



Orkut e as Comunidades Virtuais – Identidades Solúveis no Ciberespaço¹

Caroline Santos Nogueira²

Universidade da Amazônia - UNAMA

Resumo

Este artigo pretende abordar de que maneira as comunidades virtuais, que fazem parte da socialidade empreendida pelo site de relacionamentos *Orkut*, garantem uma construção manutenção de identidades solúveis. A manutenção desse “eu” virtual ganha respaldo pelas comunidades adicionadas em perfis que garantem sua autonomia. Eles existem independentes dos seus reais intervenientes. Garantir uma identidade no orkut acaba sendo uma forma de garantir a existência pública, suprimindo muitas das vezes a vida real, privada. Sabendo desta condição, é exibida ao final a prática do orkuticídio. Este, cada vez mais comum, é caracterizado pela “morte” virtual de um espaço cada vez mais real que precisa ser abandonado como forma de garantir a privacidade anterior.

Palavras-chave: ciberespaço, comunidade virtual, *orkut*, público-privado, identidade solúvel

¹ Trabalho apresentado ao GT comunicação aplicada ou segmentada, do VI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Norte.

² A autora é acadêmica do quarto ano do curso de graduação em Comunicação Social - Jornalismo da Universidade da Amazônia (Belém, Pará). E-mail: caroline_s_nogueira@yahoo.com.br



Introdução

Vivemos na era comunicacional, na qual as novas tecnologias norteiam as relações humanas. A troca de informações passa a ser permeada entre o mundo virtual e o real, onde a privacidade ganha caráter público.

O surgimento de uma nova forma de sociabilização, através de meios configurados no ciberespaço, cria elementos definidores de uma personalidade, que poderá ou não se referir a realidade.

Como objeto de nossa análise, optamos pelo atual maior site de relacionamentos do mundo: o *Orkut* e suas comunidades virtuais. Estas conseguem unir pessoas desconhecidas através de revelações de sua vida íntima. O estudo recai na problemática do orkuticídio, no qual cientes da publicidade da intimidade, usuários optam pelo cancelamento de seu registro no site.

A partir da reformulação de conceitos devido a virtualidade das interações, propõe-se a questão da necessidade de retornar aos aspectos privativos do cotidiano.

O advento da Internet em 1969, nos Estados Unidos, é considerado um marco na revolução da comunicação. Criada para fins militares, a integração das redes tinha como objetivo prioritário a troca de informações num curto espaço de tempo.

A Internet só assumiu a qualidade de rede na década de 80. Anteriormente, a idéia da criação de um mundo digital, pertencia apenas aos pensamentos dos que acreditavam na ficção científica.

A troca de informações de forma comercial ocorreu em 1994, difundindo o conceito e o funcionamento da *Internacional Networks*, funcionando como uma grande teia, responsável pela ligação entre as diversas pessoas pertencentes ao sistema. Neste a conexão é estabelecida através de computadores. O usuário comum se ligará a um provedor, que se conectará a outros, interconectando todos os computadores pertencentes à Rede. A partir daí, desvenda-se, como define Baudrillard, uma “encefalização eletrônica” de nós mesmos segundo o próximo. (Baudrillard, 1988).

O surgimento do novo meio, também originou uma nova forma de comunicação: a mediada por computadores. Esta ocorre de forma interpessoal, abrangendo todos ao mesmo tempo, e promove o crescimento da rápida circulação de produtos informacionais, relacionados à interatividade e às tecnologias pós-midiáticas.



Uma linguagem que estende as funções humanas, descartando a necessidade da presença física do homem para constituir a comunicação como fonte de relacionamento, enfatizando o ato de imaginar, necessário para a criação de uma imagem, sem rosto e anônima, que terá comunhão com os demais. A mediação entre os vários usuários dá-se através de instrumentos tecnológicos colocando o computador como canal necessário para o entendimento entre as partes.

Sendo uma forma complexa do ato comunicacional, a comunicação mediada por computadores inclui em seu conceito os elementos da comunicação oral (vídeos) e escrita (textos digitados), eliminando o contexto físico no desenvolvimento das relações humanas. Assim, surge o ciberespaço.

Idealizado por William Gibson em seu livro *Neuromancer*, publicado em 1984, o ciberespaço é o espaço virtual, não dimensionado, destinado à imaginação. É aquele em que as informações circulam através de um conjunto de redes de computadores: uma interligação de computadores ou a simples penetração no mundo informatizado, eliminando o tempo e o espaço e produzindo novas relações, que não podem ser constituídas face-a-face. É a realidade sendo virtualizada: o real transforma-se em virtual.

Neste mundo virtual são estabelecidas novas formas de sociabilização, entre elas o *Orkut*³. Este site de relacionamentos, criado por Orkut Buyukkokten, engenheiro funcionário do Google⁴, evidencia a captação de preferências dos consumidores para o direcionamento do marketing e possibilita a elaboração e consolidação de novas formas de sociabilidade, as chamadas “redes sociais”, que se pautarão na relativização do tempo e espaço, na mudança das concepções de esfera pública, na construção de novas realidades sociais e na estipulação de novas interações entre local e global. As relações são efetuadas a partir da simples inserção do indivíduo na rede, estabelecendo vínculos fundados em interesses comuns e criando na Internet a busca efetiva por uma conexão social. Desta forma, como mostra Nestor García Canclini, o *Orkut* gera uma hibridização cultural, fruto da urbanização, do desenvolvimento tecnológico e da reorganização da esfera pública.

Alguém conhece alguém que conhece alguém... Pensando desta forma o *Orkut* conquistou mais de 5,9 milhões de usuários (70% deles brasileiros). O funcionamento deste site dá-se através do cadastramento de cada usuário, que só poderá ser realizado

³ <http://www.orkut.com>

⁴ www.google.com. Site de buscas na internet.



através de um convite via e-mail, afirmando a qualidade de rede de amigos ao qual se propõe. O cadastro é efetuado com a inserção de uma imagem (que pode ser a foto do internauta, comumente utilizada) e o preenchimento de informações referentes à personalidade do usuário. Após participação confirmada no site, o internauta terá espaços, onde constarão suas informações pessoais, podendo ser divididos de três formas: no primeiro são exibidas as características pessoais, como foto, preferências musicais, cinematográficos, além de um espaço para a descrição subjetiva; num outro espaço são apresentados os amigos, que poderão ser acessados com um simples clique no ícone, possibilitando o acesso de todos os usuários, indo de rede em rede; como terceiro espaço são enquadradas as comunidades virtuais, que reformulam o conceito de comunidade.

Mudança do conceito “comunidade” e novas formas de interação social.

O homem sempre teve a necessidade de viver em grupos, nos quais eram estabelecidas regras de convivência e hierarquias sociais. Desta maneira, tornava-se possível a divisão de atividades e, conseqüentemente, a supressão das necessidades coletivas.

A constituição destes grupamentos fundava-se em questões emocionais, afetivas ou tradicionais, conforme a visão de Max Weber (Weber, 1987:77). Entretanto, o conceito levantado pelo sociólogo sofreu alterações com o advento da globalização, do aparecimento de novas tecnologias e a criação de uma sociedade de massas, propiciando a origem das comunidades virtuais. Como Howard Rheingold define, elas são "agregações sociais, que emergem da rede quando pessoas em número o suficiente levam estas discussões públicas longe o suficiente, com suficiente sentimento humano, para formar redes de relacionamentos pessoais no ciberespaço" (Rheingold, 1993: 5).

Neste incipiente tipo de comunidade, os sentimentos ainda predominam nas relações, mas o individualismo consolidou-se como valor predominante diante do coletivo, atribuindo à comunidade a definição de senso de traço comum, característica, identidade ou interesse. Assim, a sociabilidade recai sobre o que é visível a olhos superficiais.

Fruto de agrupamentos sociais do ciberespaço, as comunidades virtuais do *Orkut* formam-se a partir de conversas, sentimentos ou encontros mantidos através da Internet. A partir de discussões públicas, pessoas se integram e debatem questões



relativas à sentimentalidade humana, mas destacando o caráter individual. São banalidades que se relacionam com o comunitarismo, o cotidiano, o localismo, o presente, o passional e, principalmente, como o imaginário. (Maffesoli, 1995).

Mais do que nunca, com os novos critérios de sociabilização do ser-humano, os sentimentos de “fazer parte do todo” e estar “diante dos olhos do outro” se firmam, mas a questão da territorialidade desprende-se da geografia. O lugar será o determinado pela cibernética. Um laço que cria um vínculo baseado em valores. Portanto, o sentimento de pertencimento dissocia-se do território e passa a se relacionar com a comunidade.

Nas comunidades virtuais, diferentemente das reais, há eletividade em sua construção, pois o indivíduo tem o poder de escolha sobre a comunidade que queira fazer parte, o que motiva uma grande valorização do “eu”, explorando tendências exibicionistas e performáticas (Sibilia, 2003:18). O usuário pode criar a sua comunidade ou se inserir em alguma existente, participando de conversas e discussões que preencherão interesses comuns, sustentando a união de pessoas e sua interação, e proporcionando o encontro social. Desta forma, criam-se laços permanentes com pessoas que estão em local desconhecidos, em horários indeterminados.

Analisada como uma grande aldeia, a Internet vê as comunidades como tribos. O fenômeno, conhecido como tribalismo, passa ser um suporte ao conjunto da vida social no mundo virtual. Como explica Maffesoli (2000), a estrutura social cria aspectos mitológicos próprios das tribos que os encarnam.

A criação de um “eu virtual” através das comunidades do *orkut*.

A partir da inserção no mundo virtual regido pelo *Orkut*, o usuário poderá se relacionar com pessoas desconhecidas ou grandes amigos, proporcionando uma grande abertura a estranhos e concretizando uma novidade oriunda da sociabilidade virtual, na qual a conversa com os outros é capaz de moldar a cultura e a sociologia do espaço em que está inserido o interlocutor eletrônico.

As comunidades virtuais produzem relações com pessoas com estilos de vida diferentes e rotinas diversas, mas que, muitas vezes, possuem apenas semelhanças superficiais. Essa diversidade de personalidades é exemplificada com o ingresso na rede de determinado internauta, com o qual não será efetuada nenhuma relação comunicacional: o indivíduo apenas teve necessidade de fazer parte da rede do outro. A



comunicação é estabelecida conforme o preceito de “vir a ser”, pois apesar de não se comunicar com todos os seus contatos, o indivíduo estará se relacionando com todos virtualmente. Assim, é redefinido o público e o privado, o eu e o outro, para que possa ser efetuada a investigação das crescentes possibilidades de interação humana, elevando o privado aos interesses do público através da modificação do espaço social induzido pelas comunicações via computador.

A existência no mundo *on line* é atribuída a uma necessidade de pertença ao novo mundo que se forma. Como destaca Michel Maffesoli (Mafessoli, 2004): “(...) as pessoas não querem só informação na mídia, mas também e fundamentalmente, ver-se, ouvir-se, participar, contar o próprio cotidiano para si mesmas e para aqueles com quem convivem”

Falar de si, expor seus problemas e suas crises, enfim, colocar aos olhos de milhões de sujeitos parte de sua vida íntima, mostra a transformação do privado em público. A definição dada pelo outro passa a adquirir tanta importância quanto a auto-definição. Os demais é que legitimam o perfil do internauta, que se coloca no lugar do outro. Mais do que uma adaptação cultural para pertencer ao grupo, o processo de inserção numa comunidade virtual estipula a existência de si baseada no entendimento de terceiros, com os quais desenvolvem um relacionamento que não lhe parecem tão estranhos.

A visibilidade de sua vida cotidiana e seus anseios, enquanto atributos da personalidade individual, são discutidos pela idéia de representação de um “eu” no ciberespaço, permitindo que a interação entre pessoas aconteça através do conhecimento do indivíduo. Cria-se uma identidade, ou seja, o indivíduo constrói uma imagem que tem de si, bem como a que os outros têm dele, reconhecendo suas singularidades neste processo de apresentação e atribuição de qualidades virtuais, transformando o sujeito num protótipo socialmente definido. Peter Anders esclarece que a construção de identidades reais é fundamentada na relação destas com o mundo real (Anders, 2001). Sob este prisma, há a construção de identidades virtuais para que o indivíduo possa existir na rede, dispondo num lugar no ciberespaço.

Em alguns cliques no *Orkut*, descobrimos detalhes da vida do indivíduo, concretizando, como afirma Paula Sibilia⁵, um espetáculo do “eu”, que almeja o reconhecimento pelos outros.

⁵ SIBILIA, Paula. Os diários íntimos na Internet e a crise da interioridade psicológica. In <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2003/GT12TB6.PDF>.



As comunidades tornam-se fontes virtuais da personalidade. A necessidade de saber sobre a existência de pessoas que pensam e acham como o internauta, faz com que detalhes secretos sejam revelados. O que parecia banal, torna-se relevante num meio em que o superficial adquire notoriedade. Os mini-relatos, coincidentes com a subjetividade do outro, adquirem espaço em nível coletivo, evidenciando a banalidade da vida alheia com a mediocridade da nossa.

A inserção em certos grupos do site pode tanto significar uma disseminação das particularidades de uma parcela da sociedade, quanto uma adequação ao sistema. Este representado na publicidade de detalhes fúteis e extremamente pessoais, muitas vezes improváveis, como “abrir a geladeira para pensar”⁶. A atitude, que reúne mais de um milhão de pessoas, não promove uma relação de identidade direta entre os seus participantes, resumindo-se a uma mera ilusão de uma verdadeira identidade cultural. Fato que evidencia a carência da aproximação com o outro e que é satisfeita com a inclusão no espaço virtual.

Criada por Carol Meirelles, a comunidade da “geladeira” coloca na rede mundial um aspecto até então não passível de revelação, pois se trata de uma ação íntima e, até mesmo, hilária. Mas o que poderia ser motivo de risos, se transformou num elemento de agregação virtual-social.

A expressividade curiosa de Carol contrapõe-se as revelações íntimas de Anderson Sico. O carioca expõe suas questões íntimas em comunidades sexuais. Ele não esconde o nome, nem os amigos, entretanto, opta por não mostrar o rosto. Atitude diferente de Aauto, com foto e apenas contatos femininos, o também carioca admite seu relacionamento aberto e fala sobre questões comprometedoras, como relações sexuais em locais públicos.

Assim, a inclusão em determinada comunidade serve como representação do indivíduo, a partir da qual será possibilita a percepção do outro e o usuário poderá mostrar-se a si mesmo, desenvolvendo interesses comuns entre os integrantes da rede.

⁶ In <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=3199401>. “Quem nunca abriu a geladeira sem motivo nenhum, que atire a primeira pedra! Pois é... essa é a comunidade daqueles que não conseguem se controlar e se pegam abrindo a porta da geladeira incontáveis, MILHÕES de vezes por dia e pra quê?? Pra NADA!!!”



O “eu” idealizado no mundo virtual.

Sem um relacionamento *off line*, físico, tendo como principal característica o anonimato, o internauta pode construir a personalidade que desejar, pode ser um personagem no meio, a partir da inclusão de atributos que, aparentemente, possua, evidenciando que as coisas devem ser como parecem. Sabe-se que as teorias pós-modernas da identidade são compreendidas a partir dos múltiplos “eus”, enquanto um trabalho de construção, mudança e principalmente, diversidade. A identidade é aquela que une a pessoa aos companheiros humanos: há algum elemento em todos os homens, e ter contato com este algo comum, é ter contato com o seu verdadeiro eu. (Rorty, 1991:196).

Surgem novas formas de subjetivação, nas quais o indivíduo escolhe a personalidade que ele deseja transmitir aos demais. Afinal, as comunidades servem de referência na construção de relacionamentos e até mesmo como uma extensão do *curriculum*. Algumas empresas já adotam a pesquisa de *Orkut* como método de conhecimento de seu possível novo profissional. Candidatos a emprego que, por exemplo, façam apologia às drogas na Internet, são prováveis eliminados.

A criação de uma identidade é postulada de acordo com os grupos em que o indivíduo está inserido, possibilitando a criação de um perfil que pode ou não ser real, porém, é virtual. A adoção de critérios subjetivos na análise do usuário compromete a realidade, pois nem sempre o que perdura no ciberespaço pode ser transportado para a materialidade cotidiana. O outro não é realmente outro, mas, na verdade, apenas um momento no processo de *via-a-ser* (Taylor, 1991: 17). Integrar cada uma destas comunidades requer que o indivíduo faça ajustes pessoais. Destarte, ao invés de simplesmente aceitar que a adaptação cultural é benéfica, a pessoa pode preferir ficar circulando por espaços que não lhe pareçam tão estranhos, engajando-se em um processo de pura e simples auto-legitimação.

Comunidades que fazem referência a paradigmas positivos criam uma imagem favorável de seus membros. Questões referentes a estudo, fidelidade ou responsabilidade, como a comunidade “ler e estudar é essencial”⁷, aproveitam-se da visibilidade do site para montar personalidades compromissadas e que podem ou não condizer com o concreto.

⁷ In <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1337459>. “Se você é daqueles que leva seus livros pra todo canto e não se acanha em empreender horas de estudo, aqui é seu lugar!!!”.



Sabendo da referência que o *Orkut* assumiu na contemporaneidade, internautas transmitem, muitas vezes, informações falsas, manipulando a opinião dos que conectam o *site*, gerando desconfiança quanto ao que é veiculado e dando espaço para a dissimulação “... *acho que, quando um indivíduo se apresenta diante de outros, terá muitos motivos para controlar a impressão que estes recebem da situação.*” (Goffman, 2003: 23).

No ciberespaço o espaço da simulação, da máscara, do falso faz parte da cultura do simulacro como bem apregoa Baudrilhar, Turkle e outros teóricos. Um espaço que se afirma como o espaço para as infinitas possibilidades de manutenção do imaginário, onde podemos falar, trocar idéias e assumir identidades de nossa própria vontade de adicionar comunidades ao perfil de um site de relacionamentos virtual.

Orkuticídio – a prática de retorno à privacidade.

A exposição da vida pessoal no mundo virtual fez com que muitos usuários do *Orkut* optassem pelo abandono deste universo, suicidando-se. A prática, denominada orkuticídio, teve seu motivo amplamente debatido pelos internautas e mídias eletrônicas.

O portal do jornal Folha de São Paulo⁸, por exemplo, destacou em matéria publicada em 2 de junho de 2005 pela jornalista Juliana Carpane, o caso do jornalista Gustavo Schor, que desabafou no site de relacionamento: "Cansei de saberem tudo da minha vida, mesmo coisas banais. Quem quiser saber se fumo ou não, que me pergunte".

Assim como o jornalista, muitos usuários perceberam que no *Orkut* não há uma linha limítrofe entre o público e o privado. As duas esferas coexistem em *scrapbooks*, *about me's* e *testimonials* abertos aos diversos leitores. A busca pela estimada privacidade voltou a permear o pensamento dos que outrora se expuseram na praça pública do mundo virtual.

O *Orkut* surgiu na vida da população de forma inesperada e, em poucos meses, cada indivíduo sentiu a necessidade de existir na nova sociedade. Sem saber ao certo a função e, principalmente, o funcionamento do novo meio, a privacidade tornou-se relativa e o impacto da super-exposição foi negativo. O desligamento do site surgiu

⁸ In <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18538.shtml>



como opção para aqueles que ainda se escondem e não buscam os quinze minutos de fama, que se prolongaram pela existência permanente no ciberespaço. Assim como a entrada no *Orkut*, a saída no mesmo dá-se em poucos minutos. É o fim da vida virtual

Considerações finais.

As novas formas de sociabilidade, influenciadas pelas novas tecnologias e geradas no ciberespaço, são pautadas na super exposição das informações pessoais. Na construção de um “eu virtual”, o internauta constrói seu perfil baseado no outro, no olhar do próximo e no sentir-se igual a ele.

A interação no novo espaço, o virtual, é estabelecida de acordo com os interesses e as qualidades comuns expressas em comunidades, que garantem a publicação dessas informações. Na construção de uma identidade para o meio cibernético, a personalidade torna-se solúvel, sujeita a desconstituição de forma efêmera, tal como seu surgimento, baseado numa farsa pelo simples adicional em determinado grupo.

A excessiva exposição da intimidade satisfaz não apenas o internauta, que busca o reconhecimento nos demais, mas também o outro, que contenta sua curiosidade ao saber, bisbilhotar a vida alheia.

Contudo, a demarcação do território imaginário, como forma de sentir-se representado, vem perdendo seu valor. O fato de exibir-se perante um público desconhecido não entra mais em cena: o homem volta a ser um consumidor de imagens, abandonando o papel de ator principal de sua própria vida.

Como num resgate aos séculos XVIII e XIX, o indivíduo vem buscando sua privacidade, um espaço íntimo no qual ele possa construir o seu “eu”, ser si mesmo e modelar sua subjetividade de acordo com os parâmetros considerados relevantes por ele, sem ter a necessidade de pertencer a uma comunidade para constituir uma personalidade admirável.



Referências bibliográficas.

CANCLINI, Nestor García. **Culturas Híbridas – Estratégias para entrar e sair da Modernidade**. São Paulo, SP. Editora da Universidade de São Paulo (Edusp), 2000.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 2003.

WEBER, Max. **Conceitos Básicos de Sociologia**. São Paulo. Editora Moraes, 1987.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do Espelho – Uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 2002.

LEMOS, André. **Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época**. In Olhares sobre a Cibercultura / Org. André Lemos e Paulo Cunha. Porto Alegre: Sulina, 2003.

MAFFESOLI, Michel. **A Contemplação do Mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, ed. 1995.

_____. **Mediações simbólicas: a imagem como vínculo social**. In Para navegar no século XXI / Org. Francisco Menezes Martins e Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina/EDIPUCRS, 2000, 2 ed.

Sites:

SIBILIA, Paula. **Os diários na Internet e a crise da interioridade psicológica**. In <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2003/GT12TB6.PDF>, acessado em 17/04/2007.

LEMOS, André. **O ciberespaço**. Arquivo online, disponível na página URL: <http://www.facom.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>, acessado em 17/04/2007.

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18538.shtml>, acessado em 15/04/2007

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades virtuais – uma abordagem teórica**. Arquivo online, disponível na página URL: www.pontomidia.com.br/raquel/teorica, acessado em 16/04/2007.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Weblogs, webrings e comunidades virtuais**. Arquivo online, disponível na página URL: www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-weblogs-webrings-comunidades-virtuais, acessado em 17/04/2007

RECUERO, Raquel da Cunha. **Comunidades Virtuais no IRC: o caso do #Pelotas**. Porto Alegre, 2002. Arquivo online, disponível na página URL: www.pontomidia.com.br/raquel/teorica, acessado em 17/04/2007.



DOMELLES, Jonatas. **O Orkut e a terceira forma de sociabilidade.** Arquivo online, disponível na página URL: www.unisinos.br/publicacoes_cientificas, acessado em 16/04/2007

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=3199401>, acessado em 17/04/2007.

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1337459>, acessado em 17/04/2007.

DÖRING, Nicola. **Personal Home Pages on the Web: A Review of Research.** Publicada no Journal of Computer Mediated Communication, Issue 3, Volume 6, 2002. Arquivo online, disponível na página URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol6/issue3/rintel.html>, acessado em 17/04/2007.

Periódicos:

MAFFESOLI, Michel **Perspectivas tribais ou a mudança do paradigma social.** In Revista FAMECOS mídia, cultura e tecnologia, nº 23, abril 2004.

BRUNO, Fernanda. **A obscenidade e a cena comunicacional contemporânea.** Porto Alegre, 2004. In Revista FAMECOS.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano.** In Revista FAMECOS mídia, cultura e tecnologia, nº 22, dezembro 2003.