Redes Sociais e sociabilidade duvidosa: O Jovem e sua imagem pessoal no site de relacionamentos Orkut [1]

Mariana Domitila Padovani MARTINS[2]

Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP

RESUMO

Este artigo visa analisar e discutir o uso das redes sociais virtuais pelos adolescentes. Escolhe-se para a observação o site Orkut devido sua popularidade entre os brasileiros. Deste modo cabe a este trabalho analisar o modo como os adolescentes utilizam esta ferramenta de sociabilidade virtual e quais podem ser as influências e os efeitos resultantes em reais relacionamentos presenciais. A análise desenvolvida procura não se limitar ao questionamento ou a busca de respostas quanto aos benefícios e malefícios dos sites de relacionamento e comunidades virtuais, mas sim sobre como os jovens contemporâneos utilizam tais ferramentas e como elas interferem na construção de suas subjetividades, identidades e imagens pessoais através dos perfis em relacionamentos virtuais.

PALAVRAS CHAVES: Redes sociais; identidade; imagem pessoal; jovem; sociabilidade.

Quantos amigos você tem? Quantos amigos você tem no Orkut, ou seja, no mundo virtual? Quantos amigos você tem no meio físico, ou seja, no mundo real? Destes amigos do Orkut, quantos você conhece e mantém contato presencial realmente?

Basta fazer essas perguntas a alguns jovens participantes desta rede social virtual, para constatar que as respostas serão bem parecidas. Certamente o número de amigos virtuais ultrapassará o número de amigos com os quais se tem contato presencial constante. Deste modo, é certo afirmar que os jovens da sociedade contemporânea, vivem na era da sociabilidade virtual, onde cada vez mais sites de relacionamento aparecem classificando mais usuários, portanto indivíduos que se rendem aos encantos deste mundo visto como fantástico.

O surgimento e os avanços das ferramentas tecnológicas facilitaram a vida das pessoas, e, consequentemente as formas de comunicação entre elas. A aproximação

[1] Trabalho apresentado no GP - DT 8 (Teorias da Comunicação) do IX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Técnica em Moda pela Pro-Arte, graduada em Comunicação Social – Habilitação em Propaganda e Publicidade pela ESAMC. É aluna no curso de Jornalismo da UNISO e Mestranda do Curso de Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba – UNISO. É professora nos cursos de Moda, Marketing e Administração da Veris Faculdades de Sorocaba – Grupo Ibmec. - email: mariana.domitila@gmail.com .

entre pessoas que há muito tempo não se encontravam por razões diversas, fica mais acessível, assim como a comunicação entre pessoas que não se conhecem pessoalmente, mas que partilham preferências, medos, idéias, etc. Surgem então, as comunidades virtuais, que agregam um grande volume de indivíduos com interesses e idéias semelhantes. "Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independente das proximidades geográficas e das filiações institucionais". (Lévy, 1999, p.127). Portanto, não caberá negar que os sites de relacionamentos e as comunidades virtuais criadas nestes espaços atemporais aumentaram as possibilidades do sujeito apresentar-se e representar-se no âmbito social, sentindo maior autonomia expressiva, ou seja, sentindo maior liberdade para ser quem quiser, quando quiser e como quiser. A sensação da auto-organização da própria vida e o poder da auto-representação tem destaque no meio virtual e principalmente em redes sociais como ocorre no site de relacionamentos Orkut.

Porém, faz-se necessário a análise desta dita liberdade. A sensação de liberdade não significa a liberdade de fato, pois o sujeito participante de uma rede social ou comunidade virtual está limitado há determinados padrões e caminhos. Todos os perfis do Orkut, por exemplo, trazem espaços idênticos e padronizados para preenchimentos cadastrais privados e públicos. Algumas respostas, para estes preenchimentos, são sugeridas ou mesmo impostas pelo próprio site de relacionamento. Portanto, os indivíduos se encontram num espaço atemporal com opções oferecidas e de certa forma limitadas a partir de caminhos pré-estabelecidos. Um sujeito virtual livre para escolher dentro daquilo que lhe é oferecido. Uma liberdade paradoxal subjacente à reflexão.

No caso do Orkut, há um cadastro modelo padrão onde se deve preencher um perfil que ficará exposto a todos que participam dele. O participante pode postar fotos ou vídeos segundo regras determinadas pelo o site, mandar recados para as pessoas amigas e criar comunidades. Portanto o indivíduo desenvolve uma série de atividades que exprimem a sensação da auto-organização da vida, "[...] o desejo [...] de se reapropriar de seus próprios prazeres, de passar por experiências segundo um modo mais pessoal, não guiado, não orquestrado pelo mercado." (LIPOVETSKY, 2007, p. 65). Quanto a questão do mercado, mencionada no trecho, pode-se analisar que ao nagevar pelos sites de relacionamento percebe-se a presença sútil e inteligente do mercado, pois hoje é possível deparar-se com algumas propagandas alí publicadas ou opniões com conceitos pré-formados de algumas marcas. Certas empresas utilizam o

Orkut como ferramenta de relações públicas ou mesmo de pesquisa do comportamento do consumidor, pois criam comunidades com o nome da marca e alí provocam e promovem debates sobre os produtos ou serviços da empresa participante ou até mesmo observam a utilização da comunidade pelos usuários adoradores daquela marca ou não. Outra questão é que no caso do Orkut, a Google é proprietária da ferramenta de relacionamento e, portanto, têm o controle das informações alí trocadas entre seus participantes, pois trabalha com um banco de dados automático. No próprio Orkut é possível identificar informações à respeito desta detenção de dados:

> [...] desenvolvemos uma ferramenta específica para fornecer às autoridades governamentais e jurídicas uma linha direta de comunicação com o Google em nossa sede [...]. Esta ferramenta [...] permite que determinadas autoridades governamentais coloquem sinalizadores (flags) em conteúdo do orkut para indicar alta prioridade, para fins de análise e de tomada das medidas adequadas. A ferramenta também permite solicitar a preservação dos dados enquanto se aguarda uma ordem judicial. (ORKUT. Disponível em: <http://www.orkut.com/About?page=keep>. Acesso em: 3 maio.2010)

Neste ambiente virtual que traz a sensação de liberdade é possível promover-se como sujeito ou mesmo como marca. Porém, a imagem pessoal desenvolvida virtualmente nem sempre é condizente com a imagem real. Isto ocorre devido as facilidades presentes nos meios técnicos, que proporcionam possibilidades de mascarar o verdadeiro "EU", ultrapassando limites de tempo e espaço. O sujeito pode se disfarçar e atuar de maneira diferenciada do face a face, que promove uma interação com características típicas e não substituíveis pela interação virtual. "Os meios técnicos podem possibilitar às pessoas interagir uma com as outras através de distâncias temporais e espaciais, embora a natureza da interação mediada possa diferir significativamente dos tipos de interação que são típicos de situações face a face". (THOMPSON, 1995, p.298).

Não se deve ignorar a influência que estas ferramentas virtuais têm na identidade do sujeito contemporâneo, já que a identidade é formada e transformada através das relações que este sujeito tem com a sociedade em que vive. Segundo Hall (2005, p.14) "As sociedades modernas são, portanto, por definição sociedades de mudança constante, rápida e permanente." Tais mudanças ocorrem através dos grandes avanços tecnológicos, pois provocam no sujeito a necessidade ou mesmo desejo de utilizar determinadas ferramentas para ampliar suas possibilidades no seu meio social e fazer parte de um todo, ou seja de um grupo. Através da citação seguinte percebe-se o sujeito como um ser que se molda conforme as transformações do mundo.

> Os meios técnicos possibilitam às pessoas comunicarem-se com outros de maneiras novas e eficientes, e as pessoas adaptam seu comportamento comunicativo para corresponder às oportunidades oferecidas pelo desenvolvimento dos meios técnicos. (THOMPSON, 1995, p.301)

Portanto cabe analisar as influncias e transformações no comportamento social do sujeito, dividindo-o em virtual e real. As auto-adaptações desenvolvidas pelo sujeito ora real, ora virtual mostram-se diferentes nestes dois espaços, pois o aperfeiçoamento e a aprendizam do processo de utilização dos meios técnicos consomem um tempo significativo do sujeito para a execução de tal habilidade. Para promover a vida virtual se consome parte da vida real e isso certamente altera o comportamento e a sociabilidade do sujeito dividido.

Redes virtuais e a Sociabilidade duvidosa

O formato de comunicação entre indivíduos e grupos sociais sofreu alterações profundas com o avanço das mídias eletrônicas nos últimos tempos. As relações deste formato são mais efêmeras e frágeis e não se apegam ao grau de amizade e afetividade entre indivíduos e amigos virtuais. O foco é a propagação de idéias e a estimulação de debates que correm pelas páginas de recados e comunidades virtuais. O objetivo é mostrar-se e interpretar o "EU ideal" e atrativo aos outros, provocativo e invejado.

Não há certezas quando se questiona a possibilidade da pessoa do outro lado, proprietária de determinado perfil do Orkut não ser de fato o que ela diz ser. Será homem ou mulher? Uma criança ou um adulto? A única certeza que se tem é que alguém se comunica, portanto ocorre uma interação virtual que de fato é o que mais importa para o sujeito que busca a felicidade momentânea, que procura não questionar quem é e se é realmente, mas sim aproveitar alguns minutos ou horas de prazer e relaxamento nos bate-papos virtuais.

Além da interação entre sujeitos virtuais existe a relação entre ser humano e máquina, onde a máquina torna-se extensão deste ser humano que se apega rapidamente ao meio técnico. "Qualquer meio de comunicação é, como uma forma de arte, uma extensão de um ou mais de nossos sentidos." (MCLUHAN, 2005, p. 39).

É bem verdade que as redes sociais, como o Orkut fazem sucesso entre os jovens brasileiros, pois estes estão em peso nas comunidades virtuais expressando, seja através de fóruns em comunidades, ou recados em páginas de amigos, ou através de imagens e principalmente fotos pessoais, o que dizem ou acreditam pensar e sentir, mostrando como são e como agem e como pretendem ser e agir futuramente.

De acordo com Hohlfeldt (2009, p.97),

> [...] a verdade é que as comunidades invadiram o planeta e se modificam rapidamente em suas regras e funcionalidades, segundo as necessidades e as iniciativas de seus usuários, como é o caso do Orkut, de que o Brasil é o principal assinante, chegando a 73,84% do total de usuários, fato que surpreende até mesmo o seu criador, Orkut Buyukkokten, levando-o a criar, em abril de 2005, a primeira versão em língua não-inglesa no mundo.

A criação da versão em língua não-inglesa do Orkut demonstra o poder da ferramenta de comunicação virtual. Hoje o indivíduo pode divulgar na internet, dentro destes sites de relacionamento facetas da sua identidade a fim de gerar identificação com "o outro" e resultar numa interação comunicativa necessária a qualquer indivíduo. Para isso, assim como no meio real, no meio virtual, se faz necessário moldar a identidade e a imagem pessoal de maneira que esta se enquadre ao perfil desejado para se fazer parte de um grupo ou comunidade virtual. Portanto o sujeito molda-se também, de acordo com o ambiente e situação:

> Ao separar a interação social do local físico, o desenvolvimento dos meios técnicos afeta, também, as maneiras como, e o quanto, os indivíduos são capazes de gerenciar sua auto-apresentação. Toda ação ou desempenho se dá dentro de um referencial interativo específico que implica toda uma espécie de pressupostos, convenções e pontos de referência. Um indivíduo, agindo dentro desse referencial, adaptará a ele, até certo ponto, seu comportamento, projetando uma auto-imagem que é mais ou menos compatível com o referencial. (THOMPSON, 1995, p.302)

Porém, se percebe que o poder da comunicação estabelece uma negociação entre usuário e rede virtual de relacionamentos, onde algumas regras são interpretadas, pois para se fazer parte desta sociedade e deste modismo virtual é preciso, primeiramente ter um computador conectado a internet, sendo este o suporte da tão mágica ferramenta de amplitude social. Em primeiro instante não importará se o computador é ou não privado, ou seja, de uso pessoal do sujeito, mas sim se este tem acesso a ele. Desta forma é necessário também que este computador esteja conectado à internet, pois apenas através dela é possível acessar o site de relacionamento e praticar tais expressividades da identidade. Portanto fica estabelecida a mensagem: quem não tiver acesso a um computador com internet não poderá fazer parte desta grande tribo virtual, indicando assim um ponto de exclusão social, ou de deslocamento do sujeito frente à sua possível participação numa tribo ou grupo. Continuando a lógica da negociação, caberá lembrar que o indivíduo estabelece naturalmente relações de intimidade com a máquina; o computador, sendo que esta relação tem seu início na necessidade de aprendizagem dos

caminhos de acesso até as questões de personalização do meio. É preciso ter domínio das ferramentas deste meio virtual para fazer parte do grupo ou mesmo da rede.

Os adolescentes, em especial, demonstram apreciar o ato de personalização do computador, colocando imagens, fotos pessoais como fundo de tela e organizando seus arquivos em pastas criadas e planejadas segundo suas próprias vontades e decisões. Fica claro a relação afetiva existente com a máquina. Conseqüentemente esta relação pode ser transferida para a página pessoal no Orkut, por exemplo, onde o participante procura personalizar seu perfil, com as cores desejadas e imagens selecionadas. Feita a descrição da negociação realizada entre sujeito e rede de relacionamento, questiona-se o poder de sociabilidade desta ferramenta. Com base na descrição é possível afirmar que a rede social virtual é puramente inclusiva, aberta a todos? Ou pode-se afirmar que a sociabilidade só se dará se o sujeito tiver o perfil e acessibilidade adequada, pois caso o mesmo (seja o sujeito da idade que for), não tiver acesso ao computador com internet não poderá fazer parte do mundo virtual ou se ele não tiver o domínio das ferramentas de uso deste meio, não poderá efetuar de forma concreta tais atividades? Prevalecem condições de uso e participação transformando o ato em sociabilidade seletiva.

No entanto, não se pode negar que pouco a pouco o número de internautas cresce dentro da sociedade e que cada vez mais os jovens brasileiros têm acesso à internet e às redes sociais nela existentes. Assim se faz de extrema importância avaliar a idéia de que não basta discutir apenas a quantidade de pessoas que têm ou terão acesso a internet e aos sites de relacionamento, mas sim como estes meios são ou serão utilizados, principalmente pelos adolescentes, pois estes estão em fase de formação e transformação, em que a identidade e imagem pessoal se desenvolvem a partir das interações sociais e dos modelos apresentados a eles. Assim a construção da subjetividade se dá por meio das interações sociais e seus referenciais, pois "[...] os indivíduos são formados subjetivamente através de sua participação em relações sociais mais amplas; e, inversamente, do modo como os processos e as estruturas são sustentados pelos papéis que os indivíduos neles desempenham". (HALL, 2005, p.31)

Destaca-se, portanto o poder de influencia das relações sociais para o desenvolvimento e formação da identidade e imagem pessoal do indivíduo. Sem esquecer-se que na rede o sujeito tem a possibilidade de promover-se como bem quiser e desejar. Porém algo se apresenta como preocupante nesta era do ser e estar no virtual. Não estaria o mundo virtual substituindo o mundo real? Estes adolescentes que geralmente passam horas em frente de seus computadores ou investem suas economias

em *cybers cafés* e *lan house* não estariam deixando de lado suas relações sociais presenciais para aprimorar as virtuais? Devido à facilidade de se fazer amigos pela internet não estaria condenada a sociabilidade presencial?

> A problemática da dessocialização sistemática foi ainda mais reforçada com o desenvolvimento das redes e das novas tecnologias da informação, que substituiriam progressivamente a antiga vida em sociedade pelas interações virtuais. [...] a utilização da internet "diminui o círculo das relações sociais próximas e distantes, aumenta a solidão, diminui ligeiramente a quantidade do suporte social": em 2001, dentre 13 milhões de adolescentes americanos, 2 milhões preferem comunicar-se com os amigos por meio da rede a fazê-lo pessoalmente. O mundo que virá seria o das comunidades virtuais cujo efeito é de destruir a comunidade real, o encontro direto, o laço coletivo. (LIPOVETSKY, 2007, p. 144)

Após a explicação de Lipovetsky propõem-se que as redes sociais virtuais seriam um local onde, principalmente os adolescentes, estariam trocando o real pelo virtual devido às dificuldades e limites que o real apresenta. Tais adolescentes não estariam encontrando no Orkut, por exemplo, aquilo que não encontram dentro da vida real, com a família, com os amigos, com a vida escolar, com o meio social e pessoal geral e suas instituições? Não estariam ali se iludindo nas sensações da liberdade, da afetividade em si? Ao mesmo tempo, que estão rodeados de amigos virtuais, não estariam isolados ou solitários no mundo real? As questões acima apresentadas merecem reflexão. É certo que respostas não virão de imediato, mas certamente virão outros questionamentos referentes ao assunto a ponto de evoluir o entendimento deste objeto de pesquisa que é o relacionamento do jovem a partir da visão do mundo virtual. Segundo Lévy (1999, p.128) "é raro que a comunicação por meio de redes de computadores substitua pura e simplesmente os encontros físicos: na maior parte do tempo, é complemento ou um adicional."

De acordo com Lipovetsky (2007, p. 146),

> Estudos recentes mostraram que as relações virtuais não ameaçam as relações pessoais: elas o completam, os indivíduos que costumam utilizar os serviços da internet continuam a manter relações fora da rede ou procuram ampliar seu horizonte de encontros reais. [...] por ora, não há perigo real referente às inclinações à sociabilidade, tendo o desenvolvimento do virtual e das mídias mais probabilidades de reforçar a importância vivida dos contatos diretos que de depreciá-los.

Porém, de acordo com Castells (2002, p.443),

> Ainda não está claro, porém, o grau de sociabilidade que ocorre nessas redes eletrônicas, e quais são as consequencias culturais dessa forma de sociabilidade, apesar do empenho de um grupo cada vez maior de pesquisadores. [...] longe de

> encorajar a irresponsabilidade ligada ao anonimato, as comunidades virtuais exploram novas formas de opinião pública.

O comentário de Castells, fortalece o pensamento de que atualmente, com as redes sociais virtuais ficou mais fácil disseminar uma idéia ou informação. A promoção de novas e antigas ideologias é mais eficaz do que antes, pois chega de forma instantânea a um número maior de pessoas e de maneira direcionada, ou seja personalizada - vai de encontro com os interesses dos receptores. Além disso, nos trechos apresentados anteriormente, Lévy, Lipovetsky e Castells, colocaram em pauta respostas que contradizem a idéia de sociabilidade duvidosa gerada pelas redes virtuais e procuram promove-las como complemento social do sujeito. Porém Castells alerta também sobre a ingenuidade de alguns autores afirmarem que as redes sociais substituirão ou não os relacionamentos reais e presenciais, explicando que isso está em processo e, portanto não finalizado. O meio virtual com suas redes sociais é contemporâneo, é mutante e solicitante de mais exploração. Cabe, portanto refletir sobre a questão da solidão que pode ser resultante das redes sociais. Se, fazer parte das redes virtuais é sinônimo de sociabilidade e ligação em rede com várias pessoas, contrariamente surge outro sentido no momento em que se desliga o computador e se perde esta ligação. Com a tela escura, sem imagens e frases, o sujeito volta a encontrar-se sozinho, distante daqueles que aparentemente lhe proporcionam momentos mais felizes mesmo que geograficamente separados de si. Toda e qualquer comunicação mediada lidará com esta problemática, pois certos elementos do face a face não podem ser substituídos. O físico e palpável, ou seja, o tangível gera maior credibilidade que o intangível. Propõem-se a possível dependência desenvolvida por parte dos jovens na consulta diária do Orkut. Segundo Lipovetsky (2007, p.57), " O indivíduo desejoso de dirigir ou retificar a seu gosto sua interioridade transforma-se em indivíduo "dependente": quanto mais é reinvidicado o pleno poder sobre sua vida, mais se espalham novas formas de sujeição dos indivíduos". Compreende-se que o indivíduo acaba entendendo que precisa daquilo para ser feliz, para estar ligado ao mundo ou estar atualizado e rodeado por amigos. Portanto o paradoxo da liberdade volta à tona.

Diariamente adolescentes monitoram seus perfis e de seus colegas despertando sensações de sociabilidade e trocas. Nem sempre a pessoa do outro lado esta *on line*, mas a imagem de seu perfil parece substituir ou proporcionar a sensação presente, como se estivesse ali de fato fazendo com que o sujeito sinta-se acompanhado. Outro fator interessante é o vício que pode se desenvolver do ato de "espiar a vida alheia". No

mundo virtual isso passa a ser mais permissivo e ao mesmo tempo gera ao internauta a sensação que este é esperto e astuto, pois espia o outro sem o outro saber. A sensação do poder e do controle da vida do outro também pode ser objeto de interessante análise.

Assim, caso se deparem com determinado bloqueio que os impossibilitem de verificar seus perfis de forma constante, os sujeitos virtuais, principalmente os adolescentes que estão em fase de construção subjetiva e afetiva sentem-se sozinhos e ansiosos."[...] as pesquisas acadêmicas rigorosas parecem indicar que, em certas condições, o uso da internet aumenta as chances de solidão, sensações de alienação ou mesmo depressão." (CASTELLS, 2002, p.443)

> [...] Serry Turkle demosntrou que, sim, os usuários interpretavam papéis e criavam identidades on line. Mas isso gerava a sensação de comunidade, mesmo que efêmera, e talvez trouxesse algum alívio a pessoas carentes da comunicação e auto-expressão. [...] Quem vive vidas paralelas na tela estão, não obstante, ligadas pelos desejos, pela dor e pela mortalidade de suas personalidades físicas. As comunidades virtuais oferecem um contexto impressionante, no qual pensar sobre a identidade humana na era da Internet. (CASTELLS, 2002, p.443)

Ao lidar com um meio técnico de comunicação sabe-se que este sempre estará aberto a renovações e transformações e desta maneira suas influências diretas ou indiretas na subjetividade do indivíduo, principalmente aquele em fase de formação, que é o caso da criança e do adolescente, serão constantes e carentes de análises e pesquisas. Assim responder se o mundo virtual substituirá o real, não se faz tão importante quanto identificar os formatos e efeitos comportamentais de comunicação e sociabilização física e virtual presentes na contemporâneidade.

Após todo o detalhamento anterior cabe refletir sobre a hipótese de um novo formato de relacionamento afetivo entre sujeitos nos meios virtual e real. Não estariam os modelos frágeis e efêmeros das relações e trocas virtuais sendo transferidos para o meio físico, portanto real?

Pensando nos adolescentes, percebe-se que estes estão cada vez construindo mais amizades passageiras, assim como relacionamentos amorosos momentaneos. Hoje um adolescente consegue adquirir amigos ou namorados de forma rápida, tanto quanto consegue perde-los. Troca de par e de amigo da mesma forma que troca de roupa, sem muito pensar, analisar e sentir. Os pontos a serem refletidos numa decisão de ser ou não amigo ou ser ou não "ficante" ou namorado de determinada pessoa, são leves e aparentemente pouco significativos para a vida deste jovem. Portanto**,** os modelos das

relações virtuais com pouco grau afetivo não estariam reforçando ou mesmo resultando nos modelos físicos atuais? A hipótese vale ser considerada.

A Identidade e a Imagem Pessoal do jovem nos meios virtuais

Seja no mundo real ou no virtual, cada indivíduo expressa determinada identidade ou mesmo identidades. Essa, ou essas identidades sofrem alterações, devido o tempo e o espaço que localizam o indivíduo.

Através das interações sociais, ou seja**,** através das trocas simbólicas entre indivíduos de uma mesma sociedade a identidade é construída e transformada, pois o sujeito apega-se a elementos que lhe geram identificação. Assim como a cultura se desenvolve, a identidade de um sujeito cria formatos expressivos. O olhar do outro, as influências de certas opniões e idéias, os apegos às imagens, os apegos aos modelos ideais de uma sociedade, ou seja, aquilo que rodeia o indivíduo ou o completa, serve de matéria-prima na tarefa de unificar a apresentação social, ou seja, a imagem pessoal de acordo com o ambiente e situação. Assim, um sujeito deixará encobertas suas identidades confusas num processo inconsciente provando portanto, que a identidade ou as identidades sofrem alterações com o tempo, dependendo do espaço e seus influentes. A identidade não é e nunca será "algo terminado", deste modo entende-se que o sujeito a modela de acordo com suas "faltas" e seus "excessos" subjetivos, com base nos modelos propostos pela sociedade.

Assim, toda e qualquer identidade deverá ser representada através da imagem pessoal. O sujeito expressará partes da sua identidade na sua aparência e seu comprtamento. "Paradoxalmente, quanto mais o indivíduo se interessa pela realidade inacessível à percepção, tanto mais tem de concentrar a atenção nas aparências." (GOFFMAN, 2007, p. 228)

> A teoria de Freud de que nossas identidades, nossa sexualidade e a estrutura de nossos desejos são formadas com base em processos psíquicos e simbólicos do inconsciente que funciona de acordo com uma "lógica" muito diferente daquela da Razão, arrasa o conceito de sujeito cognoscente e racional provido de uma identidade fixa e unificada – o "penso' logo existo" do sujeito de Descartes. (HALL, 2005, p.36)

> Os sentimentos contraditórios e não resolvidos que acompanham essa díficil entrada [...] , que são aspectos chaves da "formação inconsciente do sujeito" e que deixam o sujeito "dividido", permanecem com a pessoa por toda a vida. [...] embora o sujeito esteja sempre partido ou dividido, ele vivencia sua própria identidade como se ela estivesse reunida e "resolvida", ou unificada, como resultado da fantasia de si mesmo como uma "pessoa" unificada que ele formou na fase do espelho. (HALL, 2005, p.38)

Desta forma, propõem-se aqui analisar o processo de construção da identidade e da imagem pessoal do jovem. A identidade do jovem adolescente está em fase de formação, pois os questionamentos surgem de maneira constante devido à exposição deste jovem aos modelos ideais e padrões sociais. O certo e o errado ainda confundem o processo de decisão do adolescente, assim o mesmo se vê confuso quanto suas obrigações e direitos dentro de um grupo. A pergunta "Quem sou Eu?" é feita e respondida várias vezes e cada aparição é acompanhada de uma resposta diferente. A fase das experiências e descobertas faz do jovem um criador de identidade e imagem pessoal velozmente mutável. O modelo do outro é marcante neste processo de auto-representação. O que o outro faz ou usa. O que o outro pensa ou diz, influencia nas decisões e escolhas de um adolescente, pois o outro passa a ser o seu espelho. A projeção, a idealização do Eu ideal para o sujeito e para a sociedade, ou seja, para o outro, influencia na aparência, no comportamento e nas escolhas do jovem adolescente. "Quando um indivíduo se apresenta diante de outros, consciente ou inconscientemente projeta uma definição da situação, da qual uma parte importante é o conceito de si mesmo." (GOFFMAN, 2007, p. 222).

De acordo com Hall (2005, p.37 e 38),

> Naquilo que Lacan chama de "fase do espelho", a criança que não está ainda coordenada e não possui qualquer auto-imagem como uma pessoa "inteira", se vê ou se "imagina" a si própria refletida – seja literalmente, no espelho, seja figurativamente, no "espelho" do olhar do outro – como uma "pessoa inteira" (Lacan, 1977). [...] A formação do eu no "olhar" do Outro, de acordo com Lacan, inicia a relação da criança com os sistemas simbólicos fora dela mesma e é, assim, o momento da sua entrada nos vários sistemas de representação simbólica – incluindo a língua, a cultura e a diferença sexual.

Eis o sujeito social, formado e transformado a partir das suas relações com o outro, com o ambiente e com a situação vivida. Cabe portanto analisar a auto-representação deste jovem adolescente no meio virtual, escolhendo como objeto de estudo o próprio site Orkut.

Pode-se pensar que a possíbilidade e facilidade de "ser e estar" de diversas maneiras no Orkut é tentadora para um indivíduo que busca de forma mais imponente o seu Eu real. Assim, é válido ressaltar que um só sujeito pode criar mais de um perfil no Orkut (são os chamados *fakes*) o que aumenta a incerteza comentada acima neste artigo, sobre a pessoa (na rede social virtual) do outro lado. Não se sabe se o outro é de fato aquilo que diz ser. Seu nome pode ser inventado, assim como sua foto pode ser alterada

ou mesmo não ser sua. Suas informações podem ser fictícias e seu comportamento constantemente articulado e programado. Porém o sujeito gosta de acreditar que o outro existe e que a interação é real. "Uma recreação inebriante em que nos divertimos em crer que o falso se tornou real, que lá é aqui e o outrora substitui o agora." (LIPOVETSKY, 2007, p. 64). O mundo virtual pode portanto ser o mundo das ilusões e da fantasia. Alí o sujeito pode encontrar o que no real não encontra. Nas palavras de Castells, (2002, p. 443) " [...] os críticos sociais, como Mark Slouka, condenam a desumanização das relações sociais que nos trouxeram os computadores, pois a vida on-line parece ser uma maneira fácil de fugir da vida real." A vida real e a vida virtual transforma-se em palcos de teatro, onde os atores sociais interpretam seus mais variados papéis e criam e vivem as mais variadas situações. "Estes atributos do indivíduo enquanto ator não são simplesmente um efeito retratado de representações particulares. São de natureza psicológica e, no entanto, parecem surgir da íntima interação com as contingências da representação no palco". (GOFFMAN, 2007, p. 232).

Contudo, é de extrema importância avaliar os efeitos causados por estas influências reais e virtuais no desenvolvimento da identidade e imagem pessoal do jovem adolescente. O mesmo apega-se a elementos do outro para compor sua auto-apresentação, assim no caso do Orkut, cabe questionar qual o grau de veracidade das informações coletadas por estes jovens e qual os prejuízos na auto-estima e na expressão criativa dos mesmos. Não seria o jovem contemporâneo instrumento de propagação de ideologias mal fundamentadas? Não estaria este jovem vivendo o perigo ou ilusão de crer em modelos ideiais impossíveis? Ao mesmo tempo "o gosto pelas marcas e pela moda espalha-se entre os adolescentes de todos os grupos sociais, a paixão pelos jogos, pelos espetáculos, pela música alcança todas as camadas." (LIPOVETSKY, 2007, p. 117)

A manipulação da auto-apresentação

Os padrões e valores morais decidem aquilo que é bom ou não, aquilo que é certo ou errado; aquilo que é belo ou não. Assim, os indivíduos, juntamente com seus instintos e paixões muitas vezes são recalcados e desfigurados por tais regras morais. Existe um impedimento vindo dos valores sociais da expressão e liberdade destes impulsos humanos vistos como imorais. Com isso os indivíduos precisam liberar tais impulsos de

outra forma, enquadrando-se aos padrões da sociedade. A irracionalidade faz com que estes impulsos liberem-se nas atividades do trabalho e do lazer.

No ambiente virtual, mais especificamente nas redes sociais, o indivíduo extravasa seus desejos de ser e estar contidos no ambiente real. No Orkut, através das fotos do usuário, exibe-se "uma pessoa-produto" ou mesmo "uma pessoa-marca". O indivíduo vira marca e procura promover-se através do destaque de sua imagem pessoal construída com determinados objetivos de reconhecimento. O julgamento alheio passa a ter maior importância na construção subjetiva do sujeito. Assim, o mesmo modela-se de acordo com o que espera seu público, sua platéia, ou seja, sua rede de amigos virtuais. Ao mesmo tempo em que é julgado também julga, tornando-se também elemento influenciador na construção subjetiva do outro. A troca de olhares analíticos gera uma interação altamente planejada e manipulada e de certa forma uma concorrência interpessoal é acionada, pois se deve ser igual ao bom e belo e ao mesmo tempo ser diferente de tudo e de todos já presentes, criando assim uma imagem pessoal confusa.

A representação confusa é reforçada nas palavras de Lipovetsky, no momento em que explana a idéia do sujeito necessitar do reconhecimento alheio.

> Nada de objeto desejável em si, nada de atrativo das coisas por si mesmas, mas sempre exigências de prestígio e de reconhecimento, de status e de integração social. Estrutura de intercâmbio social sustentada pela lógica da posição e das competições por status, [...] procurando os atores não tanto gozar de um valor de uso quanto exibir uma condição, classificar-se e ser superiores em uma hierarquia de signos concorrentes. (LIPOVETSKY, 2007, p. 38, 39)

Portanto concorrência pessoal transforma-se em rotina, pois se deseja ser diferente do outro, moldando-se em um modelo visto como superior, assim o desejo da exclusividade pessoal recorre à igualdade, de alguma forma. Isso se mostra necessário pelo fato de o indivíduo precisar ser aceito num determinado grupo ou por um determinado estereótipo. Assim o corpo e mente vira instrumento de promoção.

> O amor-ódio pelo corpo impregna toda a cultura moderna. O corpo se vê de novo escarnecido e repelido como algo inferior escravizado e, ao mesmo tempo, desejado como o proibido, reificado, alienado. É só a cultura que conhece o corpo como coisa que pode se possuir ; foi só nela que ele se distinguiu do espírito, quintessência do poder e do comando, como objeto, coisa morta "corpus". Com o auto-rebaixamento do homem ao "corpus" , a natureza se vinga de fato de que o homem a rebaixou a objeto de dominação, de matéria-bruta. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 217)

Desta forma surge a necessidade de manipulação da auto-imagem que se transforma na auto-representação social presencial e agora virtual. A imagem pessoal do

sujeito virtual adquire elementos de aparência e de comportamento muitas vezes diferente daqueles expressados no mundo real. Nem tudo que parece ser é. O jogo das manipulações e enganações encontra facilidades no mundo virtual, já que o mesmo oferece ferramentas que motivam de certa forma as representações muitas vezes fantasiosas. "As manipulações e as enganações sempre são possíveis nas comunidades virtuais, assim como o são em qualquer outro lugar: na televisão, nos jornais impressos, no telefone, pelo correio ou em qualquer reunião em carne e osso". (Lévy, 1999, p.129)

É evidente que as manipulações de aparência e comportamento existem e se mostram constantes tanto no real como no virtual, apenas cabe analisar se na virtualidade isso não ocorre de maneira mais fugaz já que as ferramentas de manipulações são mais acessíveis e mais convincentes e de certo modo mais ilusórias.

A preocupação com o corpo e aparência, devido os padrões estéticos contemporâneos, motiva o ato da auto-manipulação da imagem via *softwares* como os editores de imagens que podem ser baixados no computador de qualquer indivíduo, fazendo com que o mesmo possa alterar suas fotos moldando sua aparência de acordo com o que é dito como ideal.

> [...] no presente, o corpo é considerado como uma matéria a ser corrigida ou transformada soberanamente, como um objeto entregue à livre disposição do sujeito. A cirurgia estética, as procriações *in vitro*, mas também o consumo de psicocrópicos com vista à "gestão" dos problemas existenciais, ilustram essa relação individualista com o corpo. (LIPOVETSKY, 2007, p. 56)

Claro que esta manipulação não se procede apenas no virtual, mas também no real como explicou anteriormente o trecho de Lipovetsky. No real a auto-manipulação ganha forma com os processos cirurgicos, produtos de cosmética, remédios emagrecedores e etc. Porém é fato que no meio virtual a auto-manipulação da imagem pessoal é mais acessível, prática e rápida. A mesma não implica em alterações reais da estrutura física humana, mas possibilita uma troca constante de imagens e aparências, diferentemente de uma cirurgia plástica, por exemplo, que requer mais tempo, investimento financeiro, saúde e cuidados especiais.

Considerações finais

Conclui-se que, na virtualidade a imagem pessoal do jovem recria-se mais rapidamente que na realidade, pois o virtual oferece ferramentas de manipulação mais práticas e acessíveis que a realidade. Desta forma o adolescente, na tarefa da construção subjetiva, se vê dentro de uma sociedade virtual aparentemente produtora da felicidade,

onde o ser e estar do sujeito representa-se de diversas formas correndo o risco de confundir o virtual com o real e possivelmente transferindo para o presencial, comportamentos e sentimentos frágeis e efêmeros, desprendidos do grau afetivo que o presencial sempre busca adquirir. A sociabilidade duvidosa se faz presente, pois o face a face evidentemente detém características marcantes que ainda não podem ser substituídas pelo virtual. O jovem encontra-se rodeado de amigos virtuais e ao mesmo tempo isolado no seu próprio mundo. Busca-se no virtual aquilo que não se encontra no real: a felicidade do "ser e estar" fora das limitações do tempo e do espaço.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: A transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 6ª Ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002.

EAGLETON, Terry. **A idéia de cultura**. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. 14ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na pós-modernidade**. 10ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). **Teorias da Comunicação.** Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. **Dialética do Esclarecimento.** Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

INTERCOM – **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**. São Paulo, v. 32, p.93-110, jul/dez.2009.

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

LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal:** ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David. **Mcluhan por Mcluhan:** entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

ORKUT. Disponível em: <http://www.orkut.com/About?page=keep>. Acesso em: 3 maio.2010.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna:** Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.