



Curto o Orkut / Sou Fã do Facebook: Considerações sobre as Diferenças e Similaridades Estruturais de Duas Comunidades Virtuais

Siméia Rêgo de OLIVEIRA¹

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB.

RESUMO

O presente artigo propõe uma análise comparativa entre duas Comunidades Virtuais. Uma pertencente ao *Orkut*, como uma comunidade aberta, utilizando o conceito do Rizoma, em Guatarri e Deleuze e a autopoiese em Fritjof Capra, e a outra, do *Facebook*, no entendimento de comunidade fechada, a partir da teoria da Comunidade Emergente, em Raquel Recuero. Demonstramos, ainda, a teoria de comunidade em Tonnie até a CMC (Comunicação Mediada por Computador), em Howard Rheingold, que conectou esses à Cibercultura e empregamos o conceito de fenomenologia como forma de acentar tanto os aspectos aproximativos, como as diferenças dessas comunidades. Dessa feita, este artigo propõe discussão na perspectiva de analisar as Comunidades virtuais, considerando suas estruturas e as socialidades exercitadas no “compartilhar” e “curtir” afetividade na rede.

PALAVRAS-CHAVE: Comunidades virtuais; Cotidiano; Socialidade; Comunidade aberta; Comunidade fechada.

INTRODUÇÃO

Um dos três sentidos da comunicação, segundo Dominique Wolton (2002) é o de ser uma “necessidade antropológica fundamental” humana, uma vez que não há “homens sem sociedade” à medida que não há “sociedades sem comunicação”.

Nesse artigo, pretendemos estudar o conceito de comunidade, definida por Tonnie (1947 apud RECUERO, 2008), até a teoria da CMC (Comunicação mediada por computador), em Howard Rheingold (1996) e a adaptação daquela para os elementos característicos da cibercultura.

Consideramos uma abordagem filosófica da estrutura de rede aberta, na teoria do Rizoma, em Guatarri e Deleuze (2002) e, a autopoiese em Fritjof Capra (1996); em Raquel Recuero (2009), o conceito de Comunidade Emergente, para a comunidade fechada. Propomos uma análise comparativa, entre duas Comunidades Virtuais, uma do Orkut na estrutura de uma rede aberta e outra do Facebook, na da rede fechada, pertencentes a redes sociais diferentes e concorrentes entre si lançando um olhar sobre o cotidiano no ambiente destas comunidades virtuais, na dinâmica das socialidades

¹ Mestranda do Curso de Comunicação e Culturas Midiáticas do PPGC-UFPB, email: simeia.rego@gmail.com



públicas, exercitadas por interagentes, considerando suas especificidades estruturais e a relação destas, no “compartilhar” e “curtir”, afetividade na rede.

Para tanto, dividimos o artigo em três pontos principais. A princípio, fizemos uma abordagem teórica sobre comunidade, fazendo uso de conceitos de comunidade, desde as pesquisas em Tonnie (1947 apud RECUERO, 2008), sociólogo alemão, sobre “relações comunitárias (*Gemeinschaft*), até as análises de Rheingold (1996), que se apropriou desse conceito para estudar os processos e estruturas das comunidades no ambiente virtual e, de forma superficial, alguns conceitos depreendidos de áreas consideradas afins da comunicação, visando enriquecer esta pesquisa na perspectiva da análise das origens dos conceitos de comunidade e sociedade.

No segundo ponto, entramos na proposta deste artigo, visto que faremos uma análise comparativa entre duas comunidades virtuais. No terceiro e último ponto serão apresentadas as devidas considerações finais, propondo uma análise dessas comunidades, suas especificidades, e diferenças, que se justapondo no ambiente virtual, caracterizam um cotidiano no aspecto de socialidade em rede.

UMA ABORDAGEM CONCEITUAL

Vislumbra-se, no contexto sociocomunicacional, no ocidente, segundo análise de André Lemos (2002) a emergência de *reliance*² como conseqüência à *deliante*³ moderna, ou seja, uma resposta à desintegração resultante de uma modernidade excessivamente racionalista, tecnicista e individualista Bolle de Bal (1985, ano apud LEMOS, 2002). Nessa compreensão, manifesta-se, de maneira inédita, nos diálogos e ações dos chamados interagentes virtuais⁴ segundo Alex Primo (2003), uma interface da comunicação atualizada no crescimento do “ciberespaço”⁵, que se desenvolve, juntamente, com a “cibercultura”⁶ conforme Pierry Lévy (1999). Essa interface apresentada na forma de interação utópica no virtual é nomeada por Comunidades

² No sentido de “Religação”

³ No sentido de “Desintegração”

⁴ O termo interagente emana a idéia de interação, ou seja, a ação (ou relação) que acontece entre os participantes. Interagente, pois, é aquele que age com outro.

⁵ O espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.

⁶ É o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.



Virtuais, e, parece pertinente analisar essas práticas “tecnocomunicacionais” de socialidade⁷ em Michel Maffesoli (1998) do cotidiano.

É estudado que as comunidades não surgiram a partir do conceito de internet, mas, vemos como importante identificar que, segundo Howard Rheingold (1996): “sempre que a tecnologia de CMC se torna acessível em qualquer lugar, as pessoas, inevitavelmente, constroem comunidades virtuais com ela, tal como microorganismos, inevitavelmente se constituem em colônias”.

As pesquisas nesse campo têm se desenvolvido, fazendo interface com a Psicologia, a Sociologia, a Arte e a Linguagem, entre outros, bem como, com modalidades, que “caracterizam ou representam a vida passante do cotidiano” José Machado Pais (2003). Nesse contexto, o conceito de comunidade em Tonnies, expõe que as relações comunitárias (*Gemeinschaft*) englobam toda vida social de conjunto, íntima, interior e exclusiva. Para ele comunidade, em oposição a sociedade (*Gesellschaft*) invenção da modernidade, normativa, “tinha motivação afetiva” e lidava com a “interação”, ou seja, seria “o estado ideal dos grupos humanos”. (1947 apud RECUERO, 2009).

Resgatando a ponte com a biologia e a comunicação, Fritjof Capra, na sua obra “A Teia da Vida” expõe sobre a “interconexidade não-linear característica das redes:”

A autopoiese - o padrão de organização dos sistemas vivos - é, pois, a característica que define a vida na nova teoria. Para descobrir se um determinado sistema - um cristal, um vírus, uma célula ou o planeta Terra - é vivo, tudo o que precisamos fazer é descobrir se o seu padrão de organização é o de uma rede autopoietica. Se for, estamos lidando com um sistema vivo; se não for, o sistema é não-vivo. (Capra, 1996, p.79)

Capra explana sobre o critério do processo que completa o arcabouço conceitual da síntese da teoria emergente dos sistemas vivos. As definições dos três critérios - padrão, estrutura e processo - são totalmente interdependentes. O padrão de organização só poderá ser reconhecido se estiver incorporado numa estrutura física, e nos sistemas vivos, essa incorporação é um processo em

andamento. Assim, estrutura e processo estão inextricavelmente ligados. Pode-se dizer, segundo o autor, que os esses apresentam três perspectivas diferentes, mas inseparáveis do fenômeno da vida. Ou seja, ele aponta que a maneira apropriada de nos aproximarmos da natureza aprendendo acerca da sua complexidade e da sua beleza não

⁷ Socialidade é tudo o que se passa no contexto social sem se prender às regras.



é por meio da dominação e do controle, mas sim, por meio do respeito, da cooperação e do diálogo.

O conceito de Rizoma em Guatarri e Deleuze (2002), emprestado da biologia, aponta para os princípios de conexão e de heterogeneidade em qualquer ponto de um rizoma que pode ser conectado a qualquer outro, e, deve sê-lo, diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem. Perpassa ainda pelo princípio de multiplicidade, quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, que não tem mais nenhuma relação com o uno, ou seja, não existem pontos ou posições num rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Existem somente linhas.

E, o princípio de ruptura a-significante, cujos cortes demasiado significantes separam as estruturas, ou que atravessam uma estrutura. Um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas. Logo “o pensamento de pequenos grupos que em comunidades dentro de comunidades trocam experiências e criam vínculos. Grupos que ganham força e indicam assim uma nova forma possível de organização em um ambiente onde a democracia é colocada em discussão.”⁸

Em Capra (1996) “todos os sistemas vivos são redes de componentes menores, e a teia da vida como um todo é uma estrutura em muitas camadas de sistemas vivos aninhados dentro de outros sistemas vivos - redes dentro de redes”, onde se entenderia a estrutura de uma rede aberta.

Citando Recuero (2009), percebemos as redes fechadas dentro do conceito de comunidade emergente baseada nas “interações recíprocas”, dos seus atores, e que tem como característica a interação mútua, na reciprocidade, à medida em que há troca, pela intimidade e confiança. “Seria uma discussão filosófica e ainda se acredita no ambiente aberto em contrapartida aos mundos fechados do Facebook”, disse Ximenes, diretor de comunicações e assuntos públicos do Google. O mesmo acrescentou ainda: “A percepção é clara sobre os direcionamentos dessas duas redes sociais: Orkut aberta, Facebook fechada.”⁹

Nesse contexto consideramos o cotidiano, bem como a socialidade em Maffesoli, onde, a simplicidade da existência cotidiana, ao mesmo tempo sendo percebida de forma

⁸Disponível em: (<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n52/3Oliveira.pdf>)

⁹ Entrevista concedida por diz Carlos Félix Ximenes, diretor de comunicações e assuntos públicos do Google. Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/mercado/2011/05/06/crescimento-do-facebook-nao-nos-assusta-diz-presidente-da-google-no-brasil/>>. Acesso em 30 de abril.



polissêmica e plural, de aspecto denso, imagético, simbólico da experiência vivida, detém-se na investigação de que a vida social repousa sobre a dissimulação (MAFFESOLI, 1998). Nessa perspectiva, o pesquisador se debruça sobre o fenômeno da cibercultura, no enfoque das interações utópicas na Comunidade Virtual - que demonstram socialidades publicizadas nas relações simbólicas e mediadas - revelando o paradigma da teatralização podendo ser entendida como uma ruptura do cotidiano.

Consideramos o estudo desta interação, tanto no contexto da mídia Orkut quanto no da Facebook, pertinente a partir de uma análise comparativa entre suas comunidades virtuais, com características de aberta e fechada, que remete a outras práticas comunicacionais contemporâneas, fruto do desenvolvimento das novas tecnologias (SANTAELLA, 2001).

EXAMINANDO O CONHECIMENTO

Em nossa análise, consideramos, duas comunidades virtuais: uma pertencente ao Orkut, a Web Novelas Fake, composta por membros *fake* e, uma outra do Facebook, a MPC – Mocidade para Cristo a qual é constituída por amigos na vida real que se reencontram no ambiente virtual. Nossa pretensão é a partir da fenomenologia, entender as diferenças e similaridades entre essas comunidades, sua estrutura, bem como as práticas de socialidade. Augusto Triviños (1987) expõe que a Fenomenologia ou a ‘doutrina universal das essências’, corrente filosófica de Edmund Husserl, foi utilizada no caminho da “intersubjetividade” na relação do “sujeito e objeto”:

A filosofia como ‘ciência rigorosa’ deveria ter como tarefa estabelecer as categorias puras do pensamento científico. Para alcançar este objetivo, Husserl falou da ‘redução fenomenológica’. Através desta, na qual o fenômeno se apresenta puro, livre dos elementos pessoais e culturais, chega-se a um nível dos fenômenos que se denomina das essências. Desta maneira, a fenomenologia apresenta-se como um ‘método’ e como um ‘modo de ver’ o dado.”
(TRIVIÑOS, 1987, p. 42)”

Procedemos com a observação não-participante na comunidade do Orkut, pois, acreditamos na liberdade da construção da história, como contributo para a nossa pesquisa, e, com a observação participante, na Comunidade MPC – Mocidade para Cristo do Facebook, uma vez que sou membro dessa e faço parte do círculo de amizade além do ambiente virtual, ambas via mediação virtual. A análise do *corpus* se faz no



campo empírico, captando nuances e comportamentos contributivos no ambiente virtual para este artigo a fim de compormos elementos para uma análise comparativa entre essas duas comunidades, na dinâmica das socialidades públicas exercitadas no “compartilhar” e “curtir” afetividade na rede.

NOVAS FORMAS DE SOCIALIDADE

Raquel Recuero (2009) define que Rede Social é um conjunto de dois elementos: atores (Pessoas, Instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais). Na expansão do “ciberespaço”, emerge uma cibercultura, cuja relação espaço-temporal é a de vivenciarmos uma sensação em tempo real, imediato, “*live*”, e de abolição do espaço físico-geográfico”.

É por essa via que se pretende compreender a dinâmica das comunidades virtuais selecionadas, onde ambas possuem elementos concretos e virtuais, históricos e ficcionais, e que podem nos dar a conhecer o sentido dos novos modos de entretenimento, identidade e de socialidade no cotidiano, como características similares. Na interface da cibercultura e no cotidiano emergem relações tecno-sociais, práticas comunicacionais mediadas por tecnologias (*weblogs, webcams, chats, icq*), e as “relações sociais eletrônicas” (LEMOS, 2003). Rheingold, sobre as CMC`s¹⁰, afirma que, “são um meio de estabelecer contato e manter a distância” e, que “através de capacidades latentes o ser humano é capaz de estabelecer a ligação entre duas tecnologias que estavam separadas: o computador e a rede de telecomunicações” o que para ela constituem alicerces tecnológicos das comunicações mediadas por computador (CMC). (1996 *apud* Lemos, 2002). Logo, a partir dessa análise, poderíamos entender as “comunidades virtuais” como “uma experiência social não planejada - os agregados sociais surgidos na Rede [...]” com possibilidade de “interagir de forma inovadora”. Ainda, Rheingold (1996), um dos primeiros autores segundo Recuero (2009) a utilizar o termo comunidade virtual, diz: “sempre que a tecnologia de CMC se torna acessível em qualquer lugar, as pessoas, inevitavelmente, constroem comunidades virtuais com ela, tal como microorganismos, inevitavelmente se constituem em colônias.” Buscando Recuero (2009) e sua topologia para compreensão das comunidades no âmbito da internet, depreendemos as três denominações relativas às comunidades: emergentes, híbridas e associativas. A partir desse estudo, percebemos a comunidade escolhida do

¹⁰ Comunicação Mediada por Computador



Orkut como Comunidade Associativa e a comunidade do Facebook, Comunidade Emergente.

WEB NOVELAS FAKE – SOCIALIDADES DOS ANÔNIMOS.

No Orkut, a comunidade Web Novelas Fake¹¹, criada em 11 de janeiro de 2006, com 364.727¹² membros, incentiva a participação de seus interagentes a redigirem “textos de novelas forjadas”, ou, adaptadas de folhetins já exibidos por emissoras de televisão (Figura 1). Neste contexto os “mocinhos” variam de artistas pop (nacionais ou internacionais) à anônimos “reais”.

O “autor” da narrativa formula histórias baseadas no cotidiano ou no seu universo pessoal, em *real time* ou previamente elaboradas, mas, sobretudo possuem a característica de serem compartilhadas em tempo real, permitindo às outras *Personas*, a troca de fantasias, afetos e emoções. Neste ambiente, se identificam narrativas, diálogos e comportamentos característicos da rede, que se percebem evidentes no texto de abertura da comunidade que apresenta o seguinte enunciado: “(...) Não podemos **plagiar** ou **reproduzir** e sim, manipular com alternativas existentes e válidas.”

De acordo com Recuero (2009), a “interação social, reativa, interação mútua e reativa, o estar-junto e identificação”, os quais agregam os indivíduos em volta de “elementos de identificação” são considerados “laços associativos” e dentro desses, “laços dialógicos”, apesar de que, “não possuem intimidade emocional”. Ou seja, percebemos o Orkut na dinâmica de uma Comunidade Associativa, a partir de características tais como: ser aberta - quem fizer parte da rede social Orkut, procura temas (pois, cada comunidade é identificada por temas), associa-se a essa, e discute as ideias, afinidades, afetos com os agentes que se atraem pela sedução temática que lhes interessam, o que não os impede de deixarem de pertencer a qualquer momento, bastando o interagente ou internauta querer.

As comunidades virtuais, tais como o Orkut, podem ser entendidas como formas atuais de povoar a rede. Dentro da rede das redes, a comunidade pode voltar a se reorganizar. Perguntaria eu ao autor: seria essa uma releitura para o campo offline? A questão é “o campo das possibilidades”.¹³

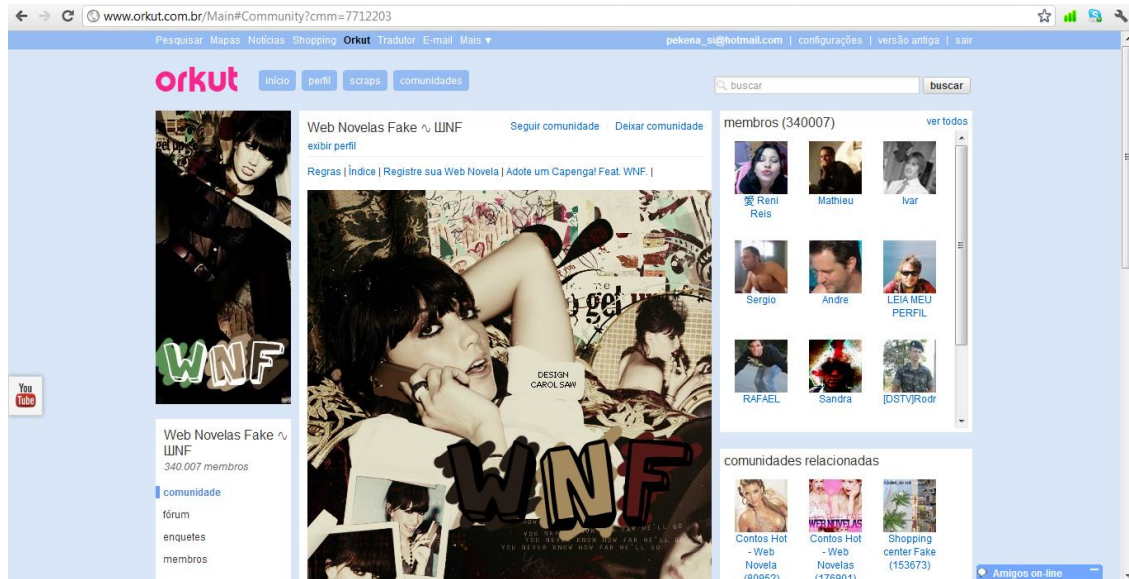
¹¹ Disponível em:

<http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs?cmm=7712203&tid=5533438429392537557&na=1&nst=1>

¹² Contagem de membros atualizada em novembro de 2011, sujeita a alteração.

¹³ (<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n52/3Oliveira.pdf>) Acesso em 30 de abril de 2012

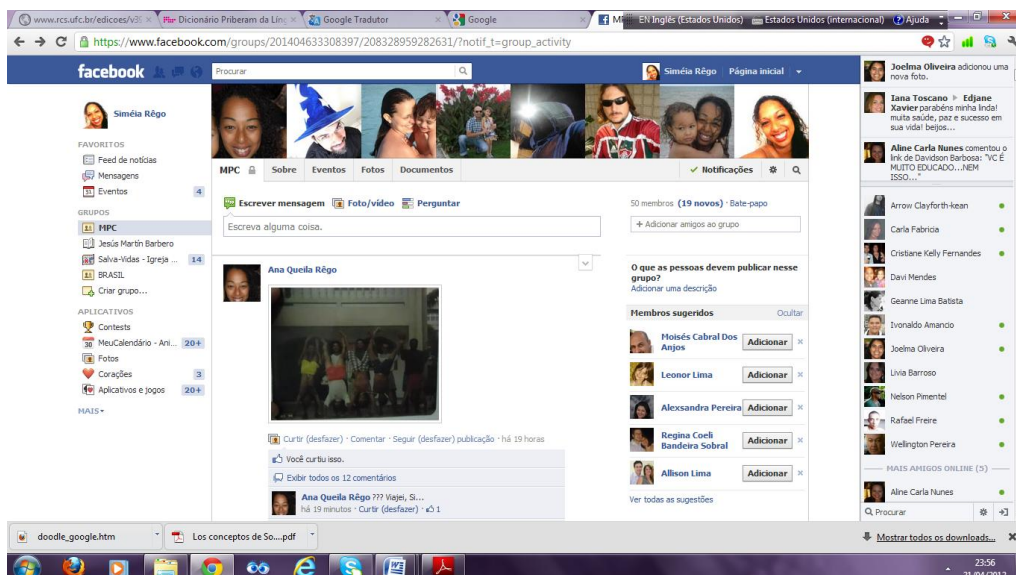
Figura 1 – About me da Comunidade *web Novelas Fake*, do Orkut



MPC (MOCIDADE PARA CRISTO) – REAGRUPANDO AMIZADES OFFLINE

A comunidade escolhida no Facebook é MPC “Mocidade para Cristo”. Esse grupo, do qual sou observadora participante, é uma comunidade virtual criada há menos de um mês, composta por amigos, desde a fase de adolescência, trabalhando por uma causa religiosa, em comum (Figura 2). Cerca de 15 anos depois, houve um reencontro *online*, pelo *Facebook*, e, foi quando percebemos que a dinâmica de interação se afunilou, saindo do contexto *offline* para o *online*.

Figura 2: MPC – Mocidade para Cristo, do Facebook



Para Recuero (2009) o “Facebook” funciona através de perfis e comunidades”. O sistema desta rede social é visto “mais privado que os outros sites das redes sociais, pois, apenas usuários que fazem parte da nossa rede podem ver o perfil uns dos outros.”



Nesse sentido entendemos esta comunidade virtual como Comunidade Emergente. Essa é baseada nas “interações recíprocas”, dos seus atores, e tem como característica a interação mútua”, na “reciprocidade na medida em que há troca.”, pela “intimidade e confiança”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pais (2003) assinala que “[...] nos damos conta que é nos aspectos frívolos e anódinos da vida social, no “nada de novo” do cotidiano, que encontramos condições e possibilidades de resistência que alimentam a sua própria ruptura.” Teoricamente, situa-se uma perspectiva, ou seja, uma contemplação do fenômeno comunicacional, no cotidiano, norteador por noções e conceitos advindos do campo das Ciências da Comunicação, especificamente aqueles voltados para os estudos das mídias digitais.

Entendemos que nesse campo as socialidades trazidas da vida *offline*, traduzidas para o âmbito da cibercultura, podemos lançar um olhar, na dinâmica da importância de se resgatar as relações sociais, antes perdidas ou limitadas, por entraves sociais, como violência, ou cotidianos, falta de tempo, de oportunidade ou de tempo de qualidade.

Na percepção de similaridades entre essas redes sociais, e suas comunidades abertas e fechadas, tais como, citando Recuero (2009): “o fenômeno da construção de identidade na internet a partir de páginas pessoais”, “construções plurais de um sujeito”, uma interação entre o “público e o privado”, “os atores sociais que agem como indivíduos que interagem a partir de páginas pessoais ou seus *nicknames*.” Esta interação mediada por computador apresenta aspectos importantes como o distanciamento entre os interagentes, que pode alterar o formato dessa relação. (RECUERO, 2009).

Para nós as ferramentas tecnológicas não substituem os fundamentos mais importantes de comunidade, mas, ajudam a construir uma outra interação, adaptada às vicissitudes da vida no âmbito do *offline* – pessoas, sentimentos, afetos – e contributivos tecnológicos – espaço ilimitado, novas amizades sem fronteiras – a fim de reescrever as socialidades no resgate do homem mecanizado pelos exageros da modernidade.

REFERÊNCIAS

CAPRA, Frijtof. **A Teia da Vida**. São Paulo: Editora Cultrix, 1996.

FILHO, Wilson Oliveira da Silva. **Ambiente rizomático e/ou simplesmente meio?** Por uma compreensão da comunidade virtual Orkut no projeto de uma ciberdemocracia, 2002. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n52/3Oliveira.pdf>
Acesso em: 20 abr. 2012



GUATARRI, Félix. DELEUZE, Gilles. **Mil Platôs**. Porto Alegre: Sulina, 2002, 2ª edição, 2002.

LEMOS, André. **Ciber-Socialidade**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Disponível em:
<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html>, 1998. Acesso em: 4 maio 2012

_____. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

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

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

PAIS, José Machado. **Vida Cotidiana: enigmas e revelações**. São Paulo: Cortez, 2003.

PAIVA, Cláudio. **Vida, trabalho e linguagem na Cultura das redes: elementos para uma antropológica do ciberespaço**, 2004. Disponível em:
<<http://www.bocc.uff.br/esp/autor.php?codautor=58>> Acesso em: ago. 2008

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **Quão interativo é o hipertexto? Da interface potencial à escrita coletiva**. São Leopoldo: Fronteiras: Estudos Midiáticos, v. 5, n. 2, 2003.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades Virtuais – Uma abordagem Teórica**, 2008. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.pdf>. Acesso em: 04 maio 2012.

_____. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

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

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação e Pesquisa: projetos para Mestrado e Doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

TAVARES, Judy Lima. **A Construção do Persona Digital: Nova Identidade Assumida pelos Integrantes da Web 2.0**, 2010. Disponível em
<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-tavares-judy.pdf>> Acesso em: nov. 2011.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Três enfoques na pesquisa social – positivismo, fenomenologia, dialética. IN TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução a pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. Texto: Capítulo 2. São Paulo: Atlas, 1987. p. 41-74

WOLTON, Dominique. **Pensar a comunicação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.