

**Curto o Orkut / sou fã do Facebook:
considerações sobre as diferenças e similaridades estruturais
em duas comunidades virtuais**

Siméia Rêgo de OLIVEIRA¹

Resumo

O presente artigo propõe uma análise comparativa entre duas Comunidades Virtuais, uma pertencente ao *Orkut* e outra ao *Facebook*. Aquela na perspectiva de rede aberta a partir do conceito de Rizoma, em Guatarri e Deleuze bem como a autopoiese em Fritjof Capra e essa, no aspecto de rede fechada, na teoria da Comunidade Emergente, em Raquel Recuero. Demonstram-se, ainda, elementos do conceito de comunidade em Tonnie e a recente teoria da CMC (Comunicação Mediada por Computador) em Howard Rheingold, que fez a conexão com Cibercultura. O amparo teórico-metodológico dessa pesquisa perpassa pelo campo empírico e para tanto emprega-se o conceito de fenomenologia como forma de acentar tanto os aspectos aproximativos, como as diferenças dessas comunidades virtuais. Isto posto, esse artigo propõe discussão na perspectiva de analisar as comunidades *offline* projetadas para o ambiente virtual, considerando suas especificidades estruturais e essa nova ambiência social compreendendo as socialidades públicas exercitadas como afetividade em rede.

Palavras-chave: Rede aberta. Rede fechada. Socialidade. *Facebook*. *Orkut*.

Introdução

Um dos três sentidos da comunicação, segundo Dominique Wolton (2004) é o de ser uma necessidade antropológica fundamental humana, uma vez que não há homens sem sociedade à medida que não há sociedades sem comunicação.

Nesse artigo, pretende-se estudar o conceito de comunidade, definida por Ferdinand Tonnie (TONNIE, 1947 *apud* RECUERO, 2003) que fora projetado para cibercultura na teoria da CMC (Comunicação mediada por computador), em Howard Rheingold (1996).

Para tanto considera-se uma abordagem filosófica da estrutura de rede aberta na teoria do rizoma, em Guatarri e Deleuze (2002) e da autopoiese em Fritjof Capra (1996)

¹ Mestranda do Curso de Comunicação e Culturas Midiáticas do PPGC-UFPB. E-mail: simeia.rego@gmail.com

e do conceito de Comunidade Emergente, para a rede fechada em Raquel Recuero (2009). Nessa compreensão propõe-se uma análise comparativa, no resguardo teórico-metodológico que transcorre no campo da empiricidade, entre duas Comunidades Virtuais, uma do *Orkut*, na estrutura de uma rede aberta e outra do *Facebook*, na de rede fechada, ambas pertencentes a redes sociais diferentes e concorrentes entre si. Assim esse estudo visa lançar um olhar sobre o cotidiano no ambiente destas comunidades virtuais, na dinâmica das socialidades públicas, exercitadas por interagentes, considerando suas especificidades estruturais e a relação dessa nova ambiência de afetividade na rede.

O artigo topifica-se em três pontos principais. A princípio, faz-se uma abordagem teórica sobre comunidade com a utilização dos conceitos de comunidade, nas pesquisas em Ferdinand Tonnies (TONNIE, 1947 apud RECUERO, 2009), sociólogo alemão estudioso das relações comunitárias (*Gemeinschaft*) clássicas até e as análises de Rheingold (1996) que se apropriou desse conceito para estudar os processos e estruturas das comunidades projetadas no ambiente virtual. Esse estudo pretende ainda de forma superficial, depreender alguns conceitos de áreas consideradas afins da comunicação, para uma análise das origens dos conceitos de comunidade e sociedade.

No segundo ponto, aprofunda-se a proposta deste artigo, visto que faz-se a análise comparativa entre as duas comunidades virtuais, uma encontrada no *Orkut* com característica de comunidade aberta e outra no *Facebook*, percebida numa comunidade fechada.

No terceiro e último tópico serão apresentadas as devidas considerações finais, propondo uma análise dessas comunidades, suas especificidades, e diferenças, que se justapondo ao ambiente virtual, caracterizam assim, um cotidiano do virtual para o real, observando novas ambiências sociais *online* no aspecto de socialidade em rede.

Uma abordagem teórica

Vislumbra-se no contexto sociocomunicacional, no ocidente, segundo análise de André Lemos (2002) a emergência de *reliance* como consequência à *deliance*² moderna, ou seja, uma resposta à desintegração resultante de uma modernidade excessivamente

² No sentido de “Desintegração”.

racionalista, tecnicista e individualista (BOLLE DE BAL, 1985, apud LEMOS, 2002). Nessa compreensão, manifesta-se, de maneira inédita, nos diálogos e ações dos chamados interagentes virtuais³ segundo Alex Primo (2003), uma interface da comunicação atualizada no crescimento do ciberespaço⁴, que se desenvolve, juntamente, com a cibercultura⁵ conforme pesquisa de Lévy (1999). Essa interface apresentada na forma de interação utópica no virtual é nomeada comunidade virtual e algumas práticas “tecnocomunicacionais” percebidas num cotidiano em coexistência com o virtual favorecem a construção de novas ambiências apontadas pelo conceito de socialidade⁶ do sociólogo Michel Maffesoli (1998) na obra “Tempo das Tribos”.

E é nessa perspectiva que compreende-se que a grande área da Comunicação, desde os estudos dos meios de massa até os nossos dias da informatização social, geradora das “mídias pós-massivas”, não tem cessado de gerar hibridizações, conforme aponta Lúcia Santaella (2001). É estudado que as comunidades não surgiram apenas do que é percebido pela *internet*, por outro lado, segundo Howard Rheingold (1996) a tecnologia de Comunicação Mediada por Computador (CMC) tanto se torna acessível em qualquer lugar quanto se multiplicam tal como microorganismos que se estabelecem em colônias.

Esse conceito de comunidade é estudado desde o século XIX em Tonnies (1947 apud RECUERO, 2009). Para o autor essas relações comunitárias (*Gemeinschaft*) englobam toda vida social de conjunto, íntima, interior e exclusiva o que caracteriza uma comunidade, em oposição a sociedade (*Gesellschaft*) - invenção da modernidade, normativa. A comunidade tinha motivação afetiva e lidava com a interação, ou seja, seria o estado ideal dos grupos humanos.

Pesquisas nesse campo têm se desenvolvido, fazendo interface com a psicologia, a sociologia, a arte e a linguagem, entre outros, bem como, com modalidades, que assinalam a vida passante do cotidiano (PAIS, 2003). Na ponte com a biologia e a

³ 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, conforme Primo (2003).

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.

⁶ Termo proposto pelo sociólogo Michel Maffesoli (1998), no âmbito do estudo do Cotidiano. Socialidade pode ser entendida como tudo o que se passa no contexto social sem que esteja preso às regras estabelecidas visando o presente.

comunicação em Fritjof Capra (1996) convém explicar sobre uma interconexidade não-linear característica das redes

A autopoiese - o padrão de organização dos sistemas vivos - é, pois, a característica que define a vida na nova teoria. Para descobrir se um determinado sistema - um cristal, um vírus, uma célula ou o planeta Terra - é vivo, tudo o que precisamos fazer é descobrir se o seu padrão de organização é o de uma rede autopoietica. Se for, estamos lidando com um sistema vivo; se não for, o sistema é não-vivo (p.79).

Capra explica sobre o critério do processo que completa o arcabouço conceitual da síntese da teoria emergente dos sistemas vivos. As definições dos três critérios - padrão, estrutura e processo - são totalmente interdependentes. O padrão de organização só poderá ser reconhecido se estiver incorporado numa estrutura física e nos sistemas vivos, essa incorporação é um processo em andamento. Assim, estrutura e processo estão inextricavelmente ligados.

Pode-se dizer, segundo o autor, que esses apresentam três perspectivas diferentes, mas inseparáveis do fenômeno da vida. Ou seja, Capra aponta que a maneira apropriada de nos aproximarmos da natureza, aprendendo acerca da sua complexidade e da sua beleza, não é por meio da dominação e do controle, mas sim, por meio do respeito, da cooperação e do diálogo.

O conceito de Rizoma em Guatarri e Deleuze (2002), também emprestado da biologia, aponta para os princípios de conexão e de heterogeneidade em qualquer ponto de um rizoma que pode ser conectado a qualquer outro, e, deve sê-lo, diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem. Esse perpassa ainda pelo princípio de multiplicidade - quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, que não tem mais nenhuma relação com o uno - ou seja, não existem pontos ou posições num Rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Existem somente linhas.

Nesse entendimento, há o princípio de ruptura a-significante, cujos cortes demasiado significantes separam as estruturas ou atravessam uma estrutura. Um Rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer mas retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas. Logo

o pensamento de pequenos grupos que em comunidades dentro de comunidades trocam experiências e criam vínculos. Grupos que ganham força e indicam assim uma nova forma possível de organização em um ambiente onde a democracia é colocada em discussão” (FILHO, 2006, p.1).

Em Capra (1996) todos os sistemas vivos são redes de componentes menores, e a teia da vida como um todo é uma estrutura em muitas camadas de sistemas vivos aninhados dentro de outros sistemas vivos - redes dentro de redes num entendimento de uma estrutura de uma rede aberta.

As redes fechadas estão na compreensão do que Recuero (2009) percebe dentro do conceito de comunidade emergente. A autora embasada nas interações recíprocas dos seus atores - que se caracterizam pela interação mútua, na reciprocidade, à medida que há troca, pela intimidade e confiança.

Isto posto, vê-se como pertinente conceituar o cotidiano, bem como a socialidade em Maffesoli (1998) a partir da obra “Elogio da razão sensível”. Esse analisa a simplicidade da existência cotidiana, ao mesmo tempo percebida de forma polissêmica e plural, de aspecto denso, imagético, simbólico da experiência vivida, que detém-se na investigação de que a vida social repousa sobre a dissimulação. E é nessa perspectiva que essa pesquisa debruça-se, sobre o fenômeno da cibercultura no enfoque das interações utópicas na comunidade virtual, que demonstram socialidades afetivas publicizadas nas relações simbólicas e mediadas, revelando o paradigma da teatralização podendo ser entendida como uma ruptura do cotidiano.

Metodologia

Aprecia-se nessa análise duas comunidades virtuais. Uma pertence ao *Orkut*, a *Web* novelas *fake* que é composta por membros *fake* que constroem narrativas ficcionais como forma de entretenimento entre os seus membros e uma do Facebook, a MPC – Mocidade para Cristo - a qual é constituída por amigos *offline* que se reencontram e reúnem no ambiente virtual.

Pretende-se assim a partir da fenomenologia, entender as diferenças e similaridades entre essas comunidades, sua estrutura, bem como as práticas de socialidade utilizando o caminho da intersubjetividade na relação do sujeito e objeto. Triviños (1987) expõe sobre essa corrente metodológica ou a “doutrina universal das essências”, de Edmund Husserl que

A filosofia como ‘ciência rigorosa’ deveria ter como tarefa estabelecer as categorias puras do pensamento científico. Para alcançar este objetivo, Husserl falou da ‘redução fenomenológica’. Através desta, na qual o fenômeno se apresenta puro, livre dos elementos pessoais e culturais, chega-se a um nível dos fenômenos que se denomina das essências. Desta maneira, a fenomenologia apresenta-se como um ‘método’ e como um ‘modo de ver’ o dado (p. 46).

Assim, procede-se metodologicamente com a observação não-participante tanto na comunidade do *Orkut* pela liberdade da construção da história contributo essencial para essa pesquisa quanto na Comunidade MPC – Mocidade para Cristo do *Facebook*, uma vez faz-se necessário assentar análise sobre este círculo de amizade *offline* projetado no ambiente *online*.

A análise desse artigo se faz no campo empírico, na percepção de nuances e comportamentos contributivos no ambiente virtual, na percepção de elementos para uma análise comparativa entre essas duas comunidades cuja dinâmica das socialidades públicas nela exercitadas, como por exemplo, a dos *plug-ins* sociais “compartilhar” e “curtir”, disponibilizados no *Facebook* e o “virei fã” ou “gosto”, encontrados no *Orkut*, botões que ao serem clicados funcionam como indicador de demonstração de afeto por um membro do grupo a outro membro ou membro a uma “página”⁷.

Análise comparativa

Novas formas de socialidade

“Seria uma discussão filosófica e ainda se acredita no ambiente aberto em contrapartida aos mundos fechados do *Facebook*”, disse Ximenes⁸, diretor de comunicações e assuntos públicos do *Google*. O mesmo acrescentou ainda: “A percepção é clara sobre os direcionamentos dessas duas redes sociais: *Orkut* aberta, *Facebook* fechada”.

⁷ As páginas do *Facebook* funcionam com características de *site* e com função de *blog*. É um *link* disponibilizado para o membro do site acesso a conteúdos específicos de outros membros: empresas, instituições ou pessoais.

⁸ Entrevista: “‘Crescimento do *Facebook* não nos assusta’, diz presidente da *Google* no Brasil.” O diretor de comunicações e assuntos públicos do *Google* no Brasil, Carlos Félix Ximenes lança a questão do *Orkut* como comunidade aberta ter uma dinâmica de estrutura diferente do *Facebook*, uma comunidade fechada. Disponível em: <<http://migre.me/a6ujq>>. Acesso em: 30 abr. 2012.

Rheingold vai afirmar sobre as CMC's⁹ que estas são um meio de estabelecer contato e manter a distância e, que através de capacidades latentes o ser humano é capaz de estabelecer a ligação entre duas tecnologias que estavam separadas: o computador e a rede de telecomunicações o que para ela constituem alicerces tecnológicos das comunicações mediadas por computador (RHEINGOLD, 1996 apud LEMOS, 2002).

Logo, a partir dessa análise entende-se as comunidades virtuais como experiência social não planejada - os agregados sociais surgidos na Rede - com possibilidade de interagir de forma inovadora.

Recuero (2009) define que rede social é um conjunto de dois elementos: atores (Pessoas, Instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais). Há uma relação espaço-temporal de vivenciarmos uma sensação em tempo real, imediato, *live*, e de abolição do espaço físico-geográfico”, tudo isto gerido, criado na expansão do ciberespaço. Emerge, concomitantemente, uma cibercultura cuja interface com o cotidiano emerge relações tecno-sociais, práticas comunicacionais mediadas por tecnologias (*weblogs*, *webcams*, *chats*, *icq*), e as relações sociais eletrônicas (LEMOS, 2003).

É por essa via que se pretende compreender a dinâmica das comunidades virtuais selecionadas, onde ambas possuem elementos concretos e virtuais, históricos e ficcionais, e que podem nos dar a conhecer o sentido dos novos modos de entretenimento, identidade e de socialidade no cotidiano, como características similares.

Buscando Recuero (2009) e sua topologia para compreensão das comunidades no âmbito da *internet*, depreendemos as três denominações relativas às comunidades: emergentes, híbridas e associativas e a partir desse estudo consideramos a comunidade escolhida do *Orkut* como comunidade aberta associativa e a comunidade do *Facebook*, comunidade fechada emergente.

Web novelas fake – Socialidade entre anônimos

No *Orkut*, a comunidade *Web novelas fake*, criada em 11 de janeiro de 2006, com 339.343¹⁰ membros, disponibiliza, além dos *links* padrões: “Comunidades”,

⁹ Comunicação Mediada por Computador é o conceito de Rheingold (1996).

¹⁰ Contagem de membros atualizada em julho de 2012, sujeita a alteração.

“Fórum”, “Enquetes”, “Membros”, um “Índice” com os temas “Registre sua *web* novela” (Figura 2) é o espaço para que os membros registrem sua novela *fake* e cuja organização dessa página dá-se na seguinte ordem: *link* do *Orkut* do autor; “Data da postagem” (ao lado do *link* do *Orkut* do autor); “Nome da *web* novela”, “Sinopse” (se tiver) “Gênero” e o *link* dessa *web* novela. O segundo tema “Regras” (Figura 3) conforme o título diz é o “Fórum” (oficial/fixo – regras) no qual os donos da comunidade publicam as regras fixas. Ambas são geridas por esses donos mas apenas uma, a “Registre sua *Web* novela” é mantida pelos membros.

O objetivo dessa comunidade é incentivar a participação de seus interagentes a redigirem textos de novelas forjadas, ou, adaptadas de folhetins já exibidos por emissoras de televisão, numa dimensão de criatividade percebida pelas narrativas ficcionais cujos mocinhos variam desde artistas *pop* (nacionais ou internacionais) à anônimos reais.

O autor da narrativa formula histórias baseadas no cotidiano ou no seu universo pessoal, em *real time* ou previamente elaboradas, compartilhadas, permitindo a outras *Personas*¹¹, a troca de fantasias, afetos e emoções.

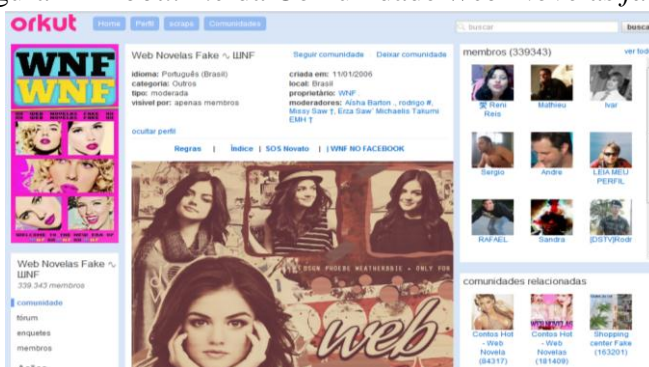
A interação social, reativa, interação mútua e reativa, o “estar-junto à toa” em Maffesoli (1998, p.111) e identificação, os quais agregam os indivíduos em volta de elementos de identificação são considerados laços associativos e dentro desses elencam-se, laços dialógicos, apesar de que, “não possuem intimidade emocional” (RECUERO, 2009). Ou seja, pode-se perceber o *Orkut* na dinâmica de uma Comunidade aberta associativa, a partir de características tais como: ser aberta - quem fizer parte da rede social *Orkut*, parte do direcionamento da busca por temas de seu interesse (pois, cada comunidade é identificada por temas), associa-se e discute as ideias, afinidades, num ambiente caracterizado pelo “estar-junto” com os outros membros, pois, estes podem deixar de pertencer a qualquer momento, caso queiram.

Nessa perspectiva compreende-se que esta comunidade virtual ligada a rede aberta e associativa do *Orkut* pode ser entendida como uma forma atual de relacionar-se em grupo num ambiente *online* baseado na dinamicidade de suas interações mútuas e reativas. Entretanto o fluxo dessas narrativas e diálogos subjazem também às intruções

¹¹ Segundo a pesquisadora Judy Tavares (2010) *Persona* era a máscara usada pelos atores no teatro grego, a qual servia para identificar o personagem interpretado, sendo uma peça essencial para o desempenho do artista em cena.

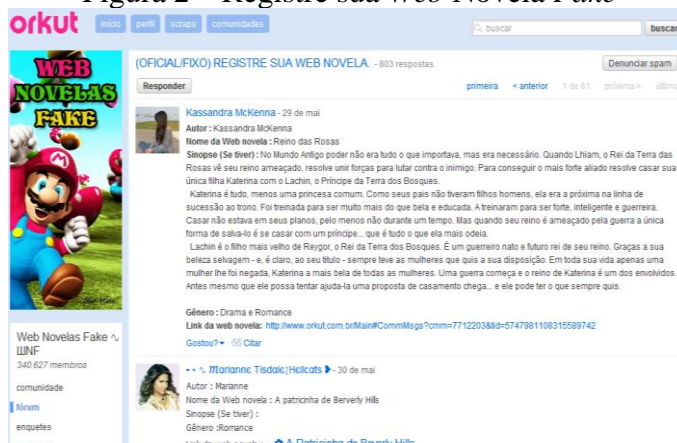
implícitas na “regra” tais como a de evitar reprodução das outras histórias, mas se acontecer citar a fonte original e a de não plagiar, caso contrário aconteceria a expulsão, ou seja, o grupo manifesta sua socialidade no compartilhar histórias contadas a partir da manipulação de alternativas válidas e existentes com os demais membros. Assim, observa-se dentro da rede das redes uma ambiência de comunidade reorganizada pelo estar-junto.

Figura 1 – About me da Comunidade Web Novelas fake¹²



Fonte: Web novelas fake (2012)

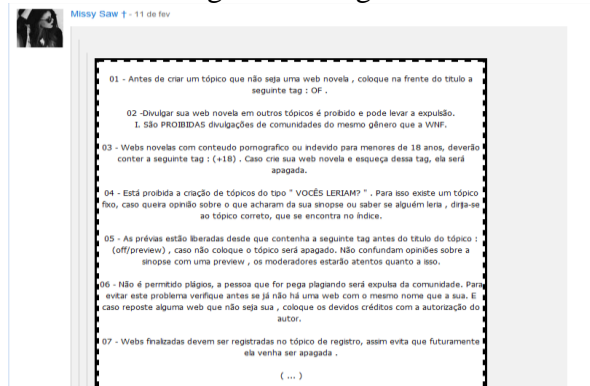
Figura 2 – Registre sua Web Novela Fake¹³



Fonte: Web novelas fake (2012)

¹² Layout da página sujeita a alterações e atualizações.

¹³ Idem.

Figura 3 – Regras¹⁴

Fonte: *Web novelas fake* (2012)

MPC (Mocidade para Cristo) – Reagrupando amizades *offline*

A comunidade analisada no *Facebook* é MPC “Mocidade para Cristo”, criada em 12 de abril de 2012 e atualmente composta por 45 membros¹⁵. Esse grupo é uma comunidade virtual composta por amigos *offline* desde a adolescência que laboravam por uma causa religiosa em comum. Com o decorrer dos anos a separação natural acontece bem como a perda de contato com vários desses. Cerca de 15 anos depois ocorre um reencontro *online* através do *Facebook* a partir de uma casualidade mas consolidando-se pela vontade mútua dos amigos e agora membros. A percepção foi de que a dinâmica de interação *offline* foi transportada para o virtual. Conforme registro de imagens via captação de tela, os membros trocam fotos de épocas anteriores, (Figura 4), compartilham vídeos musicais com melodias que eram entoadas nas atividades religiosas comunitárias (Figura 5), num resgate emotivo da memória entre eles e *links* como o que segue postado por um dos membros (Figura 6) incentivando votação que premiaria o filho desse, caso fosse vencedor.

¹⁴ *Layout* da página sujeita a alterações e atualizações.

¹⁵ Contagem de membros atualizada em junho de 2012 – sujeita a alteração.

Figura 4 - Troca de fotografias entre os membros



Fonte: MPC – Mocidade para Cristo (2012)

Figura 5 - Compartilhamento de vídeos



Fonte: MPC – Mocidade para Cristo (2012)

Figura 6 - Link de concurso incentivando votação em filho de um dos membros



Fonte: MPC – Mocidade para Cristo (2012)

Entende-se que o *Facebook* funciona através de perfis e comunidades (RECUERO, 2009). O sistema desta rede social está incluso na perspectiva do privado. Nesse sentido apreende-se esta comunidade virtual constituente numa rede fechada emergente, baseada nas interações recíprocas dos seus atores tendo como característica a interação mútua, reciprocidade na medida em que há troca pela intimidade e confiança (RECUERO, 2009). É uma via para se resgatar as relações sociais entre amigos, amigos próximos e parentes antes perdidas ou limitadas por entraves sociais tais como a violência das ruas, ou cotidiano mecanicizado o qual é promotor e vítima da “falta de tempo” de oportunidade ou de tempo de qualidade na vida *offline*. No âmbito do virtual essas interações constituem-se numa saída, a interação que saiu do público para o privado (RECUERO, 2009) do *offline* para o virtual mediada pelo computador.

Considerações finais

Quando Pais (2003) sinaliza que é nos aspectos frívolos e anódinos da vida social, na rotina que encontramos condições e possibilidades de resistência que alimentam a sua própria ruptura, teoricamente, situa uma perspectiva da contemplação do fenômeno comunicacional, no cotidiano, norteado por noções e conceitos advindos do campo das Ciências da Comunicação, especificamente aqueles voltados para os estudos das mídias digitais.

Por essa via nessas redes sociais e suas comunidades abertas e fechadas, na compreensão da percepção de similaridades entre essas, percebe-se o fenômeno da construção de identidade a partir das constituições plurais de um sujeito.

Esta interação mediada por computador apresenta para essa pesquisa o aspecto do distanciamento entre os interagentes, que pode alterar o formato dessa relação.

Compreende-se que o campo das socialidades da vida *offline* foi traduzido para o âmbito virtual da cibercultura, na dinâmica das redes sociais, e nessa perspectiva é possível lançar um olhar sobre uma releitura do campo *offline* em coexistência com o virtual.

Essas ferramentas tecnológicas não substituem os fundamentos mais importantes de comunidade, mas, ajudam a construir uma outra interação, adaptada às vicissitudes da vida no âmbito do *offline* – pessoas, sentimentos, afetos – e contributivos tecnológicos – espaço ilimitado, novas amizades sem fronteiras – a fim de reescrever as

socialidades no âmbito *online*, na compreensão de uma tentativa de resgate do homem mecanizado pelos exageros da modernidade para um compartilhar que o retire dessa realidade.

Referências

CAPRA, Frijtof. **A Teia da Vida**. São Paulo: Editora Cultrix, 1996.

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: 30 abr. 2012.

FILHO, Wilson Oliveira da Silva. Ambiente rizomático e/ou simplesmente meio? Por uma compreensão da comunidade virtual Orkut no projeto de uma ciberdemocracia. **Razón y Palabra:** Primera revista digital en iberoamerica especializada em comunicología, México, n. 52, ago./sep. 2006. Disponível em < <http://migre.me/a6rSy>> Acesso em: 04 maio 2012.

GUATARRI, Félix. DELEUZE, Gilles. **Mil Platôs**. Porto Alegre: Sulina, 2002, 2ª edição, 2002.

LEMONS, André, **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMONS, André; CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

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

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

_____. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

OLIVEIRA, Ana Queila Rêgo de. **Facebook**. Mensagem enviada por MPC – Mocidade para Cristo. Postado em: 11 maio 2012 à 01:54. Disponível em: < <http://migre.me/a5XYP>>. Acesso em: 4 maio 2012.

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. **BOCC: Biblioteca online de Ciências da Comunicação**. Portugal, 2004. Disponível em: <<http://migre.me/a6rVR>> Acesso em: 31 ago. 2008.

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 da Cunha. Comunidades virtuais: uma abordagem teórica. **BOCC**: Biblioteca *online* de ciências da comunicação. Portugal, 2003. Disponível em: <<http://migre.me/a6s0B>>. Acesso em: 04 maio 2012.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REGO, Ana Queila. **Facebook**. Mensagem enviada por MPC – Mocidade para Cristo. Postado em: 21 abr. 2012 às 03:41. Disponível em: <<http://migre.me/a5XXG>>. Acesso em: 4 maio 2012.

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

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação e Pesquisa**: projetos para Mestrado e Doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

TAVARES, Judy Lima. A Construção do Persona Digital: Nova Identidade Assumida pelos Integrantes da Web 2.0. **BOCC**: Biblioteca *online* de ciências da comunicação. Portugal, 2010. Disponível em <<http://migre.me/a6s4B>> Acesso em: nov 2011.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Três enfoques na pesquisa social – positivismo, fenomenologia, dialética. In. TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução a pesquisa em Ciências Sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. Texto: Capítulo 2. São Paulo: Atlas, 1987. p. 41-74

VIEIRA, Lílian. **Facebook**. Mensagem enviada por MPC – Mocidade para Cristo. Postado em: 12 maio 2012 às 08:45. Disponível em: <<http://migre.me/a5XZE>>. Acesso em: 4 maio 2012.

WEB NOVELAS FAKE: comunidades. Moderadores: Aísha Barton ., rodrigo #, Missy Saw †, Erza Saw´ Michaelis Takumi EMH †. Scrap em: 11 jan. 2006 na Categoria: Outros. Disponível em: <<http://migre.me/a6vBE>>. Acesso em: 30 jul 2012.

WEB NOVELAS FAKE: comunidades. Moderadores: Aísha Barton ., rodrigo #, Missy Saw †, Erza Saw´ Michaelis Takumi EMH †. Scrap em 29 maio 2012 na Categoria: Outros. Disponível em: <<http://migre.me/a5XS1>>. Acesso em: 4 maio 2012.

WEB NOVELAS FAKE: comunidades. Moderadores: Aísha Barton ., rodrigo #, Missy Saw †, Erza Saw´ Michaelis Takumi EMH †. Scrap em 11 fev. 2012 na Categoria: Outros. Disponível em: <<http://migre.me/a5XUS>>. Acesso em: 4 maio 2012.

WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.