



Manifestação da identidade virtual na comunidade Aracaju: um estudo de cibernsobiabilidade¹

Ieda Maria Menezes TOURINHO²
Universidade Federal de Sergipe (UFS), São Cristóvão

A cibercultura, conforme André Lemos, é um meio que rompe barreiras geográficas e temporais, uma vez que comunidades diversas podem interagir na Internet em tempos distintos; não existe aquele homem com uma identidade cultural única, visto que é absorvido por uma cultura planetária. Portanto, o presente trabalho tem o intuito de investigar como se dão os processos de reforço identitário no ciberespaço através do estudo da comunidade virtual Aracaju, do site de relacionamentos Orkut. As comunidades, seja através da simples manifestação de gostos pessoais ou das discussões em seus tópicos, são *locus* privilegiados para a observação desses fenômenos.

Palavras-chave: Cibercultura; comunidades virtuais; identidade; Orkut.

I. Introdução

Sabe-se que a *Comunicação Mediada por Computador (CMC)* provocou modificações, reconfigurando o espaço e a estrutura da sociedade. Uma delas foi a relação de sociabilidade e a compressão do tempo-espaço, a qual mostra que o tempo e o espaço não são fatores determinantes para o estabelecimento das relações sociais. Com as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs), basta um clique no mouse para começar a estabelecer este tipo de relações. Enfim, a cibercultura é um meio que rompe barreiras geográficas e temporais, uma vez que comunidades diversas podem interagir na Internet em tempos distintos, não existe aquele homem com uma identidade cultural única, visto que é absorvido por uma cultura planetária, conforme afirma André Lemos (2004).

A relação espaço x tempo dinamiza as interações sociais, antes determinada pelas relações de parentesco e a comunidade local como lugar desses contatos. Segundo Giddens (1991), na modernidade, a separação do espaço e do tempo permite o “desencaixe” das relações sociais. O espaço é assim esvaziado de sua materialidade, definindo-se em relação a outros espaços distantes.

Castells (2007) afirma que essa relação tempo-espaço proporciona que as localizações geográficas e históricas reintegram-se em sistemas funcionais por meio de redes, o que ocasiona um espaço de fluxos (conexões sociais), o que substitui o lugar propriamente dito, concreto, visto que localidades ficam despojadas de seu sentido

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática DT 05 – Comunicação Multimídia do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Graduada em Comunicação Social- Habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Atualmente, é aluna especial do Mestrado em Sociologia da mesma instituição. E-mail: ieda_ufs@yahoo.com.br.



cultural, histórico e geográfico e reintegram-se em redes funcionais ou em colagens de imagens, ocasionando um espaço de fluxos que substitui o espaço de lugares, além de que o tempo é apagado no novo sistema de comunicação, pois passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si na mesma mensagem. Ou seja, o espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade.

Vale ressaltar que as relações sociais ocorridas em rede, muitas vezes, são prolongamentos do real, isto é, elas já foram estabelecidas no “mundo real”. Em outras palavras, pode-se afirmar que o sistema de comunicação gera “virtualidade real” (Castells 2007). É um sistema em que a própria realidade, ou seja, a experiência simbólico-material das pessoas é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas também se transformam na experiência.

Um desses espaços geradores dessas relações de “virtualidade real” está caracterizado na figura dos sites de relacionamentos, dos quais o mais famosos é o *Orkut*³. Uma das possibilidades desse site é adesão de seus usuários a uma série de comunidades virtuais que trazem desde gostos pessoais até a discussão de assuntos relacionados à Política, à Cultura e a outras temáticas. Apesar disso, especula-se que um dos principais intuítos dos internautas ao entrar em comunidades seja participar de discussões simplesmente ou adicionar com o propósito de mostrar preferências.

Diante do que foi exposto, o presente trabalho tem o intuito de investigar, como se dá o reforço identitário no ciberespaço através do estudo da comunidade virtual *Aracaju*. Partindo do princípio de que, ao passo que o internauta ingressa nos variados tipos de comunidade, ele constrói o perfil no *Orkut*, as comunidades, seja através da simples manifestação de gostos pessoais ou das discussões em seus tópicos, são *locus* privilegiado para a observação desses fenômenos.

³ Em 24 de janeiro de 2004, o engenheiro turco do *Google Orkut Büyükkökten* criou esse site de relacionamentos. O sistema permite a criação de laços sociais com pessoas de diferentes faixas etárias e nacionalidades. O novo membro adicionará amigos virtuais, que podem aceitar ou recusar o convite. Dessa maneira, estará conectado com mais de 69 milhões de usuários com idade por meio de *threads* ou teias, às quais estão inseridos amigos dos amigos. Estima-se que mais de 54% tenham idade entre 18 e 25 anos. Contudo, essa estima não é confiável, visto que pessoas com idade inferior a 18 anos declaram pertencer a essa faixa etária, já que a rede permite a adesão do usuário a partir dos 18 anos.



Para que haja um estudo eficaz da identidade na comunidade *Aracaju*, a pesquisa foi dividida em três etapas. Primeiramente, os usuários entrevistados foram escolhidos, levando em conta maior participação nos tópicos da comunidade. Assim, a metodologia utilizada para a coleta dos dados foi a da amostra não-probabilística intencional, “na qual o pesquisador está interessado na opinião (ação, intenção, etc.) de determinados elementos da população, mas não representativos dela (...). O pesquisador não se dirige, portanto, à “massa”, isto é, a elementos representativos da população em geral, mas àqueles que, segundo seu entender, pela função desempenhada, cargo ocupado, prestígio social exercem as funções de líderes de opinião na comunidade (...). Uma vez aceitas as limitações da técnica, a principal das quais é a impossibilidade de generalização dos resultados do inquérito à população, ela tem a sua validade dentro de um contexto específico” (MARCONI e LAKATOS, 2002, p.52).

Após a escolha dos perfis, foram realizadas uma enquete dividida em duas etapas, aplicada entre os dias 20 de março e 6 de abril. A primeira consistiu em verificar se as possibilidades de interação podem dinamizar a relação dos membros com a identidade cultural, que estão relacionadas com a cultura local, o estudo promoveu questionamentos, tais como: Os membros se sentem como pertencentes à cultura aracajuana? O aracajuano valoriza a identidade local? O aracajuano possui um sentimento de orgulho por ter nascido na capital sergipana? A Internet, mais especificamente o Orkut, seria um meio eficaz de reforçar a identidade local? Isso decorre da hipótese de que, pelo fato de a internet promover a construção de redes comunicacionais por meio de fóruns, *chats*, a manifestação da identidade cultural na comunidade Aracaju deve ser construída sobre “as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos em um processo de cooperação ou troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais (LÉVY, 1999, p.127).

As perguntas foram enviadas aos *scrapbooks* (caixa de mensagens) e/ou aos e-mails dos membros selecionados sobre a importância da comunidade em reforçar a identificação com a cultura do lugar. Portanto, o tipo de pesquisa utilizado foi a qualitativa, a qual responde a questões muito particulares. Ela se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado (MINAYO, 1994 apud NEVES). Uma das modalidades utilizadas seria a entrevista do tipo despadronizada ou não estruturada. “O entrevistado tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada. É uma forma de poder explorar mais amplamente uma questão. Em



geral, as perguntas são abertas e podem ser respondidas dentro de uma conversação informal” (MARCONI e LAKATOS, 2002, p.94).

Já a segunda parte, trata-se de um levantamento realizado por meio de visitas aos perfis a serem analisados para obter dados preliminares sobre o quantitativo de usuários, informações como sexo, idade, profissão, número de comunidades nos quais é participante, finalidade do Orkut (amigos, namoro, interesses profissionais) visando traçar um perfil médio do usuário. Em seguida, os perfis dos usuários serão analisados levando em conta também as comunidades nas quais estão inseridos para demonstrar gostos e preferências que confirmem ou neguem o conteúdo das respostas dadas relacionadas a sua suposta identidade enquanto aracajuano. Para tal, serão utilizados os conceitos de identidade de Manuel Castells, de Stuart Hall, de Michel Mafesolli e de Tomaz Tadeu da Silva.

A terceira e última fase consistiu em quantificar as informações por meio de planilhas. No caso das entrevistas, o conteúdo será resumido em frases que expressem as idéias principais dos depoimentos. Já em relação às variáveis sexo, idade, nível de escolaridade, profissão, número de comunidades, objetivos no Orkut serão quantificadas em tabelas diferentes para uma melhor visualização e organização dos dados.

II. Comunidades virtuais

Com o intuito de esclarecer os conceitos de comunidade virtual de Recuero, Rheingold, Jones, Castells e Levy, deve-se recorrer, primeiramente, ao conceito sociológico de comunidade de Herman Schmalenbach e de Robert Nisbet. O primeiro considera que, na comunidade, as relações estão ligadas desde o início, como o estão as partes de um todo orgânico. Assim, os membros da comunidade, são, desde a origem, interdependentes (1977, p.118).

Nisbet (1978) complementa que o termo abrange todas as formas de relacionamento caracterizadas por um grau elevado de intimidade pessoal, profundidade emocional, engajamento moral, coerção social e continuidade no tempo. A comunidade é a fusão do sentimento e do pensamento, da tradição e da ligação intencional, da participação e da volição. O elemento fundamental do liame comunitário é a antítese, real ou imaginária, representada no mesmo ambiente social pelas relações não-comunitárias de competição ou conflito, utilidade ou consentimento contratual.

Pode-se afirmar que as comunidades virtuais poderiam ser comunidades imaginadas. Conforme, SILVA (2007, p.85), na medida em que não existe nenhuma



“comunidade natural” em torno da qual se possa reunir as pessoas que constituem um determinado agrupamento (...), ela precisa ser inventada, imaginada. É necessário criar laços imaginários que permitam “ligar” pessoas que, sem eles, seriam simplesmente indivíduos isolados, sem nenhum “sentimento” de terem qualquer coisa em comum.

Conforme Recuero (2003), comunidades virtuais são os agrupamentos humanos que se originam no ciberespaço por meio da comunicação mediada por computadores. No entanto, esse é um dos conceitos mais simplórios, visto que envolve mais elementos, como formadores de redes sociais, permeador de discussões públicas (cf. RECUERO, 2003).

Rheingold (1996) afirma que as comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético. Assim, deve-se mencionar que as discussões públicas, encontro e reencontro de pessoas que mantêm contato por meio da Internet, tempo e sentimento são elementos formadores da comunidade virtual.

Além disso, pode-se afirmar que o modelo de comunicação das comunidades virtuais é o reticular⁴, já que consiste em dupla rede: uma rede de circulação de mensagens, conservadas em uma espécie de memória central a que os utentes estão conectados por circuitos eletrônicos, e uma rede aleatória e transversal à primeira, interconectando os utentes entre si, independentemente da distância geográfica, social ou cultura que os separe (RODRIGUES, 1994, p.133).

Jones (1997) vê dois usos do termo comunidade virtual: o primeiro (*virtual settlement*) é a comunidade virtual dos vários grupos via CMC, como e-mails, *MSN Messenger*, Orkut. O segundo seria de comunidades criadas através do uso desse suporte de CMC. Na verdade, Jones tenta distinguir a comunidade virtual do lugar que ela ocupa no ciberespaço, já que o conceito de comunidade virtual conduz à reflexão sobre o conceito de virtualização, que permite criar uma imagem do real, uma virtualidade que passa a assumir o estatuto de realidade.

Castells (2007, p.446) complementa que as comunidades virtuais reforçam a tendência de “privatização de sociabilidade”, isto é, a reconstrução das redes sociais ao

⁴ Rodrigues (1994) dividiu as relações dos processos de comunicação em três modelos: informal da comunicação tradicional, o modelo da comunicação moderna e o modelo reticular da comunicação informatizada. Para mais detalhes, ver RODRIGUES, Adriano Duarte. **Comunicação e cultura: a experiência cultural na era da informação**. 1ª edição. Lisboa: Editorial Presença, 1994.



redor do indivíduo, o desenvolvimento de comunidades pessoais, tanto fisicamente quanto *on-line*. Os vínculos cibernéticos oferecem a oportunidade de vínculos sociais para pessoas que, caso contrário, viveriam de forma mais limitada socialmente, pois seus vínculos estão cada vez mais espacialmente dispersos.

No entender de Lévy, relações de amizade, de parceria intelectuais podem ser construídas nos grupos de discussão, como entre pessoas que se encontram regularmente para bater papo. Para seus participantes, os outros membros das comunidades virtuais, suas zonas de competências, suas eventuais tomadas de posição obviamente deixam transparecer suas personalidades (1999, p. 128).

Em suma, a cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre *links* territoriais, nem sobre relações institucionais, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração.

III. Comunidade virtual Aracaju e a manifestação da identidade local

Criada em 4 de abril de 2004, a comunidade *Aracaju*, que hoje possui 42.927⁵ membros, surgiu no momento em que membros do Orkut estavam aderindo às comunidades relacionadas a cidades. O criador da comunidade, o estudante universitário Augusto Fontes, não esperaria que houvesse tantos membros, já que o site de relacionamentos Orkut não era tão conhecido.

Não tive muitas expectativas. Na verdade, eu esperava que a comunidade tivesse algumas centenas de usuários *geeks*⁶ aracajuanos, que fossem antenados nessas coisas e talvez eu tivesse alguma pretensão de conhecer mais pessoas com esse perfil, mas só. Naquela época, eu não imaginava nem de longe uma popularização da ferramenta no Brasil (FONTES, 2008. Depoimento enviado para o e-mail da autora. Acesso em 21 de out.2008).

Atualmente a comunidade apresenta integrantes com perfis diversos, aracajuanos que não residem mais na capital sergipana e pessoas de outros Estados que atualmente residem em Aracaju. Para fazer uma análise da comunidade, foram realizadas enquetes⁷

⁵ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=36566>. Acesso em 4 abr. 2009.

⁶ Os *geeks* são “nerds descolados”, são pessoas com grande conhecimento em alguma área tecnológica, principalmente a informática, mas não são “isolados do mundo” como os nerds, eles saem e se relacionam em vez de ficarem enfiados 24 horas por dia no trabalho. Disponível em: http://portalteknoblogspot.com/2008/08/origem-e-definies-de-alguns-termos-da_11.html. Acesso em 05 abr. 2009.

⁷ A enquete ou *inquérito* foi se constituindo como uma vulgarização “para um público vasto (embora não para o ‘grande público’) de problemas sociológicos, artísticos, científicos ou outros que ultrapassavam a superficialidade da actualidade diária”. O *inquérito* esteve no cruzamento dos gêneros jornalísticos informativo e opinativo. Nesses



entre os dias 20 de março e 6 de abril de 2009. Foram perguntados aos membros se consideram inseridos na cultura aracajuana, o aracajuano valoriza a identidade local, tem orgulho de ter nascido naquele local e se a Internet, principalmente o *Orkut*, seria um meio eficaz de reforçar a identidade local. De um universo total de 42.927 membros, foram escolhidos 50 perfis com maior nível de participação nos tópicos da comunidade, já que, embora o número de cadastrados seja alto, o número efetivo de participantes é pequeno. Então, é desnecessário entrevistar mais participantes inscritos, uma vez que não interagem. Desse número, mais de 40% responderam às enquetes.

Deve-se ressaltar que os internautas participantes (Tabelas I a III) apresentaram o seguinte perfil médio: a maioria é do sexo masculino, com idade declarada entre 18 a 40 anos e com diferentes profissões, destacando-se a de estudante universitário e geralmente fazem parte de até 200 comunidades (Tabela IV). Já na tabela II percebe-se que 52% dos entrevistados não declararam a idade nos seus perfis. Supõe-se que o fato de omitirem esses dados deva-se, principalmente, à manutenção da privacidade na Internet⁸. Entretanto, Correa (2006) mostra que mais de 70% dos internautas brasileiros aparentemente não se preocupam com a privacidade no Orkut, visto que ao aceitarem os termos e condições do Orkut cedem automaticamente todos os direitos do conteúdo dos perfis, pois passa a ser propriedade da empresa Google, responsável pelo Orkut e pelo mecanismo de busca Serviço de Buscas Google.

Na tabela V, pode-se verificar que os objetivos dos participantes da comunidade *Aracaju* que se ligam à comunidade do Orkut são os mais diversos. Não se descarta a importância para a relação com pessoas de áreas afins, uma vez que 21% dos que responderam a enquete alegam estar preocupados com a parceria em atividades. Essa variedade de interesses evidencia que os membros possuem diferentes perfis. Ao contrário do que se poderia esperar como uma das funções relativas a um site de relacionamentos, apenas 6% da amostra afirmam ter se associado ao Orkut com a intenção de namorar.

inquéritos também se evidenciaram os jogos de verdades, expressos nas opiniões emitidas pelos leitores participantes (CRATO, 1989 apud SILVA, 2007, p.35).

⁸ O Google fornece diversas ferramentas para restringir as pessoas que podem ver o seu perfil e outras informações pessoais. Ao criar seu perfil, procure o ícone “chave”, que permite restringir a visualização de determinadas informações apenas para você mesmo, para os seus amigos, para os amigos dos amigos, ou disponibilizar as informações para todos os membros do Orkut. Disponível em: <http://www.orkut.com/html/pt-BR/privacy.orkut.html?rev=5>. Acesso em: 5 de abr.2009.



Tabela I

Sexo	%
Homem	62%
Mulher	33%
Não declarou	5%
TOTAL	100%

Tabela II

Idade	%
Menos de 18	0%
18 a 25 anos	24%
26 a 40 anos	24%
41 a 60 anos	0%
Acima de 60	0%
Não declararam	52%
Total	100%

Tabela III

Profissão	%
Advogado	5%
Técnico em Automação	5%
Radialista	5%
Estudante Universitário	19%
Jornalista	5%
Professor	10%
Webdesigner	5%
Não declararam	52%
Total	100%

Tabela IV

Nº de comunidades em que estão inscritos	%
0 a 200	71%
201 a 400	19%
401 a 600	5%
601 a 800	0%
801 a 1000	5%
Não declararam	0%
Total	100%

Tabela V

Objetivos no Orkut	%
Amigos	26%
Namoro	6%
Parceiros de Atividades	21%
Rede de Negócios	18%
Não declararam	29%
Total	100%



Tabela VI

Você se considera pertencente à cultura aracajuana?	%
Sim	43%
Não	48%
Não declararam	10%
Total	100%

Na tabela acima, a diferença entre os que responderam *sim* e *não* foi de 5%. Os que não se sentem pertencentes à cultura sergipana argumentam que a desconhecem por se interessarem por elementos de culturas estrangeiras ou por falta de incentivo, pois alegam que a cultura aracajuana, conseqüentemente a sergipana, deveria ser amplamente ensinada nas escolas. Já os que declararam o oposto (43%) exprimem que a noção de pertencimento é pelo simples fato de acompanhar as notícias e as manifestações culturais da cidade. Isso conflitua com o conceito de Palácios (1998), o qual afirma que o sentimento de pertença leva em conta que o indivíduo é parte do todo, coopera para uma finalidade comum como os demais membros, a territorialidade, o lugar da comunidade, a permanência, pré-requisito para o estabelecimento das relações sociais. Essa definição complementa a noção de comunidades virtuais utilizadas pela autora.

Tabela VII

O aracajuano valoriza a cultura local?	%
Sim	24%
Não	67%
Não declararam	10%
Total	100%

Na tabela VII, a maioria dos internautas (67%) declarou que o aracajuano não valoriza a cultura local, visto que existe um senso comum de que valorizam elementos culturais de outros locais, principalmente da Bahia.

Acredito que o povo aracajuano não tenha uma cultura própria, senão uma formação cultural homônima, ou seja, através da hegemonia cultural de outros estados; predominando, contudo, a da Bahia, por estar mais próxima e bem entrelaçada em contexto histórico com Sergipe. Sem contar que vivemos à moda da moda dos outros, a perda da identidade, mesmo que não hegemônica, acaba ocorrendo. A estrutura social vigente não nos permite que escapemos disso, de um modo ou de outro ela te acorrenta e te faz dependente de atributos culturais de outras regiões. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs.aspx?cmm=36566&tid=5320525728746493139>>. Acesso em 9 de abr.2009.



Percebe-se que a maioria dos internautas tem a idéia de que a identidade aracajuana é fixa e que os aracajuanos valorizam culturas de outros estados; a mais citada é a cultura baiana, já que declaram Aracaju como submissa a ela. Isto é, a grande parte dos entrevistados vê o conceito de identidade como algo estanque, fixo, até mesmo suprimido por outras, no caso a soteropolitana.

Na verdade, a identidade baseia-se em atributos culturais ou uma série deles e é influenciada por várias fontes de significado. Assim, ele explica que, para cada indivíduo, ou um ator social pode haver uma pluralidade de identidades, já que o estabelecimento de múltiplas identidades é uma contradição da representação do eu e da relação com o outro. Isso se deve ao fato de que a identidade deve ser distinguida daquilo que os sociólogos chamam de papéis, e estabelecimento de papel. O seu relativo peso em influenciar o comportamento depende de negociações e planos entre indivíduos, essas instituições e organizações. Identidades são fontes de significado para os atores e por eles, construído por meio de um processo de individualização (CASTELLS, 1999, p.13).

Nas palavras de Maffesoli (2006), a pessoa (persona) representa papéis, tanto dentro de sua atividade profissional quanto no seio das diversas tribos de que participa. Mudando o seu figurino, ela vai, de acordo com seus gostos (sexuais, culturais, religiosos, amicais) assumir o seu lugar, a cada dia, nas diversas peças do *theatrum mundi*.

No entender de Hall (2005), o sujeito pós-moderno não é uma identidade fixa, estável como na modernidade. É fragmentada, possui identidades múltiplas e são utilizadas conforme o momento para ter ou adquirir *status* e até mesmo reforçar identidades. Isso é provado com a quantidade de comunidades no perfil. Em outras palavras, a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, na medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis (2005, p.13).

Nos depoimentos, foi recorrente o uso das palavras: hegemonia, desvalorização, inferiorização, cidade pequena. Adota-se a assertiva de Bourdieu (1994), o qual afirma que os indivíduos, tanto nas sociedades arcaicas quanto nas complexas, não são agentes passivos – nesse caso, os aracajuanos que aceitam a suposta hegemonia da cultura baiana. Na verdade, a submissão não é imposta, mas é consentida, aceita.



Você sente orgulho de ser aracajuano?	%
Sim	48%
Não	33%
Não declararam	19%
Total	100%

Entretanto, 48% dos internautas declararam que sentem orgulho de ser aracajuano (Tabela VIII), já que consideram a cidade ser um melhor local para se viver.

Mas uma coisa que eu noto no meu círculo é que hoje em dia já não está tão em voga apenas desprezar - ou até mesmo vilipendiar - a cidade e noto que uma maior parcela de pessoas conseguiram superar o "quero ir embora" da adolescência e vêem que Aracaju pode ser um lugar bom de se viver. Talvez o aporte cada vez maior de pessoas de fora também tenha dado esse impulso no pensamento de valorização da cidade como moradia e cada vez menos se escute a famosa pergunta "E que peste que veio fazer logo aqui?" Depoimento enviado ao e-mail da autora. Acesso em 09 de abr.2009.

Dessa afirmação, pode-se inferir que o internauta – que se declarou estudante universitário no perfil- que Aracaju possa se considerar uma melhor cidade para se viver por ser menos violenta e apresentar menores índices de desemprego comparados a metrópoles, como Salvador⁹ (19,4%) e São Paulo (13,5%). Ou seja, talvez ele queira afirmar que Aracaju¹⁰ possua melhores perspectivas de trabalho, visto que pessoas dessas regiões do país, supostamente, venham morar na capital sergipana.

Tabela IX

A Internet, principalmente o Orkut, é um meio eficaz de reforçar a identidade local?	%
Sim	67%
Não	24%
Não declararam	10%
Total	100%

Grande parcela dos entrevistados (67%) alega que a internet é um meio eficaz de reforçar a identidade aracajuana, uma vez que seria uma ferramenta de divulgação da cultura sergipana, além de debater os problemas da cidade. No entanto, outros

⁹ Dados referentes a fevereiro desse ano. Embora o Departamento Intersindical de Estudos Estatísticos e Socioeconômicos (Dieese) considere que o índice de desemprego total da região metropolitana de Salvador seja o menor desde o início do estudo em 1996, a região metropolitana de Salvador ainda apresenta a maior taxa de desemprego do país.

¹⁰ Não há pesquisas nem dados precisos relacionados ao índice de desemprego da capital sergipana. Segundo dados do Cadastro Geral dos Empregados e Desempregados (Caged), órgão vinculado ao Ministério do Trabalho e Emprego (MTE), em janeiro desse ano, cerca de 3964 pessoas estão desempregadas em Aracaju em detrimento de ter havido 3678 admissões. Disponível em http://perfildomunicipio.caged.com.br/seleciona_uf_consulta.asp?uf=se. Acesso em 8 de abr.2009.



desconsideram que a eficácia do Orkut, já que boa parte dos membros (Tabela IV) não possui objetivo definido ao aderir a esse site de relacionamento.

O Orkut NUNCA vai ser um meio eficaz de reforçar qualquer tipo de identidade. Sites de relacionamento ou social networking no máximo facilitam e dão espaço ao encontro, mas se fossemos medir a eficiência com a qual isso pode se transformar em "reforço de identidade local" teríamos que trabalhar com números muito pequenos. Depoimento enviado ao e-mail da autora. Acesso em 9 de abr.2009.

Supõe-se que, para esse internauta, são poucos os membros que vêm o Orkut como espaço de debates sobre os mais diversos assuntos, já que ele considera que a maioria dos membros considera o site de relacionamento um meio virtual utilizado com frequência para se comentar frivolidades ou aderir a comunidades para idéias, gostos e preferências nos campos políticos e sociais, constituindo-se na auto-afirmação da personalidade, na forma como esses usuários querem ser vistos, conforme mostrado em outro trabalho da autora “Análise da Comunidade do Orkut: *Eu leio a Folha de São Paulo*¹¹”

IV. Considerações finais

O presente artigo teve o objetivo de discutir o reforço da identidade local nos meios virtuais por meio do estudo da comunidade *Aracaju*. Nota-se que, a partir da análise do universo participante mostra que menos da metade dos entrevistados afirma que não pertence à cultura aracajuana, já que eles questionam se o aracajuano realmente possui algum elemento cultural que mostre traços distintos daquela cultura. Isso é exposto até mesmo em tópicos anteriores a essa pesquisa, como *Aracaju, capital da qualidade de vida*¹².

Por outro lado, os internautas demonstram que sentem orgulho de ser aracajuano pelo fato de ser uma cidade tranqüila se comparada às grandes metrópoles brasileiras, sem contar que, embora os entrevistados considerem que o aracajuano não valorize a cultura local, eles consideram que a Internet é um meio eficaz de reforçar a identidade pelo fato de promover debates sobre as atrações culturais e os problemas da capital sergipana.

¹¹ Para mais detalhes, ver TOURINHO, Ieda Maria Menezes. Análise da comunidade do Orkut *Eu leio a Folha de São Paulo*. Trabalho apresentado no XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, 2008.

¹²<http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs.aspx?cmm=36566&tid=5307209075302896361&na=3&nst=61&nid=36566-5307209075302896361-5309633528488488149>. Acesso em 9 de abr.2009.



Isso mostra que os conceitos de identidade são contraditórios, uma vez que na pergunta *O aracajuano valoriza a cultura local?*, eles consideram que o aracajuano deveria possuir uma identidade fixa. Já na Internet, pretendem mostrar como gostariam de ser vistos, isto é, projetam uma identidade múltipla, que não coaduna com o objetivo de traçar uma identidade aracajuana a partir de critérios gerais.

Vale destacar que, embora a comunidade tenha a finalidade de discutir os problemas da cidade, além de ser um canal de divulgação das atrações culturais, há também a discussão de frivolidades, como o tópico *TIM Web – Um caos. Melhor linha discada*¹³.

Espera-se que esse estudo seja um estímulo para que estudos relacionados a pesquisas sobre cibercultura e comunidades virtuais estejam também interligados a outras áreas e/ou subáreas do conhecimento, tais como linguística, antropologia. Além disso, poderá fomentar um estudo sobre o funcionamento das comunidades virtuais.

V. Referências Bibliográficas

ARACAJU. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=36566>>. Acesso em 4 de abr.2009.

AVISO de Privacidade do Orkut. Disponível em: <http://www.orkut.com/html/pt-BR/privacy.orkut.html?rev=5>. Acesso em 6 de abr.2009.

BOURDIEU, Pierre. Esboço de uma teoria da prática. In: ORTIZ, Renato (org.). **Pierre Bourdieu**. São Paulo: Ática, 1983.

CADASTRO Geral dos Empregados e Desempregados. Disponível em: <http://perfildomunicipio.caged.com.br/seleciona_uf_consulta.asp?uf=se>. Acesso em 8 de abr.2009.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**, v.01.10ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

_____. **The Power of Identity: Information Age, Economy, Society and Culture**, v. 2. Oxford: Blackwell Publishing, 2nd edition, 2004.

CÔRREA, Cynthia Harumy Watanabe. **Vigilância e Controle em Relacionamentos Sociais no site Orkut**. Trabalho apresentado XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Brasília, 2006.

FONTES, Augusto. Perguntas sobre a comunidade Aracaju. E-mail enviado para <iedat.jor@gmail.com>. Acesso em: 21 de out.2008.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

¹³ <http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs.aspx?cmm=36566&tid=5261348131740096106>. Acesso em 9 de abr. 2009.



HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

JONES, Quentin. **Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology – A Theoretical Outline**. In: **Journal of Computer Mediated Communication**. Disponível em: <<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html>>. Acesso em 15 de out.2008.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2ª ed. 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**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

NEVES, José Luís. **Pesquisa qualitativa- características, usos e possibilidades**. Disponível em: <<http://www.pgsc.ufma.br/arquivos/pesquisaqualitativa.pdf>>. Acesso em 23 de out. 2008.

NISBET, Robert. Comunidade. In: FORACCHI, Marialice Mencarini e MARTINS, José de Souza. **Sociologia e Sociedade (Leituras de Introdução à Sociologia)**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1978.

O aracajuano valoriza a cultura local? Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs.aspx?cmm=36566&tid=5307209075302896361&na=3&nst=61&nid=36566-5307209075302896361-5309633528488488149>> Acesso em 9 de abr.2009.

PALACIOS, Marcos. **Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: Apontamentos para Discussão**. Disponível em: <<http://facom/ufba/br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>>. Acesso em 11 de jan.2008.

PESQUISAS de Emprego e Desemprego – Região Metropolitana de Salvador. Disponível em: <<http://www.dieese.org.br/ped/ssa/pedssa0209.pdf>>. Acesso em 9 de abr.2009.

PESQUISAS de Emprego e Desemprego – Região Metropolitana de São Paulo. Disponível em: <<http://www.dieese.org.br/ped/sp/pedrmsp0209.pdf>>. Acesso em 9 de abr.2009.

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

RODRIGUES, Adriano Duarte. **Comunicação e cultura: A experiência cultural na era da informação**. 1ª edição. Lisboa: Editorial Presença, 1994.

SCHMALENBACH, Herman. Comunidade e Liga. In: BIRNBAUM, Pierre e CHAZEL, François. **Teoria Sociológica**. São Paulo: Hucitec, 1977.

SILVA, Maria Neide Sobral da. **O Discurso Jornalístico e a Modernidade Pedagógica em Sergipe/Brasil e Portugal (1910-1920)**, 2007, 240 f. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.



SILVA, Tomaz Tadeu da. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: _____, **Identidade e diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais**. 7ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

TIM Web – Um caos. Melhor linha discada. Disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs.aspx?cmm=36566&tid=5261348131740096106>. Acesso em 9 de abr. 2009.

TOURINHO, Ieda Maria Menezes. **Análise da comunidade do Orkut *Eu leio a Folha de São Paulo***. Trabalho apresentado no XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, 2008.