



Usos do Orkut – O Movimento *Heavy Metal* e o *BuddyPoke* Enquanto Expressão de Subjetividade e de Identificação¹

Élida Fabiani Morais de CRISTO;
Haroldo França REBOUÇAS Neto;
Jacklene de Souza CARRÉRA;
Keila Marina Fukushima RODRIGUES;
Renata Trindade PINTO²
Rosaly de Seixas BRITO³
Universidade Federal do Pará, PA

Resumo

Este trabalho volta-se para um estudo das redes sociais *online* e de como esta nova forma de interação social modifica os contornos da relação entre visibilidade e subjetividade. Pretende-se descobrir se, a partir de uma análise visual e estética de determinados perfis no Orkut, mais especificamente dos avatares *BuddyPoke* presentes nestes perfis, é possível relacionar um usuário a determinado grupo social. No ambiente virtual, a forma como o indivíduo se mostra (o que está visível) nem sempre possui coerência com o que ele é na vida real. Isto porque a internet acentua a complexidade das construções identitárias, e no Orkut as diversas ferramentas disponibilizadas possibilitam variadas formas de expressão do “eu”.

Palavras-chave: internet; Orkut; subjetividade; visibilidade

Introdução

Com a crise dos modelos políticos vigentes e a falência das metanarrativas, dá-se o alerta à chegada de uma nova época histórica: a contemporaneidade. Para apreendermos suas características é possível destacar a influência direta das novas tecnologias da comunicação e informação que trazem, à atualidade, outros dispositivos de representação simbólica e de relações interpessoais, baseadas na construção de novas formas de identidade social.

Com base nisso, bem como na mudança da concepção de tempo-espço e na fragmentação e efemeridade das relações, referimo-nos aqui à internet, considerando-a

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudantes de graduação do 8º semestre do curso de Comunicação Social da UFPA E-mails: elida.fmc@gmail.com; haroldo.com@gmail.com; jacklenesc@yahoo.com.br; keilafukushima@gmail.com e renata_tp@yahoo.com.br.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da UFPA. E-mail: rosaly@ufpa.br.



muito mais como uma rede social do que apenas uma rede de computadores. Tornando possível falar, nos dias atuais, na existência de redes sociais *online*, isto é, em relações interpessoais mediadas pela comunicação por computador, nas quais é permitido não só a troca de informações, mas a interação e a construção de laços sociais.

A sociedade pós-moderna encontra no ciberespaço o meio ideal para esta interação em novos moldes. Nas páginas da web que operam mundialmente (algumas de comunicação instantânea, outras não) são proporcionadas diferentes formas de expressão entre os usuários, e a interação pode alcançar membros em diversos locais do mundo. Tais mudanças nas relações sociais emergem de um comportamento cultural muito acentuado nas sociedades contemporâneas, o chamado neotribalismo.

De acordo com Maffesoli (2000), esta tendência se dá a partir de afinidades e identificações pontuais mediadas pela cultura de consumo. Fato que implica em um pertencimento dinâmico do indivíduo a um grupo, de modo que estas tribos se apropriam da internet, tanto para a adaptação das formas de expressão de suas interações, como também, para a afirmação de sua identidade coletiva.

No presente estudo, utiliza-se o site de relacionamentos Orkut para investigar alguns perfis de integrantes da comunidade virtual “Heavy Metal Brasil”. Dentro desses perfis, busca-se analisar se a construção individual do *BuddyPoke*⁴ expressa identificação e pertencimento desses membros do Orkut ao grupo dos *headbangers*⁵.

Redes sociais *online*

O avanço da internet nos últimos 20 anos, sobretudo nos anos 2000, trouxe ferramentas novas e aperfeiçoou as já existentes de tal forma que o espaço antes destinado para troca de informações se assemelha cada vez mais aos espaços reais⁶ de convivência social. Dessa forma, diferentemente do que se observava até a década de 90, quando as comunidades identitárias ainda estavam fortemente ligadas à territorialidade, atualmente o que se pode perceber são formas de interação que

⁴ *BuddyPoke* é um avatar virtual na forma de personagem animado em 3D que manifesta sentimentos e humor e interage com os avatares dos amigos virtuais do Orkut.

⁵ *Headbangers* são os adeptos do movimento *Heavy Metal*.

⁶ Segundo Pierre Lévy, o real não se contrapõe ao virtual: “O virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata.” LÉVY, Pierre. 1997 (p.12)



dependem muito mais dos desejos e interesses comuns dentro de determinado grupo do que do espaço físico que os seus indivíduos ocupam.

O chamado ciberespaço, como já se sabe, não reconhece fronteiras e distâncias geográficas enquanto obstáculos para a comunicação entre seus membros. Essa característica contribui para uma instabilidade do sentimento de pertença a determinado grupo: temos mais facilidade para “migrar” de um grupo para outro, e essa facilidade nos atrai porque desejamos fazer parte de mais de um grupo, desejamos criar novos laços identitários. Um grupo apenas já não é suficiente para agregar todos os nossos gostos, todas as nossas preferências, tudo o que somos – ou queremos ser.

Trata-se de um “território simbólico” (LEMOS apud CORRÊA, 2004), que permite uma simulação dos espaços da vida real e é construído em boa parte pela projeção que os indivíduos fazem de um lugar desejado por eles. A essa formação de um território a partir de construções particulares, Castells (2006) chama de “privatização da sociabilidade”:

A sociabilidade está se transformando através daquilo que alguns chamam de privatização da sociabilidade, que é a sociabilidade entre pessoas que constroem laços eletivos, que não são os que trabalham ou vivem em um mesmo lugar, que coincidem fisicamente. [...] Esta formação de redes pessoais é o que a Internet permite desenvolver mais fortemente. (CASTELLS apud CORRÊA, 2004).

Essa nova sociabilidade constituída no ciberespaço não precisa estar necessariamente relacionada ao convívio presencial entre os indivíduos. Por outro lado, ela necessita que as subjetividades “se mostrem” para que os outros indivíduos a enxerguem e possam se identificar e formar redes pessoais de relacionamento.

O Orkut e o *BuddyPoke*

O Orkut é um tipo de rede social *online*. Criado em janeiro de 2004 pelo engenheiro da Google Orkut Büyükkökten, que deu nome ao invento, é um espaço “estruturado como grande banco de dados que se dispõe a relacionar seus membros em rede” (Barros, 2008). Trata-se de um site onde cada membro pode criar seu perfil, com um espaço para ele descrever e mostrar sua personalidade e suas preferências, interagir com outros membros e participar de diferentes comunidades eleitas por ele para compor seu “eu”. A partir dele é reforçada a idéia das “redes pessoais de relacionamento”, na medida em que torna todos os seus membros visíveis uns aos olhares dos outros e possibilita que escolham com quem desejam se relacionar:



Ganha impulso a constituição de comunidades virtuais, cuja principal peculiaridade é o fato de surgir de forma espontânea, quando se estabelecem agrupamentos sociais com base em afinidades. O indivíduo não é obrigado a integrar determinada comunidade, a motivação é individual, é eletiva, subjetiva. (CORRÊA, 2004)

Além disso, existe a facilidade do acesso aos meios de produção da mensagem, a qual possibilita a conquista do olhar do outro na medida em que é o próprio indivíduo que constrói sua imagem. De acordo com Fernanda Bruno, “Uma 1ª hipótese é a de que o olhar do outro deixa de ser dado pelo coletivo, pela sociedade e passa a ser demandado, conquistado pelo próprio indivíduo. Em outros termos, o olhar do outro é ‘privatizado’, individualizado” (Bruno, 2009).

Se na vida real, perante os outros, ainda é possível deixar transparecer algumas “falhas” físicas ou da própria personalidade, na vida virtual temos a chance de sermos quem quisermos, de exaltar nossas qualidades e esconder defeitos de acordo com o nosso interesse. O olhar do outro passa a ser nosso porque é construído por nós mesmos.

Sob diferentes formas é possível construir uma realidade de acordo com nosso desejo na internet. No Orkut, são encontrados diversos aplicativos (recursos extras) que possibilitam personalizar ainda mais o perfil do usuário. No *BuddyPoke*, por exemplo, o aplicativo torna-se uma forma de auto-representação, que não necessariamente precisa estar relacionada com a realidade física ou comportamental do usuário.

Por meio dele, o usuário tem controle total sobre a sua aparência, mostrando-se da maneira como quer que os outros lhe vejam. Seu formato animado pode tanto reproduzir em desenho o que o indivíduo se propõe a ser na vida real, quanto encorajá-lo a ir além de sua aparência e mostrar-se totalmente diferente do que é fisicamente.

O *BuddyPoke*, combinado aos outros recursos do Orkut, é mais uma peça que compõe um mosaico da nossa auto-representação dentro do ciberespaço. As comunidades, os vídeos favoritos, o perfil descritivo, entre outros, podem ou não ter relação entre si. E mesmo quando possuem uma coerência entre si, sua validade pode durar meses ou apenas um dia: a qualquer momento podemos alterar a maneira como nos apresentamos em nosso perfil. No argumento de Bruno e Accioly,

No âmbito das subjetividades e identidades, os ambientes digitais têm por característica a possibilidade de fragmentar a informação em unidades independentes e comutáveis, o que permite arranjos diversos. Deste modo, são favoráveis à concepção modular da identidade, constituída por módulos discretos e



independentes, montados de maneira a compor um conjunto sempre provisório. (BRUNO e ACCIOLY, 2007).

Tribos urbanas

A interação descontínua entre indivíduos com características e interesses em comum é uma particularidade marcante da contemporaneidade, o que o intelectual Michel Maffesoli denominou neotribalismo. A constituição destes grupos afinitários tem relação com suas formas de sociabilidade e identidade através da construção de uma subjetividade comum. Sendo assim, hábitos, valores culturais, estilos musicais e/ou ideologias políticas semelhantes são pontos de convergência e união entre as pessoas e ao mesmo tempo de fortalecimento de suas identidades.

A falência das metanarrativas, valorização do consumo e as diversas formas de interação social possibilitadas pelas novas tecnologias da comunicação e informação propiciaram a formação destas tribos, uma vez que os indivíduos necessitam projetar sua auto-imagem por meio de elementos de identificação com o outro.

Neste cenário, emergem as tribos jovens ou tribos urbanas, que são assim denominadas pois a maioria delas é constituída nos centros das grandes cidades. Suas características são as mesmas acima citadas, porém se destacam entre elas os movimentos de contracultura⁷. Maffesoli (2000) define tribos urbanas como “diversas redes, grupos de afinidades e de interesse, laços de vizinhança que estruturam nossas megalópoles”.

Alguns exemplos de tribos urbanas são os *Punks*, Góticos, *Headbangers*, *Hippies*, *Skinheads* etc. O presente estudo fará uma breve análise sobre um grupo em específico: os *headbangers*.

Heavy Metal

Baterias fortes e bem marcadas, guitarras estridentes e quase falantes, tons graves e fortes que variam abruptamente para agudos extremos e aveludados. Letras com temas relacionados a protesto, que expressam a obscuridade do ser humano,

⁷ Surgida nos Estados Unidos na década de 1960, a contracultura pode ser entendida como um movimento de contestação de caráter social e cultural. Nasceu e ganhou força, principalmente entre os jovens desta década, seguindo pelas décadas posteriores até os dias atuais. Suas principais características são valorização da natureza; vida comunitária; luta pela paz (contra as guerras, conflitos e qualquer tipo de repressão); vegetarianismo; busca de uma alimentação natural; respeito às minorias raciais e culturais; experiência com drogas psicodélicas, liberdade nos relacionamentos sexuais e amorosos, anticonsumismo; crítica aos meios de comunicação de massa como, por exemplo, a televisão; discordância com os princípios do capitalismo e economia de mercado.

Fonte: <http://www.suapesquisa.com/musicacultura/contracultura.htm>



críticas sociais, psicodelismo, fuga da realidade, ateísmo, satanismo, tristeza, medo e solidão. É nesta ambientação musical que os apreciadores do *Heavy Metal*, sub-gênero do Rock, constroem suas formas de sociabilidade entre si e com o mundo de forma geral.

Envolvidos por esta estética sonora, os apreciadores do Metal passaram a adquirir uma série de características comuns, constituindo, a partir de então, uma relação de identificação entre si. Assim surgiram os *headbangers*, também conhecidos como metaleiros.

A construção identitária dos *headbangers*, no entanto, ultrapassa o estilo musical e engloba aspectos estéticos que os distinguem facilmente de outros grupos. Assim, características como cabelos compridos, roupas escuras com nomes de bandas, acessórios chamativos como *piercings*, anéis, pulseiras e tatuagens, maquiagem escura e acentuada, dentre outros, visam consolidar o pertencimento a esta tribo.

Estes aspectos que os caracterizam como integrantes do grupo *headbangers* fortalecem o sentimento de pertença por parte dos indivíduos. Eles constroem sua subjetividade a partir da exteriorização dessas características, o que justifica a escolha desta tribo para este estudo.

Pesquisa

A fim de exemplificar as teorias até então expostas, realizou-se uma pesquisa de campo dentro do ambiente virtual para verificar se, através da análise dos aspectos estéticos do avatar⁸ *BuddyPoke* de um usuário do Orkut, é possível identificar características que o conecte a determinado grupo social.

Para tanto, foram analisados 30 (trinta) perfis de integrantes da comunidade “Heavy Metal Brasil”, no site de relacionamentos Orkut (ver tabela em anexo). Dentre estes, 15 (quinze) possuíam o aplicativo *BuddyPoke*. Estes avatares foram analisados segundo suas características visuais, levando em conta 6 (seis) aspectos principais: Cabelos, Pele, Camisa, Calça, Sapatos e Acessórios.

Como critério de análise, levou-se em consideração as características mais conhecidas dos *headbangers*, por possuírem um estilo peculiar: a cor predominante é o preto. Usam couro, e acessórios com rebites, correntes e gargantilhas. Alguns possuem

⁸ Avatar, segundo, Suely Frago, é: "(...) desde as mais simples representações dos usuários, tais como a seta que aparece na tela de acordo com a movimentação do mouse ou o apelido utilizado na interação através de texto até as representações mais complexas, como as imagens gráficas refinadas dos personagens em jogos de computador".

um visual mais neutro, composto por jaqueta jeans, camisetas de banda, calça jeans e acessórios (cintos, braceletes, pulseiras e tênis alto ou coturnos). Geralmente usam cabelos compridos.

Durante a análise, foram identificadas três categorias de auto-representação nos *BuddyPoke*, que foram classificadas de acordo com o nível de afinidade estética com os *headbangers*. São eles: os que possuem características explícitas que os identificam como *headbangers*; os que possuem características completamente diferentes de *headbangers* e os neutros. Para ilustrar, utilizou-se uma imagem de avatar para cada categoria.

Oito (08) dos avatares *BuddyPoke* analisados possuem características explícitas que os identificam como *headbangers*.



Figura 1

No caso da figura 1, o avatar possui cabelos castanhos e médios e pele bem pálida, que se assemelha ao *corpse paint*⁹ utilizado por alguns *headbangers*. Sua camisa é preta e possui várias fivelas em cinza. A calça é comprida e preta, também com fivelas. A bota de cano alto e o cinto com detalhes em metal completam o visual. Pode-se notar claramente que o usuário, ao montar este avatar *BuddyPoke*, tinha como objetivo não somente se auto-representar fisicamente, mas também enfatizar seu pertencimento à tribo urbana dos *headbangers*.

Apenas três (03) dos *BuddyPoke* analisados possuem características completamente diferentes de *headbangers*. Suas roupas são coloridas. Veja o exemplo na figura 2.

⁹ *Corpse paint* (em [Português](#): pintura de cadáver) é um tipo de pintura facial em preto e branco hoje em dia muito utilizada por bandas de [black metal](#). Pode representar pinturas de guerra, ou expressões faciais que retratem sentimentos como [ódio](#), [agonia](#) etc. Fonte: Wikipédia.org



Figura 2

Os outros quatro (04) avatares possuem características neutras, que poderiam ser de *headbangers*, mas não são estereotipadas. Veja o exemplo na figura 3.



Figura 3

Considerações Finais

A não-coerência entre a aparência do avatar e a tribo urbana da qual o usuário é membro (*Heavy Metal*) demonstra uma heterogeneidade que não se restringe ao Orkut, mas que integra grande parte das construções identitárias contemporâneas. Na internet, essa complexidade é acentuada devido ao grande fluxo de informações e à capacidade de atingir os mais variados grupos sociais, permitindo sempre a agregação de novos elementos aos perfis identitários dos indivíduos.

Além disso, a facilidade de produzir mensagens e de se tornar visível no ambiente virtual é outro fator que contribui para que os indivíduos se sintam “mais livres” para projetar sua imagem de acordo com suas subjetividades. Essa liberdade permite que sejam criados perfis que podem ou não estar relacionados com o que o indivíduo é fora do ambiente virtual.



O avatar em animação 3D que os usuários do Orkut constroem é uma demonstração clara de que nas redes sociais *online* é o próprio usuário que define a maneira como os outros lhe vêem. Assim como a internet possibilita a projeção de um ambiente social desejado por nós, ela também permite que criemos uma imagem de nós mesmos de acordo com os nossos desejos, sendo que essa imagem não precisa estar relacionada com a realidade física ou comportamental do usuário (incluindo a realidade dos grupos sociais do qual ele faz parte).

Considerando as características da contemporaneidade (como a emergência dos novos dispositivos de sociabilidade provenientes das NTICs), a subjetividade exteriorizada como uma de suas conseqüências e, sobretudo, diante dos resultados conseguidos com a pesquisa, podemos afirmar que é possível, através da análise dos aspectos estéticos do avatar *BuddyPoke* de um usuário, identificar aspectos que o conecte a determinado grupo social.

Entretanto, apesar de a maioria dos avatares se auto-representarem tal qual é visualmente um membro dos *headbangers*, existe um número considerável de avatares que não possui semelhança explícita que os identifiquem como pertencentes a esta tribo urbana, mesmo sendo integrantes da comunidade “Heavy Metal Brasil”. Isso nos demonstra que o *BuddyPoke*, combinado aos outros recursos do Orkut, é mais um componente da auto-representação do indivíduo, embora possa reforçar o seu sentimento de pertença a um coletivo.

Portanto, no uso do avatar *BuddyPoke*, no Orkut, a subjetividade individual não é sobreposta pelo coletivo, mas passa a ser formada por ele. No Orkut, as diversas ferramentas disponibilizadas possibilitam variadas formas de expressão do “eu” virtual. Isso se deve, principalmente, às mudanças na relação entre visibilidade e subjetividade, face às novas tecnologias da comunicação.

Referências bibliográficas

Site: www.orkut.com.br (Acesso em: 28/05/2009)

Site: www.wikipedia.org.br (Acesso em: 28/05/2009)



BARROS, Gêiza Oliveira; OLIVEIRA, Rodrigo Bomfim. **A representatividade do candomblé da Bahia em comunidades do Orkut**. Trabalho apresentado no XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação**. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n48/bienal/mesa2.pdf>

BRUNO, Fernanda; ACCIOLY, Maria Inês. *Second Life: vida e subjetividade em modo digital*. In: FREIRE FILHO, João; HERSEHMANN, Micael (org.). **Novos Rumos da Cultura da Mídia**. São Paulo: Editora Mauad, 2007, p. 291-307.

CORRÊA, Cynthia H. Watanabe. **Comunidades Virtuais Gerando Identidades na Sociedade em Rede**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/cyntia1.htm>>. (Acesso em: 29/05/2008).

FRAGOSO, Suely; ROSÁRIO, Nisia Martins do. **Melhor que eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural**. 2008. Disponível em: <http://www.utp.br/interin/artigos/artigo_dossie_suely-nisia.pdf>. (Acesso em: 28/05/2009)

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed.34, 1996.

LIMA, Higo da Silva; BURGOS, Taciana de Lima. **Internet e a Construção das Comunidades Virtuais de Sentido**. Trabalho apresentado no XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008.

MAFFESOLI, Michel. O Tribalismo. In: **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000, p. 101-142.



Anexo

	Nickname	Link do perfil	Cabelos	Pele	Camisa	Calça	Sapatos	Acessórios
1	Fabinho 法比奥	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=1316212039687367328	Cabelos médios pretos	Pele morena	Camisa branca estampada com detalhes em azul	Calça preta	Sapatos pretos e vermelhos	Nenhum
2	Marcos Karpinski	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=12961970592368670546	Cabelos médios castanhos	Pele pálida (<i>corpse paint</i>)	Camisa preta com detalhes em cinza	Calça preta com várias fivelas	Bota de cano alto	Cinto preto com detalhes em prateado
3	ГαΒяяεL ΓяεμIσσσσσ ;D	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=15608013250188902650	Cabelos bem curtos	Pele branca	Camiseta preta com estampa de caveira	Calça jeans	Sapato cinza	Cinto cinza
4	Reny Tigani	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=14105203938643875518	Cabelos longos castanhos, com franja	Pele branca	Blusa vermelha com detalhes em branco	Saia vermelha e branca	Sapatos pretos	Nenhum
5	Marcelo Fernandes Fonseca	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=14537109322070595068	Cabelos médios castanhos	Pele branca	Camisa azul com símbolo do Anarquismo	Calça preta	Sandálias pretas	Óculos
6	 B®μNØ RaFaeL	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=13115161984918534971	Cabelos médios, espetados, pretos com detalhes em azul	Pele branca	Camisa preta de mangas compridas e estampa de caveira	Calça cinza com detalhe em vermelho	Sapatos pretos	Nenhum
7	[APD]Bruno Borges	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=2801248632622486743	Cabelos castanhos, um pouco compridos	Pele branca	Camisa listrada em vermelho e verde	Calça branca	Sapato preto	Nenhum
8	Marco Túlio L. R.	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=4464390329382324851	Cabelos curtos castanhos	Pele branca	Camisa branca com estampa de ET	Bermuda preta	Sapato preto	Nenhum
9	Bruno Cesare	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=12996362755577085612	Cabelos médios pretos	Pele branca	Camisa de mangas compridas preta	Calça preta	Sapato preto	Gravata azul, tapa olho
10	Thiago Losano	http://www.orkut.com.br/Main#Pr	Cabelos comprido	Pele branca	Camiseta estampada	Calça preta com várias	Sapatos pretos	Pulseiras pretas,



	Canesso	ofile.aspx?uid=9040009810367430438	s castanhos, presos em rabo de cavalo		cinza	fivelas em cinza e vermelho		máscara preta
11	Alexsandro 』 』	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=8032308581059437739	Cabelos curtos loiros	Pele branca	Camisa azul com várias fivelas	Bermuda roxa	Sapatos azuis	Boné roxo com símbolo do Anarquismo
12	[ADM] Dracula Nøsferral	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=284612517769693393	Cabelos um pouco compridos, castanhos com detalhes vermelhos	Pele branca	Camisa preta com estampa de caveira vermelha	Calça preta com várias fivelas	Botas pretas de cano alto	Pulseiras pretas, cinto preto com detalhes em prateado, cavanhaque
13	JR. !!!	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=18079878469209612595	Cabelos pretos, curtos e espetados	Pele morena	Camisa preta com estampa de caveira	Calça preta	Sapatos pretos	Nenhum
14	Petrúcio firefox	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=10057983650649862154	Cabelos médios castanhos	Pele branca	Camiseta preta com símbolo de interrogação	Calça cinza	Sapato preto com detalhes em azul	Nenhum
15	Carlos Augusto	http://www.orkut.com.br/Main#Profile.aspx?uid=17362400754878901343	Cabelos um pouco compridos, pretos com detalhes em roxo	Pele branca	Camisa branca de manga comprida, sobreposta por uma camisa preta com símbolo do Anarquismo	Calça verde-escura	Sapato preto-e-branco	Cavanhaque