



Fundação Educacional do Município de Assis  
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis  
Campus "José Santilli Sobrinho"

**ANDRÉIA OLIVEIRA ALMEIDA**  
**GEISLA APARECIDA ALVES DE MORAES**

**A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS NA VIDA COTIDIANA: ANÁLISE  
DOS PERFIS *FAKES* EM REDES SOCIAIS COMO FORMA DE  
ENTRETENIMENTO E SOCIABILIZAÇÃO.**

**Assis**  
**2010**

Av. Getúlio Vargas, 1200 – Vila Nova Santana – Assis – SP – 19807-634  
Fone/Fax: (0XX18) 3302 1055 [homepage: www.fema.edu.br](http://www.fema.edu.br)

**ANDRÉIA OLIVEIRA ALMEIDA  
GEISLA APARECIDA ALVES DE MORAES**

**A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS NA VIDA COTIDIANA:  
ANÁLISE DOS PERFIS *FAKES* EM REDES SOCIAIS COMO  
FORMA DE ENTRETENIMENTO E SOCIABILIZAÇÃO.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA e à Fundação Educacional do Município de Assis – FEMMA, como requisito à obtenção de Certificado de Conclusão.

**Orientandas: Andréia Oliveira Almeida  
Geisla Ap. Alves de Moraes**

Orientador: **Prof. Ms. Eduardo Yuji Yamamoto**

**Assis  
2010**

ALMEIDA, Andréia Oliveira; MORAES, Geisla Aparecida Alves de

A influência das redes sociais na vida cotidiana: análise dos perfis *fakes* em redes sociais como forma de sociabilidade e entretenimento / Andréia Oliveira Almeida; Geisla Aparecida Alves de Moraes.

Fundação Educacional do Município de Assis - Assis, 2010.

Páginas: 31 p.

Orientador: Prof. Ms. Eduardo Yuji Yamamoto

Trabalho de Conclusão de Curso – Instituição Municipal de Ensino Superior de Assis

1. Internet 2. Redes Sociais 3. Sociabilidade

CDD: 070  
Biblioteca da Fema

## AGRADECIMENTOS

Começar é uma tarefa difícil, pois são inúmeros aqueles que participaram para a conclusão deste projeto. Gostaríamos de agradecer em primeiro lugar ao nosso guia, mentor e responsável por todas essas conquistas: Deus. Sem Ele, o caminho trilhado até aqui não faria nenhum sentido, as horas de cansaço e momentos de dificuldade teriam nos vencido, porém superamos os obstáculos e alcançamos a linha de chegada.

É preciso lembrar também dos nossos queridos pais, sempre presentes nos momentos mais importantes de nossas vidas, eles que nos ajudaram a dar os primeiros passos, caminharam ao nosso lado e hoje comemoram conosco esta etapa tão decisiva na trajetória que iniciamos a partir de agora.

Nossos professores durante os quatro anos de curso foram os “culpados” pela persistência e determinação, embora muitas vezes tenham sido severos com tantos trabalhos, matérias e seminários. No final tudo valeu a pena. Cada caractere somado as linhas que compuseram esses desafios escritos e temos muito a agradecer por isso.

Não podíamos nos esquecer dos colegas de classe, integrantes de uma sala tão diferente e igual, unidos em um único propósito: tornar-se jornalistas. Lembramos ainda dos entrevistados desta pesquisa que contribuíram de maneira crucial no desenvolvimento dos resultados e claro, somos gratas a instituição colaboradora de nossa formação acadêmica, a Fundação Educacional do Município de Assis. Muito obrigada a todos.

“Nós poderíamos ser muito melhores se não quiséssemos ser tão bons”.  
**Sigmund Freud**

## RESUMO

Redes sociais têm atraído uma porcentagem considerável de usuários interessados em participar de comunidades e interagir uns com os outros, conhecendo-se e trocando informações. Neste âmbito surgiu o perfil *fake* e a experiência de possuir uma página pessoal relacionando-se através dela foi objeto de estudo desta pesquisa com base na metodologia qualitativa.

Foram entrevistados cinco adeptos desse tipo de interação, participantes ativos no Orkut, uma das redes sociais mais conhecidas do mundo. A análise dos resultados destacou os seguintes aspectos: o site possibilita o encontro de novos contatos e a manutenção daqueles feitos anteriormente, a língua escrita é utilizada para se comunicar e demarcar grupos e/ou expressões próprias, as experiências vivenciadas são vistas como reais mesmo acontecendo dentro do ambiente virtual.

Conclui-se que mesmo não havendo contato direto e pessoalmente, os usuários criam vínculos afetivos e são capazes de manter laços genuínos, conciliando um mundo real e paralelo no qual comunicar-se descobre seu sentido em si mesmo, não existindo outro objetivo a não ser estar em contato.

**Palavras-chave:** Internet; Orkut; *Fake*; Sociabilidade.

## ABSTRACT

Social webs has been attracted a considerable percentage of interested users to participate and interact one with others, knowing and changing informations. In this extent raised the fake profile and the experience to have a personal page making relationships across it was the research's object based on qualitative methodology.

Five users of this kind of interaction were interviewed, active members on Orkut, one of the most known social webs in the world. Results analysis highlighted the consequent aspects: the site makes possible meet new contacts and keep the old ones, writing language is used to communicate and border groups and/or own expressions, lived experiences are seen as real even happening inside virtual environment.

Concluding even not having a direct and personal contact, users create affective bonds and are able to maintain truthful connections, adjusting a real and parallel world where communicate find your own meaning in itself, not exist another goal even being in contact.

**Keywords:** Internet; Orkut; Fake profiles; Sociability.

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	03
<b>2. O HOMEM E A TECNOLOGIA</b> .....	06
2.1 A RELAÇÃO ENTRE HUMANOS E MÁQUINAS.....	06
2.2 A INTERNET .....	07
2.3 IMPACTOS INDIVIDUAIS DO USO DA REDE .....	09
2.4 ORKUT: POPULARIDADE E INTERAÇÃO .....	11
<b>3. O CIBERESPAÇO</b> .....	15
3.1 ORIGEM E DEFINIÇÕES.....	15
3.2 A SOCIABILIDADE NO CIBERESPAÇO .....	17
3.3 INTERNET: FONTE DE ENTRETENIMENTO.....	18
3.4 PERFIS FALSOS ( <i>FAKES</i> ) E O ANONIMATO .....	19
<b>4. RESULTADOS DA PESQUISA</b> .....	24
4.1 USUÁRIOS ENTREVISTADOS.....	24
4.2 TEMPO DE VIDA NO FAKE .....	25
4.3 COMO INGRESSARAM NO JOGO.....	25
4.4 SOBRE CONTATOS ATRAVÉS DO PERFIL.....	25
4.5 SOBRE A DECISÃO DE CONHECER CONTATOS PESSOALMENTE .....	26
4.6 A LINGUAGEM CARACTERÍSTICA.....	27
4.7 AVALIAÇÃO ENTRE O REAL E O VIRTUAL .....	27
<b>5. CONCLUSÕES FINAIS</b> .....	28
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	30



## 1. INTRODUÇÃO

O jornalismo, uma vez direcionado à informação e interligado as transformações tecnológicas em diversos segmentos midiáticos, busca entender e explorar não apenas fatos relacionados ao cotidiano, mas também preocupa-se em investigar acontecimentos subjetivos a ele ligados.

A eclosão da Internet e sua popularização têm se fortalecido como um dos fenômenos culturais mais relevantes da atualidade, porque atinge direta e indiretamente a vida social, tornando-se no passar dos anos um espaço de importante função nas relações humanas.

As diversas formas de comunicar-se aproximaram os contatos entre as pessoas, tanto as próximas quanto as distantes, possibilitando descobertas e interações dificilmente pensadas antes de seu advento. Em época de acelerado crescimento tecnológico, a ponte entre o jornalismo e a rede incita o interesse de pesquisadores que buscam aprofundar-se no assunto.

O impacto desse avanço é sentido diariamente a cada nova ferramenta apresentada e muito se tem discutido sobre as modificações ocorridas em áreas distintas, enfatizando a conexão entre a sociabilização real e virtual. No que se refere a esse tipo de relacionamento, Orkut, MSN, blogs, são alguns dos termos mais utilizados por milhares de usuários da *web* em diferentes partes do mundo, que usufruem desses instrumentos para iniciar e manter contatos.

Esta pesquisa propõe uma análise sobre a influência das redes sociais no dia-a-dia de seus usuários mais assíduos. Como sabemos, tais sites e aplicativos interligam pessoas com o mesmo intuito: entreter-se e estender seu círculo de amigos.

Nessa maré de relações intensas, o *boom*<sup>1</sup> do perfil *fake*<sup>2</sup> causou algumas conseqüências. A partir desse efeito, pretende-se repensar a forma de socialização das redes através dessa interação “teatral”, a estratégia de usar a página de recados como palco, representando papéis e exacerbando lados de suas personalidades ou de seus “eus” que não constituem a sua completude e a divulgação as informações que consideram positivas a respeito de si ou que esperam causar algum impacto na rede, permitindo realizarem performances.

---

<sup>1</sup> Boom: Algo que surge como a explosão de uma bomba e é impossível de ser contido, pois chega sem avisar.

<sup>2</sup> Fake: Do inglês falso. Expressão usada para determinar perfis falsos nas redes.

Entre os autores de destaque neste trabalho estão Lemos (2002, 2003;2006), Levy (2000) e Recuero (2009) salientando os trabalhos desta última, cuja pesquisa está diretamente voltada para as redes sociais. Evidentemente, o jornalismo precisa acompanhar as mudanças culturais frutos da evolução tecnológica, focando-se em ambos os aspectos social e subjetivo que estão diretamente conectados. Quanto aos relacionamentos, importa não somente relatar as influências causadas, mas também descrever e refletir acerca destas, relatando as experiências dos internautas utilizadores desses canais que possibilitam a comunicação mediada pelo computador.

### Segundo Raquel Recuero<sup>3</sup>:

Com o passar do tempo, no entanto, vi que esses sites transformam os processos de estabelecimento desses laços, e que influenciam sim as redes offline<sup>7</sup>. Primeiro porque essas ferramentas mantêm as redes mais conectadas, ainda que de forma mais "artificial". Segundo porque essas conexões têm impactos no capital social gerado nas redes e na difusão de informações. Assim, por exemplo, o fato de eu anexar pessoas na minha rede do Orkut faz com que essas, mesmo que não me conheçam ou interajam comigo no meu cotidiano, tenham acesso às informações a meu respeito, saibam mais sobre quem eu sou, do que gosto e, inclusive, como eu interajo.

A criação de comunidades é um dos fatores cruciais desse tipo de interação, elas incentivam as relações virtuais, dando novos formatos à sociabilidade ocorrida naquele âmbito. Com o objetivo de descrever as experiências vividas por usuários destes tipos de ambientes e refletir em torno de seus significados, esta monografia centralizou-se no site de relacionamentos Orkut.

O Orkut tem como característica marcante ser uma rede social basicamente predominada por brasileiros, que segundo o Ibope já chegam aos 40 milhões, além de ser vinculada ao *Google*, empresa desenvolvedora de serviços *online*<sup>5</sup>. Ele oferece a possibilidade de se ter um agrupamento de recados, atualizações do perfil e adição de amigos, tudo na página inicial, facilitando a dinâmica do internauta. Partindo de todas essas novidades o número de perfis direcionados ao RPG (*Role Playing Game*)<sup>6</sup> tomou proporções inesperadas e adeptos dos *fakes* tornaram-se mais ativos no site. Essa união de pessoas em comum acordo com uma mesma finalidade de interagir atrás de

---

<sup>3</sup> Cf. < [http://pontomidia.com.br/raquel/arquivos/uma\\_reflexao\\_sobre\\_redes\\_sociais.html](http://pontomidia.com.br/raquel/arquivos/uma_reflexao_sobre_redes_sociais.html) > Acesso em 12/07/2010.

<sup>7</sup> Offline: Fora do ciberespaço

<sup>5</sup> Online: Dentro do ciberespaço.

<sup>6</sup> (Role Playing Game): Traduzido do inglês “Jogo de interpretação de personagens”, é um jogo cuja finalidade é assumir os papéis dos personagens e criar narrativas colaborativamente

personagens foi considerada particularmente interessante pelas pesquisadoras e se consolidou no motivo da escolha dessa rede social em questão.

Partindo do pressuposto de que os perfis são construídos pelo usuário, todos são personagens, reflexos de seus donos no conceito proposto por Marcel Mauss<sup>7</sup>. Essas “máscaras sociais” atuam no ciberespaço como forma de representação. O avatar ou imagem de exibição da página pessoal funciona como corporificação da personalidade nesse contexto.

De acordo com Mauss, na antiguidade, *persona* era a denominação de máscara como os atores do teatro romano usavam. Ela servia para proporcionar ao ator a aparência exigida e amplificar sua voz, permitindo que fosse bem ouvida pelos espectadores da peça. A palavra deriva-se do verbo *personare* ou “soar através de”. Conseqüentemente designa um papel social, ou um papel interpretado por um ator social. Neste trabalho usaremos este conceito para analisar as máscaras características do perfil *fake* e sua influência direta na vida real do internauta.

A definição do tema justifica-se pelo crescimento da comunicação *online* e a disseminação cada vez mais ampla de redes sociais diversas, portanto é essencial que estudantes da área estejam cientes dessas mudanças no comportamento tanto virtual quanto real. Este estudo trata como hipótese de que um indivíduo inserido em uma rede, na qual exerça entre seu círculo virtual certo poder de autoridade e popularidade, tende a ser mais confiante dentro do círculo real de sociabilização.

Para a demarcação dos objetivos, este trabalho compõe-se em três capítulos. O primeiro consiste em descrever brevemente a relação entre o ser humano e o computador, a trajetória da Internet desde o surgimento até a difusão do conteúdo e efeitos na sociedade contemporânea, passando pela criação do Orkut e seu rápido crescimento e popularidade no Brasil. O segundo trata dos relacionamentos mediados pela *web* e perfis falsos (*fakes*) dentro do Orkut. Ele se inicia com uma noção básica de sociabilidade para em seguida estender-se à sociabilidade *online*, remetendo-se às suas particularidades e diferenciações, tratando em seguida do anonimato, enaltecendo suas implicações em uma comunicação que é feita a distância e os efeitos colaterais causados na vida real dos internautas.

E finalmente o terceiro e último capítulo reúne a conclusão e os resultados da pesquisa, sendo sucedido pelas considerações finais e referências.

---

<sup>7</sup> Marcel Mauss: Sociólogo e antropólogo francês, é sobrinho de Durkheim e considerado o pai da etnologia francesa.

## 2. O HOMEM E A TECNOLOGIA

### 2.1. A RELAÇÃO ENTRE HUMANOS E MÁQUINAS

A tecnologia é cada vez mais participante da vida e rotina das pessoas, onde repetidas vezes é preciso saber lidar e aprender com tanta inovação. No caso daqueles que ocupam-se diretamente com essas máquinas a relação intensifica-se, especialmente quando a comunicação é feita através dela, a chamada comunicação mediada pelo computador. Nesse contato percebe-se dois tipos de interação mais comuns entre humanos e computadores, aquela que o indivíduo usa o mecanismo para trabalhar, relacionado à sua inserção no atual sistema produtivo e aquela cuja finalidade é o lazer, comunicar-se com outras pessoas em uma rede na qual estão igualmente interligadas.

O surgimento desse novo método de comunicação marcado por seu alcance ilimitado, união de todos os segmentos midiáticos e interatividade transformou para sempre a cultura mundial. Essa adaptação feita ao longo dos anos com os benefícios tecnológicos, não deve ser vista, portanto, apenas como um acessório utilizado especificamente com uma finalidade, mas sim algo incorporado a vida.

O homem é parte daquilo que cria, em um universo onde criação e criador estão ligados, um é extensão do outro. Para Sayeg (2000), a similitude entre ser humano e computador pode ser explicada como uma espécie de sistema de acoplamento o que define entre os dois envolvidos uma ligação íntima, cujo desenvolvimento da máquina é pensado na ação de quem usufruirá não se tratando de um sistema fechado, porém de um sistema completo a partir da interação com o usuário.

Um instrumento, assim, pode ser composto de diversas partes presas umas às outras possibilitando o bom funcionamento do mecanismo onde o último acoplamento é o ser humano. Sua inteligência, suas mãos, visão e corpo são comitentes da díade homem-máquina.

A ação de quem utiliza é fundamental para que o computador possa realizar as tarefas as quais foi programado. A geração de dados, as respostas emitidas mediante mensagens pré-elaboradas, o tempo de espera, entre outros, são acontecimentos que requerem tanto a participação ativa do usuário como a capacidade da máquina para operar.

Uma proposta para exemplificar a ideia de que o homem está comprometido com o computador, seria a teoria da reprodução dos processos cognitivos

humanos pelo sistema. O processamento dos dados ao mesmo tempo em que estaria inspirado no funcionamento do cérebro o impulsional, iria adiante da capacidade humana de fazer cálculos. Já o processo inverso, máquina comprometida com o homem significaria a necessidade de traduzir sua linguagem binária em signos de entendimento humano.

Essa relação entre ambos leva a refletir que as influências não são unilaterais, não é somente um deles que se molda. O homem cria determinado objeto e após ser criado, este passa a influenciá-lo. Um aspecto da interação entre homem e máquina atinge certa importância no momento de analisar as mudanças provocadas pelo avanço da informática tanto nas relações entre pessoas quanto nos seus métodos de subjetivação, sendo a Internet um dos ícones dessa transformação.

## 2.2. A INTERNET

A Internet é um evento atual, uma descoberta integrante da vida de milhões de pessoas e com a qual as novas gerações estão evoluindo. Não trata-se de uma única rede, mas sim um amplo conjunto de redes cuja comunicação só é possibilitada devido a linguagem similar dos protocolos TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Inter-net-work Protocol*).

Seu início remete à criação da ARPA (*Advanced Research Projects Agency*), a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos em 1958, criador da IPTO (*Information Processing Techniques Office*), Divisão de Técnicas de Processamento de Informação em 1962, para sondar a informática interativa e formar uma rede de comunicações flexível e descentralizada eficiente em sobreviver a um possível ataque nuclear.

Sua história enfatiza que sua criação se deu pela urgência militar em descentralizar os dados, o que seria muito eficaz em tempos de guerra, quando os centros de informação eram alvos constantes do inimigo. (WALTHER, 1966). A popularização da rede ocorreu na década de 1990, especialmente a partir de 1995, pois a NSFNET (rede administrada pela *National Science Foundation*) encerrou suas atividades.

A privatização do sistema foi facilitada pela NSF ao oferecer à IBM (*International Business Machines*) serviços de cunho filantrópico, o qual futuramente não resistiria a pressão do comércio. Anos após o seu surgimento, o quadro é diferente. Os objetivos militares cederam lugar às relações interpessoais, comercialização,

negócios, pesquisa entre outros. De acordo com o site oficial das Nações Unidas a respeito do Desenvolvimento do Milênio (*Millenium Development Goals Indicators*), já em 1990 havia cerca de dois milhões de internautas nos estados Unidos.

No Brasil, os acessos foram disponibilizados pela RNP (Rede Nacional de Pesquisa), em uma operação acadêmica limitada ao Ministério de Ciência e Tecnologia. Segundo informações do Comitê Gestor de Internet (CGI)<sup>8</sup> em 2004 no país, o número de usuários alcançava a marca dos 22.000.000. Conforme dados do site do CGI de uma pesquisa realizada sobre o Uso da Tecnologia da Comunicação e Informação no Brasil (UTI), referente aos meses de julho/agosto de 2006, mostram que 19,63% dos domicílios em território nacional possuem computador e 14,49 desse total têm acesso a Internet.

A pesquisa ainda constatou que 45,65% dos brasileiros já utilizaram um computador, dentre estes 51,15% o fazem diariamente<sup>9</sup>, 33,32% já teriam acessado a Internet e destes 46,01% o fazem diária e individualmente<sup>10</sup>. Segundo fontes do Ibope (julho 2007), os usuários brasileiros quebraram o recorde no uso da rede. O Brasil é a nação com maior tempo médio de navegação doméstica, com 23h30min mensais, seguido por Estados Unidos, Japão, Alemanha e Austrália.

Em 2008, o Ibope ainda registrou que o número de internautas residenciais ativos em março do mesmo ano atingiu 22,7 milhões, um aumento de 40% comparado a março de 2007. Entre os 10 países monitorados pela *Nielsen/NetRatings*, o Brasil continua a ser o país com maior tempo mensal de navegação domiciliar por internauta com 23h51min, 1 hora e 27 minutos mensais. A presença brasileira tem se solidificado como um instrumento crucial nos mais variados segmentos da atividade humana: lazer, trabalho, entretenimento, relacionamentos etc.

Este ambiente de vida resume-se no espaço virtual criado pela tecnologia informática e é chamado de *ciberespaço*. No livro “*Neuromancer*” de Willian Gibson, datado de 1984, o autor usa esse termo para denominar um território fronteiro entre o real e o virtual. Pode-se dizer que o ciberespaço possui traços próprios de comunidades

---

<sup>8</sup> Comitê Gestor de Internet foi criado em 1995 no Brasil, e é responsável pela coordenação e integração de todas as iniciativas de serviços de Internet no país. É composto por membros do governo, do setor empresarial, do terceiro setor e da comunidade acadêmica.

<sup>9</sup> Percentual sobre o total dos entrevistados que utilizaram o computador em três meses

<sup>10</sup> Percentual sobre o total de entrevistados que acessaram a rede em três meses.

e dentro dele nascem as redes sociais, estruturando uma “nascente de laços múltiplos” embasada na comunicação.

São novos ambientes de convivência, onde as pessoas desenvolvem relacionamentos, alguns dos quais só acontecem nestes espaços. É um local imersivo que envolve seus usuários, dando a sensação de compartilhar uma realidade diferente de suas vidas *offline*.

O uso dessa tecnologia tem transformado as formas de ser, pensar e agir. No caso da Internet pode-se observar seus impactos na modernização da sociedade, alteração dos costumes, maneiras de se relacionar com o meio e em seus processos de subjetivação.

### 2.3. IMPACTOS INDIVIDUAIS DO USO DA REDE

A ascensão da Internet causou muitas transformações na rotina da vida social. Por exemplo, a comunicação escrita. O hábito de se escrever cartas tem agora uma forma alternativa que são os *e-mails*. O interessante não é a diferença entre fazer uso da carta ou do correio eletrônico para se comunicar com alguém, mas sim o modo de escrever em si. Essas mudanças afetariam não apenas o modo de fazer como também o modo de ser, conseqüentemente implicando numa modificação subjetiva. Essa relação “humano-tecnológica” resulta em uma produção de subjetividade, que é ambígua por excelência, manifesta-se como indivíduo e como coletivo, expressa-se no humano e na máquina.

A semelhança entre cultura e tecnologia fica evidente ao levar-se em conta que a segunda é uma produção humana, um bem cultural promotor do desenvolvimento e cujo avanço acompanha as alterações sociais refletidas na maneira de ser de cada um. A cultura está inteiramente conectada à tecnologia, quando esta muda, o elo também sofre sua influência e um dos principais aspectos dessa interferência é a comunicação. Os modos como nos expressamos dizem respeito não somente aos modos de nos relacionarmos, porém também indica nossa maneira de ser, afinal nossos relacionamentos são baseados em nossas visões particulares de ver, sentir e analisar as coisas, a nós mesmos, aos outros e situações. Seguindo o mesmo curso, tecnologia e cultura estão estreitamente ligadas e os efeitos dessa fusão repercutem-se nas formas de ser e de se comunicar.

O nascimento de três tecnologias modificou o pensamento do homem no decorrer dos tempos, sendo o primeiro a invenção da escrita e seus impactos na

memória e no intelecto; o segundo é a imprensa responsável por sistematizar a informação, representando-a de forma clara e objetiva e transmitindo em massa as ideologias daqueles que possuíam esse meio de comunicação e, por último, a informática e suas novas ferramentas.

Os impactos da Internet por sua vez, dividem-se em dois tipos: diretos e indiretos. No primeiro fazem menção a duas interações ocorridas; aquela na qual os usuários participam com a rede de computadores e aquela na qual eles participam através dessa rede. Os indiretos se referem tanto aqueles que interagem na rede quanto sobre aqueles que jamais a utilizaram, mas sentem os efeitos da Internet na circulação do capital, no mercado de trabalho, exercendo a cidadania etc.

Pode-se observar no comportamento dos internautas características típicas da lógica da rede, marcada pela agilidade, pela alternativa (infinitos caminhos a seguir através dos *links*), relativização, uso da linguagem peculiar, entre outros. A personificação de si mesmo talvez seja um dos pontos marcantes das intervenções da informática sobre o íntimo, a diversidade de aplicativos oferecidos pela *web*, proporciona ao espectador deparar-se consigo mesmo, ver-se por diversos ângulos, falar de si próprio.

A auto-expressão é facilmente encontrada na Internet por meio de blogs, chats, sites de encontros amorosos e redes sociais que contém fotos, autodescrição, vídeos, comunidades etc. Nesses recursos há sempre espaço para declarações a respeito do interlocutor ou dono do perfil, de forma que seria adequado pensar nas possibilidades oferecidas pela *web* para a exteriorização bem como a construção de si, pois é interagindo que nos construímos, é participando que nos tornamos que somos. O homem é um ser moldado socialmente.

## 2.4. ORKUT: POPULARIDADE E INTERAÇÃO



O Orkut é uma rede social ligada ao *Google*, cujo nome de origem é de seu projetista o turco Orkut Büyükkökten. Foi lançada em 24 de janeiro de 2004 com o intuito de auxiliar seus membros a conhecer pessoas e manter relacionamentos. O público inicial pensado para ser maioria na rede eram os americanos, porém o sucesso alcançado foi entre os brasileiros e indianos, primeiro e segundo lugar respectivamente no *ranking* de usuários. A sede do Orkut foi transferida da Califórnia para o Brasil em agosto de 2008, devido à inúmera quantidade de internautas do país e ao crescimento das informações jurídicas.

Ele se assemelha muito a um quadro de recados, sendo o envio e recebimento destes a base de seu funcionamento, além da opção de criar depoimentos sobre o dono do perfil inserido em uma rede de amigos. A comunicação é assíncronica, ou seja, nem sempre que o usuário escrever um recado, receberá sua resposta imediatamente.

Os “orkuteiros” assim chamados na linguagem virtual, montam perfis incluindo dados pessoais, fotos, músicas, vídeos, uma lista de amigos e comunidades (grupo de pessoas compartilhando interesses em comum). O acesso a determinados conteúdos (fotos, vídeos, recados) pode ser restrito aos amigos ou aberto a todos, quem determina é o dono da página. Em 2009 o Orkut mudou sua aparência, atualizou os *layouts*<sup>11</sup>, tornou as páginas mais dinâmicas facilitando a navegação, possibilitou o uso de cores diferentes e fundos específicos para cada usuário, além do aviso de recebimento de recado no canto inferior a direita do monitor.

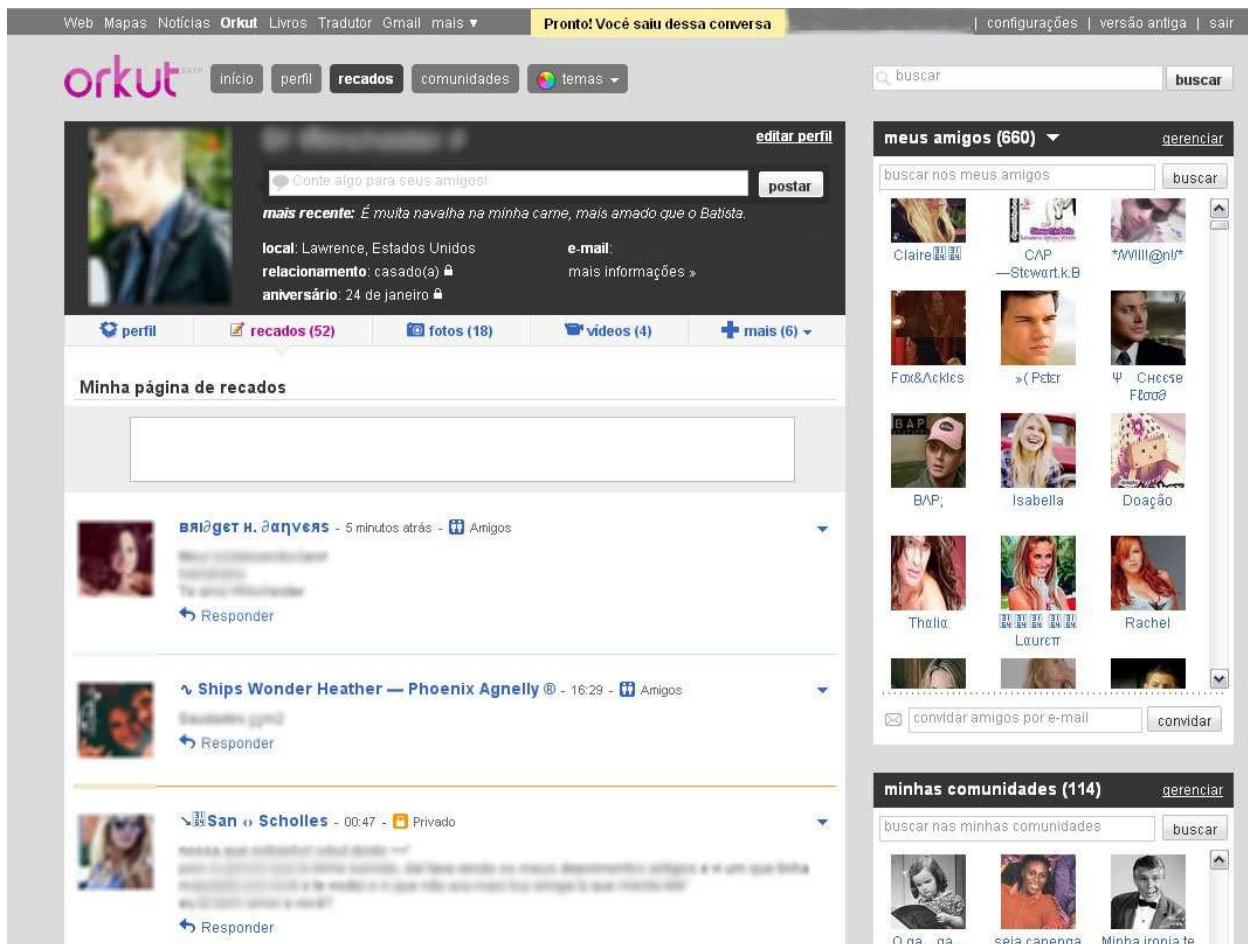
Na guia “Quem sou eu” destinada para que os outros conheçam um pouco mais a pessoa do perfil, pode-se adicionar músicas e arquivos fotográficos, deixando cada página única e com traços da personalidade de quem a mantém.

A popularidade da rede no Brasil foi instantânea e muito além de seu país de origem, os Estados Unidos. Segundo estatísticas, adeptos do Orkut na América do Norte somam apenas 11,12% enquanto em solo brasileiro, até dezembro de 2006, eles já chegavam a 64,91% do total (HARMANN e SOUZA, 2006). Segundo o site “*superorkut.com*”, informações mais recentes revelaram que aproximadamente 73,2% dos “orkuteiros” estão no Brasil, quase oito milhões e meio de pessoas.

---

<sup>11</sup> Layout (ou leiaute): É um esboço mostrando a distribuição física, tamanhos e pesos de elementos como texto, gráficos ou figuras num determinado espaço.

Ilustração 1: Exemplo de aparência modificada na página do Orkut.



O Orkut retrata um importante passo para uma nova forma de interagir. Segundo Dornelles (2005), ele pode ser considerado como um marco no início de um tipo de sociabilidade desvinculada das dimensões de tempo e espaço para encontro social. A consequência é o desenvolvimento de uma ampla diversidade de subjetividades postas em contato, o que implica na possibilidade de conexão entre indivíduos de diferentes referências simbólicas e possuindo diversos estilos de vida.

Em estudos do autor, existem três formas mais comuns de sociabilidade:

- 1) a mais convencional, ocorrida no cotidiano, envolvendo família, escola, trabalho etc.,
- 2) aquela por intermédio da Internet, porém forma sincrônica como nos *chats*<sup>12</sup> e

<sup>12</sup> Chats: É um neologismo para designar aplicações de conversação em tempo real.

comunicadores instantâneos (MSN), 3) aquela que acontece de maneira assíncrona representada por redes ou *sites* de comunidades como o Orkut.

A justificativa para esse novo tipo de interação é o fato de se tratar de uma comunidade, na qual as pessoas podem trocar experiências e possuir mútuas identificações. No caso das salas de bate-papo, não se chega a formar comunidades, e mesmo que ocorresse seria através do sincronismo, isso significa que por mais que não estivesse atrelada ao espaço, estaria atrelada ao tempo, porque os interlocutores deveriam manter um *status*<sup>13</sup> *online* ao mesmo tempo para que a comunicação fosse possível. Já o Orkut, o que o torna tão atrativo além da obtenção de novos contatos, é o estreitamento desse convívio, mesmo que de forma virtual, com pessoas conhecidas ou não.

O costume de procurar e encontrar pessoas através desse site já se tornou comum entre os internautas, ele funciona semelhante a um buscador como o *Google*, direcionado para achar amigos e/ou parentes. A questão do marco também faz referência à existência de canais destinados a este fim, porém não tão bem sucedidos quanto o Orkut, graças a ele a expansão de redes sociais consolidou-se e surgiram novas redes e programas semelhantes ligados a portais como UOL e Terra.

---

<sup>13</sup> Status: Situação de aparecer online para os contatos de um comunicador instantâneo.

### 3. O CIBERESPAÇO

#### 3.1 ORIGEM E DEFINIÇÕES

Com o rápido crescimento e avanço da rede mundial de computadores, firmou-se uma nova dimensão de sociabilidade, o chamado: ciberespaço. Este novo ambiente de sociabilização cria novas maneiras de relações sociais, com códigos e estruturas autênticos. A experiência de alternância é vivida de forma calorosa através das “atmosferas de sociabilidade virtual” e dos grupos inseridos na *web*.

Pode-se afirmar que os espaços virtuais, promovem a troca entre usuários, e assim, espalham-se pela Internet grupos de discussão, salas de bate-papo online, fóruns de assuntos específicos, lista para troca de mensagens, comunicadores instantâneos etc. Ao identificar o ciberespaço como um ambiente de interação que está distante de ser homogêneo, porém bem semelhante a complexidade das sociedades contemporâneas, usa-se o referencial teórico para entender o novo mundo que cresce cada vez mais veloz.

O efeito das novas tecnologias não pode ser separado das teorias sobre a sociedade moderna, sobre a atuação no contexto urbano, a interação da globalização e a unificação de grupos em redes sociais da atualidade. As modificações pelas quais a humanidade está passando mostra que o capitalismo passa por um processo de intensa reformulação de valores culturais.

Na coletividade da informação e suas múltiplas possibilidades de conexão em redes sociais, o uso contínuo do computador, o livre acesso as informações, a universalização das comunicações, aliados a expansão da Internet no mundo, possibilitaram o nascimento de um novo âmbito de sociabilidade: o ciberespaço, originário de uma cultura específica conhecida como “cibercultura”, um conjunto de técnicas práticas, valores e pensamentos desenvolvidos com um novo espaço de comunicação.

O termo ciberespaço descende do romance de William Gibson, escrito em 1984 e intitulado “*Neuromancer*”. Atualmente, pode ser trazido para a realidade e entendido como resultado da interconexão mundial de máquinas. Ele pode ser comparado a um imenso território em rápida expansão. Essa propagação acelerada do uso individual de computadores vem de um movimento social que coloca a técnica próxima ao indivíduo.

O conceito mais relevante defendido por Pierre Levy em sua obra “*Cibercultura*” (2000), é o de que a *web* permite às pessoas conectadas construir e compartilhar a inteligência coletiva sem estar submetido a qualquer tipo de limitação político-ideológica. Levy define a Internet como um agente humanizador (pois democratiza a informação) e ao mesmo tempo humanitário (porque ressalta a valorização de competências individuais e a defesa dos interesses da minoria).

Segundo o autor, a Internet traz benefícios para a espécie humana. Ele dedica-se a desmentir mitos criados pelos críticos da rede, incapazes de notar o potencial humanizador e humanitário da era tecnológica.

As conseqüências sócio-políticas do ciberespaço não passaram inertes por Levy, este que nos dá uma clara dimensão do potencial referente a *web*. Ao estar conectado, o internauta tem condição de interferir diretamente no controle das decisões públicas sem intermediários, algo que pode ajudar a descentralizar, melhorar e democratizar os serviços públicos. Apesar de ser um defensor da vida *online*, Levy não afirma que a conexão possa substituir a interação social, o contato humano.

De acordo com ele, a Internet proporciona aproximações mais frequentes entre os atores sociais antes mesmo dos acontecimentos coletivos. Nesse raciocínio, o ciberespaço não é um agente de desumanização ou isolamento da raça humana.

Para o filósofo, há uma relação estreita entre a era *high-tech*<sup>14</sup> e a história da evolução das comunicações entre as civilizações. Da linguagem oral aos *e-mails*, desenvolveram-se sistemas de comunicação que coexistem e são mutuamente dependentes. O autor faz uma analogia entre a oralidade convencional e a reorientada pela digital, que afasta de cena os mediadores no processo de criação escrita (meios de comunicação de massa) e, possibilita a comunicação direta e transversal.

---

<sup>14</sup> Alta Tecnologia.

### 3.2 A SOCIABILIDADE NO CIBERESPAÇO

As afinidades humanas são estabelecidas formando redes, laços de contato e, os participantes ligados uns aos outros formam grupos diversos de acordo com interesses mútuos. O efeito da atração interpessoal inclui a proximidade física, o estado afetivo, a reciprocidade. Em todos os casos, as relações entre as pessoas circulam, delimitando os espaços e o tempo de interação. A sociabilidade pode ser entendida como a capacidade humana de criar vínculos através dos quais as atividades interligadas exercem as formações que caracterizam seus interesses, gostos, opiniões entre outros.

A maneira mais convencional de sociabilidade é a interação frente a frente, compartilhando do mesmo ambiente, assunto e linguagem corporal. Nesse tipo de situação os sinais enviados podem ser percebidos através do tom de voz, dos gestos e da postura dos inseridos no contexto. Com a tecnologia, a maneira de interagir passou a ser também mediada por invenções como a imprensa, a televisão, o telefone e o computador.

A interação de forma real dispensa o uso da tecnologia. A interação quase-mediada seria aquela cujo alvo não está presente no momento da comunicação, sendo assim, não se tem ideia das repercussões da mensagem enviada, é o caso da imprensa escrita e televisiva.

Já o telefone e a Internet permitem a ida e volta das mensagens em tempo real, é o tipo de interação mediada e se assemelha muito com aquela ocorrida face-a-face, diferenciando pelo uso do aparelho tecnológico<sup>15</sup>. No presente, a sociabilidade tem ganhado destaque com a expansão da Internet. Manter contato, conhecer pessoas, trocar fotos e mensagens, são atividades comuns entre os internautas.

Antes do advento da rede, as pessoas buscavam novos contatos por intermédio de terceiros ou frequentavam lugares como praças, bares, clubes e shoppings. A Internet ofereceu uma nova opção, um espaço para fazer novos amigos e cultivar os antigos, conectar-se a vários receptores simultaneamente, coisa que não acontecia com o telefone, até então a forma mais avançada de tecnologia em comunicação. Dessa forma, nota-se que já não é necessário fazer uso da relação frente a frente para conhecer novas amizades.

---

<sup>15</sup> Esta informação é relativa se analisarmos que a comunicação real também é mediada pelo uso da linguagem.

A sociabilidade não está ligada ao contato físico ou divisão do mesmo âmbito para acontecer. Ela pode ser virtual, haja vista as inúmeras opções existentes: *e-mail*, *chats*, *blogs*, comunidades virtuais, comunicadores instantâneos etc. Nenhuma outra tecnologia existente tende a influenciar tanto os relacionamentos como a informática, mais especificamente a *web*, pois ela proporcionou a criação de um espaço próprio.

O uso do *e-mail* e dos *softwares* de comunicação imediata ampliou as possibilidades de contatar um determinado indivíduo diminuindo custos e facilitando transações. E esses avanços refletiram-se não apenas em relações de trabalho, mas também pessoais, por isso é correto afirmar que a Internet favoreceu os relacionamentos sociais.

### 3.3 INTERNET: FONTE DE ENTRETENIMENTO

Uma pesquisa feita em 2006 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil revelou que do número total de entrevistados conectados à rede durante três meses, 78,18% o fizeram com o objetivo de se comunicar e dentre as ações mais comuns estão, em primeiro, receber e enviar *e-mails*, em segundo enviar mensagens instantâneas e em terceiro, participar de *sites* de relacionamentos e comunidades tais como o Orkut.

Para Rheingold (1996) as pessoas não objetivam fazer negócios ou estudar, mas sim estar em contato umas com as outras. Elas dedicam algumas horas do seu dia e, em alguns casos muitas horas, para se comunicar com quem está longe ou mesmo perto e dessa forma atualizar-se sobre suas vidas, pedir conselhos, solicitar ajuda para resolver problemas, flertar, apenas conversar aleatoriamente, entre outros.

São várias as opções de entretenimento na rede: os *chats* que são parte integrante de portais conhecidos, sites de relacionamento como *Twitter*, Orkut, *Facebook*, *My Space*, etc.

As salas de bate-papo e as comunidades do Orkut, por exemplo, reúnem características interessantes, pois estão hospedados em sites mundialmente acessados e dentro daquele grupo surgem fóruns e debates sobre determinados assuntos, dependendo do teor da comunidade e/ou sala.

As regras determinadas nesses ambientes virtuais surgem devido à participação constante de cada componente e se firmam com a adesão de cada um. Considera-se então, um resultado das relações técnicas, práticas, atitudes, pensamentos e valores desenvolvidos com a ascensão do ciberespaço.

### 3.4 PERFIS FALSOS (*FAKES*) E O ANONIMATO

De acordo com Guimarães Jr. (1999), um dos temas relevantes no estudo da cibercultura é o que diz respeito ao *status* do informante. Quem age ativamente no ciberespaço, o indivíduo real que senta a frente do computador ou as personagens que este vive?

As redes de comunicação acontecem por meio de alteridade praticada por seus usuários no Orkut, através da criação de um perfil pessoal. Especificando melhor, existem dois tipos de perfis encontrados no site: o chamado “original”, ou seja, reconhecido como sendo de uma pessoa “real” e o perfil *fake*, tratado pelo senso comum como falso. Partindo da ideia central de que todos os perfis são construídos pelo usuário, todos, sem exceção são personagens, representações de seus criadores, segundo o conceito proposto por Mauss, porém as máscaras sociais, para atuarem no ciberespaço necessitam de representação.

O avatar ou imagem de exibição permite a atuação dentro deste novo ambiente de sociabilidade, incorporando uma história e formando laços de convívio com outros internautas. Estas imagens agem como personificação da personagem no ciberespaço, é o “papel” desempenhado por cada elemento envolvido naquele contexto.

Cada pessoa se veste de uma personagem e esta por sua vez, deve revelar um eu apropriado para cada ocasião e, ao mesmo tempo esconder os traços da identidade real, que se revelados poderiam inibir, embaraçar ou distorcer o seu propósito. Todo ser humano está ciente dessa corporificação, embora a meta última dos dramas naturalistas representados no teatro da vida é desvendar os medos escondidos, e os atores reais, no teatro secreto da mente.

Joga-se com as imagens possíveis no social, manipulam-se representações simbólicas, criam-se performances e perfis. Entre o apenas se divertir e o interpretar algumas representações são inconscientes. Tanto para “falsear” e simular uma personagem quanto para ser sincero, o indivíduo terá que planejar as regras e códigos do ambiente revelando assim sua dinâmica.

O ciberespaço dá a chance ao internauta de escolher quem ele pode ser, os papéis que deseja encarnar e devido a estas características, considera-se o Orkut um imenso baile de máscaras onde os avatares bailam intensamente.



Diversas culturas acreditavam que os deuses utilizavam o avatar para atuar em nosso universo. No Hinduísmo, um avatar é a manifestação corporal de ser imortal, por vezes até do Ser Supremo. O ciberespaço define-o como representação gráfica de um usuário em realidade virtual, jogos ou ambientes interativos. Para a tecnologia, pode variar de um sofisticado modelo 3 D (três dimensões) até um simples ícone ou foto.

No Orkut essas imagens são as características físicas e representativas dele, sua família, seus amigos, preferências, enfim cada perfil é único tanto quanto seu criador. Ao navegar pelos perfis encontrados no *site*, nota-se a esmagadora presença dos jovens. Existe um padrão estético culturalmente orientado pelos padrões ocidentais de aparência nas fotos destas páginas pessoais.

A maior parte dessas fotografias obedece a um estereótipo adotado por uns e negado por outros. É uma escolha implícita do visual que identifica um grupo, esse estilo e performance são aceitos por aqueles que pretendem estar de acordo com as “regras do jogo”. A princípio busca-se um padrão de visibilidade positiva pelo usuário, é preciso fazer-se ver e ser visto para existir.

Este tipo de condicionamento voltado para a beleza, é orientado culturalmente, portanto está incluído na criação dos avatares, nas dimensões de aprendizagem e todas as potencialidades do indivíduo de se apropriar de suas vivências. A partir desse conceito potencializador de uma beleza irreal é que surgiram os *fakes*.

Sendo o perfil falso, os parceiros virtuais geralmente são falsos também, tornando mais difícil o rastreamento do autor original, tudo isso para agir da maneira mais anônima possível, pois este é o ponto chave do jogo. Alguns entram em comunidades postando mensagens contrárias ao assunto, gerando discussões, menosprezando outros integrantes e atraindo a atenção dos membros para si.

O ator social tem a possibilidade de escolher seu palco e sua peça, assim como o figurino que ele usará para cada público. O objetivo principal é manter a coerência e se ajustar de acordo com a situação. Isso é feito especialmente com a ajuda de outros atores, pois em cada circunstância da vida social, esses usuários assumem papéis diferentes, e os vivem de forma intensa e consistente.

Além das impressões físicas, o anonimato permite o sentimento de liberdade com relação a auto-expressão. Longe do julgamento alheio, pode-se mostrar lados antes nunca vistos.

Para algumas pessoas que se consideram tímidas ou retraídas, o *fake* dá mais alternativas para agir, mostrar suas personalidades de um modo verdadeiro. Os anônimos escondidos atrás de um perfil falso podem se sentir mais livres para agir de forma genuína sem se preocupar com a opinião das pessoas. Se houver um constrangimento pode-se simplesmente fechar a janela ou excluir o contato. Além de tudo isso, o anonimato favorece a auto-apresentação. O usuário decide que imagem de si ele quer que o outro construa e ainda tem um poder maior acerca das impressões do interlocutor, tanto no que diz respeito aos aspectos físicos quanto psicológicos.

As reações são delimitadas com um tempo para respirar, escolher as palavras e tentar de maneira mais coerente dissimular emoções que provavelmente não passariam despercebidas num contato pessoalmente. Os estados emocionais são mais fáceis de controlar quando a comunicação tem por base a escrita.

Os emissores da mensagem selecionam e exprimem comportamentos comunicativos denominados desejáveis para atingir metas sociais. Os receptores por sua vez, tendem a idealizar a imagem de seus emissores. Esse processo é ainda mais intenso no caso da interação assíncrona, pois além de estarem longe da pressão do contato real, estão livres da comunicação instantânea.

Ilustração 2: Exemplo de comunicação assíncrona através de perfil *fake* no Orkut.

- Dannie Brancher [editar informações do meu perfil](#)

 Sou clichê, vou preencher este espaço -q [alterar](#)

local: Brasil e-mail: mell130@hotmail.com 

aniversário: 5 de maio 

[todas as atualizações](#)  recados (1)  fotos (0)  vídeos (0)  aplicativos (0) ▼

 - **Єяямеη RỦьч Lияіє Fяастєя** - 7 minutos atrás -  Amigos ▼

para 

amiga que saudades de você, sua sumida ;abraça forte

 Responder

Você não tem mais recados.

[Ver itens marcados como spam](#)

A conversação ocorrida no ambiente virtual desencadeia a vivência de papéis no sentido de atuar, revestir-se de uma atitude e personalidade, de modos e comportamentos que não são comuns no dia-a-dia. A proteção de estar “desconhecido” permite a realização de fantasias virtuais inadmissíveis ou impossíveis na vida real.

Envolvido pelo ambiente, o internauta pode dar asas à imaginação, criar personagens interessantes para ele e sustentá-los de forma tão ferrenha que pareçam autênticos para o seu contato.

Ilustração 3: Exemplo de perfil feminino com história fictícia.



Ilustração 4: Exemplo de perfil masculino com história fictícia.

orkut™ [início](#) [perfil](#) [recados](#) [compartilhe](#) [mudar tema](#)

**Noah William Covill** [remover amigo](#) [ignorar](#) [desassociar](#)

local: New York, Estados Unidos      aniversário: 10 de fevereiro (22 anos)

[ver as atualizações](#)      [recados \(3255\)](#)      [fotos \(55\)](#)      [vídeos \(5\)](#)      [aplicativos \(2\)](#)

About Noah William



**Noah William**  
בן-דוד לוריא - אריאל גרין - יאיר מרדכי

**I PREFER TO BE A METAMORPHOSIS  
 THAN TO HAVE THAT OLD OPINION  
 FORMED ON EVERYTHING**

Um cara sincero acima de tudo,  
 que quer apenas tentar ser feliz  
 da melhor forma possível.  
 Nunca tentou machucar alguém  
 mas não pense que ele é inocente  
 a ponto de si deixar machucar no  
 lugar de alguém.  
 Ele é muito melhor do que você  
 pensa, e pior do que você imagina.

*And I, I wanna believe in love  
 I wanna believe in something  
 bigger than the two of us  
 And I, I wanna breathe again  
 I wanna go back to the days,  
 the days I had my innocence  
 I wanna believe again*



Para Sayeg (2000), cria-se um estado onde a pessoa pode agir em um novo papel através de apelidos alterando características físicas do gênero, idade, raça e outras. Em contra partida, não é correto afirmar que todos envolvidos nesse jogo desenvolvam personagens diferentes, é possível ser natural enquanto interage. Segundo a autora (SAYEG, 2000, pág. 153), os mais compulsivos buscam uma vida paralela e geralmente está em desacordo com sua realidade:

A fantasia e a falta de inibição comandam os relacionamentos virtuais: os internautas chegam a criar alter-egos parcial ou totalmente fictícios, que eles percebem como mais interessantes do que a própria imagem que tem de si mesmos. Onde em geral o alter-ego é um paradoxo do sujeito na vida real.

É importante ressaltar, no entanto, que apesar da distância e do anonimato estarem diretamente ligados a essas falsas identidades, alguns optam por fazer-se conhecer como se é, ou seja, revelando informações verídicas. A não proximidade parece diminuir a pressão exercida pela presença do outro e o recurso tecnológico literalmente faz a vez de mediador.

## 4. RESULTADOS DA PESQUISA

### 4.1 USUÁRIOS ENTREVISTADOS

Foram entrevistados cinco internautas com faixa etária entre 17 e 21 anos de diferentes regiões do Brasil. Desse total dois homens e três mulheres, não havendo nenhuma restrição com relação ao sexo do entrevistado, de modo que este número se deu eventualmente no decorrer da pesquisa. Abaixo, estão descritos na tabela todos os usuários com seu pseudônimo, idade, estado de origem e tempo no *fake*.

<b>NOME</b>	<b>IDADE</b>	<b>ESTADO DE ORIGEM</b>	<b>TEMPO NO <i>FAKE</i></b>
Bridget Linton	17	Minas Gerais	7 meses
Damon Salvatore	21	São Paulo	4 anos
Noah William	15	Rio de Janeiro	2 anos
Ships Wonder	19	Rondônia	3 anos
Thalia Ann Grace	17	Paraná	1 ano

## 4.2 TEMPO DE VIDA *FAKE*

Quando questionados a respeito do tempo em que estão conectados à Internet mais especificamente interagindo no *fake*, a média foi de cinco horas. Com relação ao tempo de uso desse perfil, houve uma variação de seis meses a quatro anos e as respostas sobre a frequência de uso são diversas, podendo oscilar entre quase nula ao acesso diário de até oito horas, sendo comum a navegação de duas horas por dia em dois ou três dias por semana.

## 4.3 COMO INGRESSARAM NO JOGO

Dos cinco entrevistados, três tomaram conhecimento da existência dessa nova forma de interação no Orkut, através do próprio site em comunidades variadas. Os outros dois relataram terem sido informados do “jogo” pelo intermédio de amigos virtuais. Suas expectativas estavam relacionadas a encontrar novos contatos e poder atuar dentro daquele ambiente utilizando uma personagem e fugindo de sua realidade.

## 4.4 SOBRE CONTATOS ATRAVÉS DO PERFIL

Os entrevistados apresentaram posicionamentos mais otimistas ou menos otimistas acerca da hipótese de fazer contatos através do Orkut. De acordo com Ships Wonder (19 anos, universitária), encontrar alguém intermediado pelo *fake* é “[...] mais fácil, porém mais perigoso, pois não sabemos na verdade quem está do outro lado”.

O não saber quem é o outro, entretanto pode ser um caminho para os tímidos. Segundo Damon Salvatore (21 anos, universitário):

*D.S: Os tímidos tem medo de mostrar quem são em off então o fake é uma saída para encontrar gente legal.*

***Pesquisadoras: Você já conheceu alguém pessoalmente que era seu amigo no fake?***

*D.S: Não, mas gostaria muito, encontrei amizades de verdade aqui, só que tenho medo de não gostarem de como eu sou.*

O entrevistado entende que a rede serve como escudo atrás do qual uma grande parte das pessoas se esconde não mostrando quem são por medo da rejeição. Ele ainda destaca que a escrita é uma ferramenta facilitadora da auto-expressão numa situação em que os membros da conversa não estão frente a frente e/ou não se conhecem. Para Damon, escrever impulsiona a “coragem para falar sobre seus desejos e vontades”.

#### 4.5 SOBRE A DECISÃO DE CONHECER OS CONTATOS PESSOALMENTE

A interação online pode ser prazerosa e gratificante para os usuários. Mesmo sem se conhecer pessoalmente, as relações podem ser carregadas de emoções e troca de afeto. Esta foi uma característica que apareceu com frequência nos relatos, alcançando maior destaque com relação a outros. Segundo Noah William (15 anos, estudante):

Tipo, eu já conheci bastante pessoas aqui, antes como vocês sabem, eu levava muito poucas pessoas para minha vida real, e no início assim, as pessoas que levei, que foram 2 garotas que eu conhecia a muito tempo, elas me decepcionaram e etc, aí foi mais difícil poder confiar em alguém aqui, me abrir, ser quem eu realmente sou com eles, mas aí com tempo, eu fui sendo eu mesmo, e eu vi que quem era amigo, sempre esteve comigo, tipo a Fran, nossa amizade está mais em off do que no fake, agora eu conheci pessoas que posso chamar de amigos mesmo, on e off, tenho, umas 3, 4 pessoas que conheci por aqui que sabem tudo sobre mim, cada detalhe, mesmo nunca tendo visto antes de frente assim, estando no mesmo local, eu sinto que posso confiar nelas, e que são boas pessoas, mas não me sinto confiante em relação a todos, de alguns eu apenas, não tento esperar muito, porque sei que não são capazes, mas com tempo você vai relaxando mais, tipo eu tenho a Lety, e o Deyvid, que são amigos bem próximos off, o que atrapalha é a distância, fora a isto nos damos super bem, e eu sei que posso contar com eles, é o tipo de pessoa que eu chamo de melhores amigos aqui no fake, e em off também (informação pessoal)<sup>16</sup>.

Pelo que se observou no decorrer do trabalho, há um aspecto importante com respeito à decisão de ter um encontro real: a distância geográfica. Na maioria das vezes, esse é o problema que inviabiliza o processo. Outro fator crucial é o tipo de relacionamento. Se for apenas amizade não existe problema em permanecer apenas no virtual, mas se houver envolvimento amoroso, encontrar-se é imprescindível, pois o namoro virtual não é bem visto.

---

<sup>16</sup> Relato fornecido por um dos usuários do perfil *fake* via comunicador instantâneo.

#### 4.6 A LINGUAGEM CARACTERÍSTICA

A linguagem escrita desempenha um papel central na interação. Expressões próprias, *emoticons*<sup>17</sup>, abreviatura de palavras, entre outros, vão influenciar o rumo da conversação. Os entrevistados tendem a perceber a escrita como auxiliadora das relações na rede. Ela deixa as pessoas mais a vontade para falar de si e se expor.

Na comunicação assíncrona que é o caso do Orkut, existe ainda mais tempo do que naquela feita instantaneamente, então o internauta pode selecionar as mensagens a serem transmitidas e, isto é visto de maneira positiva, além de simplificar e agilizar a interação.

#### 4.7 AVALIAÇÃO ENTRE O REAL E O VIRTUAL

Mesmo considerando suas experiências profundamente reais, costumam usar os termos *on* e *off* para classificar os mundos virtual e real. Dessa forma, é denominado *on* tudo aquilo que acontece dentro do ciberespaço e *off* é o ambiente de vida cotidiano, a realidade. Esse tipo de expressão é usado mesmo quando não se percebe o virtual como ficção e sim uma vivência. O real é atribuído ao toque, o contato físico, ou seja, o *off*.

Nesse contexto, é interessante a distinção feita entre amizade e namoro com relação ao virtual. A amizade é perfeitamente possível, algumas são vividas intensamente, porém um relacionamento amoroso seria inviável por esse ponto de vista.

---

<sup>17</sup> Figuras animadas ou estáticas que caracterizam expressões ou sentimentos do receptor.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o surgimento e popularização do Orkut, houve um aumento crescente destes ambientes virtuais atraindo milhares de pessoas em todo o mundo. Mas isso não é o suficiente para identificar essa tendência ou desenvolver opiniões em torno dos significados que ele possui em relação ao momento histórico que estamos vivendo, o da pós-modernidade. O número de perfis tem avançado gradativamente, porém como estão sendo essas experiências?

Este foi o objetivo norteador da pesquisa, ou seja, refletir e descrever acerca da experiência de se criar uma conta, construir um perfil *fake* num site de relacionamentos, baseando-se nos relatos dos próprios usuários. Os traços mais importantes destacados pela análise dos resultados, mostram que o site possibilita tanto fazer novos contatos quanto manter os antigos, embora a propensão seja conhecer pessoas diferentes.

A linguagem é outro ponto característico dos *fakes*. Ela é usada para se comunicar e criar novas expressões, peculiaridades do grupo. O anonimato também é favorecido pela interação à distância e causa preocupação em se decepcionar com o outro, mesmo vistas como reais situações ocorridas no virtual. Estar conectado pode ser prazeroso e não significa desligar-se do *offline*, a participação em comunidades é freqüente, tem como base objetivos similares e o avatar (imagem de exibição) representa muito da personalidade da personagem.

Para atingir os resultados utilizou-se a metodologia da pesquisa qualitativa, como alternativa na compreensão dos discursos dos entrevistados e classificação de conteúdos não explicitamente expostos, embora fossem importantes no entendimento de suas experiências.

No decorrer das entrevistas pôde-se notar a necessidade de se criar um vínculo com a outra pessoa. É preciso sentir que vale a pena compartilhar algo com o interlocutor do entrevistado. Antes de iniciar a pesquisa, a amizade era estabelecida e firmada para a confiança fluir naturalmente entre pesquisadoras e entrevistados. Após a fase de conhecimento, bate papo e descontração, o usuário dispunha-se a relatar os processos dos quais participou sem muita resistência.

Finalizando, vale enaltecer duas coisas: Os resultados apresentados nesta monografia não pretendem ser universais, ao invés disso, eles sugerem uma forma de compreender um fenômeno atual complexo, motivo pelo qual é preciso ainda entender suas implicações para a vida em sociedade, especialmente com referência aqueles diretamente ligados as transformações causadas pelo uso da Internet. Em segundo lugar, estes mesmos resultados não pretendem ser conclusivos, incitando a continuação de estudos sobre o assunto, enriquecendo as contribuições oferecidas pela pesquisa acerca da relação entre a tecnologia e a sociabilidade humana.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Yara Rondon Guasque. **Telepresença: interação e interfaces**. São Paulo: EDUC, / Fapesp, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Indicadores**. Disponível em: [www.cg.org.br](http://www.cg.org.br). Acesso em 12 jul.2010.

DORNELLES, Jonatas. O Orkut e a terceira forma de sociabilidade, **Ciências Sociais Unisinos**, Rio Grande do Sul, 41(3), p.163-171, set/dez 2005. Disponível em: <http://www.megabaitche.hpg.ig.com.br/orkut.htm>. Acesso em 14 jul. 2010.

DUCHENEAUT, Nicolas et al. **Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds**. CHI, 2009.

FRANCO, Augusto. **10 escritos sobre redes sociais**. Escola de Redes, São Paulo, 2009.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Editora Aleph, 1991.

HARMANN, Fernanda Passarelli e SOUZA, Solange Jobim. Os jovens e o Orkut: considerações sobre a criação de jogos de linguagem e de identidade em rede. In: NICOLACI DA COSTA, Ana Maria (org.). **Cabeças digitais: o cotidiano na era da informação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC - Rio, São Paulo, Loyola, 2006.p. 107-130.

IBOPE. **Internet brasileira atinge novos e maiores patamares em março**. 25 abr. 2008. Disponível em <http://www.ibope.com.br>. Acesso em 12 jul.2010.

KAFAI, Yasmin; FIELDS, Deborah A.; COOK, Melissa. **Your Second Selves: Avatar Designs and Identity Play in a Teen Virtual World**. In: Proceedings of DiGRA Conference, 2007.

LEMOS, André. **Janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. **Cultura das Redes**. Salvador: Edufba, 2002.

LEMOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre, Sulina, 2002.

LEMOS, André. **Olhares sobre a cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva. **Narrativas Midiáticas Contemporâneas.** Porto Alegre: Sulina, 2006.

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** Porto Alegre: Instituto Piaget Editora, 2000.

MAUSS, Marcel. **The Gift: forms and functions of exchange in archaic societies.** London: Routledge, 1990.

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

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

SAYEG, Elisa. **Psicologia e Informática.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2000.

SILVA, Adelina. **Mundos reais, mundos virtuais: os jovens nas salas de chat. Textos de la CiberSociedad**, n.6. fev. 2005. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/silva-adelina-mundos-reais-mundos-virtuais.pdf> . Acesso em 10 jul. 2010