

A conversação e a socialidade numa comunidade virtual¹

Siméia Rêgo de OLIVEIRA²

Resumo

A comunidade virtual *Web novelas fake*, do Orkut, é composta por perfis *fake* que compartilham folhetins escritos pelos seus membros, em tempo real. Essa prática de conversação, no ambiente digital, arrola aficionados por escrever, contar e ler histórias coletivamente. Os membros *fake* se identificam com a opção do anonimato para interagirem no grupo. Nessa direção, esse artigo lança um olhar sobre o formato da Conversação Mediada pelo Computador (CMC), no contexto síncrono e assíncrono (RECUERO), pelo modo de interação Socialidade (MAFFESOLI). A análise da interação entre esses perfis, dá-se a partir da observação não participante, considerando o veio teórico-metodológico da fenomenologia.

Palavras-chave: *Webnovela. Cotidiano. Socialidade. Fake.*

Introdução

Há uma reestruturação promovida pelas apropriações tecnológicas que vem atingindo todas as áreas da sociedade. *Orquestrada pela velocidade*, encontrou o *tempo e o espaço*³ modificando-os e assim derrubando suas fronteiras. No centro de tudo isso encontra-se o ser humano, seu alvo ambicioso mas também seu mentor.

Numa perspectiva interdisciplinar compreende-se a internet como espaço digital híbrido, cuja ambiência privada e o essencialmente público coexistem. Nesse espaço, manifesta-se, a comunicação humana atualizada no crescimento do ciberespaço⁴ que se desenvolve, juntamente, com a cibercultura⁵ (LÈVY, 1999).

¹ Artigo científico atualizado, originalmente apresentado no DT 5 – Multimídia, do XV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Intercom 2013, Mossoró - RN.

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação - PPGC/UFPB. Integrante do Grupo de Pesquisa sobre o Cotidiano e o Jornalismo Grupecj/PPGC/UFPB. Email: simeia.rego@gmail.com

³ 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.

⁴ O espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.

⁵ 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.

Percebida a interação nos diálogos e ações dos chamados interagentes⁶ de maneira inédita, as Comunidades Virtuais são apresentadas como formatos de interação utópica, no digital, que apontam para uma socialidade (MAFFESOLI, 1998) pública. A empiricidade dá-se pela digitalização e convergência da informação no formato de textos, sons e imagens, gerando hipertextos, interfaces e conexões (LÉVY, 1999).

Destarte, parece pertinente observar essas comunidades como prática tecnocomunicacional no cotidiano.

Essa pesquisa propõe, ainda, superar a perspectiva do *online e offline* uma vez que, por exemplo, um indivíduo que tem *perfil* – uma representação de si na internet – num *site* de rede social (SRS), “[tende] a permanecer no espaço virtual mesmo quando [...] não [está] *online*” (RECUERO, 2012, p.54). Sobretudo, essa discussão aponta para as experiências das relações do cotidiano em co-presença física refratadas para o ambiente digital, “que [...] é o ambiente da conversação” (p.54).

Observou-se o modo de interação considerando o nível da afetividade evidenciada no ato de compartilhar *novelas* criadas pelos membros da comunidade virtual *Web novelas fake*, do Orkut, objeto de pesquisa nesse artigo.

Nessa compreensão, essa pesquisa se debruça sobre o fenômeno da conversação entre perfis *fake*, cujos membros escrevem e compartilham *webnovelas* nessa comunidade virtual. Esse perfil *fake* seria entendido como o *não-identificado* (PAVLÍČEK, 2005) apesar de ter um nome.

A estrutura do artigo está tofipicada em três pontos: o primeiro, explana a matriz conceitual da pesquisa. No segundo tópico, que é o da análise em si, observou-se o contexto da conversação no *corpus Webnovela* “A Dívida” dessa comunidade virtual e a partir das informações colhidas, elencaram-se as considerações finais, que compõem o último capítulo.

Matrizes Teóricas

A vida cotidiana pragmática e mecanizada, também, mecanizou o imaginário utópico do homem moderno levando-o a uma rotina imersa em ações e pensamentos automatizados: contas a pagar; responsabilidades com as demandas do trabalho, dos

⁶ O termo interagente emana a ideia de interação, ou seja, a ação (ou relação) que acontece entre os participantes. Interagente, pois, é aquele que age com outro (PRIMO, 2003).

estudos, para com pessoas de sua convivência íntima ou não, entre outros, compõem a rotina do homem ocidental.

Entretanto, esse mesmo homem buscou refúgio em “vacúolos de não-comunicação, interruptores, para escapar ao controle” (DELEUZE, 1992, p.217), esses vacúolos seriam espécies de “fuga da realidade” que o leve a prazeres - mesmo que momentâneos ou efervescente.

Práticas de entretenimento tais como: baixar músicas do artista favorito, pela *internet*; cantar mesmo que desafinado ouvindo seu *iPod*, durante o banho; brincar com jogos lúdicos digitais; conversar no *chat* com membros de sua rede social *online* são produtos do cotidiano em co-presença física (GIDDENS, 2009 *online*) apropriados para cultura digital que atendem como refúgios. Assim, essa cultura digital vem traduzindo práticas comunicacionais moldadas pelas tecnologias digitais, reordenando modos de interação, tais como as conversações (RECUERO, 2012).

A conversação em co-presença física 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 vem sendo reordenada pelos *bits e bytes*, organizada pela eletrônica, possibilitada pela eletricidade, visualizada num *screen* ou numa tela de computador para o que convém denominar conversação mediada pelo computador (CMC). Na CMC, a linguagem oral, gestual e escrita hibridiza-se e passa a ser percebida como *linguagem oralizada* ou “escrita falada” (RECUERO, 2012, p.45). Como exemplo têm-se os *emoticons*⁷.

Assim, essa pesquisa se debruça sobre o fenômeno da conversação mediada pelo computador, numa comunidade virtual, no Orkut. Essa é composta por perfis *fake*, que escrevem histórias e compartilham entre si.

O fake

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 o *fake*?

⁷ “Conjunto de caracteres do teclado que simbolizam expressões faciais, como por exemplo, o :) - sorriso” (RECUERO, 2012, p.45).

Segundo Erika Cotrim (2009) *fakes* são perfis inventados para um jogo de relacionamento virtual no *Orkut*. Para Adriana Amaral⁸ o *fake* seria um momento de ruptura e também um momento lúdico. Já Raquel Recuero⁹ 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.

Em tempos atuais, cujo arcaico dialoga com o contemporâneo, o *fake* é um fenômeno atuante nas relações sociais. Como exemplo, têm-se as centrais de relacionamento que funcionam tanto via atendimento telefônico quanto pelos *chats*, nos portais de empresas ou institucionais; esses quando acionados pelo interagente, apresentam, geralmente, o simulacro de um atendimento de um homem ou uma mulher.

Esses perfis anônimos apesar de 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* são características que favorecem a sua popularização.

Entretanto, de um modo geral, para o imaginário do senso comum, o *fake* possui conotação negativa, no ambiente digital. Nas comunidades virtuais do *Orkut*, por exemplo, esses perfis posicionam-se, geralmente, opinando de forma bélica, promovendo dispersão durante os agrupamentos, favorecendo desconforto para os demais membros.

Diferentemente de uma relação conflituosa que faz parte de um ambiente de interação (PRIMO, 2007), esses perfis abordam os assuntos postos em discussão, colocando-se muitas vezes agressivamente, ou *trollando*¹⁰, ou ainda provocando e incitando os demais participantes; levam os membros a identificarem *a priori* que os perfis *fake* “se valem” da máscara do anonimato para atuarem nas conversações.

Entretanto, na comunidade *Web* novelas *fake*, objeto de estudo dessa pesquisa, essa máscara virtual do anonimato é apreendida num outro enfoque. Apoiando-se nos estudos de Representação de Goffman (1985), aponta-se para a teatralização desses interagentes em dar, cada qual, uma impressão crível da realidade sobretudo, para si mesmos. Nessa

⁸Entrevista concedida pela Professora Doutora Adriana Amaral, durante o II Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade (Simsocial), na Universidade Federal da Bahia (UFBA), 09 a 11 de outubro de 2012 (Arquivo pessoal).

⁹Entrevista concedida pela Professora Doutora Raquel Recuero, durante o II Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade (Simsocial), na Universidade Federal da Bahia (UFBA), 09 a 11 de outubro de 2012 (Arquivo pessoal).

¹⁰“*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)

comunidade virtual de perfis *fake* a característica principal é a de que esses membros não querem ser identificados para interagirem em harmonia no grupo.

Sobre o anonimato, Pavlíček (2005) aponta que 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*.

Assim, entender esse perfil no âmbito da proposta da comunidade *Web novelas fake*, faz-se pertinente no sentido de que seus membros se adequam ao princípio de serem um *fake* para interagirem. E, esse aspecto do *não-identificado* não impede esses interagentes de “vêem” a si, os outros e uns aos outros; são perfis *fake* que interagem numa comunidade de *fakes*. Ainda, a proposta dessa pesquisa considera-os no sentido do *fingido*, não do *falso*.

A *webnovela* no Orkut

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, têm-se os espaços afetivos que são apropriados no digital e, atualmente, pertencem as comunidades virtuais¹¹, tal como a *Web novela fake*, objeto de estudo desse artigo.

Antes de mais a *webnovela* seria um texto composto por *nós* e *links*¹². A junção dos termos *web*¹³ e *novela*¹⁴ designa a apropriação no digital da narrativa ficcional escrita em tempo real e divulgada em grande velocidade, num espaço-tempo de fronteiras abolidas. Apesar de, popularmente, associar-se o gênero literário ficcional e dramático à telenovela ou novela, vê-se como pertinente e mais apropriado, nesse artigo, utilizar o termo folhetim¹⁵, cuja telenovela é produto. Essa narrativa folhetinesca, agora apropriada no

¹¹ Experiência social com possibilidade de interação de maneira inovadora (RHEINGOLD, 1996).

¹² 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).

¹³ 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.

¹⁴ *Gênero narrativo* ou uma *narrativa de ficção em prosa*, classificada em verossímil ou inverossímil, entretanto, se prima a verossimilhança (NICOLA, 1998).

¹⁵ Literatura publicada no rodapé dos jornais impressos da França no século XIX, que apresentava elementos de curiosidade e entretenimento, prazer e diversão (CAVALCANTE, 2005).

ambiente virtual seria construída num “processo de retroação positiva” (LEVY, 1999, p.30); assim, essa *Webnovela* se caracterizaria pela retroação narrador e leitor¹⁶ (REIS; LOPES, 1988).

O *Orkut* parece ser o único *site* capaz de comportar a estrutura de uma comunidade virtual, devido as suas características de rede aberta¹⁷, rizomática - cuja estrutura dá-se em muitas camadas de sistemas vivos aninhados dentro de outros sistemas vivos, isto é redes dentro de redes (GUATARRI; DELEUZE, 2002); se compararmos, por exemplo com o *Facebook*, teremos esta como uma rede fechada, na perspectiva de rede privada, “pois apenas usuários que fazem parte da mesma rede podem ver os perfis uns dos outros” (RECUERO, 2009, p.172).

A estrutura do *Orkut* é, pois, formada por “perfis [que] são criados pelas pessoas, ao se cadastrarem [...], [pelas] comunidades [que] podem ser criadas por indivíduos e podem agregar grupos funcionando como *fóruns* [...], com tópicos e mensagens” (RECUERO, 2009, p. 167), cujo folhetim digital adequa-se com benesses. A estrutura da comunidade *Web novelas fake* é composta de vários folhetins (que são os *fóruns*), em gêneros diversos (drama, romance, ação, entre outros), dentro da temática geral que é *Webnovelas*. Assim, o *Orkut* é um fenômeno, em termos de SRS, pois surgiu num momento onde os brasileiros tinham quase nenhuma experiência com essas ferramentas, criando, assim, um contexto único, de participação relevante para o país (RECUERO, 2011).

Apesar de que em recente pesquisa intitulada *Papo social*¹⁸ aponta-se que 84% dos brasileiros já migraram para o *Facebook*, tornando esse SRS, hoje, o mais popular, no Brasil, é curioso que 60% desses mesmos usuários ainda utilizem o *MSN* e o *Orkut*. Depreende-se então que a comunidade virtual *Web novelas fake* ainda existe, devido o *Orkut* e sua característica de *grande comunidade virtual* (GOMES, 2007). Agora, é apropriado analisar o modo de interação social percebido como socialidade.

¹⁶ 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).

¹⁷ 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.

¹⁸ Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/internet/2013/02/25/60-dos-brasileiros-no-facebook-utilizam-msn-e-orkut-diz-pesquisa/>>. Acesso em abril de 2013.

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 despreendido de regras.

Esse *simbólico de experiência vivida* (MAFFESOLI, 1998) 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.

Nesse espaço virtual, as comunidades virtuais os *fakes* dialogam, interagem à maneira deles. Sem quererem ser revelados, tampouco condenados por se apresentarem anônimos no virtual, preenchem seu tempo de lazer compartilhando histórias que mais lhes agradam. Assim, observa-se esse agrupamento como forma de escapar ao controle (DELEUZE, 1992), “numa dimensão afetiva e sensível” (MAFFESOLI, 1998, p. 102), tornando essa experiência de relacionamento, uma forma lúdica de interação social.

Metodologia

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

Para tanto, utiliza-se a corrente metodológica da fenomenologia a fim de evocar a observação do fenômeno no cotidiano, a partir das socialidades exercitadas na comunidade virtual *Web novelas fake*, no Orkut. Como procedimento metodológico utiliza-se a análise da conversação do *corpus* da *webnovela* intitulada “A Dívida”.

Essa observação culmina numa análise da conversação mediada pelo computador, que é compreendida verificando a “interação e os elementos apontados entre as representações de interlocutores no ambiente virtual, dentro de um mesmo contexto interacional que é negociado pelos interagentes” (RECUERO, 2012, p.50).

Dessa feita, Recuero observa que esse conceito de conversação “compreende trocas em uma unidade temporal na qual os participantes constroem e dividem um contexto em co-presença” (p.50). Assim, essa pesquisadora brasileira conceitua essa conversação no formato *síncrono* e *assíncrono*¹⁹ (p. 50).

Para a observação da comunidade virtual *Web novelas fake*, aprecia-se as duas formas de contexto da conversação *síncrona* e *assíncrona*. O conceito, via formato *síncrono*, é compreendido na expectativa da resposta na conversação ser “imediate” (p.51) e “geralmente, mais associada com a conversação oral” (p.52).

Com relação ao contexto *assíncrono*, “a conversação [...] se estende no tempo [...], seu sequenciamento é diferente pois está espalhada no tempo [e] [...] a reconstrução dos pares é dificultada pois a ordenação é diferente no tempo” (p.51). É, normalmente associada à “forma escrita [devido a possibilidade de] “um tempo maior para revisar, editar e, até mesmo apagar aquilo que foi dito (HERRING, 2010 apud RECUERO, 2012, p.52). Conforme Raquel Recuero, “essa diferenciação” (p.53) é para que se possa perceber que nem sempre, “a conversação no ambiente do ciberespaço ocorre em uma unidade temporal onde há a co-presença dos participantes” (p.53). Na prática, pretendeu-se observar e identificar ao invés de fazer uma classificação didática da conversação em seus formatos *assíncrono* e *síncrono*, na comunidade *Web novelas fake*.

Análise

A comunidade virtual *Web Novelas Fake*, inserida no Orkut, foi criada em 11 de janeiro de 2006, e possui 364.727²⁰ membros. O enfoque desse grupo é o lazer pela via da escrita e compartilhamento de histórias criadas pelos próprios membros.

Como já é demasiadamente conhecido, o *Orkut* apresenta uma lista de amigos; temas, os mais diversos, bastando o interesse do usuário e o *click* num respectivo *plug-in* ou botão, para estar legitimado nesse SRS. O membro terá 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.

¹⁹ Recuero aponta que esse formato da conversação pôde ser compreendido por outros autores em sua forma, ambiente ou ferramentas *síncronas* e *assíncronas* (BARON, HERRING, REID, 2012, 1999, 1991 apud RECUERO, 2012).

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

As comunidades virtuais, no Orkut, funcionariam como uma metáfora do neotribalismo, em que se verificam a fluidez e a efervescência alimentando 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 *fake*, os membros da comunidade, tanto acompanham quanto estimulam, em tempo real, a continuidade ou não das histórias postadas pelos membros escritores. O autor da narrativa formula histórias baseadas no cotidiano ou no seu universo pessoal, previamente elaboradas, compartilhando-as em tempo real.

O *corpus* escolhido para análise é a *webnovela* “A Dívida”, considerando a quantidade de respostas da audiência à narrativa da trama: essa história apresenta clichês e lugares-comuns, mas “prende” o leitor do começo ao fim. O perfil autor desse folhetim é nomeado *Escritora! Lisa*. Essa escreveu duas temporadas: a primeira obteve 15434 respostas e a segunda 7909, ambas em sua maioria *up's*. A 1ª. temporada ainda foi repostada por outro perfil nomeado *T4NGOLIN4* chegando a obter 16156 respostas²¹.

Up's são as respostas instantâneas da audiência que funcionam como termômetros para o (a) autor (a): quanto mais *up's*, mais o (a) autor (a) se motiva a continuar postando os capítulos, em tempo real. Essas respostas ainda aparecem na forma de comentários, e são percebidas na conversação entre autora e a audiência visível (RECUERO, 2012), isto é, entre essa e os membros que interagem durante a leitura das *webnovelas* postadas.

Vale ressaltar ainda, que mesmo diante da instantaneidade das respostas *up's* existe a espera. Como exemplo têm-se os membros da *Web novela fake*, que ficam aguardando as postagens das histórias devido a ausência do (a) autor (a) da comunidade. Assim, o perfil *fake* também imerge no mundo de co-presença física o que atesta uma complexidade na regularidade das postagens dos capítulos, numa comunidade virtual.

A *webnovela* “A Dívida” 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 Donovan, jovem norte-americano, misterioso; a partir de então sua vida começa a mudar radical e completamente.

A CMC acontece, então, a partir das características que a legitimam, tais como os *pares e turnos de fala* (RECUERO, 2012) entre os três perfis da imagem. Outra característica percebida são as audiências invisíveis (RECUERO, 2012, p. 44) sobretudo

²¹ Coleta feita em 09 de dezembro de 2012 e atualizada até 02 de julho de 2013.

porque a quantidade da audiência visível, que interage – que lê e conversa - é infinitamente inferior à dos quem apenas lêem ou não interagem, conforme dados da figura 1 - *Gráfico da audiência considerando as respostas escritas às postagens na comunidade (FIG.1).*



FIGURA 1 – Gráfico da audiência considerando as respostas escritas às postagens na comunidade
FONTE: ARQUIVO PESSOAL

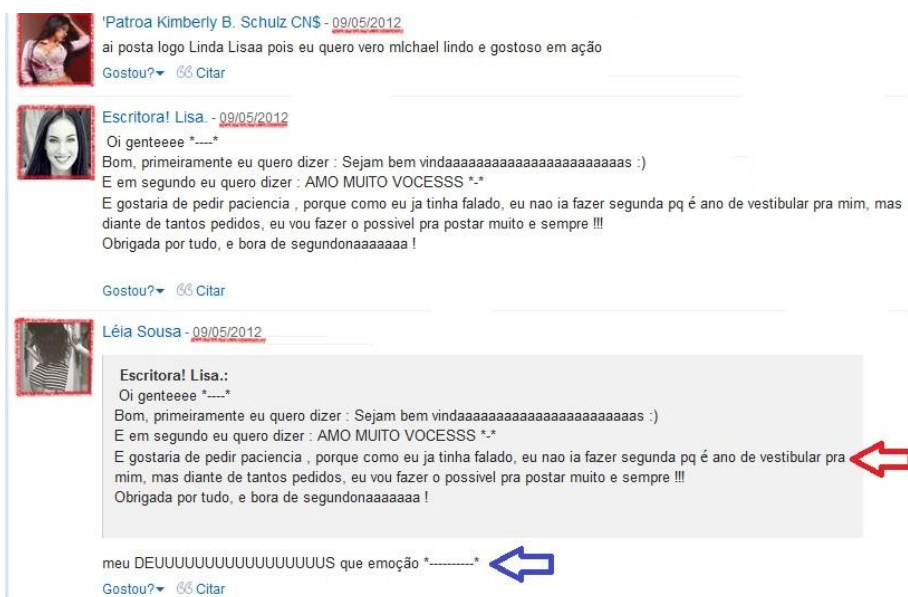


FIGURA 2 – Conversação síncrona na Web novela “A Dívida”
FONTE: WEB NOVELAS FAKE (2012)

Legenda

- Perguntas
- Respostas direta

A figura 2- *Conversação síncrona na Web novela “A Dívida”* (FIG. 2) é a imagem da interface da comunidade Web novelas fake. Seu layout é constituído por elementos da

linguagem verbal (textos) e não-verbal (imagens estáticas, cores) apropriados no ambiente digital.

O diálogo na FIG.2 é sobre a situação da autora estar preparando-se para submeter-se ao vestibular, fato esse que a estaria levando a um menor acesso à comunidade. As datas dispostas na interface da FIG.2 comprovariam que as conversações ocorreram no dia 09 de maio, ou seja, todas no mesmo dia. Essa conversação apresenta ainda a “característica de acontecimento” (RECUERO, 2012, p. 49), de respostas “em um mesmo momento temporal” (p. 50). Assim, o tempo de resposta menor e mesmo momento temporal são elementos que a classificaria no formato síncrono²².

O perfil *Escritora! Lisa*, conversa com a audiência - inclusive respondendo diretamente a um comentário direcionado a ela. Seu perfil *fake* é carismático e interage com os demais que estão na expectativa da postagem de um ou mais capítulos do dia. Nessa espera, esses membros interagem no ambiente digital sobre situações cotidianas, ocorridas em co-presença física.

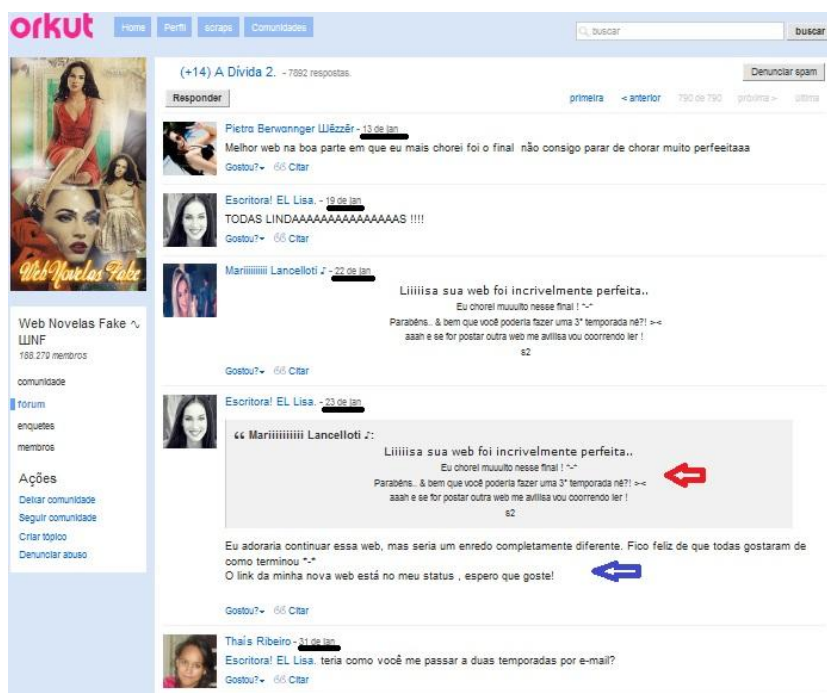


FIGURA 3 – Conversação assíncrona na Web novela “A Dívida”
FONTE: WEB NOVELAS FAKE (2013)

Legenda

➡ Perguntas

➡ Respostas direta

²² “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)”.

Na figura 3 - *Conversação assíncrona na Webnovela “A Dívida” (FIG.3)*, há uma elasticidade para o tempo de resposta, entre os perfis. Essa conversação, assim, é classificada de forma assíncrona. Sua característica de reconstrução dos pares [é] dificultada” devido a sua “ordenação [ser] diferente no tempo” (RECUERO, 2012, p.51).

Observando a sequência na FIG.3 tem-se o seguinte: o perfil *Piëtra Berwannger Wêzêr*, no dia 13 janeiro tece um elogio à autora *Escritora! Lisa*, no início da página. A autora retorna seis dias após, em 19 janeiro e responde, mas, não diretamente ao perfil *Piëtra...* Em 22 janeiro, três dias depois da última resposta, um terceiro perfil *Mariiiiiiiiiii Lancelloti*, parabeniza efusivamente a autora, aproveitando a co-presença dessa que estava postando os capítulos da *webnovela – Escritora! Lisa* esteve por quase três meses sem acessar a comunidade.

24 horas após a última resposta, a *Escritora!* responde, diretamente, ao comentário anterior. Com essa resposta, percebe-se que o tempo de elasticidade diminui; propõe-se então uma tentativa de organização da conversa, pelo prática de uso do *site*. Por fim, um quarto perfil *Thais Ribeiro*, oito dias após a última postagem, que aconteceu em 31 janeiro, faz um questionamento totalmente diferente do contexto dos diálogos ocorridos até então, iniciando uma nova organização da conversa. Participam dessa conversa quatro perfis, incluindo o da autora da história.

Orientando-se pelas datas sinalizadas na FIG. 3, há uma alternância de turnos de fala mínima de 24h - com resposta direta - e máxima de oito dias, entre a penúltima e a última postagem. Assim, essa análise aponta para “uma mensagem a cada turno [...] [de] pares que se relacionam entre si [...] [mas que não estão] dispostos em uma sequência ordenada” (RECUERO, 2012, p. 69).

Entende-se, então, que esses perfis anônimos amam estar em companhia (DINGLELINE, 2011 apud FRISCH; PEIRANO; ROGAWAY, 2006). Que os perfis *fake*, na comunidade em estudo, querem interagir em grupo, trocar afetos constituindo-se assim numa socialidade publicizada pela via da conversação adequada no formato *síncrono* e *assíncrono* (RECUERO, 2012); essa observação revela uma experiência de relacionamento a partir dos meios virtuais.

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.

Essa, apropriada no ambiente virtual vem sendo ampliada e torna a comunicação cada vez mais veloz, uma vez que reorienta o valor espaço-tempo, fazendo com que desejos, expectativas e necessidades dos humanos, acompanhem esse ritmo.

A relação do cotidiano com a comunicação perpassa a rotina. 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, por exemplo. O sociólogo Michel Maffesoli retoma a discussão da característica essencial da vida em sociedade: a partilha e a troca de afeto (2005, p. 142); logo, partilhar é comunicar.

A dialogicidade, a experiência relacional entre perfis *fakes*, numa comunidade virtual pode ser considerada como manifestação banal, no sentido do *não racional* – não do *irracional* – como proposta que contribui 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.

O fenômeno da comunicação mediada pelo computador (CMC) busca intimidade e confiança, pela persistência (RECUERO, 2012), propondo rupturas na rotina, a partir da socialidade, pela prática conversacional. Assim, pela via da análise empírica observou-se a conversação e seus elementos, sendo apropriados no digital e elencados no contexto síncrono ou assíncrono. 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 webnovela* “A dívida” corrobora para a compreensão do modo de interação da socialidade, considerando o estar-junto, a conversação e seu contexto, nessa comunidade, sobretudo porque a criatividade e o afeto são evidentes entre seus membros.

Demonstra-se, ainda, que os espaços *offline* e *online* foram reorientados para o entendimento dos espaços de co-presença física ou não-presença física, já que, os perfis nos *sites* de redes sociais *online*, continuam sendo a representação de um indivíduo, mesmo quando desconectado.

Assim, poder-se-ia apreender que essas neotribalizações apropriadas pelo ambiente digital viriam aperfeiçoar seu poder de discurso: o de quererem falar, serem ouvidas e trocarem informações. É importante enfatizar, entretanto, que possivelmente em qualquer outra situação, fora do anonimato e do ambiente *online*, esses encontros, esse estar-junto, jamais ocorreriam. É pela via do utópico e do lúdico, que está sendo possível contar e ler histórias num retorno ao imaginário primitivo humano do não revelado.

Referências

- ANJOS, Ideylson 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.
- 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 folkcomunicacional**. 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.
- GIDDENS, Anthony. A Constituição da Sociedade: Capítulo 2: Consciência, Self e Encontros sociais (Resumo). **Gitsufba**, Salvador, jun. 2013. Disponível em: <<http://migre.me/fiZAO>>. Acesso em: 01 jul. 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, nº. 11, nov. 2008. Disponível em: <<http://migre.me/dhti4>>. Acesso em: 18 Jan. 2013.
- GUATARRI, Félix. DELEUZE, Gilles. **Mil platôs**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

_____. **A inteligência coletiva.** Por uma antropologia del ciberespacio. Washington, DC, mar. 2004. Disponível em: <<http://migre.me/fiZDw>>. Acesso em: 27 jun. 2013.

_____. **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, 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 antropológica 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.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **Quão interativo é o hipertexto?** Da interface potencial à escrita coletiva. São Leopoldo: Fronteiras: Estudos Midiáticos, v. 5, n. 2, 2003.

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.

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

_____. **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.