



## **A (con) fusão dos mundos *on* e *off line*: novas formas de socialidade no Orkut<sup>1</sup>**

Erika Oikawa<sup>2</sup>

Sonia Ferro e Silva Pinto<sup>3</sup>

Alunas do Departamento de Comunicação da Social da UFPA

### **Resumo**

O presente trabalho traz as principais conclusões de um Trabalho de Conclusão de Curso que teve como objeto de estudo as novas formas de socialidade no Orkut, sob a ótica da cibercultura. A comunicação mediada por computador (CMC) passou a promover uma interação nunca antes vista, fazendo surgir novas formas de agregação social, desprovidas de tempo, espaço e com nova maneira de aproximação: seletiva e temporária. No ciberespaço, as comunidades virtuais são construídas a partir de traços identitários. A identidade deste novo “ser” é fluída e múltipla. Em meio aos avanços tecnológicos, a interação do mundo *on* e *off line* tem se demonstrado crescente e irreversível. Todas essas características foram observadas por meio do estudo de caso feito com membros da comunidade “Baladas e Badalados de Belém”.

**Palavras-chave:** Orkut; socialidade; cibercultura; comunidade virtual.

### **Apresentação**

As novas tecnologias da comunicação têm provocado profundas transformações nas relações sociais contemporâneas, que, cada vez mais, passam a ser estabelecidas em um ambiente virtual, diminuindo gradativamente a necessidade do contato presencial e do compartilhamento do mesmo espaço físico. O fenômeno da desterritorialização da comunicação afeta não apenas as relações sociais, mas os campos econômicos, políticos e culturais, nos quais as noções de tempo-espaço e de identidade passam a ter outros significados, diferentes das que tinham na Modernidade.

Esse cenário de grandes avanços tecnológicos vai proporcionar o surgimento do chamado ciberespaço. Contraditoriamente, será nesse mundo saturado de objetos técnicos que a vida social vai impor seu vitalismo e gerar uma nova forma de manifestação cultural: a cibercultura.

Nesse sentido, as novas tecnologias servirão também como vetores de novas formas de agregação social, fenômeno que Maffesoli (2006) chamou de “socialidade contemporânea”, baseado em emoções compartilhadas e em novos tribalismos. A socialidade se estabelece como um politeísmo de valores e o indivíduo passa a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Altercom 2007 – Jornada de Inovações Midiáticas e Alternativas Experimentais.

<sup>2</sup> Jornalista graduada pela Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: erikaoikawa@gmail.com

<sup>3</sup> Jornalista graduada pela Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: soniaferro@terra.com.br



desempenhar papéis, produzindo máscaras dele mesmo, agindo numa verdadeira teatralidade contemporânea.

Ao contrário do que autores como Baudrillard (1991) afirmam, o ciberespaço não é apenas uma simulação de interação, um deserto do real, mas um espaço de grande vitalidade, que dá origem a novas formas de socialização. Os *sites* de relacionamento são exemplos disso. Enquanto comunidade virtual com mais de 15 milhões de usuários em todo mundo, o Orkut é utilizado como instrumento das mais diversas formas de agregação social, aproximando as pessoas de acordo com suas afinidades e emoções.

Por ser um objeto de pesquisa relativamente novo, acreditamos na importância de se realizar maiores estudos sobre o Orkut, suas potencialidades e influências na comunicação. O objetivo deste trabalho é contribuir para isso, identificando de que maneira ocorrem as interações sociais nos chamados *sites* de relacionamento da Internet, especificamente no Orkut, e constatar até que ponto as relações estabelecidas no ciberespaço influenciam no cotidiano das pessoas.

## **1 - As novas tecnologias digitais no ambiente comunicacional contemporâneo**

Segundo André Lemos, o advento das novas tecnologias digitais provocou mudanças importantes no ambiente comunicacional contemporâneo, principalmente por marcar a passagem do *mass media* (TV, cinema, impresso e rádio) para as formas individualizadas de informações, cujo ícone é a Internet, representadas agora pelo rizoma (todos-todos) e não mais pela hierarquia da árvore (um-todos). O modelo da árvore prevaleceu durante todo o pensamento ocidental até a chamada crise da Modernidade, quando cedeu lugar ao modelo rizomático, uma estrutura sem centro, que possui extensões ramificadas em todos os sentidos. Assim como o rizoma, o ciberespaço não possui um centro, suas estruturas se organizam de maneira anárquica, extensa e de múltiplas conexões.

Tanto a microinformática quanto a Internet evoluíram graças à apropriação social desses meios, tirando a exclusividade de domínio da casta científica e militar. Assim, um simples usuário passa a ter acessos ao fluxo intenso de informações da rede e, ao mesmo tempo, alimentá-la com dados que, muitas vezes, ele próprio produziu digitalmente. Podemos notar aí duas rupturas proporcionadas pelas tecnologias digitais: no modelo de produção da informação, que passa a utilizar o processo microeletrônico, e no modo de difusão da informação, baseado no modelo rizomático.



Nesse cenário de sociedade informacional, há um fluxo gigantesco de informações em rede, podendo o usuário buscar apenas o que é de seu interesse. Entretanto, para Dominique Wolton é uma ilusão achar que o surgimento desses sistemas de informação por si só pode transformar radicalmente o estatuto e a economia do conhecimento, quando, na verdade, é preciso levar em consideração o “contexto da competência” do usuário. Em outras palavras, não basta tornar esse fluxo de informações acessível a todos, mas dar competência para que as pessoas possam realmente usufruir dessa gama infinita de informação.

De que adianta acessar a biblioteca do congresso se não se sabe o que busca, se não se detém nenhuma relação com este universo, se não se sabe o que fazer com essas informações? Se não se tem a competência para assimilar o aprendizado, os sistemas de informação e de conhecimento erguerão outros tantos muros intransponíveis (WOLTON, P. 135, 2003).

Para Wolton, a saturação da informação também é um dos problemas gerados pela expansão das redes. Outros autores como Jean Baudrillard e Paul Virillio chegam a afirmar que a sociedade contemporânea, sob o signo do tempo real, estaria à mercê da pura circulação de informação, que geraria apenas um processo de mera comutação.

O pensamento baudrillardiano é aquele do excesso: quanto mais trocamos informações, menos estamos em comunicação. Trocamos o real pelo hiper-real, a verdadeira comunicação por sua simulação. Estaríamos diante de uma encefalação eletrônica, onde o real desaparece com a instituição do seu simulacro. No mesmo sentido, para Paul Virilio, as novas tecnologias do tempo real, do ao vivo (*live*) estabelecem uma institucionalização do esquecimento, já que elas requerem respostas imediatas. Não privilegiado a reflexão, o debate ou mesmo o exercício da memória (LEMOS, P. 72, 2004).

Entretanto, Lemos refuta completamente a idéia de que a sociedade contemporânea estaria imersa no “deserto do real” ou na “indústria do esquecimento”. Para ele, a cibercultura é vitalista, tribal e presenteísta.

Em outras palavras, a mesma racionalidade técnica, vetor de separação e do individualismo na Modernidade, torna-se um instrumento de agregação social e de efervescência cultural na contemporaneidade, pois é nesse ambiente tomado pela técnica e dominado pela tecnologia que surge uma nova forma de cultura, a chamada cibercultura. Prova disso é a proliferação de instrumentos comunitários na Internet, tais como os *chats*, as comunidades virtuais, os MUD's e etc, que ajudam a instituir formas de agregações sociais em cadeia planetária, a partir de gostos e interesses em comuns, independente do compartilhamento do mesmo espaço físico.



Por outro lado, se no mundo *off line*, de uma maneira geral, conhecemos os nossos vizinhos; no mundo *on line* isso não é tão simples assim. Na imaterialidade do ciberespaço, nossos “vizinhos” passam a ser “espectros”. O ato de se ligar ao outro na Internet ocorre através de avatares<sup>4</sup>, pois nunca sabemos ao certo se esses “vizinhos” são verdadeiros, são *fakes* ou apenas programação de computador. A imaterialidade do ciberespaço nos oferece as multipossibilidades de existência ao mesmo tempo em que nos liga ao outro. Além disso, as relações estabelecidas com o auxílio da tecnologia são das mais pontuais, podendo suscitar relações contínuas ou não.

É interessante percebermos que o ciberespaço proporciona uma grande interação social, mesmo que o indivíduo esteja isolado no seu quarto ou na sala do seu escritório, pois diferente do que muitos pensam, ser solitário não significa viver isolado (MAFFESOLI, 2006). Lemos utiliza a metáfora simmeliana<sup>5</sup> da porta e da ponte para exemplificar essa ambigüidade do ciberespaço. A “ponte” seria o elo com o outro, a representação do desejo de agregação. A “porta”, por sua vez, representaria a individualidade, a vontade de manter a privacidade e o isolamento. A Internet seria ao mesmo tempo a “ponte” que nos conecta a pessoas de todo o mundo e a “porta” que nos permite ficar isolados em nossos quartos.

É importante lembrarmos, no entanto, que o uso da tecnologia como um instrumento comunitário e agregador não é um fenômeno inédito. A invenção da imprensa, que tornou a informação mais acessível a todos, tirando o monopólio da Igreja; e do rádio, capaz de formar comunidades solidárias à distância são exemplos citados por Lemos de como a tecnologia já era utilizada como forma de agregação social. No entanto, na cibercultura, esse fenômeno passa a ocorrer em uma escala sem precedentes, pois, com as novas tecnologias digitais, “entramos em cadeia planetária (aldeias globais) com informações tornando-se disponíveis ao planeta (ou entregues) em tempo real, imediato” (LEMOS, P. 87, 2004).

Para Maffesoli devemos analisar esta nova conjuntura comunitária contemporânea a partir do que ele chamou de “paradigma estético”. Segundo ele, a

---

<sup>4</sup> De acordo com o dicionário Houaiss, avatar significa “processo metamórfico; transformação, mutação”. Na crença hinduísta, representa a descida de um ser divino à terra, em forma materializada [Particularmente cultuados pelos hindus são Krishna e Rama, avatares do deus Vixnu; os avatares podem assumir a forma humana ou a de um animal. No ciberespaço, o avatar é uma imagem que pode ser personalizada.

<sup>5</sup> Para o sociólogo alemão G. Simmel, a vida social é feita de agregações e separações, coletividade e individualidade sucessivas e simultâneas.



socialidade tribal, gregária e empática contemporânea, que se apóia sobre as múltiplas máscaras, age a partir de uma “Ética da Estética” e não a partir de uma moral universal. Esta “Ética da Estética” vai impregnar todo o ambiente social e contaminar o político, a comunicação, o consumo, a publicidade, as empresas, ou seja, a vida cotidiana no seu conjunto, tornando-se assim mais um conceito-chave para a compreensão do conceito maffesoliano de “socialidade”. (LEMOS, 2004)

O termo socialidade foi primeiramente empregado por Maffesoli para definir os agrupamentos urbanos contemporâneos, festivos e empáticos, baseados em emoções compartilhadas e em novos tribalismos. Enquanto a sociabilidade se baseia em agrupamentos que têm a função precisa, objetiva e racional, a socialidade se estabelece como um politeísmo de valores no qual a pessoa desempenha papéis dela mesma. É importante ressaltarmos que, dependendo do momento histórico, uma forma – ou a socialidade ou a sociabilidade – se sobrepõe à outra, exprimindo melhor a cultura vigente, sem, no entanto, uma anular a outra.

Por meio dos diversos “tribalismos” contemporâneos (religiosos, esportivos, musicais, tecnológicos, etc.), a organização da sociedade estaria sendo substituída pela organicidade da socialidade, baseada agora na vontade de “estar-junto” e no compartilhamento de emoções em comum e não mais na racionalidade ou na contratualidade. (LEMOS, 2004).

Assim, os grupos contratuais da Modernidade cedem lugar, na sociedade contemporânea, às tribos afetivas formadas por pessoas (personas) que desempenham papéis, ao invés de indivíduos com funções definidas. Enquanto a lógica individualista se apoiou sobre uma identidade fechada, cuja base era o indivíduo pertencente a uma família, classe, exército e igreja; a persona, por sua vez, fundamenta-se na alteridade, ou seja, só existe em relação ao outro.

Para Lemos, o ciberespaço vai privilegiar o surgimento de novos tribalismos, indo de encontro à homogeneidade e ao individualismo da cultura do impresso. Maffesoli afirma que esse sentimento coletivo de força comum que permeia o tribalismo contemporâneo utiliza vetores bem triviais para se estabelecer, tais como os locais de convivialidade, como os “cabarés, cafés e outros espaços públicos que são ‘regiões abertas’, ou seja, lugares onde é possível dirigir-se aos outros e, por isso, mesmo, dirigir-se à alteridade em geral” (MAFFESOLI, 2006: 37).



No ciberespaço, as “regiões abertas” são representadas pelos *chats*, pelas comunidades virtuais, pelos *blogs*, *fatologs* e etc, que, cada vez mais, tornam-se espaço de convivialidade e de solidariedade. Lembremos do caso vivido e relatado por Rheingold na comunidade virtual “The Well”, quando sua filha foi atacada por um carrapato. Enquanto sua esposa tentava, sem sucesso, entrar em contato por telefone com o pediatra da criança, Rheingold obteve em poucos minutos, por meio do “Fórum dos Pais”, as informações de como proceder nesse tipo de situação. O interessante foi que as dicas de como lidar com o parasita foram repassadas por alguém que se identificava apenas como “Dr. Flash Gordon”. Não há como saber se era um homem, uma mulher, um médico ou um veterinário; o fato é que o ciberespaço permite que as pessoas assumam pseudônimos ou identidades diferentes das que têm na vida *off line*.

O tribalismo também vai acarretar a formação de agregações coletivas de base empática, cuja única preocupação é o presente vivido de forma coletiva. Aí está mais uma das características da socialidade contemporânea: o presenteísmo.

A socialidade pós-moderna, por colocar ênfase no presente, não investe mais no dever ser, mas naquilo que é, no presente. A vida cotidiana contemporânea vai insistir na dimensão do presente; num presente caótico e politeísta em detrimento de perspectivas futuristas. A socialidade não seria, assim, contratual, no sentido dos engajamentos políticos fixos ou dos pertencimentos a classes sociais definidas e estanques. Ela seria efêmera, imediata, empática (LE MOS, P. 83, 2004).

O futurismo da tecnocultura moderna, baseado no tempo linear e no progresso histórico, dá lugar ao presenteísmo da cibercultura contemporânea, onde a “energia juvenil” deixa de ter como objeto o projeto futuro e a história e passa a se manifestar e se esgotar em instantes.

As festas *raves* são um bom exemplo do presenteísmo que passou a imperar na sociedade contemporânea. Como explica Lemos (2004), as *raves* possuem a essência do espírito tribal: o hedonismo, a celebração por meio da dança, o contato com a natureza e tudo isso em perfeita simbiose com as novas tecnologias, que dá origem à música eletrônica repetitiva, cíclica e percussiva; ao êxtase, conhecida como a “droga do amor”; ao consumo de bebidas energéticas que potencializam as sensações desse momento; aos jogos de luzes que causam a ilusão de deslocamento da realidade; e de todo aparato tecnológico como a Internet e os celulares utilizados para burlar a polícia, já que em muitos lugares esse tipo de festa é proibido.



Além das *raves*, a socialidade contemporânea pode ser entendida também pelo vitalismo da cultura *ciberpunk*, que não aceita que as novas tecnologias sejam privilégio de uma casta seleta e instrumento de dominação social. Por isso, os *ciberpunks* invadem *sites*, burlam os mais poderosos sistemas de segurança e praticam outras atitudes subversivas como forma de protesto. Assim, a cultura *ciberpunk* pode ser vista como o “dispêndio”, o riso e a ironia contestadora, evidenciando a vitalidade e o ativismo na sociedade contemporânea.

Esse caráter tribal e vitalista, que utiliza as multipersonalidades da *persona*, vai modelar um *ethos*, “onde aquilo que é compartilhado com o outro será primordial” (LEMOS, 2004). É esse sentimento de alteridade que é chamado de “Ética da Estética” e que vai permear toda a cibercultura. É importante ressaltarmos que esse “compartilhamento com o outro” vai ganhar no ambiente comunicacional contemporâneo, um caráter mais banal e ainda assim alcançar níveis de visibilidade surpreendentes. Exemplos como os *reality shows*, os *fotologs* e *webblogs* e o próprio Orkut passam a dar visibilidade ao caráter explícito e obscuro do cotidiano.

Nos ambientes comunicacionais em questão, a vida cotidiana assume uma expressão prioritariamente superficial e visível ao olhar do outro. Se a Modernidade produziu uma topologia do cotidiano que circunscrevia o espaço privado e seus diversos níveis de vida interior – casa, família, intimidade, psiquismo – a pós-Modernidade inverte esta topologia e volta o cotidiano para espaço aberto dos meios de comunicação e seus diversos níveis de vida exterior – tela, imagem, interface, interatividade (BRUNO, 2004).

Em outras palavras, se a Modernidade privilegiava a profundidade e a interioridade como dimensões autênticas; na sociedade contemporânea, “o eu se realiza e se efetiva é na proximidade do olhar do outro, na sua potencialidade de ser visto, e não mais no recolhimento de uma interioridade sombreada e relativamente opaca” (BRUNO, 2004). Nesse jogo da aparência, aquilo que parece ser se mostra tão verdadeiro quanto aquilo que é escondido pelas máscaras da teatralidade cotidiana.

## **2 - Comunidades virtuais: territorialidade simbólica e identidades flutuantes**

Até a Modernidade, o conceito de comunidade era baseado na proximidade geográfica. Atualmente, com a evolução que ocorreu principalmente nas últimas décadas, a comunidade é baseada na informação, na comunicação em rede, sendo a cultura a base da organização.

Diferente do conceito clássico de comunidade, que considera o laço familiar e o território sua base; o novo conceito leva em consideração a relação de cooperação,



fundamental para a existência de uma comunidade virtual, já que são os interesses comuns que vão unir os indivíduos, independente do território em que se encontram e do laço de parentesco. Além da questão cultural, que se torna mais importante que o território, outra novidade introduzida pelas comunidades virtuais é o modo como as pessoas criam laços de amizade. Nas comunidades virtuais, é possível conhecermos intimamente alguém, antes de encontrá-lo pessoalmente. A fluidez da rede, a liberdade, o descompromisso *on line*, outras características do ciberespaço, permitem que um laço seja desfeito com a mesma facilidade com que é criado.

Assim, as sociedades, que antes estavam enraizadas em seu território, e a isto estava relacionado o sentimento de pertencimento, passaram por um processo de “desterritorialização”. O mundo em rede torna as culturas acessíveis a todos, criando uma realidade onde as barreiras temporais e geográficas já não têm tanta importância. É o que Lemos chama de territorialidade simbólica. “Com o ciberespaço, as pessoas podem formar coletivos mesmo vivendo em cidades e culturas bem diferente. Criam-se assim territorialidades simbólicas” (LEMOS, P. 139, 2004).

O cientista social Luís Vidigal fala do “espaço dos fluxos” para explicar esse fenômeno:

Com as relações sociais a migrarem de um suporte físico para novos espaços virtuais, os cidadãos e as localidades estão cada vez mais a abstraírem-se de seu sentido geográfico e histórico, pois com o rompimento dos padrões espaciais através da interação com as redes, o “espaço dos fluxos” passou a substituir o “espaço dos lugares” (VIDIGAL, 2002).

A ausência de uma localização geográfica, embora o ciberespaço funcione como espaço público fundamental para as comunidades virtuais, comprova que é a identificação com o outro que vai definir essas comunidades. Enquanto na Modernidade esses grupos eram formados por pessoas que viviam em determinado território; agora, com o desenvolvimento e expansão da CMC é o indivíduo “desterritorializado” que adquire o poder de escolha, baseado em traços identitários comuns.

Essa nova dimensão espaço-temporal, de não-lugares, distancia-se cada vez mais da idéia clássica de sociedade.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as *identidades* se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”. Somos confrontados por uma gama de diferentes



identidades, dentre as quais parece ser possível fazer uma escolha (HALL, P. 75, 2001).

As características que fazem com que o indivíduo sinta-se parte de determinada nação, tais como religião, sotaque e etc., tornam-se deslocadas, já que, no mundo pós-moderno, a cultura não pertence apenas a uma nação. Na sociedade em rede, a cultura não tem pátria e a identidade passa a ser construída a partir da leitura que fazemos sobre determinado traço cultural, de que nos apropriamos. As comunidades virtuais serão formadas por indivíduos que buscam interesses comuns, traços de identificação, que nada mais são que o sentimento de pertencimento.

O modo como as pessoas estão expostas nas comunidades virtuais permite que elas escolham o assunto que lhe é de interesse e, assim, tornam-se parte dele, tanto como participante quanto como construtor. Assim, a necessidade de pertença passa a ser de domínio do indivíduo, já não é mais um governo que lhe afirma o que ele é, mas ele próprio, o pertencimento está de acordo com a semelhança de atitudes, reciprocidade, ajuda, com o interesse comum compartilhado.

Assim, o indivíduo é provido de liberdade para ser o que deseja e, logo em seguida, deixar se sê-lo quando quiser. Se na Modernidade os indivíduos possuem funções definidas e os grupos formam-se de forma contratual, na atualidade, as pessoas (*personas*) desempenham diversos papéis e como as comunidades (também chamadas de tribos por Maffesoli) baseiam-se em interesses comuns, essas funções modificam-se para constituir essas tribos afetivas.

Dessa forma, no mundo *on line*, a personalidade flexível e elástica dá lugar à multiplicidade. No virtual, somos números, verbos, códigos binários, somos imaterial, por isso podemos ser vários. Quando determinada identidade não é mais desejada, basta excluí-la e assumir uma nova. A imaterialidade possibilita ousar ser o outro ou vários outros, ainda que este “ser” seja efêmero, já que, na próxima semana, a existência virtual dessa pessoa pode não passar de um espectro.

### **3 - Identidade Seletiva: A construção da comunidade Baladas e Badalados de Belém (B&B)**

A comunidade “Baladas e Badalados de Belém” foi criada em outubro de 2004, no Orkut, pelo publicitário paraense Robsom Lima com o objetivo de informar a respeito das festas da cidade e, principalmente, popularizar jovens da sociedade de



Belém, no sentido de torná-los conhecidos entre um determinado grupo social, a tribo dos badalados.

“Badalados” são aquelas pessoas que, de alguma maneira, destacam-se nos eventos sociais jovens de Belém, possuem vários amigos e estão sempre nos *points* da cidade, além de marcarem presença nas colunas sociais constantemente.

Atualmente, a comunidade conta com mais de 4.300 membros e deu origem, inclusive, à coluna social “Baladas e Badalados” publicada todos os domingos no caderno “Top” do jornal Diário do Pará. Por meio dessa rede formada pela comunidade virtual, pela coluna dominical e pelas festas realizadas pela comunidade, o fenômeno da socialidade se concretiza entre os membros da “B&B”, que se agregam em torno de interesses em comum por festas e eventos de Belém, dando vida a um tribalismo marcado pelo presenteísmo, pela teatralidade do cotidiano e pelo caráter lúdico.

As festas são o ponto alto do relacionamento estabelecido entre os membros da comunidade. É por meio delas que os integrantes podem ganhar visibilidade e se tornar o novo badalado da cidade. Assim como as festas de música eletrônica representam um fator de religação entre os *ravers*, as festas da “Baladas e Badalados” são o elo entre os membros da comunidade.

Para ser um badalado, não basta sentir-se como tal, pois a manutenção de uma identidade fragmentária no espaço virtual só acaba ganhando respeito e conhecimento a partir da consensualidade, ou seja, daquilo que parte do outro. É sempre em relação ao outro que essa imagem é construída. Na “Baladas e Badalados”, essa “aferição” do quanto uma pessoa é “badalada” pode ser vista de duas maneiras: uma por meio da votação entre os membros da comunidade que vai eleger o badalado do ano. A segunda é percebida por meio do número de pessoas com o *profile* lotado na comunidade, o que dá a entender que essa pessoa possui muitos amigos e que, portanto, é um possível badalado.

Esta íntima relação entre existir, ver e ser visto é facilmente percebida nas votações que decidem o futuro dos participantes de reality shows, nas ferramentas de comentários dos weblogs e fotologs, (...) ou mesmo no número de amigos e ‘cotações’ dos membros do Orkut, onde o ‘valor’ de cada um está associado ao número de ‘outros’ que participam de sua ‘comunidade’ e às notas que eles lhe atribuem (BRUNO, 2004).

#### **4 - Pesquisa: a comprovação da cibernsocialidade contemporânea**



#### **4.1 - Metodologia**

Com o objetivo de comprovar o surgimento de novas formas de socialidade nas comunidades virtuais e verificar como elas ocorrem, este trabalho, após pesquisa teórica, aplicou um questionário a 20 membros da comunidade “Baladas e Badalados”, do Orkut, sendo 10 homens e 10 mulheres.

O critério de seleção utilizado foi o número de amigos de cada integrante. Selecionamos apenas quem tinha mais de 600 amigos e até 1.000 (média de limite de amigos por *profile*), o que deixa subentendido que seriam as pessoas mais “populares” da comunidade.

Os questionários foram aplicados de 20 de março a 11 de abril de 2006. Todo o contato foi feito pela Internet. Além de e-mails, foram realizados contatos por *scrap* e, num caso específico, o questionário foi aplicado por *Messenger*, por exigência do entrevistado. Optamos pela não-presencialidade para não sermos “traídas” pelas impressões a partir de aparências físicas, típicas do contato presencial, e para comprovar que relações podem ser estabelecidas por meio do virtual.

O questionário foi dividido em duas etapas. A primeira consistiu em perguntas pessoais, sobre a experiência com o Orkut, e a segunda especificamente sobre a comunidade B&B. Por meio das perguntas, procuramos instigar os entrevistados para saber se essas identidades são forjadas ou não, além de mostrar como algumas características da comunicação mediada por computadores, tais como a teatralidade e a multiplicidade de identidades, a fluidez e o sentimento de pertença, apareciam na relação dos membros da comunidade com o mundo virtual.

#### **4.2 - Análise do Resultado: a (con) fusão do real e do virtual**

Na pesquisa, 100% dos entrevistados afirmaram que acessam o Orkut diariamente. É o mundo virtual apresentando-se como parte integrante do mundo real. O fato de 95% dos entrevistados costumarem adicionar ou já terem adicionado alguém desconhecido, sendo que o principal motivo alegado é a busca de novas amizades, e de 80% deles afirmarem que já conheceram pessoas após terem adicionado no Orkut, comprova que este *site* de relacionamento funciona como uma ferramenta de agregação social, potencializando novas formas de socialidade na Internet.

É interessante percebermos que as relações estabelecidas na comunidade B&B não se limitam ao mundo virtual e só se concretizam de forma plena quando estendidas



às festas da comunidade. Das seis pessoas que afirmaram já terem participado de algum evento promovido por comunidades virtuais, 86% disseram que se tratavam das festas da B&B. Assim, os eventos promovidos pela comunidade no mundo *off line* tornam-se vetor de *reliance* no Orkut. Neste caso, a organicidade da socialidade de que nos fala André Lemos, baseada no sentimento de “estar-junto” e no compartilhamento das emoções em comum, gira em torno dessas festas. É possível perceber, portanto, um nítido processo tribalista no interior da comunidade dos badalados.

Outro dado interessante é que 85% dos entrevistados afirmaram possuir laços de amizade no mundo *off line* com vários integrantes da comunidade a ponto de não saberem quantificar esse dado, o que reforça a idéia de agregação social do Orkut. Essa potencialização da comunicação e fortalecimento de laços afetivos típicos do ciberespaço é reforçada pela pesquisa quando observamos que, dos 20 entrevistados, 19 (95%) afirmaram que utilizam o *site* para manter contatos com amigos e familiares.

Na pesquisa, 75% dos entrevistados disseram que já mentiram ou omitiram informações no Orkut, sendo que a maioria (60%) fez isso para se preservar ou manter a privacidade, o que demonstra “o interesse contemporâneo pelo comum e pela banalidade do cotidiano, interesse que se traduz pela sua exposição em diversos níveis e formatos de visibilidade” (BRUNO, 2004).

A própria pesquisa comprova que o *voyeurismo* é amplamente praticado no Orkut, onde as informações pessoais talvez nunca estiveram tão abertas. Dos 19 entrevistados que afirmaram utilizar o Orkut para manter contato com amigos e familiares, sete disseram que também utilizam o Orkut para participar dos fóruns das comunidades e para pesquisar perfis e *scraps* alheios, o que confirma a afirmação de Fernanda Bruno de que “as íntimas relações entre o cotidiano, a aparência, o artifício e a efemeridade encontram no ambiente comunicacional um exemplo extremo e grotesco, despertando fascínio e interesse em milhões de espectadores” (BRUNO, 2004).

O fenômeno do orkutcídio (desativação do *profile*) comprova que o mundo virtual acaba interferindo no mundo *off line*, chegando a causar incômodos e situações constrangedoras a ponto da pessoa sentir necessidade de acabar com sua existência virtual. Dos entrevistados, apenas um confessou já ter praticado o orkuticídio. O motivo alegado foi justamente a falta de privacidade.

Outro dado interessante observado na pesquisa é que 50% dos entrevistados (sendo que 70% são mulheres) afirmaram que atualizam o *profile* com frequência, o que reforça a idéia do uso de várias máscaras e das identidades flutuantes.



A fluidez do ser, que muda a cada instante de acordo com seu interesse; a efemeridade, típica do ciberespaço, que, descompromissado, permite que o indivíduo seja um e muitos com a possibilidade de mudar, de ser um “outro” a cada instante; o presenteísmo, a vontade de viver o presente, a vontade de “estar junto” e o sentimento de pertencimento que assim como tudo no ciberespaço é efêmero e eletivo, são algumas das características da sociedade em rede comprovadas com o resultado da pesquisa.

Na comunidade “Baladas e Badalados”, os membros da comunidade sabem que podem ser o próximo “badalado” da lista. A Internet não possui as barreiras sociais que costumam impor limites muitas vezes intransponíveis na vida *off line*. *A priori*, somos todos iguais no ciberespaço, não importando a raça, a cor ou o status social, é bem mais fácil tornar-se aquilo que se quer ser e assim, ascender no mundo virtual. Em outras palavras, a socialidade contemporânea permite a pessoa assumir diversas máscaras para atuar na teatralidade do cotidiano. Na Baladas e Badalados de Belém, “o indivíduo comum é chamado a ocupar o outro lado da tela e a passar de consumidor de imagens a ator de sua própria vida e de seu próprio cotidiano, naquilo mesmo que ele tem de mais vulgar, corriqueiro e ordinário” (BRUNO, 2004).

Um dos dados mais interessantes da pesquisa é que, apesar de 95% dos entrevistados afirmarem que só entram nas comunidades em que se identificam, apenas 20% deles se consideram badalados. O restante disse não ser e alguns relativizaram a resposta dizendo que se ser badalado é frequentar lugares da moda e conhecer muitas pessoas, então, podia ser considerado como tal. Podemos perceber uma certa resistência dos entrevistados em aceitar o “rótulo” de badalados apesar deles integrarem a comunidade. Entretanto, se a pessoa frequenta os lugares do “badalados”, está inserido no círculo de amizade e os outros a vêem como tal, ela pode ser considerada uma pessoa badalada por mais que não se sinta assim.

Para ser um badalado não necessariamente precisamos nos ver ou nos sentir como tal, mas fazer os outros acreditarem que somos; da mesma maneira que não adianta nos considerarmos badalados caso os outros não possuam essa imagem de nós.

Se o eu se constitui na imagem e como imagem, é preciso que ele tome para si seus atributos contemporâneos, ampliando a sua margem de interatividade. O eu-imagem deve ser reativo ao olhar do outro, deve mesmo ser o efeito produzido na interface com o olhar do outro, pois é nesta interface que ele ganha “realidade” ou esmaece, caso não encontre o olhar que o “realiza” (BRUNO, 2004).

## 5 - Considerações Finais

Por meio desse trabalho, constatamos que, na sociedade pós-moderna, o mundo virtual está cada vez mais próximo da vida cotidiana da sociedade. Ao analisar a comunidade “Baladas e Badalados de Belém”, obtivemos um dado importante: 100% dos entrevistados disseram acessar o Orkut diariamente, principalmente para manter relações com familiares e amigos ou para estabelecer novas amizades, o que ratifica a hipótese de que o ciberespaço é um ambiente propício para o estabelecimento de novas formas de socialidade.

Graças às ferramentas disponíveis, tais como o *profile*, páginas de *scraps* e as comunidades, o Orkut potencializa essas relações sociais mediadas por computador, baseadas agora na desterritorialização, no não-presencial, na fugacidade e no sentimento de pertencimento. Tais características interferem visivelmente nas relações *on* e *off line* daqueles que navegam no Orkut.

Pudemos perceber que, apesar de grande parte das relações sociais estabelecidas no ciberespaço acabarem se estendendo para o mundo *off line*, elas mantêm a vitalidade no espaço onde os laços foram criados, ou seja, na comunidade virtual. É ali que as pessoas se comunicam, interagem e agendam encontros presenciais, como é o caso da comunidade B&B.

A possibilidade de ser vários e a construção de uma imagem do que desejamos ser, ainda que não seja algo novo, ganha dimensões diferentes no mundo virtual, já que não existe o limite da carne. No ciberespaço, somos um ser virtual, um espectro que pode ganhar as dimensões que desejarmos e, até que alguém prove o contrário, somos aquilo que dizemos ser.

A interligação cada vez maior do mundo *on* e *off line* provoca, muitas vezes, uma (con)fusão das identidades. Algumas pessoas, inclusive, assumem suas identidades virtuais no mundo *off line*, incorporando a máscara. Na comunidade “Baladas & Badalados”, por exemplo, constatamos que a imagem de “badalado” é algo construído, mas que depende do olhar do outro para ser concretizado, daí a necessidade das inúmeras máscaras. Desta forma, para se tornar um “badalado”, é preciso convencer o outro, que considera, entre outras coisas, atributos físicos e, principalmente, popularidade. Após construir a imagem, é preciso convencer o outro de que ela é real, pois só assim ela será legitimada.

Assim, pudemos perceber que as relações sociais dos mundos *on* e *off line* possuem certa independência, pois elas podem ser mantidas isoladamente. Quantas pessoas conhecem outras apenas no mundo “real”? E quantas amizades são apenas



virtuais? Ao estudarmos as relações no ciberespaço percebemos que a mistura entre esses dois mundos é um processo progressivo e irreversível, por este motivo, acreditamos que a comunicação só se fará plena e completa quando realizada nas duas esferas: *on* e *off line*.

#### **Referências Bibliográficas**

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Santa Maria da Feira: Relógio D'Água, 1991.

BRUNO, Fernanda. **A obscenidade do cotidiano e a cena Comunicacional contemporânea**. Revista da FAMECOS, Porto Alegre, v. 25, p. 22-28, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEMONS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre. Sulina, 2004.

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

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense, 2006.

PALÁCIOS, Marcos. **Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: apontamentos para discussão**. IV Compós, Diadorim, Rio de Janeiro, 1996.

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

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois? Uma Teria Crítica das Novas Mídias**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

RECUERO, Raquel in **Comunidades virtuais – Uma abordagem teórica**. Disponível em [http://www.bocc.ubi.pt/\\_listas/tematica.php?codtema=21](http://www.bocc.ubi.pt/_listas/tematica.php?codtema=21). Acesso em 27/04/2006.

VIDIGAL, Luís. **A cidadania activa e as novas comunidades virtuais – O papel das TIC no relacionamento entre o Estado e o Cidadão**. Disponível em: [http://luisvidigal.no.sapo.pt/Trabalhos/A\\_Cidadania\\_Activa/a\\_cidadania\\_activa.html](http://luisvidigal.no.sapo.pt/Trabalhos/A_Cidadania_Activa/a_cidadania_activa.html). Acesso em 27/04/2006.

#### **Site pesquisado:**

<http://www.orkut.com>, último acesso em 01/05/2006.