mitos, lendas e segredos e seu uso alimenta as interações no cotidiano, seja esse mediado pelo computador ou não.

Fenômenos envolvendo o falso, percebidos sobre e sob a máscara sempre estiveram presentes no entorno da vida social ocidental. Quiçá esse discurso tenha sido construído e legitimado através de narrativas do imaginário mítico do senso comum, tais como a “Lenda de Anastasia” ou a “Maldição de Anastasia”, a partir da história trágico-

---

<sup>8</sup> Entrevista concedida pela pesquisadora italiana Cláudia Attimonelli sobre o *fake* e a sociedade do espetáculo. Disponível em: <<http://migre.me/i497R>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

<sup>9</sup> CONSULTAS e artigos com a palavra máscara. **Origem da palavra – site de etimologia**. Disponível em: <<http://migre.me/i4kDD>>. Acesso em: 01 fev. 2014



verídica da Dinastia dos Romanov. Filha do último Czar<sup>10</sup> Nikolái Alieksándrovich Románov ou Nicolau II, que assumiu o reinado na Rússia no final do século XIX, a Grã-Princesa Anastásia Nikolaevna Romanov ou Anastácia Romanov (em Português) foi assassinada aos 17 anos, juntamente, com sua família e funcionários, por membros da Guarda Vermelha, em 17 de julho de 1918. O corpo de Anastasia e do seu irmão não havia sido encontrado.

Muitos afirmavam que por este fato, a grã-princesa ainda estaria viva. Mulheres se diziam ser Anastasia ou descendentes desta, ao longo de quase um século, até 2007. No referido ano, restos mortais do seu corpo foram encontrados em um local não muito longe da vala próxima a Yekaterinberg, local onde foram colocados nove dos onze corpos dos Romanov, dentre membros e funcionários da família. E em 2009 testes conclusivos de DNA acabaram confirmando que os ossos encontrados eram de Anastasia e do seu irmão<sup>11</sup>. Entrementes, sua morte foi considerada um dos maiores mistérios do século XX.

Observa-se, ainda outro indício de uma cultura *fake* agora na ficção. O personagem “*V for Vendetta*” usa uma “máscara que sorri para seus opressores”. Essa, que se tornou um símbolo que permeia o imaginário libertário de ativistas é utilizado pelo personagem anarquista de HQ’s, criado por Alan Moore e ilustrada por David Lloyd. Estes quadrinhos foram inspirados na história de Guy Fawke, soldado inglês e católico fervoroso do séc. VII que objetivava matar o então Rei Jaimes I, que era protestante.

Essa máscara de Guy Fawke foi e continua sendo replicada, contudo agora associada a símbolos de protesto contra o sistema econômico por todo o mundo. O *Anonymous* é um desses grupos cuja máscara é um dos seus símbolos: “Somos uma idéia (sic) que surgiu em 2004 e sempre seguiu uma linguagem de memética e muitas sátiras. Hoje, *Anonymous* é uma idéia (sic) de mudança, um desejo de renovação” explica em seu portal<sup>12</sup>. Não obstante, o símbolo<sup>13</sup> desses é uma imagem de um recorte em *close up* de um busto, provavelmente de homem, vestindo terno, blazer e calça

---

<sup>10</sup> Título do soberano russo (no tempo do império), in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013. Disponível em: <<http://migre.me/i4cFB>>. Acesso em: 05 fev. 2014.

<sup>11</sup> “DNA testing ends mystery surrounding Czar Nicholas II children”. Disponível em: <<http://migre.me/i4cTN>>. Acesso em: 29 jan. 2014.

<sup>12</sup> *Anonymous* Brasil. Disponível em: <<http://migre.me/i4dxa>>. Acesso em: 05 fev. 2014.

<sup>13</sup> *Idem*.



escuros, camisa clara e uma gravata também escura, com ambos os braços para trás e um sinal de interrogação no local da cabeça. No entanto, a ideia desse grupo de *hackers* está associada à máscara de Fawke para o senso comum, haja vista esses, em seus pronunciamentos por vídeo, aparecem vestindo-a.

Sobre o perfil *fake*, entende-se portanto que esse, aproxima-se do advento da Realidade virtual, no século XXI, através da qual é-nos permitido adentrar “fisicamente nos produtos da nossa imaginação.” (KERCKHOVE, 2009) Sobretudo quando um indivíduo está sentado em frente ao ecrã do seu computador, acessando o ambiente digital, em busca de interação, apropria-se da realidade virtual para estar num mundo construído, adaptado e “controlado”, a partir das novas tecnologias. Portanto, observa-se um indivíduo que interage como *fake* nesse ambiente. Assim, entende-se que esses perfis *fake* compreendem uma identidade subjetiva que possui características de flexibilidade e conteúdo moral, de “multiformalidade” (LIFTON apud TURKLE, 1997) apesar de serem anônimas.

O perfil *fake* pode ainda ser compreendido no aspecto do anônimo, aquele que possui “um nome” ou “com um nome desconhecido” (PAVLÍČEK, 2005), bem como do pseudonimato que implica nas muitas formas de se usar a máscara do anonimato, contudo aliado à tecnologia moderna. O pseudonimato se refere ao uso de “um nome falso” visando esconder a sua própria identidade, embora essa possa vir a ser definida (PAVLÍČEK, 2005) apesar da máscara. Portanto, esse anônimo seria o mascarado, o que utiliza um nome desconhecido e o pseudonimato as possibilidades de uso dessa máscara, aliadas à tecnologia digital.

Portanto, pondera-se que é possível haver essa releitura do *fake*, mediada pelo computador, haja vista as representações subjetivas de identidades emularem nesse “ambiente virtual que é anônimo”, segundo Recuero (2012). Sobretudo, porque os perfis eletrônicos *fake* nessas interações misturam ficção e vida real, formando um “mundo” a parte. E é o que, observa-se no contexto da comunidade virtual “Web novelas *fake*”, onde esses interagem.

#### 4.1 Interpretação da interação mediada pelo computador: o sinalizador *Up*



A comunidade virtual “Web novelas *fake*”<sup>14</sup> é composta de perfis *fake* que escrevem histórias e postam, em tempo real, para o grupo, e por isso foram denominados membros-leitores e membro-escritor.

Observando-se uma de suas webnovelas em andamento, a “Rented Boyfriend” em suas duas temporadas<sup>15</sup> corridas no ano de 2013, recorta-se uma das cinco ideias-chave catalogadas na dissertação: “*Up’s*, capitalizando a interação”. Notadamente, a audiência é avaliada pela quantidade de *Up’s*, esses sinalizadores que são símbolos verbais escritos, utilizados por membros das comunidades do Orkut, como respostas positivas a alguma questão ou tema. A finalidade é que os fóruns apareçam nos primeiros lugares, que fiquem mais visíveis indicando que são bem acessados. No âmbito da “Web novelas *fake*” - que são os fóruns do Orkut - são utilizados como capital pelos leitores como garantia de audiência a história, traduzida pela vontade de que esta continue sendo postada. Sobretudo, é entendida pela via de mão dupla, pois, o escritor também se sente motivado a continuar escrevendo ou postando, devido a audiência. Os *up’s* são observados, assim, como medida tanto qualitativa como quantitativa quando, pois, revelam a audiência visível<sup>16</sup>.

Assim, *upar* é um neologismo surgido nas conversações, no próprio Orkut e indica o gosto positivo da audiência pela história, “capitaliza” a novela (quando há muitos *up’s* há uma “promoção” para os primeiros lugares do fórum) e incentiva o autor a continuar. Esse neologismo, entende-se como interpretação da interação social entre perfis *fake* na comunidade virtual.

Sobretudo, em um dos momentos da interação o perfil *fake* nomeado por “Rocka Billie” questiona o “exagero de *up’s*”, indicando que “mela com a vida dos atrasados [na leitura]”, isto é, os membros-leitores que começam a ler a história quando essa já está em andamento, podem perder-se ou desanimar na continuidade da leitura, devido à própria estrutura cumulativa de resposta/*up’s* nas suas páginas. Contudo outro perfil “Amanda Thompson” também membro-leitor responde a “Rocka Billie” que “a web [gíria entre os perfis *fake* da comunidade para o termo webnovela] é movida a *up’s*”.

---

<sup>14</sup> Essa comunidade virtual possui 329 098 membros e existe desde 11 de janeiro de 2006.

<sup>15</sup> A primeira iniciada em 26 de abril perdurou até 09 de agosto e a 2ª temporada começou em 11 de agosto e finalizou em 02 de fevereiro..

<sup>16</sup> Audiência visível porque os perfis *fake* “aparecem” durante a interação. (RECUERO, 2012).



Assim, na dinâmica das interações do Orkut, algumas marcações são efeito e causa, como a de membros-escritores são incentivados pela postagem de *up`s*. Não obstante, alguns membros-leitores, uma vez identificado seu gosto pela novela *upam* ou “se tornam visíveis” identificando-se como “leitoras novas”.

## 5 Conclusões

As interações sociais entre esses membros na comunidade virtual remonta a uma relação social mediada pelo computador, que promove interação, compartilhamento de histórias e revelação de talentos para escrita. Os membros podem postar e compartilhar seus escritos pelo anonimato, e como o indivíduo não precisa ser identificado, passa a ser legitimado como um perfil *fake*.

O comportamento desses indivíduos que interagem em comunidades virtuais como perfis *fake* são observados pela Pós-Modernidade e investigados pelo cotidiano. Esses processos de interação são expressos pelo imediatismo, pelos encontros massivos em busca de satisfação pessoal.

Não obstante, esse pseudonimato prevê a revelação do indivíduo sob a máscara; o anonimato não. No entanto, no contexto da interação em uma comunidade virtual, a uma coexistência entre o anonimato e o pseudonimato, quando os seus membros, por exemplo, durante as conversas revelam assuntos pessoais, muitas vezes até os seus nomes.

Esses pseudonimatos mediados pelo computador que gostam de escrever e através do anonimato apenas repetem um comportamento social que se adéqua à cultura da máscara em suas relações potencializando e legitimando os mitos e imaginários no senso comum. E essa característica é possível de ser abordada pelo cotidiano, na abordagem teórico-metodológica do Interacionismo Simbólico, uma vez que parte-se da interpretação das interações do micro para o macro, visando analisar o todo ou seja observa-se a interação entre esses perfis *fake* na comunidade compreendendo uma nova abordagem conversacional cujo perfil *fake* fala, constrói narrativas, estimula diálogos e promove conversações.

## REFERÊNCIAS

ANONYMOUS Brasilcom. Por que os anônimos usam máscaras? Disponível em <<http://migre.me/i4dxa>>. Acesso em: 05 fev. 2014.



GIDDENS, Anthony. **A constituição da sociedade**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis, Vozes, 1985.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**. São Paulo: Annablume, 2009.

LE MOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre, Sulina, 2008.

LITTLEJOHN, S. W. **Fundamentos teóricos da comunicação humana**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

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

\_\_\_\_\_. **O conhecimento comum**: introdução à sociologia compreensiva. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

\_\_\_\_\_. **O tempo retorna**: formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

MAUGH II, T. H. DNA testing ends mystery surrounding Czar Nicholas II children. **Los angeles times**, Los Angeles, mar. 2009. Mysteries. Disponível em: <<http://migre.me/i4cTN>>. Acesso em: 29 jan. 2014.

NASCENTES, Antenor. **Dicionário ilustrado da língua portuguesa**, vol. IV. Rio de Janeiro: Bloch Editores, Academia brasileira, 1972.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PAIS, J. M. **Vida Cotidiana**: enigmas e revelações. São Paulo: Cortez, 2003.

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, RepúblicaCheca, 2005. Disponível em: <<http://migre.me/dhsQZ>>. Acesso em: 02 jan. 2013.

PESQUISADORA italiana estuda o fake na sociedade do espetáculo. **Agência universitária de notícias**, São Paulo, dez. 2013. Arte e cultura. Disponível em: <<http://migre.me/i497R>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

QUEIROZ, Poliana; PEREIRA, Wellington. Semiárido e a Construção das formas sociais: uma Reflexão sobre Mídia e Cotidiano. In: XXXIV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2011, Recife. **Anais eletrônicos...** Recife: Unicap, 2011. Disponível em: <<http://migre.me/i4xMU>>. Acesso em: 02 fev. 2013.



RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

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

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

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2013.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**. A identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

*WEB NOVELAS FAKE*. Orkut. Mensagem enviada e postada em 27 abr 2013 às 20:39. Disponível em: <<http://migre.me/i47N7>>. Acesso em: 19 jan. 2014.