

**A webnovela ressignificada em rede:
um olhar sobre o cotidiano da conversação virtual**

*Webnovel, resignified narrative on social net:
a note about the daily life through virtual conversation*

Siméia Rêgo de OLIVEIRA¹
Maria das Graças Pinto COELHO²

Resumo

Para legitimar e compreender as interações sociais sob o anonimato em uma comunidade virtual foi observado, no Orkut, três pontos: 1) o perfil *fake*, 2) as webnovelas e 3) o cotidiano. Trabalhou-se a hipótese de que o indivíduo sob o anonimato virtual reconstrói suas próprias experiências de vida para se comunicar, gerindo narrativas; desse modo, como abordagem teórico-metodológica adotou-se a socialidade e o interacionismo simbólico para interpretar esses encontros virtuais. Este recorte propõe, portanto, uma reflexão sobre a ressignificação do folhetim como prática de comunicação no cotidiano de uma comunidade virtual de perfis *fake*.

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

Abstract

In order to resolve the main question asked in this work it was necessary to observe three important conclusions contained in the social network called Orkut: 1) Profile fake, 2) webnovels and 3) Daily life. The hypothesis this paper is that fake profile reconstruct their own life experiences to communicate through narratives. For interpretation of the interactions of virtual community called "Web serial fake" the theoretical-methodological approach was the concept of sociality and symbolic interaction. This paper shows a reflexion about the practice of the communication on daily life on this virtual community through resignified narratives.

Key words: Fake. Webnovel. Daily life. Virtual communities. Sociality.

¹Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação - PPGC/UFPB.
E-mail: simeia.rego@gmail.com.

²Professora Pós-Doutora do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia - PPGEM/UFRN.
E-mail: gpcoelho8@gmail.com.

Introdução

Como se compreende o anonimato por meio das interações sociais e, como essas se legitimam? Esse é o ponto de partida desta reflexão que observou os folhetins como narrativas ressignificadas no ambiente das redes sociodigitais, como prática interacional. Essas histórias que foram compartilhadas na comunidade virtual “Web novelas *fake*”, do *site* de rede social Orkut³, por perfis anônimos ocorre em tempo real e funciona por meio das postagens de folhetins e de comentários dos leitores.

Convém observar, antes de mais, que as comunidades virtuais (CV’s) seriam uma “língua” comum que permite os seus membros se entenderem, apesar das fronteiras; são característica e efeito da vida digital uma vez que os agrupamentos ocorrem, sobretudo, em tempo real.

O Orkut foi um desses agrupamentos virtuais que alcançou maior relevância no início do séc. XXI, no Brasil, e promoveu um grande impacto na estruturação da vida socioafetiva das pessoas mediante os vários encontros e trocas entre indivíduos nas suas comunidades. Seus temas atraíam os membros pelos gostos em comum.

A análise de uma de suas comunidades virtuais, a “Web novelas *fake*”, que contabilizava mais de 320 mil membros é o objeto de estudo desta pesquisa. O *corpus* é a webnovela “*Rented Boyfriend*” e sua escolha deu-se considerando dois critérios pré-estabelecidos: 1) o de ter recebido mais de cinco mil “respostas” dos leitores denotando assim sua audiência visível, ou seja, seus membros ao lerem a história comentavam ao menos com o termo “*up*⁴” – no Orkut o espaço para comentários era denominado “resposta” -, e 2) o da história ter sido postada em 2013, ano da realização da pesquisa.

³ O Orkut, que foi descontinuado pelo Google em 30 de setembro de 2014, foi um *site* de rede social que apresenta uma lista de amigos, temas os mais diversos, bastando o interesse do usuário e um *click* em um respectivo *plug-in* ou botão para estar legitimado nesse *site*. É composto de pequenos grupos que atraem e se vinculam aos perfis mediante temas de interesse comum. O recém chegado membro adquire legitimidade para discutir ideias, compartilhar assuntos de interesse geral ou restrito, afinidades e afetos; contudo essa condição não impede o membro de deixar de pertencer ao grupo a qualquer momento bastando a esse querer. O Orkut foi o *site* mais popular do Brasil até meados de 2008 quando o Facebook passou a conquistar o mercado, irremediavelmente.

⁴ *Up* é um neologismo surgido nas conversações no Orkut que indica o gosto positivo da audiência pela história, “capitaliza” a novela e incentiva o autor a continuar postando.

Foram printados⁵ diálogos para demonstrar como se constitui a interação mediante as trocas conversacionais entre esses perfis e, como eram compartilhadas e lidas as suas histórias.

De modo específico, enfocou-se os perfis que interagem na CV compartilhando seus folhetins, sob anonimato. A descrição do *corpus* compreendeu o percurso histórico da narrativa folhetinesca apropriada pelos meios de comunicação massivos e, posteriormente, pelas tecnologias digitais. A tensão analítica, portanto, aporta nos conceitos-chave – o perfil *fake*, a webnovela e o cotidiano – pontuais na problematização deste artigo.

1 Conceitos-chave da pesquisa: perfil *fake*, webnovela e o cotidiano

1.1 O perfil *fake*

Apesar de terem se popularizado no ambiente digital o perfil *fake* é anterior ao advento da internet. Na Grécia clássica, o ator escondia seu rosto sob uma máscara quando interpretava as narrativas do seu cotidiano, e seu personagem constituía uma peça essencial para o seu desempenho em cena. O ator se tornava anônimo quando o personagem era revelado atribuindo-se, assim, legitimidade ao artista.

O anonimato é “um nome desconhecido”, conforme Antonín Pavlíček (2005), que garante revelar muito mais do que se faria sem o uso de uma máscara; esse anônimo seria o mascarado, o que utiliza um nome, apelido ou código. O anônimo, portanto, permeia o cotidiano na pós-modernidade ao apresentar-se em sociedade sob um perfil eletrônico *fake* – sua máscara – para interagir com os membros da comunidade “Web novelas *fake*”, por meio da postagem de folhetins que serão lidas pelos demais membros; vale ressaltar que essa condição dificilmente ocorreria no contexto do ambiente físico, por exemplo.

⁵ *Print screen* são palavras de origem inglesa que significam, numa tradução livre, “grava-telas”. Na tecnologia digital, “printar” (neologismo em português) tornou-se o recurso de “copiar” da tela do computador uma imagem da internet, para ser arquivado no computador pessoal do usuário.

1.2 A webnovela

A webnovela emerge como o folhetim digital, como um hipertexto⁶ organizado por “nós⁷” (LEVY, 1999). Ou seja, tornou-se móvel, veloz, cujo usuário pode navegar, acrescentar ou modificar textos por meio de uma escrita compartilhada.

Anterior a webnovela perdurava a narrativa em forma de poesia e prosa⁸, ambos, gêneros literários da Grécia clássica. Posteriormente, Aristóteles em “A arte poética” estabelece elementos como a “imitação” que representava os “costumes da época” e a “mímica⁹”, gênero composto de fragmentos da tragédia e da comédia que representava o cotidiano; essa imitação perduraria até os tempos contemporâneos cuja tecnologia digital seria seu novo ambiente ressignificante concebendo a webnovela como narrativa que emerge aliada ao ambiente digital.

Notadamente, a novela é um gênero narrativo ou narrativa de ficção¹⁰ em prosa, classificada como verossímil ou inverossímil. O escopo é que essa imitação da vida real, cotidiana precisa parecer verdadeira ficando assim mais próxima da literatura de folhetim¹¹.

Esse gênero narrativo foi apropriado pelas tecnologias de massa: o rádio, a fotografia e a televisão a partir do século XX, e posteriormente, pela cultura digital, em meados do séc. XX e início do século XXI.

O rádio, na década de 30, transmitia as radionovelas¹² que eram histórias seriadas, curtas e diurnas, mas de longa duração conhecidas como *Soap-opera*¹³; essas apontariam para a estrutura seriada das narrativas dos folhetins digitais.

⁶ Cunhado pelo cientista Ted Nelson, em 1965, o conceito de hipertexto surgiu antes, mais precisamente, na década de 40, com o físico e matemático Vannevar Bush. Disponível em: <<http://migre.me/dhs4P>>. Acesso em: 18 jan. 2013.

⁷ Os “nós” seriam o texto verbal e não verbal (LEVY, 1999).

⁸ A divisão tradicional em três gêneros literários: lírico, dramático e épico, originou-se no período do classicismo filosófico, com Aristóteles (NICOLA, 1998).

⁹ De Sófron de Siracusa, séc. V a.C.

¹⁰ O gênero narrativo ou narrativa de ficção é uma variante do gênero épico e é caracterizada pelas representações da vida comum de um mundo mais individualizado e particularizado (NICOLA, 1998).

¹¹ O *folhetim* eram publicações de rodapé nos jornais impressos da França, no século XIX, como meio de comunicação dirigido às massas (SANTOS, 2005).

¹² Cuba foi o país produtor do primeiro sucesso internacional *El Derecho de nacer*, posteriormente, sucesso no Brasil sob o título *O Direito de nacer* (CHAVES, 2007). Na década de 40 transmitia-se pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro a primeira radionovela brasileira, *Em Busca da Felicidade*, que durou cerca de três anos¹².

Nos anos 40, as fotonovelas contribuíram para a visualização das narrativas por meio de imagens ficcionais dos personagens. Eram constituídas de uma sequência de planos presentes nos quadrinhos e, também, no cinema¹⁴ cujo neorrealismo deu um tom na temática da vida cotidiana e urbana. Apontavam para a comunicação não verbal - composta de imagens - que passou a constituir as narrativas de ficção pela internet. Não obstante, os autores das webnovelas quando anunciavam suas próximas histórias na comunidade incluíam imagens contendo jovens bonitos e saudáveis como protagonistas da trama.

As telenovelas viriam a se tornar o maior inspirador das webnovelas; essa *bricolage* narrativa que mescla folhetim e o melodramático nortearia a forma de escrita dos autores por volta dos anos 50. Essas histórias tão populares repetem os elementos de comoção ou informação, tais como “a intriga, com sua estrutura clássica de princípio-tensão, clímax, desfecho e catarse” (CAVALCANTE, 2005, p.70).

Para o senso comum o folhetim é “sinônimo” de telenovela ressignificada no ambiente digital que com o advento das novas tecnologias passou a ser compreendido como webnovela. As interações virtuais se legitimam na “Web novelas *fake*” quando seus membros se encontram por meio do compartilhamento das histórias, se dispersam e, posteriormente, se reagrupam.

1.3 O cotidiano

O cotidiano é compreendido pelas experiências individuais e coletivas e seus significados a partir dos estudos de Michel Maffesoli (2008; 2009; 2012). Tal conceito auxilia a compreensão da organização dos agrupamentos contemporâneos, uma vez que tanto a comunicação como o cotidiano aproximam-se das interações mediadas pelo computador quando apontam para uma releitura da comunicação a partir do processo de conversação.

¹³ *Soap*, palavra de origem inglesa que significa *sabão* que estava ligada aos anunciantes. *Opera* está ligada ao romantismo desse gênero musical (OROZ, 1999 apud CHAVES, 2007). O objetivo dos seus idealizadores era o de vender anúncios de empresas de sabão – as principais patrocinadoras – para as donas-de-casa, as maiores ouvintes dessas transmissões (CHAVES, 2007).

¹⁴ FOTONOVELA. In: Carlos Ceia, s.v. E-DICIONÁRIO de Termos Literários. Carlos Ceia (Coord.). Disponível em: <<http://migre.me/dhBhz>>. Acesso em: 10 fev. 2013.

O cotidiano, para o senso comum, representa a rotina; uma transitoriedade entre a rotina e, seu oposto, a ruptura que José Machado Pais (2003) denomina “rotas do cotidiano”. A rotina compreende o fazer diário, o acessar a internet, o acompanhamento das notícias nas mídias tradicionais até o simples ato de comprar o pão. A outra face da moeda, a ruptura, evidencia o rompimento, o escape.

Michel Maffesoli vai chamar de “estilo¹⁵” essa forma de alteridade no cotidiano cujo arcabouço teórico parte da sua obra de (MAFFESOLI, 1998, 2007, 2012) que observa o não conceitual, considera os paradoxos como estruturas sensíveis que sustentam a vida social e podem ser compreendidos pelo senso comum, observado nas comunidades.

Desse modo, a possibilidade de se ler um jornal tomando um café em casa, ou de ligar o televisor para assistir a veiculação de notícias revelou ações cotidianas com aporte nos dispositivos de mídia.

Não obstante, esse “estilo cotidiano” abordado por Maffesoli (2007) compreende as interações observadas pelos rituais imutáveis, mas que ao mesmo tempo anestesiavam pela sua dissimulação e seu escape ao “controle e a punição¹⁶”, sob máscaras, por meio da criação e compartilhamento como conversação, na comunidade “Web novelas *Fake*”.

2 A metodologia

Nesta pesquisa foram utilizados dois aportes teórico-metodológicos. O da socialidade a partir de Michel Maffesoli (2009) que interpreta o ambiente onde os sujeitos interagem em grupos virtuais, em situações e contextos contemporâneos. E o do interacionismo simbólico (LITTLEJOHN, 1978; GOFFMAN, 1985) que investiga tanto como se deram essas interações entre os membros do agrupamento como analisa o perfil *fake* em interação.

A socialidade é um estilo estético que é observado no processo das relações sociais contemporâneas; perpassa uma atualização da sociação em Georg Simmel, no

¹⁵ “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; PEREIRA, 2011)

¹⁶ **O mistério da conjunção.** Ensaio sobre comunicação, corpo e socialidade. (MAFFESOLI, 2009, p. 24).

que tange ser um “paradigma estético” que pode ser compreendido por meio da ética do compartilhamento das sensações em comum, do sensível. Para Simmel a sociedade existe onde os diversos indivíduos entrem em interação objetivando a unidade dessas interações; seria o seu conceito de sociação ou de unidade.

Não obstante, o sociólogo francês Michel Maffesoli atualiza Simmel quando aponta o aspecto da unicidade cujos indivíduos com perspectivas diferentes se agrupam por meio de gostos em comum, como foi observado nessa comunidade virtual. Assim, propõe-se que a estética¹⁷ ou seja, essa cultura do sentimento seja observada, também, sob as máscaras presentes na CV analisada.

A socialidade, portanto, se traduz na forma das relações sociais contemporâneas estabelecidas na unicidade, na convivência entre elementos os mais diversos (LEMOS, 2008); ou seja, esse paradigma estético aponta para a sociedade do ajuntamento pela vontade, que produz uma ética versada pelo sentido do “gosto” (MAFFESOLI, 2012); para uma “razão sensível” que aponta para a coexistência entre a razão e sentimento, dando lugar a uma racionalidade que reflete a compaixão e a paixão dos agrupamentos contemporâneos, aqui agora.

O interacionismo simbólico é um corpo de teorias que traduz uma coesão do estudo do cotidiano e as interações mediadas pelo computador. Por se tratar de uma teoria da interação aponta a comunicação, efetivamente, como um processo de interação simbólica (LITTLEJOHN, 1978) considerando a subjetividade de cada indivíduo na interação. Uma de suas teorias, notadamente, a da autorrepresentação de Erving Goffman (1985) “procura explicar o comportamento institucional como originado na interação face a face” (TEDESCO, 2003, p. 71) na copresença física visando uma compreensão da vida cotidiana.

Assim, o interacionismo utiliza-se da análise do micro (das interações entre os perfis *fake* durante as postagens das webnovelas) para compreender o macro; para interpretar porque os indivíduos que outrora interagiam face a face passam a ser representados por perfis eletrônicos anônimos para conversarem em um agrupamento virtual.

¹⁷ A ética da estética, segundo o sociólogo francês Michel Maffesoli é o paradigma estético “constituído a partir das emoções partilhadas e vividas em comum”¹⁷ sendo a ética da ordem de uma moral desobrigada e sem castigo e a estética (*aisthesis*) um conhecimento intuitivo experimentado coletivamente. Isto é, essa ética da estética só é possível através do outro, reconhecendo-se “no outro a partir do outro” (MAFFESOLI, 2009).

2.1 Análise dos *posts*

Investigou-se cinco perfis *fake* da comunidade virtual “Web novelas *fake*”: Aline Pomposa; Escritora! Lisa; Camila Bonatti; Aninha Mcguire e *Writer of Dreams*. Esses responderem dez questões da entrevista em profundidade aplicada via “depoimento” - espaço de mensagens privadas do Orkut.

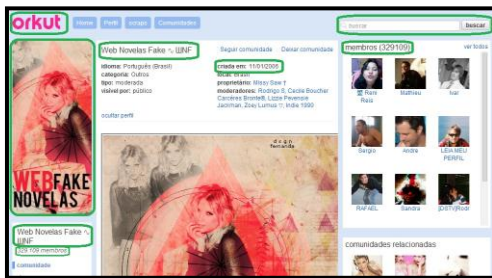
A partir da análise das suas respostas foram organizadas duas catalogações: 1 “Entendendo o perfil *fake*: primeira catalogação” cujo subtema analisado foi “Pseudonimato: um atalho para ser o que quiser” por meio da socialidade e, através do interacionismo simbólico, a 2) “Sobre ser um perfil *fake* escritor numa rede social: segunda catalogação” abordando o subtema “Interações como conversações”.

Convém situar que a análise deu-se nas duas temporadas da webnovela “*Rented Boyfriend*” escrita pelo perfil *fake* *Writer of Dreamns*. A primeira teve início em 26 de abril de 2013 e perdurou até 09 de agosto do mesmo ano e devido aos pedidos da audiência, *Writer...* escreveu e postou a 2ª temporada em 11 de agosto de 2013 finalizando-a em 02 de fevereiro de 2014.

A novela teve 1118 páginas escritas com 11171 respostas – considerando os *up's* e comentários dos leitores e da escritora -, e por isso se adequou às condições apresentadas para ser submetida à análise: a de ser detentora de uma história recente e de que essa tenha obtido, minimamente, cinco mil *ups*.

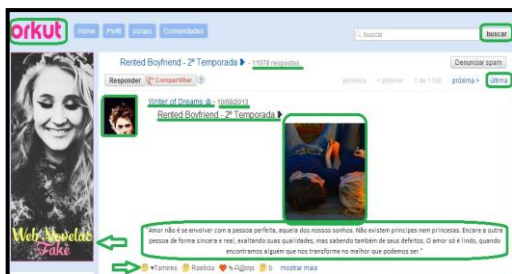
A Figura 3.1 apresenta a imagem da interface da comunidade virtual analisada. É composta de texto (linguagem verbal) e imagem (linguagem não verbal), apresenta o nome da comunidade, número de membros, perfil, data de criação, *links* que dão acesso a outros ambientes, bem como o buscador do Orkut.

Figura 3.1 – Capa da comunidade virtual “Web novelas *fake*”



Fonte: Orkut (2013)¹⁸

Figura 3.2 apresenta a interface do site com a capa da webnovela “*Rented Boyfriend*”



Fonte: Orkut (2014)

A Figura 3.2 apresenta a interface do *site* com a capa da webnovela “*Rented Boyfriend*”, bem como as informações do folhetim a ser postado. Observa-se, também, a imagem de dois jovens deitados se entreolhando de mãos dadas, numa alusão à temática e ao gênero romântico do folhetim.

2.1.1 Pseudonimato: um atalho para ser o que quiser

Segundo o perfil *fake* Camila Bonatti quando se é “*off*” (neologismo para explicar a vida fora do *fake*) poucas pessoas se interessam por você. O perfil Apolinne Pomposa aponta, ainda: “o *fake* na minha concepção é um lugar onde vocês se entretêm (sic), faz novas amizades e querendo ou não, aprende mais. Além disso, relata que é normal ser um perfil *fake*: “Não é algo chocante como... ‘nossa, ela tem um *fake*’. Mentira. É sim. Kkkk [...] Eu mesma só permaneço pelo interesse da leitura e os amigos que adquiri ao longo dos anos”.

¹⁸ O Orkut não está mais disponível na internet.

Desse modo, os indivíduos são revelados como perfis *fake* na comunidade virtual “Web novelas *Fake*”. Pode parecer antagônica essa proposição, mas revela uma forma de interação entendida como uma válvula de escape, um atalho que Michel Maffesoli (2012) conceitua como “astúcia” da sobrevivência sob a ótica da socialidade.

E é por meio do conceito de pseudonimato de Pavlíček (2005) que esse indivíduo conversa como perfil *fake*. O pseudonimato é a forma atual de utilizar-se do anonimato nas redes sociais aliado às novas tecnologias para interagir; quer dizer, os perfis escritores anônimos que divulgaram sua arte sob a escrita de webnovelas fizeram sob o pseudonimato, conforme relato do perfil *fake* Escritora Lisa

[...] o falso universo criado por internautas de uma rede social chamada orkut diz respeito a uma vida à parte, uma realidade inventada, ilusória. O *fake*, que é genuinamente aderido por pré-adolescentes e adolescentes nada mais é do que uma forma de diversão, fazer-se passar por outra pessoa, relacionar-se com os demais (que também são *fakes*) com a identidade que fora propositalmente inventada.

Assim, perfis *fake* se aventuram num espaço anônimo de interação para postar sob o pseudonimato. Foi o que pôde ser observado na fala acima.

Esse ambiente, ainda, aponta para sensações tais como: “ilusão”, “relacionamento”, “realidade” e “sonho”; uma substituição da experiência do que é tátil por outra que não chega a suprir nem a si nem ao outro, completamente. Observe-se a fala de Escritora! Lisa:

atualmente eu tenho 19 anos de idade, faço faculdade de serviço social e trabalho, ou seja, antes eu era apenas uma estudante do ensino médio com grande parte do dia livre para viver uma vida virtual, hoje em dia o tempo que tenho é dedicado à outras atividades, da mesma maneira acontece com as amigas que construí no *fake*. Passamos da fase de virar noites em frente um computador, sem grandes responsabilidades, agora mais maduros, nos comunicamos através do FACEBOOK, que é uma também rede social, porém, mais pessoal, e porque não restrita? Local onde de fato conhecemos todos nossos amigos (ou deveríamos), falamos de coisas da realidade e não mais ilusórias.

Ou seja, esses membros dividem as experiências da sua vida real mediadas pelo computador com pessoas de várias regiões, além de “[terem] coragem de expor o que [sentem], [sendo criativos].”

Notadamente, a prática de se comunicar com outras pessoas sem se expor deixa o *fake*¹⁹ mais confiante. Observou-se por meio das respostas às entrevistas que alguns tiveram coragem de escrever e postar suas histórias nessa comunidade, justamente, por ser um perfil *fake*, observa Escritora!Lisa:

acho que isso varia de pessoa, para mim eu nunca usei o termo "*fake*" como uma forma de realmente ser falso, **eu era eu mesma, apenas usava um perfil diferente para conhecer gente nova e ter familiares ou gente conhecida em meu perfil.** (grifo nosso).

Portanto, esses novos hábitos de se conviver por meio da cultura do falso, por meio do computador traduz-se em uma realidade que trouxe algumas questões: seria o perfil *fake* uma extensão do eu? Seria uma projeção a fim de situar-se no mundo por meio das possibilidades da cibercultura? Afinal, por que apresentar-se sendo outro para os outros?

O perfil *fake* “corporiza” (TURKLE, 1997) os anseios por entretenimento possibilitando conversar “sendo você mesmo” sob outro “eu”. Mas, o que está escondido na internet que já não está implicitamente revelado?

Há uma cultura do anonimato latente à cultura do virtual. *Writer...* afirma que queria ser enxergada sem ser julgada na “vida longe do *fake*”, e quando esse *fake* se refere a essa vida “*off*” não discorre sobre uma vida fora do computador ou da internet, mas a uma vida longe do perfil *fake*. Por que? Haveria uma aproximação do *fake* como característica da comunicação? Estar no perfil *fake* é estar se comunicando dentro da comunidade “Web novelas *fake*”, afinal?

2.1.2 Interações como conversações

O perfil *fake* *Writer of Dreamns* expõe que “não [gosta] de postar sozinha”. Nessa frase, observou-se a partir do modelo dramaturgico de Erving Goffman situado no interacionismo a prática teatral na internet, ou seja, essa autora emitiu uma intencionalidade de querer que a audiência se tornasse visível, que comentasse sobre os capítulos que estavam sendo postados, em tempo real, para que se sentisse estimulada a continuar postando sua história. Observou-se, portanto, que os perfis *fake* conversam durante as postagens das webnovelas.

¹⁹ Aqui utiliza-se a palavra *fake* substituindo o termo perfil *fake*.

A conversa que é parte integrante das interações é uma prática de linguagem genuinamente cotidiana (RECUERO, 2012, p. 9). A conversação faz parte da interação e é o gênero mais básico da interação humana (SACKS; SCHEGLOFF; JEFFERSON, 1974 apud RECUERO, 2012).

A conversação clássica oral ocorre, usualmente, num mesmo ambiente. Com as novas tecnologias, no entanto, as conversações podem acontecer em ambientes não físicos e, ainda, se estender (RECUERO, 2012) pelo tempo que os perfis interlocutores desejarem, como no *e-mail* e ser retomada, posteriormente, como ocorre nos espaços de comentários do Facebook; podem, ainda, ser predominantemente instantâneas como a dos *chats*, “bate-papo” do Facebook ou Whatsapp cujas características são as mensagens instantâneas. Desse modo, a interação numa comunidade virtual pode acontecer além da copresença física, isto é, sem o outro estar presente fisicamente.

Dito em poucas palavras observou-se, nesta pesquisa, que a conversação clássica oral foi apropriada pelas tecnologias digitais e, as trocas, que substituem as falas, passaram a ser observadas e percebidas como conversação virtual, sobretudo, entre indivíduos anônimos.

Com efeito, para investigar a subjetividade das interações ressignificadas pelo ambiente virtual observadas como conversações utilizou-se o interacionismo simbólico. Portanto, a partir dessa estrutura social proporcionada pelo Orkut pode-se entender essa dinâmica das interações compreendidas como conversas dentro de uma grande conversação sendo seus leitores a alma e o incentivo à postagem das webnovelas.

Além disso, a audiência quando interage torna-se um diferencial na dinâmica de postagem das histórias e de todo o processo envolvido nessa comunicação. Assim, utiliza-se a análise do micro (os perfis *fake* dos leitores e escritores) para entender o macro - o Orkut - como a grande rede de conversação.

3 O encontro teórico-conceitual

“*Do you really know me?*”²⁰ Essa frase cuja autoria é do jovem cantor *pop* canadense Justin Bieber expõe uma dualidade do modo de viver contemporâneo que é traduzido pelo uso de máscaras que revelam o indivíduo.

²⁰ “Você realmente me conhece?” (tradução livre). Frase pichada em um muro pelo cantor Justin Bieber, em ocasião de sua visita ao Brasil devido a uma turnê pela América latina, em novembro de 2013. Disponível em: <<http://migre.me/gFH1R>>. Acesso em: 18 nov. 2013.

Foi percebido, no âmbito desse estudo, que há uma “aceitação” social para se revelar por meio da máscara. Notadamente, no *site* de rede social Orkut observou-se uma comunidade, dentre outras, cuja interação se dá entre perfis anônimos, que estão sob a máscara ressignificada e apropriada pelas novas tecnologias. Nessa, a condição de *fake* se permite revelar o que se não teria coragem de expor caso estivesse em copresença ou em um encontro face a face.

Sobretudo, se considera essa interação do ponto de vista da copresença virtual como adequada para pensar a superação da “dicotomia” *on-line* e *off-line*, uma vez que se vive conectado segundo o conceito “*Always on*” (TURKLE, 2008); isto é, vive-se “*tethered*”²¹, mesmo que o indivíduo não esteja em frente à tela de um computador, ou *smartphone*, ou *tablet* ou qualquer dispositivo de mídia das novas tecnologias.

Observa-se, ainda, haver uma relação pela copresença além da proximidade física entre os indivíduos, sobretudo, porque nesse ambiente a possibilidade dos indivíduos não se conhecerem não impede haver interação.

Retomando, o exemplo de Bieber o cantor passa a configurar um personagem que infringe regras sociais. A frase pichada evidencia um “*bad boy*” que dá vazão às suas necessidades, vontades e personalidade outrora desconhecidas ou escondidas, quando em copresença física.

Assim, no contexto da comunidade virtual analisada o indivíduo interage socialmente por meio da identidade *fake*, escondendo-se sob a possibilidade tecnológica do uso do anonimato sob o pseudonimato.

Considerações finais

Nesta pesquisa observou-se a interação social entre os membros que são perfis *fake* que criavam e trocavam narrativas entre si, justamente, por estarem sob o pseudonimato.

Compreendeu-se, ainda, o cotidiano por meio da conversação virtual devido, primeiramente, aos perfis *fake* interagirem anonimamente como uma “válvula de escape” para reproduzirem seus talentos de escrita outrora escondidos nos encontros

²¹ “Amarrado”, “Acorrentado” (livre tradução).

face a face. E, posteriormente, por observar as leituras e os comentários dessas histórias entre os membros do grupo como parte do seu cotidiano no ambiente digital.

Além disso, esses agrupamentos acontecem pela espontaneidade, pelos gostos e afinidades, enfim, pelo sensível considerando o conceito de socialidade que, neste estudo, atualiza essas interações.

Desse modo, entende-se a comunidade virtual “Web novelas *fake*” como conversas dentro de uma grande conversação, devido a própria estrutura do Orkut. Observar essas interações traduz-se em uma forma de compreender o cotidiano e uma prática comunicacional que possibilitou aos membros transitarem entre seus grupos, mesmo com interesses diferentes da maioria dos participantes.

Assim, observa-se esse fenômeno comunicacional em tempos de cultura digital, sobretudo, a webnovela como uma narrativa digitalizada no cotidiano legitimada pelos membros do grupo quando acompanhavam, diariamente, durante meses as postagens de histórias lendo-as e comentando como uma válvula de escape por meio do cotidiano.

Referências

A HISTÓRIA do Rádio II – (anos 40 em diante...). Informação postada no portal Brasil Cultura, no hiperlink Perdidos. Disponível em: <<http://migre.me/dhrcC>>. Acesso: 09 Fev. 2013.

ARISTÓTELES. Arte poética, [3--?a.C] . Disponível em: <<http://migre.me/srrli>>. Acesso em: 18 dez. 2015.

BALDASSO, Vagner. Histórico sobre as fotonovelas. **As fotonovelas: uma paixão!** 2010. Disponível em: <<http://migre.me/srqBz>> Acesso em: 09 Fev. 2013.

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

CHAVES, G. R. G. A radionovela no Brasil: um estudo de Odette Machado Alamy (1913-1999). 2007. Dissertação (Mestre em Estudos Literários) – Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, Belo Horizonte, MG, 2007. Disponível em: <<http://migre.me/riJgB>>. Acesso em: 10 Fev. 2013.

FOTONOVELA. *In: Carlos Ceia, s.v. E-DICIONÁRIO de Termos Literários*. Carlos Ceia (Coord.). Disponível em: <<http://migre.me/dhBhz>>. Acesso em: 10 Fev. 2013.

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.

_____. **Ritual de interação.** Ensaios sobre o comportamento face a face. Petrópolis: Vozes, 2011.

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

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Ed.34, 1999.

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

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

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

_____. **O mistério da conjunção.** Ensaios sobre a comunicação, corpo e socialidade. Porto Alegre: Sulinas, 2009.

_____. **O tempo retorna.** Formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2012.

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

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

RALEIRAS, Mónica. Recensão da obra “A vida no ecrã. A identidade na era da internet”, de Sherry Turkle [1997]. Lisboa: Relógio d’ Água. Sísifo/ Revista de ciências da educação, Lisboa, 03, maio/ago. 2007. Disponível em: <<http://migre.me/riJ95>>. Acesso em: 09 jul. 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: Sulina, 2012.

TEDESCO, J. C. **Paradigmas do cotidiano:** introdução à constituição de um campo de análise social. Santa Cruz do Sul: EDUNISC: Passo Fundo: UPF, 2003.

TURKLE, Sherry. *Always-on/Always-on-you: The Tethered Self.* In: *Handbook of Mobile Communication Studies.* JAMES, E. K. (Ed.). Massachusetts: MIT Press, 2008. p. 121-137. Disponível em: <<http://migre.me/mcu20>>. Acesso em: out. 2014.