

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO – PUC-RJ

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA

**COMUNIDADE ORKUTIANA BRASILEIRA:  
CONSIDERAÇÕES SOBRE OS JOVENS E O ORKUT NO BRASIL**

AUTORA: Fernanda Passarelli Hamann

ORIENTADORA: Solange Jobim e Souza

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**RIO DE JANEIRO**

DEZEMBRO / 2004

## ***Dedicatória***

Este trabalho é dedicado a todos os jovens cuja energia e intensidade nos fazem lembrar que é importante viver.

## **AGRADECIMENTOS**

A Solange Jobim, por tudo.

Ao Grupo Interdisciplinar de Pesquisa da Subjetividade, sem o qual este trabalho não existiria. (Em especial, a Luiza Kramer, pela ajuda emergencial!)

Ao Departamento de Psicologia e às professoras Ana Maria Nicolaci-da-Costa e Carolina Lampréia, pela compreensão e tolerância.

Aos amigos reais e virtuais.

## RESUMO

*O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre as construções identitárias e as relações sociais estabelecidas entre jovens brasileiros através do website Orkut.*

*Acreditamos que tais reflexões podem ser úteis a uma reflexão mais ampla, acerca do contexto sócio-histórico no qual nos inserimos hoje, ao qual se convencionou chamar de pós-modernidade.*

*Nosso percurso tem como guias o conceito de jogos de linguagem, tal como postulado por Wittgenstein, as contribuições de Stuart Hall para a discussão sobre a identidade pós-moderna, entre outras fontes de diferentes origens.*

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	P.1
Mas, afinal, o que é o Orkut?.....	P.2
E, afinal, por que o Orkut?.....	P.5
CAPÍTULO 1. “MINHA AVÓ TB!!!” .....	P.9
CAPÍTULO 2. JOGOS ORKUTIANOS.....	P.15
Jogos de comunicação.....	P.16
Jogos de identificação.....	P.19
Jogos de auto-afirmação.....	P.25
Jogos de sedução.....	P.29
CAPÍTULO 3. “BAD, BAD SERVER. NO DONUT FOR YOU”.....	P.32
CAPÍTULO 4. O ORKUT NO BRASIL E O BRASIL NO ORKUT.....	P.39
CAPÍTULO 5. UM MUNDO À PARTE.....	P.43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	P.48
ANEXOS.....	P.50
ANEXO 1.....	P.50
ANEXO 2.....	P.53
ANEXO 3.....	P.54
ANEXO 4.....	P.55
ANEXO 5.....	P.56
ANEXO 6.....	P.57
<b>ANEXO 7.....</b>	<b>P.58</b>
ANEXO 8.....	P.59
ANEXO 9.....	P.60

## INTRODUÇÃO

“Não é fácil estudar o novo. E não é fácil porque o velho tende a atrapalhar, principalmente quando já temos formas consolidadas de ver e interpretar o que nos cerca. O novo sempre requer um novo olhar e novos olhares geralmente geram insegurança naqueles que olham sem fazer uso de referenciais conhecidos, ao mesmo tempo que provocam a ira daqueles que não querem abandonar a segurança desses referenciais”. (Ana Maria NICOLACI-DA-COSTA, 1998, p. 7)

Nada mais adequado do que a citação acima para iniciar nosso trabalho. Afinal, assim como as palavras de Nicolaci-da-Costa, ele se refere ao desafio de se refletir sobre o novo: sobre a Internet – ou mais especificamente sobre um *website* que estabelece novas formas de relações sociais no espaço da Rede – e sobre a juventude, esta etapa do desenvolvimento humano que está em constante diálogo com novos valores, novos comportamentos, novas idéias, seja no nível individual ou coletivo – “e, no fundo, não vamos encontrar sempre os jovens na linha de frente das revoltas e das revoluções?”. (Giovanni LEVI e Jean-Claude SCMITT, 1996, p. 12)

Novo é o Orkut, mas somente de acordo com os parâmetros temporais tradicionais. Com menos de um ano de idade, o *síte* começa a ser considerado velho – ou “fora de moda” – por muitos de seus usuários, que agora preferem optar pela concorrência: Multiply, Universe e outras redes sociais com o perfil semelhante ao do Orkut.

Que perfil é este? – poderia perguntar o leitor que jamais foi convidado a navegar pelo Orkut. (Sim, caro leitor, é preciso ser convidado.)

Por mais que se tenha lido a respeito em revistas e jornais, é difícil entender o que é Orkut sem participar dele. Como pretendemos mostrar, suas regras compõem uma gramática muito particular à comunidade que faz uso dela, provocando estranhamento àqueles que a vêem de fora. Ainda assim, julgamos importante tentar explicar, ao menos descritivamente, em que consiste o Orkut,

para o esclarecimento de leitores que o necessitem. (Além disso, elaboramos um glossário de termos relacionados à Internet que surgirão ao longo de trabalho, disponível no ANEXO 1.)

## **Mas, afinal, o que é o Orkut?**

"Detesto explicar o que é Orkut (244 members)

Você não aguenta quando te perguntam: o que é orkut?????

aiaiaiaiaia.....demora horas explicando e nada?

e quando falam: me convida?????

e vc ocupado tendo que responder um monte de gente, explicar o que é orkut e além disso convidar!

td tranks? nãoooooooooo ai vc tem que ajudar a fazer o orkut da pessoa!!!!!!

que e-mail eu coloco? ta dando erro! o que eu faço? manda convite de novo? como por fotos? e por ai vai.....

aiaia se vc nao aguenta entre nesta comunidade!e se você já foi um desses 'chatos' tb!"<sup>1</sup>

Orkut Buyukkokten, um jovem turco de 29 anos, é o criador do *site* que foi batizado com seu nome. Trata-se de um analista de sistemas do mais poderoso *site* de buscas do mundo, o norte-americano *Google*.

Sua criação, o Orkut.com, é uma ferramenta que se propõe a estabelecer uma rede de relacionamentos na Internet, permitindo que o internauta acesse, com um simples *click*, uma lista de amigos e conhecidos cadastrados, e outra de fóruns virtuais que tratem de temas de seu interesse.

[www.orkut.com](http://www.orkut.com) é o endereço eletrônico que o internauta deve digitar em seu navegador para visualizar a primeira página do *site* (que reproduzimos aqui no ANEXO 2), com a seguinte mensagem:

---

<sup>1</sup> Texto de apresentação da comunidade "Detesto explicar o que é o Orkut". — mais adiante, falaremos melhor sobre o assunto.

“Orkut is an online community that connects people through a network of trusted friends.

We are committed to providing an online meeting place where people can socialize, make new acquaintances and find others who share their interests.

Join Orkut to expand the circumference of your social circle.”<sup>2</sup>

Esta auto-definição fornecida pelo próprio *site* chama a atenção do internauta para duas de suas características fundamentais: 1) ele apresenta como seu objetivo a oferta de um espaço de socialização e comunicação; 2) ele afirma que este espaço será “confiável”, porque constituído por uma rede de amigos “confiáveis”.

Portanto, para uma pessoa entrar no Orkut, é preciso que um amigo ou conhecido – que a julgue minimamente “confiável” – lhe envie um *e-mail* com um convite. Contudo, a febre do Orkut atingiu tamanhas proporções que gerou um mercado de vendas *online*: “Membros estão vendendo convites a US\$2,00 cada. No eBay, convites chegaram a ser leiloados por até US\$10,00”, afirma o jornalista Rafael RIGUES (2004).

Ao receber a mensagem-convite, o internauta pode se cadastrar e iniciar um processo de construção do seu perfil (*profile*) no Orkut – explicado passo a passo no ANEXO 3.<sup>3</sup> É através do seu perfil que cada usuário ocupa uma presença virtual no Orkut: estarão lá seus dados, sua lista de amigos (com seus respectivos perfis, que poderão ser visitados com um *click* em suas fotos ou nomes), os registros de suas trocas de informação com eles, etc. Inicialmente, porém, o primeiro passo para se construir um perfil é responder a diversas perguntas de ordem pessoal – nome, e-mail, gênero, estado civil, opção sexual, formação

---

<sup>2</sup> “Orkut é uma comunidade *online* que conecta pessoas através de uma rede de amigos confiáveis. / Nosso compromisso é oferecer um lugar de encontro *online*, onde as pessoas possam socializar, realizar novos contatos e encontrar outras pessoas que compartilhem seus interesses. / Entre no Orkut para expandir a circunferência de seu círculo social”. (Trad. Livre)

<sup>3</sup> O conteúdo em anexo foi impresso diretamente do blog <http://www.meuorkut.theblog.com.br/>, que não identifica seu criador, nem sequer oferece nenhuma informação a não ser a reproduzida aqui, sobre o Orkut.



política, livro preferido etc. – e escolher uma foto ou imagem que o identifique. Pode-se criar também um álbum de fotos virtual, para expor até doze fotos ou imagens aos curiosos que queiram vê-las.

O usuário deve ainda explicitar seu interesse ao ingressar no Orkut: buscar amizades? Flertar? Fazer contatos profissionais? Encontrar pessoas com os mesmos interesses que os seus? – no caso, estas são as únicas alternativas de resposta, ou seja, os objetivos primeiros do *site*.

Também no ANEXO 3, está reproduzida a imagem que aparece como o perfil do usuário, após cadastrado. É assim que outros usuários a verão. Para fazê-lo, contudo, é preciso ser amigo (de um amigo de um amigo...) do usuário.

Por exemplo: Flávia é convidada por Brenda, por *e-mail*, para fazer parte do Orkut. Após seguir os passos que descrevemos, Flávia estará cadastrada, porém terá apenas uma amiga em sua lista de *friends* (Brenda). Clicando no nome ou na foto de Brenda, Flávia verá os amigos dela. Poderá clicar em cada um deles para comunicar-se ou adicioná-los à sua própria lista. E terá acesso à lista de amigos de cada um deles, e eles à dela... E assim sucessivamente. Outra opção para adicionar amigos é recorrer à ferramenta de busca, inserir o nome e sobrenome de alguém que queira encontrar (se também estiver cadastrado) ou convidar para se cadastrar (se ainda não estiver).

Um sistema de buscas também é usado para que o internauta encontre as chamadas comunidades (ou *communities*). Elas são agrupamentos dentro da grande comunidade orkutiana, ao redor de temas de interesse compartilhado. Assim como sua lista de amigos, a lista de comunidades das quais um usuário participa fica exposta em seu perfil. Um dos aspectos mais importantes do Orkut é, justamente, a possibilidade de qualquer usuário facilmente encontrar, criar, participar ou recomendar fóruns de discussão, para debater qualquer assunto.

Distribuída entre numerosas categorias – conforme demonstrado no ANEXO 3 – a quantidade e a variedade de comunidades existentes é espantosa.

Por serem um espaço privilegiado de interlocução, para onde convergem interesses comuns de diversos usuários, as comunidades serão bastante citadas aqui para ilustrar e exemplificar idéias. Cada uma possui um título, seguido pelo

número de membros entre parêntesis e um texto de abertura ou apresentação (às vezes, também, o nome de seu criador).<sup>4</sup>

Enfim, as ferramentas oferecidas são muitas para serem esgotadas aqui. Tampouco é este nosso objetivo. O que nos interessa, neste momento, é oferecer ao leitor estrangeiro ao Orkut uma noção preliminar de como funciona o *site*.

Após estes esclarecimentos, convém discorrermos sobre os objetivos do presente trabalho, além dos motivos que justificam sua relevância e dos meios pelos quais escolhemos realizá-lo.

## **E, afinal, por que o Orkut?**

"Pra que serve o Orkut?" (2823 members)

Para todos aqueles que se questionam ou têm respostas sobre a real utilidade do ORKUT..."

As sociedades ocidentais se transformam hoje com uma velocidade vertiginosa. Enquanto muitos adultos apresentam dificuldades para acompanhar tais transformações, sentindo-se alheios a um novo mundo que se lhes impõe, os jovens costumam demonstrar, ao contrário, uma relação bastante íntima com ele.

Através desta pesquisa, pretendemos entrar em contato com uma das manifestações da intimidade dos jovens com este dito novo mundo. No Orkut, eles são maioria e ditam as regras. (Veja no ANEXO 4 indicativos etários dos usuários do *site*, entre outras informações estatísticas fornecidas pelo próprio Orkut, através do endereço <http://www.orkut.com/MembersAll.aspx>.)

Nosso objetivo primeiro é refletir, de forma fundamentada e não ingênua, sobre as construções identitárias e as interações sociais entre os jovens facilitadas pelo Orkut. E, procurando estabelecer um foco para concentrar o problema,

---

<sup>4</sup> Conforme a citação que consta na página 2.

optamos por voltar nossa atenção especialmente sobre o contexto brasileiro, o qual não apenas é aquele em que nos inserimos, como também é aquele em que o Orkut se transformou num sucesso sem precedentes em outros países – nem mesmo nos Estados Unidos, onde foi criado.

Um segundo objetivo é ampliar nossa primeira reflexão para o momento histórico e social que permitiu a emergência destas novas formas de relação.

Desde que a Internet se popularizou, sobretudo a partir da década de 1990, toda uma geração de jovens cresceu imersa num universo de telas e teclas, que afetaram não só as formas de comunicação humana, mas também as instituições sociais de forma mais ampla – proliferam serviços e vendas *online*, celulares multimídia, urnas eletrônicas e tantas outras novidades, para o desespero do senhor idoso que sofre diante do caixa de auto-atendimento bancário.

Não raro, mesmo antes de aprender a ler e a escrever, crianças de poucos anos de idade já manipulam PCs facilmente em busca de jogos e outros atrativos da *net*. Crescem interagindo com ela. E constituindo-se através desta interação.

Tal afirmação é coerente ao pensamento de Lev Semyonovich VYGOTSKY, cuja obra propõe uma construção social do conhecimento, enfatizando os aspectos interacionais, a presença do outro, a mediação da linguagem e a promoção do desenvolvimento via aprendizagem. O autor nos convida a conceber o desenvolvimento humano como “multidimensional, contextual e articulado com o impacto da mudança histórica”. (*apud* Solange JOBIM E SOUZA, 1998, p. 38)

Desta articulação resulta a idéia de que uma reflexão sobre a juventude pode gerar uma reflexão sobre o contexto sócio-histórico no qual esta juventude está inserida. Estudar um jovem, em suas formas particulares de ser e de interagir com o mundo, é uma possível maneira de “estudar a história individual reencontrando a expressão de uma singularidade no interior de processos mais amplos de história e cultura”. (*idem*, p. 39)

No caso do presente trabalho, esta dialética entre parte e todo está relacionada a certas formas de ação, criação, pensamento e relação adotadas por jovens na contemporaneidade, ou no que se convencionou chamar de pós-

modernidade – sobre a qual discorreremos no CAPÍTULO 1. Formas estas que, mais exatamente, nos interessam aqui quando têm como suporte a Internet.

De acordo com Alexandre ALMEIDA (2004),

“A Internet é uma nova fronteira cultural. Tudo ainda está por fazer. Tateamos no escuro sem regras, sem tradições, sem precedentes. Cada nova situação é um dilema a ser pensado, resolvido e convencionado”.

Talvez seja, justamente, este caráter tão jovial da Rede o fator determinante da forte atração que ela exerce sobre tantos jovens...

Inspirados, uma vez mais, pelas palavras de Nicolaci-da-Costa citadas na nossa INTRODUÇÃO, pretendemos deixar claro que os referenciais usados neste trabalho não se limitam a fontes tradicionais à Academia. Além de se apoiarem em saberes não exclusivos do campo da Psicologia, tal como o saber filosófico, nossas referências, por vezes, se apóiam em informações e idéias que circulam na própria *net*, seja em *websites* institucionais, seja em *blogs* e *flogs* pessoais, seja no próprio Orkut.

Esta liberdade que tomamos ao nos referirmos a fontes tão novas (e ainda um pouco estranhas à produção acadêmica) não nos impede, contudo, de reconhecer em determinadas produções, legitimadas pela Academia e datadas de outros momentos históricos, uma preciosa contribuição para o estudo do assunto que elegemos.

Permitimo-nos, portanto, buscar inspiração no segundo momento da obra de Ludwig WITTGENSTEIN, filósofo que – associado ao movimento de questionamento de uma compreensão da linguagem como mera representação da realidade – conferiu à linguagem um caráter de prática social.<sup>5</sup>

De acordo com a chamada visão pragmática ou não-representacional da linguagem, considera-se que representar ou descrever consiste em apenas um dos objetivos ou possibilidades de uso da linguagem. Outros tantos poderiam ser

---

<sup>5</sup> Nossa apropriação das idéias de Wittgenstein se dá a partir da leitura da obra do filósofo expressa por Elaine ALBUQUERQUE (1998).

citados, como questionar, afirmar, ordenar, pedir, exclamar, justificar, mentir... e assim por diante. Cada uma destas possibilidades, e os significados conferidos a cada ato de fala específico, estão relacionados ao contexto no qual emergem.

Para Wittgenstein, aprender uma linguagem é ser introduzido numa multiplicidade e diversidade de regras que governam uma comunidade lingüística. Sejam implícitas ou explícitas, tais regras constituem as convenções sociais – instituições, atitudes, crenças, valores, intenções, comportamentos etc. – de uma certa forma de vida.

O conjunto destas regras forma uma gramática que é compartilhada entre a comunidade lingüística, ainda que um ou mais membros desta não se julguem capazes de enumerá-las. Esta gramática seria diferente daquela preconizada pelos gramáticos (a “gramática de superfície”); trata-se, antes, de um conjunto de regras sociais, convencionadas como as regras de um jogo – e, portanto, passíveis de mudanças.

Com o intuito de ilustrar seu conceito de jogos de linguagem, Wittgenstein apóia-se na comparação com um jogo de xadrez: para compreender o que é uma peça, deve-se compreender o jogo em seu conjunto, ou seja, as regras que o definem e o papel da peça no jogo. Analogamente, o significado de uma palavra é seu lugar em um jogo de linguagem. Usar uma oração é como fazer uma jogada de xadrez, seguindo as regras necessárias.

Entre os exemplos de jogos de linguagem citados pelo autor, estão: inventar uma história e ler, representar teatro, cantar uma cantiga de roda, adivinhar enigmas, relatar um acontecimento, fazer uma anedota e contar, etc.

Diante da riqueza deste conceito, e da ampla gama de atividades humanas (que envolvem linguagem) que se pode citar como exemplos dele, ousamos compreender as práticas protagonizadas por jovens através do Orkut como jogos de linguagem. Buscaremos apresentar aqui elementos que tornem evidentes algumas das regras compartilhadas nesta comunidade lingüística específica. Na sua particularidade, elas não se esgotam em si, mas nos falam também do contexto sócio-histórico que lhes deu origem.

## CAPÍTULO 1. “MINHA AVÓ TB!!!”

Embora não se trate de uma abordagem consensual, somos partidários da idéia de que o momento histórico e social em que vivemos deve ser nomeado como pós-moderno, uma vez que representa um rompimento com os projetos e ideais modernos. Alguns pensadores endossam esta visão, identificando a pós-modernidade com o início de uma era dita pós-industrial.

Nicolaci-da-Costa, por exemplo, acredita que testemunhamos hoje uma era de Revolução Digital, cujos efeitos sociais, políticos, econômicos e psicológicos teriam uma radicalidade tal que os tornariam comparáveis ao impacto provocado pela Revolução Industrial no século XIX. Citando Nicolaci-da-Costa, ROMÃO-DIAS (2001, p. 8) afirma que “a máquina a vapor serviu de símbolo para a Revolução Industrial, assim como o computador pessoal vem servindo de símbolo para a Revolução Digital”.

Jean BAUDRILLARD, paralelamente, enfatiza a emergência de novas formas de tecnologia da informação – as simulações – que tornam a diferenciação entre o real e a aparência pouco distinta ou, até mesmo, inexistente. (*apud* CASTRO, 1999, p. 43) Esta idéia nos induz a pensar na chamada realidade virtual<sup>6</sup>, ganhando visibilidade e projeção através da Internet e de outros recursos da computação, o que nos impele ao debate sobre a tradicional oposição entre realidade e ficção.

Em sua dissertação, Romão-Dias articula esta questão com a experiência subjetiva na pós-modernidade, a partir da análise de depoimentos de usuários do programa Icq. Através dele, os internautas não só se comunicam com amigos e conhecidos, como também podem vir a conhecer pessoas e se relacionar com elas.

---

<sup>6</sup> Este termo é usado por Romão-Dias em sua dissertação: “O que se segue é uma pesquisa sobre as transformações subjetivas advindas do contato com a Internet, que eu chamei de realidade virtual”. (p. 6)

A atenção de Romão-Dias se voltou especialmente para esta última possibilidade: ela se preocupou em estudar como as pessoas se apresentam umas às outras pela Rede (tendo a liberdade de “mentir”, de atribuir a si características que gostariam de ter, etc.), e as expectativas criadas entre pessoas que só se conhecem via *net* e marcam um encontro “real” (as idealizações, as decepções, os contrastes entre o que se apresenta num âmbito e no outro, etc.).

A partir deste ponto de vista, a autora dividiu os entrevistados em dois grupos: o grupo “Alpha” – que, segundo ela, mantém um perfil de relacionamento na *net* coerente a uma subjetividade moderna, singular, “baseada num sujeito que é centrado” (Romão-Dias, 2001, p. 89) – e o grupo “Beta” – de perfil plural, ou seja, pós-moderno.

O grupo “Alpha” é composto por pessoas que se comunicaram com “desconhecidos” pelo Icq, eventualmente marcaram encontros “reais” e se decepcionaram.

“Suas experiências com amigadas na Rede não foram das melhores. A falta de referências da realidade virtual, para eles, só resultou em relações ‘superficiais’ ou ‘falsas’. A prova que tiveram disso foram os encontros – na ‘realidade real’ – com os conhecidos virtuais. Foi inevitável a decepção ao ver que aquelas pessoas não eram o que eles imaginavam e conheciam na Internet. A conclusão dos singulares foi a de que o que se passava na realidade virtual era mentira. Não passava de imaginação ou farsa”. (*ibidem*)

O grupo “Beta”, por sua vez, é formado por pessoas que se sentem mais desinibidas na Rede do que fora dela. Acham compreensível se o comportamento de alguém para com eles na Rede é diferente do comportamento da mesma pessoa fora dela.

“(…) vêm [na realidade virtual] um caminho para conhecer pessoas sem preconceitos ou julgamentos. Não se importam muito com o hiato causado entre conhecer a pessoa na ‘realidade real’ e na realidade virtual. Além disso, não tomam esse hiato como prova de que na Internet as pessoas mentem. Ao contrário, parecem tomar como verdade tudo o que se passa dentro ou fora da Rede, por mais contraditório que possa parecer.

Tomam como verdade porque (...) os plurais também se sentem (...) de forma diferente na Internet e fora dela”. (*idem*, p. 93)

Julgamos conveniente reproduzir as descrições destes dois grupos para ilustrar o fato de que a forma como um jovem se apresenta no Orkut pode ser interpretada de diversas maneiras por diferentes pessoas.

Tomemos como exemplo a foto que o usuário apresenta em seu perfil. Por um lado, considera-se que a fotografia contém uma carga de realidade, na medida que funciona como um referente de algo que aconteceu. (Roland BARTHES, 1984) Porém, uma vez digitalizada – para que possa ser acrescentada ao perfil orkutiano – uma foto pode ser facilmente manipulada por programas como o Photoshop. Nem precisamos ir tão longe: a pura e simples escolha de uma foto, em detrimento de outra, tende a obedecer ao desejo do usuário (retratado) a transmitir uma imagem determinada de si mesmo (ele é engraçado? Bonito? Sexy? etc.), que estaria relacionada com seu interesse enquanto usuário do Orkut (que as pessoas o considerem um amigo divertido, um homem atraente etc.).

Sobre este assunto, ilustrando a incrível (e muitas vezes divertida) variedade de tópicos de discussão no Orkut, encontramos a seguinte comunidade:

“Fotinha mentirosa do Orkut (55 members)

Se você está cansado de ser enganado por essas fotinhas do orkut, quando você olha a fotinha inicial da pessoa, e se apaixona, e quando abre o álbum de fotos, descobre que não tem nada haver com a foto inicial, essa é sua comunidade.”

Assumindo que, como dissemos anteriormente, um dos principais objetivos do Orkut é promover encontros amorosos ou situações de flerte virtual, um internauta do grupo “Alpha” possivelmente se sentiria enganado nesta situação. Por outro lado, um internauta do grupo “Beta” provavelmente aceitaria que a forma como o usuário se apresenta em seu perfil no Orkut seja escolhida por ele.

Outra comunidade nos dá mais pistas sobre este assunto, em seu texto de apresentação:



“MINHA MÃE TÁ NO ORKUT!!!!!!” (648 members)

Não sei se isso aconteceu só comigo, mas ao procurar familiares no ORKUT, descobri que minha MÃE estava no Orkut. Ri muito, nunca imaginei isso!!!!

Se sua mãe tbm está no ORKUT, junte-se a essa comunidade. Conte-nos o que vc teve que ocultar em seu Profile ou qq coisa interessante!!!”

Esta comunidade é particularmente interessante como um exemplo do que comentamos na INTRODUÇÃO a este trabalho, quanto às dificuldades enfrentadas por adultos diante das novas tecnologias com as quais os jovens demonstram tanta intimidade. É surpreendente que uma mãe seja usuária do Orkut. E, mais ainda, uma avó, como aponta um *post* de um membro da comunidade, aparentemente escandalizado:

“MINHA AVÓ TB!!!”

Ao escrever o texto de apresentação da comunidade, seu criador demonstra supor, de antemão, que o orkutiano cuja mãe adere ao Orkut é obrigado a fazer alterações no seu perfil. Isso se explica porque, a princípio, tal orkutiano provavelmente criou seu perfil esperando que o visitassem apenas outros jovens – amigos ou parceiros, reais ou potenciais. A forma como o orkutiano escolhe para se apresentar a eles, supõe-se, difere da forma que ele deseja apresentar a sua mãe.

A aceitação da idéia de que um sujeito possa se apresentar de diferentes formas em diferentes situações – expressa pelo grupo “Beta” entrevistado por Romão-Dias – nos conduz a uma questão freqüentemente apontada como oriunda da pós-modernidade, que se costuma chamar de “crise de identidade”.

Segundo Stuart HALL (1999, p. 8), “as identidades modernas estão sendo ‘descentradas’, isto é, deslocadas ou fragmentadas”, a partir de transformações estruturais que as sociedades modernas vêm sofrendo sobretudo desde a segunda metade do século XX.

Transformações estas que, em grande parte, são o efeito de uma série de rupturas nos discursos do conhecimento moderno. Entre elas, Hall destaca aquelas que considera as principais: 1) a releitura da obra de Marx por intérpretes que enfatizam uma determinação sócio-histórica sobre as ações humanas; 2) a concepção psicanalítica de sujeito dividido e construído a partir do Outro, introduzida por Freud e desenvolvida por Lacan; 3) o conceito saussuriano de língua enquanto um sistema social e não individual; 4) a genealogia foucaultiana do sujeito moderno submetido ao controle do “poder disciplinar”; e 5) o impacto do feminismo, tanto como uma crítica teórica quanto como um movimento social. (*idem*, p. 34-46)

De acordo com o autor,

“[Estas transformações estão] fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um ‘sentido de si’ estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Este duplo deslocamento – descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos – constitui uma ‘crise de identidade’”. (*idem*, p. 9)

Para explorar mais a fundo esta questão, Hall distingue três concepções diferentes de sujeito, a saber: 1) o sujeito do Iluminismo, baseado numa compreensão do ser humano como “um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo ‘centro’ constituía um núcleo interior”, com o qual o indivíduo nascia e desenvolvia ao longo de sua existência (*idem*, p. 10-11); 2) o sujeito sociológico, supondo que “este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente”, mas formado a partir da interação do sujeito com os valores, sentidos e símbolos de sua cultura (*idem*, p. 11); e 3) o sujeito pós-moderno, que não possui uma identidade fixa, essencial ou permanente:

“A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (...). O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente. (...) a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente”. (*idem*, p. 13)

À luz desta concepção de sujeito pós-moderno, torna-se mais clara a compreensão do grupo “Beta”, de Romão-Dias, acerca da possibilidade de um mesmo sujeito se apresentar de formas variadas em variadas circunstâncias. É esta a compreensão que julgamos mais adequada para alimentar nossas reflexões acerca dos jovens orkutianos, já que, como tentamos demonstrar anteriormente, os consideramos sujeitos que, em sua maioria, assimilam e expressam as transformações culturais que caracterizam a pós-modernidade.

## CAPÍTULO 2. JOGOS ORKUTIANOS

Conforme comentamos, ao discorrer sobre o conceito wittgensteiniano de jogos de linguagem, pretendemos compreender como tal alguns atos protagonizados pelos jovens através do Orkut, uma vez que eles envolvem uma gramática própria de regras convencionadas.

Se pudermos falar de uma comunidade lingüística orkutiana, ela seria uma comunidade que compartilha dessas regras e faz uso delas através das ferramentas oferecidas pelo *site*.

Algumas destas ferramentas foram abordadas na INTRODUÇÃO a este trabalho, outras serão apresentadas adiante.

Já que o uso da linguagem, tal como utilizada no Orkut, não a limita às funções de representar ou descrever realidades, procuramos identificar outras funções que poderiam ser atribuídas a ela neste contexto. Tratando-se de um *site* que se pretende uma rede social de relacionamentos, e diante da apropriação dele feita especificamente pelos jovens brasileiros, chamam atenção sobretudo os jogos de linguagem cujo objetivo parece ser:

- 1) promover a comunicação entre sujeitos;
- 2) facilitar um mecanismo de identificação do sujeito com comunidades específicas e dos membros de cada comunidade entre si;
- 3) permitir que se provoque uma impressão de popularidade do sujeito falante (ou falado) diante de outros; e
- 4) contribuir para a sedução de amigos ou parceiros em potencial.

Dedicaremos as próximas páginas ao intuito de discorrer sobre cada um destes jogos orkutianos.

## Jogos de comunicação

Se um membro do Orkut deseja enviar uma mensagem a um ou mais usuários, ele pode fazê-lo de duas formas principais: 1) utilizando a opção *send message*, que envia uma mensagem para um ou mais *friends* selecionados (exatamente como um *e-mail*), para todos os *friends* da lista do usuário, e/ou para os *friends of friends* (uma forma ágil e rápida de atingir um grande número de receptores para a mensagem emitida); ou 2) postando um *scrap* no *scrap book* de um usuário.

No primeiro caso, a mensagem é lida apenas pelo(s) receptor(es) selecionado(s), isto é, para quem ela foi originalmente remetida. No segundo, a mensagem fica exposta, ao lado de uma fotografia do emissor, no *scrap book* do receptor, que pode ser visto por qualquer pessoa que visite seu perfil. Assim, o *scrap book* seria uma representação análoga a um mural virtual de bilhetes pessoais, onde ficam expostas e acumuladas mensagens direcionadas para uma pessoa – porém, visíveis por qualquer orkutiano que tenha acesso a seu perfil.<sup>7</sup>

Uma regra interessante e implícita, no caso do *scrap book*, nos ajuda a identificar claramente quais usuários compartilham da gramática orkutiana e quais permanecem alheios a ela, embora cadastrados – talvez por serem novatos e ainda não dominarem todas as regras de comunicação.

Se o usuário Fulano quer mandar um *scrap* para Cicrano, enviará a mensagem ao *scrap book* de Cicrano. Via *e-mail* – ou outra opção configurada – o Orkut, então, avisará a Cicrano que Fulano enviou uma mensagem para seu *scrap book*. Acostumados com o sistema de *reply* de *e-mails* – pelo qual apenas um *click* possibilita que a resposta seja escrita acima da mensagem recebida – é muito comum que usuários novatos respondam às mensagens escrevendo dentro de seus próprios *scrap books*, logo acima das mensagens recebidas. No entanto, Fulano nunca saberá da resposta de Cicrano se não visitar novamente o *scrap*

---

<sup>7</sup> Veja uma reprodução de um *scrap book* no ANEXO 5.

*book* de Cicrano... A comunicação via *scrap* exige que se acesse o perfil do destinatário para deixar ali, “afixada”, a mensagem destinada a ele.

Outra regra implícita do *scrap book*, também ignorada por muitos usuários novatos, é a desnecessidade de assinar as mensagens. Uma vez que a foto do emissor permanece ao lado da mensagem escrita por ele, a assinatura é absolutamente dispensável.

Em alguns casos, quebrar este tipo de regra pode não representar problema algum. Em outros, tal ato pode ser interpretado como uma atitude “impopular”, como se fossem inadequados e mal vistos usuários que não demonstram estar a par da gramática orkutiana.

Nesta dialética entre popularidade e comunicação, destacam-se usuários que demonstram conhecimento e intimidade com uma escrita própria da Internet – que, nos últimos anos, já vem se manifestando em *e-mails*, *blogs*, *flogs* etc.

É comum, nesta escrita, que os internautas se despeçam com “Bjs” e “Abs”, que substituem significantes como “Beijos” e “Abraços”. Usar estes recursos no *scrap book* de um usuário é também demonstrar-se, publicamente, como parte de uma comunidade lingüística.

Em seu livro, Nicolaci-da-Costa (1988, p. 171-172)<sup>8</sup> esclarece o significado de alguns significantes usados por internautas, entre eles os *smileys* (combinações alternativas de elementos gráficos – letras, sinais de pontuação etc. – que criam novos significantes para certos significados):

- :-) Seu smiley básico. Usado para sugerir uma observação sarcástica ou brincalhona.
- ;-) Smiley piscador. O usuário faz apenas um flerte e/ ou uma observação sarcástica. Use-o e vc estará dizendo: “Não me critique pelo que acabei de dizer”.
- :-( Smiley carrancudo. O usuário não gostou da última afirmação, está chateado ou deprimido com alguma coisa.
- :-I Smiley indiferente. Melhor do que um smiley carrancudo, mas não tão bom quanto um smiley feliz. Difícil imaginar quando você o usaria.
- :-> O usuário acabou de fazer um comentário terrivelmente sarcástico. Pior do que :).

*Smileys* anões, ou seja, sem nariz:

---

<sup>8</sup> A fonte primária destas informações, como ressalta a autora, foi um *site* da *net*.

:) Feliz  
:] Gleep (um smiley anão que ficaria feliz em ser seu amigo)  
:( Triste  
:D risada  
[]'s abraços  
:\*'s Beijos,

E os *smileys* de humor, como:

%-\ De ressaca  
I -) Caindo de sono

Segundo Nicolaci-da-Costa, tais significantes atendem a uma forte tendência da escrita na Internet, que busca a economia de tempo e de teclas digitadas por informação. Esta mesma lógica rege as abreviações, extremamente freqüentes, como “vc” em vez de “você”, “pq” em vez de “por que”, “aki” em vez de “aqui”, e assim por diante.<sup>9</sup>

A autora acredita que a escrita característica da Internet exerce uma influência que transcende o âmbito da comunicação na Rede, atingindo formas mais amplas e gerais de produção de texto. Esta crença nos parece bem fundamentada, na medida que este tipo de escrita atende a uma exigência prática dos grandes centros urbanos contemporâneos, que é a de realizar muitas coisas no menor tempo possível, ou várias coisas ao mesmo tempo.

Tal exigência, em grande parte, é atingida pelo Orkut, ao menos no que diz respeito às possibilidades de se comunicar com várias pessoas num período curto de tempo. Em poucos minutos, o internauta pode enviar um *scrap* para um amigo, acompanhar o último tópico da discussão em uma comunidade, dar sua opinião em outra, conferir suas mensagens fechadas e ainda escrever um *testimonial* para uma gatinha de quem é fã – isso sem considerar a hipótese, bastante comum, de

---

<sup>9</sup> Nicolaci-da-Costa discorre também sobre grafias alternativas – como “eh” em vez de “é”, “soh” em vez de “só” etc. – adaptadas a teclados ou programas que ainda não contavam com os acentos da língua portuguesa, o que está se tornando mais raro atualmente.

que ele use em outras janelas programas de comunicação *online*, como o Messenger ou o Icq, ao mesmo tempo em que usa o Orkut...

## **Jogos de identificação**

Conforme consta no CAPÍTULO 1, endossamos a idéia de Hall de que, na pós-modernidade, as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia e nacionalidade já não fornecem ao sujeito a sensação de possuir um núcleo identitário como outrora.

Considerar a identidade uma celebração móvel, como o autor, implica em assumir uma postura “Beta” – voltando às classificações de Romão-Dias. Em outras palavras, há que se compreender que o sujeito tenha diferentes posturas em diferentes âmbitos da vida, e que estas posturas não necessariamente serão unificadas em torno de um “eu” coerente.

Paralelamente, esta descentração do sujeito nos impele a questionar quais novas paisagens culturais, além das já citadas que não lhe bastam, fornecem ao sujeito elementos para suas construções identitárias.

No caso do Orkut, esta questão pode ser muito bem ilustrada pelas comunidades, em toda a sua diversidade e multiplicidade. Como se pode notar no ANEXO 3, há centenas ou milhares de comunidades para cada categoria listada pelo Orkut – *Arts & Entertainment* (7.975 communities), *Business* (1.196 communities), *Food, Drink & Wine* (2.456 communities), *Gay, Lesbian & Bi* (415 communities), *Government & Politics* (1.105 communities), *Pets & Animals* (1.019 communities), *Religions & Beliefs* (1.690 communities)... Ao todo, são 28 categorias, sendo que a última é aberta: *Other* (4.472 communities).

Estes números são reproduzidos aqui para que o leitor se dê conta da pluralidade e da ordem de grandeza do número de comunidades existentes. É provável que, a cada minuto, ele se altere – uma vez que, a cada minuto, novas comunidades são criadas e outras deletadas.



O mais importante é perceber as implicações práticas destes dispositivos. Um admirador de Pablo Picasso, por exemplo, pode digitar “Picasso” no espaço de busca e rapidamente encontrará uma ou mais comunidades criadas para discutir a vida e a obra do pintor catalão. Dentro de uma comunidade sobre Picasso, há milhares de pessoas cadastradas, criando tópicos e enviando *posts* – outras comunidades podem ser menos populares, mas as comunidades sobre artistas famosos costumam ter muitos membros. Além disso, o número de membros não expressa o número de pessoas que acessam a comunidade e lêem seu conteúdo: a necessidade de se fazer membro só é exigida no momento em que o usuário quer enviar um *post* para a comunidade, ou seja, participar ativamente da discussão. Entretanto, mesmo quando isto não ocorre, é freqüente o hábito de um orkutiano se cadastrar numa comunidade simplesmente para que ela conste em seu perfil. Isto pode atender a dois objetivos. O primeiro, para que ele tenha à mão um atalho para uma comunidade que visite regularmente – com apenas um *click*, ele poderá acompanhar os últimos tópicos de discussões sobre Picasso. O segundo, para que ele mostre aos outros, e a si mesmo, que gostar de Picasso é um traço importante de sua personalidade – um homem culto? De bom gosto? Sensível? Amante das artes visuais?

Este segundo objetivo é o que nos interessa aqui. No Orkut, a escolha das comunidades, e o fato delas se manterem expostas para o usuário e para quem quer que visite seu perfil, pode lhe fornecer elementos de construção identitária.

Assim, se um homem é membro de diversas comunidades eróticas, possivelmente ele pretende transmitir, para si mesmo ou para os outros, uma identidade sexual determinada – “tarado”? “Potente”? “Garanhão”?

Por outro lado, é possível que um mesmo usuário se faça membro de comunidades totalmente diferentes, ou mesmo contraditórias – uma sobre meditação técnica e outra sobre o clássico do cinema de horror “O massacre da serra elétrica”. Neste caso, torna-se ainda mais gritante a multiplicidade de referenciais que orientam a identidade do sujeito pós-moderno.

Há, inclusive, comunidades que extrapolam a proposta convencional de se discutir um tema central, fechado e previsto entre as categorias orkutianas, e

propõem jogos de linguagem mais abertos. Tomemos como exemplo a comunidade “Cantando errado”, cuja primeira página está reproduzida no ANEXO 3. Além de eleger um tema de discussão bastante específico e inusitado – em torno do qual se reúnem 774 orkutianos –, na lista de comunidades relacionadas a ela (*related communities*) estão duas outras: “Quem já...” e “Você já viu?”, onde o tipo de discussão que pode surgir é praticamente imprevisível.

Há, ainda, usuários que se cadastram em dezenas de comunidades, como metáforas da descentração à qual nos referimos, ou simplesmente como expressões de uma espécie de exagero, de excesso – ou de “vício”, nos termos de muitos orkutianos:

“Viciados em Comunidades Orkut (274 members)

Para você que...

- \* quando não tem nada para fazer vai procurar comunidades para ingressar...
- \* vive escutando que vc deve ser muito desocupado por ficar procurando comunidades...
- \* Acha uma pessoa conhecida e vai ver suas comunidades, para ver se acha alguma legal...
- \* Fica todo feliz quando ingressa em mais uma comunidade...
- \* Possui mais de 50 comunidades...
- \* Acha super normal ter muitas comunidades...
- \* Não gosta de pessoas com poucas comunidades...

seja bem vindo ao mundo dos viciados em comunidades!!!

(eh!!! + uma para minha lista !!!)

Aqui, optamos por privilegiar, em citações e exemplos, comunidades que se dedicam a debater sobre algum aspecto do Orkut. Desta forma, entramos em contato com discursos que ousamos considerar metalingüísticos, no sentido de que se utilizam jogos de linguagem orkutianos para falar sobre estes mesmos jogos – como bem ilustra a citação acima, ou seja, uma comunidade para falar sobre comunidades.

Também metalingüísticas, as duas comunidades citadas abaixo nos dão alguns indícios sobre uma tensão entre identidades que podem se apresentar de formas diferentes no Orkut e fora dele:

“Tenho medo do Orkut (122 members)

o seu scrapbook pode acabar com sua vida amorosa?

a(o) ex esta brindando chopp no álbum de fotos da(o) atual peguete?

os losers que passaram pela sua vida estão agora no seu friend list?

SIM, TENHA MEDO DO ORKUT!”

“EU ODEIO AS VACAS DO ORKUT (122 members)

TODA A VEZ QUE VOCÊ ENTRA NO ORKUT DO SEU NAMORADO, ROLO OU ATÉ MESMO AQUELE SEU EX-NAMORADO QUE VOCÊ NÃO CONSEGUE ESQUECER, DEPARA COM AQUELES SCRAPS INDESEJADOS ESCRITOS PELAS MENINHAS MEIGAS QUE CONHECEMOS POPULARMENTE COMO VACAS E VOCÊ TEM VONTADE DE QUEBRAR O COMPUTADOR PQ A CARA DA VACA VOCÊ NÃO CONSEGUE?????

AÍ VOCÊ PERGUNTA À ELE QUEM É AQUELA ADORÁVEL FIGURA E ELE DIZ ‘EH SO UMA AMIGA’...

SE VOCÊ ESTÁ DE SACO CHEIO DE PASSAR POR PERRENGUES IGUAIS A ESSE, ESSA É A COMUNIDADE PERFEITA PARA VOCÊ SOLTAR A SUA RAIVA E MANDAR ESSAS VACAS PARA O BREJO, QUE DIGA-SE DE PASSAGEM, É O LUGAR DELAS.”

Cabe citar também comunidades que, paradoxalmente, se reúnem no espaço do Orkut para falar sobre seu “ódio” ao Orkut. Este paradoxo talvez possa ser explicado, justamente, por uma necessidade do sujeito de pertencimento a um grupo que funcione como um referencial identitário, ao partilhar com ele opiniões, sentimentos, idéias, visões de mundo etc.

“Eu odeio Orkut (3105 members)

Você entrou sem nem ter idéia do que era isso? Seus amigos ficaram te enchendo o saco para você participar?

Você recebe o convite para entrar, tenta se cadastrar e o servidor não está disponível?

Esse é o Orkut, a comunidade da vez.

Você persiste, e tenta novamente se cadastrar e na última tela do cadastro, o servidor cai... Quando finalmente você consegue se cadastrar, você não vê graça nenhuma mas inexplicavelmente você não pára de acessar essa porcaria e só volta a trabalhar quando o servidor cai...”

“Eu ODEIO o Orkut (379 members)

Comunidade criada com o intuito de ODIAR o Orkut.

Para aqueles que não vêem motivo nenhum pelo qual terem se cadastrado ,mas entraram por causa da insistência dos amigos. A não ser ‘rankear’ os amigos (isso é legal! pena não ter coisas do tipo ‘baranga’, ‘gostosa’ e tal), isso aki não tem motivo de ser. O pior é alguém perder tempo criando uma comunidade pra isso (?!).

Mas o lado bom é que como todos os outros serviços gratuitos, nós, brasileiros, vamos dar um jeito de estragar (fotolog, alguém?).”

“EU ODEIO O ORKUT (138 members)

Esse bagulho foi criado pra quem odeia essa porra de orkut.....eita negócio mais lerdo da porra.....pelo amor de Deus....quem se identificou a essa comunidade, por favor, se afilie e deixe sua mensagem de ódio!!!!!!”

“Eu ODEIO Orkut, mas acesso!!! (679 members)

Comunidade criada para as pessoas que ODEIAM o Orkut, mas sempre que tem um tempinho livre vão lá dar uma olhada!!! Não tenha vergonha, existem outros iguais a você!!!”

O motivo dito “inexplicável” para que pessoas, inclusive as que dizem odiar o Orkut, se mantenham acessando o *site* sempre que possível, é freqüentemente referido pelos próprios orkutianos como “vício”: tal como numa compulsão, o sujeito realiza este ritual mesmo sem ter consciência do porquê, sabendo apenas que sente necessidade dele.

As comunidades que se dedicam a este assunto também são muitas, algumas das quais citamos baixo. As duas primeiras se destacam ao abordar este

“vício” de forma bem-humorada: uma cria uma espécie de teste psicológico para medir se o usuário é viciado ou não, a outra se propõe como um grupo de mútua-ajuda para orkutianos “viciados”.

“ViciOrkut (65 members)

Se você já é um Orkutmaníaco sabe que por aqui não falta diversão! Essa comunidade são para pessoas que como você assumem ser viviados no Orkut.

Faça o teste e saiba se faz parte desse grupo!

-Você entra no Orkut mais de 4 vezes por semana?

-Passa horas visitando comunidades e procurando amigos?

-Passa horas visitando o profile e scraps de amigos?

-Não resiste em olhar o que o(a) gatinho(a) que você está afim anda fazendo por aqui?

-Sua lista de amigos orkuteiros aumenta a cada dia?

-Ficou deesperado(a) quando foi punido pelo Orkut e ficou 2 dias sem poder passar por aqui?

Bom... caso tenha respondido “SIM” em pelo menos 4 perguntas considere-se membro desse grupo!!!

Faça parte dessa comunidade...esse vício é super saudável!”

“GAVO – VICIADOS EM ORKUT (1143 members)

Você que ficou desesperado no dia 06.05 por causa do bug no orkut, roeu todas as unhas do pé e da mão, entrou na internet de 5 em 5 minutos com a esperança de conseguir navegar nas páginas orkutianas novamente.. este é o seu lugar!!

GAVO – GRUPO DE APOIO AOS VICIADOS EM ORKUT”

“Orkut vicia! (60 members)

Não aguenta ficar muito tempo sem entrar no Orkut?

Odeia quando seu servidor cai?

Vive caçando comunidades e pessoas novas?

Vc é viciado em Orkut meu caro. E esta é sua comunidade!”

“O Orkut rouba meu tempo (108 members)

Comunidade para quem já percebeu que perde tempo no Orkut, mas mesmo assim, continua logando todos os dias, religiosamente.

Não precisa perder tempo postando.”

“ORKUTMANÍACOS! (2331 members)

Pros que foram chamados pra entrar no ORKUT e agora NÃO CONSEGUEM VIVER SEM!

Entram a td momento na nóia de conseguir mais e mais friends!

E querem porque querem ver tds os amigos e novos amigos dos amigos!!

Se vc eh um deles! LET'S JOIN!!!”

## **Jogos de auto-afirmação**

O número de amigos que um usuário possui é um primeiro indicativo de sua popularidade. Ele aparece não só no perfil do usuário, como também entre parêntesis, abaixo de sua fotografia na lista de cada um de seus amigos. Embora esta regra não seja abertamente declarada, uma pessoa com muitos amigos costuma ser considerada querida e popular, como demonstram os textos de abertura das comunidades abaixo:

“1.000.000 de Amigos do ORKUT (57 members)

‘EU QUERO TER UM MILHÃO DE AMIGOS...’

Um milhão de amigos do ORKUT. Essa é a meta a ser alcançada.

Faça parte, divulgue, incentive, convide cada um dos seus contatos a fazer parte dessa comunidade.

Libere seus pensamentos aki. Vc é livre pra escrever, mas não se esqueça do respeito e a moral devem ser preservados...

Gerson Shirafuchi de Barros (Pinguimtt)”

“Tenho poucos amigos no Orkut (61 members)

Se você não é um desses ‘força’ que convidam até a tia da vizinha pra entrar na sua lista de ‘amigos’ e aceitam até o vigia da escola que estudou quando tava no jardim 3 pra fazer parte da sua lista de amigos no Orkut, só pra convencer todo mundo de que é suuuper social, seja bem-vindo!”

Além do número de amigos, o número de *fans* também é um importante indicativo de popularidade. Ele é marcado por uma estrela que funciona como *link* para uma lista de amigos que se dizem “fãs” do usuário, cada qual identificado com sua foto.

Também identificados com fotos, os *testimonials*, por sua vez, são mensagens deixadas por amigos do usuário, dizendo algo positivo a seu respeito – elogios, declarações de amor etc. – que precisam ser aprovadas por ele antes de se tornarem públicas para todos que visitem seu perfil – garantindo-se assim que as mensagens sejam invariavelmente do agrado do usuário.

Declarar-se *fan* de um amigo ou escrever um *testimonial* sobre ele são maneiras de expressar carinho, admiração, amizade etc., de forma explícita – o autor do feito se identifica. Há, porém, formas implícitas de se expressar sentimentos por um ou outro usuário.

Selecionando-se a opção *friends*, na barra de ferramentas, e depois a opção *Karma*, o usuário pode não só declarar-se *fan* de seus amigos listados – presenteando-os com uma estrela – como também avaliar o quão *trusty* (“confiável”), *cool* (“legal”) e *sexy* é cada um deles. Esta avaliação é feita através de uma graduação de um a três *smileys*, gelos e corações, respectivamente. (Ver ANEXO 6.)

No perfil do usuário que é avaliado, consta apenas a informação média da quantidade de *smileys*, gelos e corações que recebe, porém ele não sabe quem o avaliou, nem exatamente como. De uma forma ou de outra, o número de estrelas, *smileys*, gelos e corações são fortes indicadores da popularidade ou impopularidade do usuário que os exhibe em seu perfil – como explicitam estas comunidades:

“Eu não sou sexy no orkut.... (80 members)

Se vc não tem nenhum coraçãozinho no orkut... portanto não é considerado sexy... junte-se a nós, os não sexys do orkut...”

“Impopulares no Orkut (247 members)

Se você não tem muitos testimonials...Seu número de fãs é muito,mas muito menor que o de friends.E mais: se você vê,dia após dia, a porcentagem de Trusty,Cool e Sexy diminuir...Seja Bem-Vindo!Nós entendemos você!!

Não é só isso, vamos unir os impopulares e novatos no Orkut e botar para quebrar! Vamos aprender a ser pop! Encontre amigos bacanas aqui!

PARA SER ADICIONADO OU TROCAR CARMA, PROCURE O TÓPICO KARMANDO”

Esta última frase, sobre “trocar carma”, refere-se à seguinte prática: dois (ou mais) amigos entram em acordo de um avaliar o outro como *super trustworthy*, *super cool* e *super sexy* – as classificações máximas que se pode obter em cada quesito – para ambos aumentarem seus respectivos indicativos e aparentarem ser mais populares diante dos outros usuários que visitarem seus perfis.

O mesmo serve para informações explícitas, como a estrela de *fan* e os *testimonials*. Neste caso, é comum também que haja uma espécie de reciprocidade esperada entre os usuários: se alguém afirma que é seu *fan*, ou escreve um *testimonial* a seu respeito, é de bom tom retribuir o elogio. Entretanto, há internautas que protestam contra esta atitude, apostando que ela depõe contra certas regras de etiqueta que deveriam ser obedecidas no Orkut:

“Orkutiqueta (1492 members)

Dúvidas sobre comportamento no Orkut?

Dúvidas ainda não respondidas sobre Orkut?

Não relute, poste aqui e esclareça suas dúvidas de como interagir no Orkut, nas comunidades, com as pessoas e ser educado(a). (...)

Chega de pedir pra te adicionarem!

Chega de criar comunidades inúteis!

Chega de mandar convites pra todos os amigos dos amigos

Chega de mandar mensagem (spam) para todos os amigos.

Chega de virar fã pra quem virem seu.

Chega de entrar em todas as comunidades!

Chega de estragar com o serviço...

Ou vai ficar muito chato!”



Há usuários que vão ainda mais longe: discutem abertamente sobre os artifícios que utilizaram ou utilizam para ganhar popularidade no Orkut. Nestas ocasiões, as ferramentas de popularidade oferecidas pelo *site* funcionam como peças estratégicas num jogo de auto-afirmação.

“Como ser cool no orkut (147 members)

COMO FAZER AMIGOS E INFLUENCIAR AS PESSOAS no Orkut.

Essa comunidade tem a finalidade de indicar quais elementos não podem faltar no seu perfil para você ser considerada uma pessoa über cool.

Livros, filmes, músicas, comunidades, pessoas indispensáveis para criar uma imagem ‘bacana’ e contribuir para a ‘pagação’ do Orkut.”

Ao se inscrever no *site*, o usuário deve afirmar que concorda com suas exigências. Uma delas é a veracidade das informações que ele coloca em seu perfil, de acesso público. Entretanto, como tentamos demonstrar até aqui, parece que esta dicotomia entre verdade e mentira não tende a ser considerada tão importante quando o que está em jogo é uma multiplicidade de possibilidades identitárias.

Há aqueles que chegam a fazer piadas sobre o assunto, no estilo irreverente que tem caracterizado, em geral, a atuação brasileira no Orkut. Na comunidade “Eu Menti Meu Perfil no Orkut”, os membros fazem chacota de um discurso ressentido de auto-ajuda, postando mensagens do tipo:

“Sim, eu menti. Eu disse que era advogado, eu disse que tinha curso de gourmet, eu disse que entendia de vinhos, eu disse que fazia noise eletrônico, mas tudo isso só para parecer mais interessante a outros olhos.”

“Eu menti para entrar no ‘Eu Menti Meu Perfil no Orkut’ porque preciso me socializar e fazer amigos. É isso.”

Tais comentários ironizam a prática, muito comum, de se colocar informações no perfil que atendam a expectativas previstas de seus visitantes. O próprio ato de fazer parte de uma comunidade ou de outra consiste, em si, numa informação sobre o usuário. Assim, como comentamos anteriormente, é comum que um usuário entre numa comunidade antes para que os outros o reconheçam como parte dela, em detrimento da intenção de debater o tema ali proposto.

## **Jogos de sedução**

Até aqui, muito já foi dito acerca da preocupação de inúmeros usuários em transmitir uma boa imagem através do Orkut. Não raro, esta preocupação é motivada pelo desejo de sedução – isto é, o desejo de conquistar novos amigos ou, quiçá, um parceiro sexual ou par romântico.

Neste sentido, supostamente, o Orkut pode ser uma ferramenta mais interessante que os *chats*. É esta a opinião do colunista do *site* “Super Downloads”, que assina sob o pseudônimo (ou *nick name*) de DOOM (2004):

“No chat, ao teclar com um estranho, você nunca sabe com quem está conversando realmente, e muitas vezes desperdiça tempo teclando com pessoas que definitivamente não têm o perfil de seus amigos, ou de seus amores. No Orkut, você poderá selecionar um candidato a amigo, ou a amor, por sua beleza (já que a foto está ali para quem quiser ver) ou por seu perfil. (...) você poderá encontrar ou montar uma comunidade de seu interesse, seja pessoal, profissional, ou o que quer que seja, e conhecer diversas pessoas que também se interessam pelo assunto.”

É bem verdade que, vale lembrar, a forma do usuário se apresentar no perfil do Orkut não necessariamente (ou dificilmente) corresponderá à sua apresentação “ao vivo”. Cabe a nós interpretar esta discrepância como o grupo

“Alpha” ou “Beta” – lembrando as contribuições de Romão-Dias. Porém, é fato que existe uma maior chance de se reduzir esta discrepância no Orkut do que em outros espaços virtuais, onde as únicas informações apresentadas pela pessoa com quem dialogamos são aquelas que advêm da sua escrita.

Além disso, o Orkut traz uma novidade criativa, no quesito namoro pela Internet. Trata-se de uma ferramenta chamada *Crush list*, conhecida como “Cupido virtual”. Ter um *crush* por alguém, em inglês, corresponderia ao que chamamos, aqui, de “ter uma queda” por alguém.<sup>10</sup> Portanto, a *Crush list* de um usuário é um espaço onde ele identifica orkutianos por quem ele “tem uma queda”. Este registro é sigiloso e disponível apenas para o próprio usuário. A não ser que ele seja correspondido: no momento em que um internauta insere em sua *Crush list* um nome em cuja *Crush list* ele já esteja registrado, o Orkut se encarrega de enviar a ambos uma mensagem do tipo:

“Você e Fulano têm uma queda um pelo outro! Respire fundo e considere isso: O Orkut desmascarou uma afeição mútua e mostrou as feridas gêmeas das flechadas do Cupido. Nós ajudamos na descoberta desse amor, mas se esses corações estarão ligados, somente o futuro dirá”. (*apud* Gilson FILHO, 2004)

Está clara a intenção do Orkut em facilitar encontros amorosos ou sexuais. Na lista de amigos, as informações disponíveis para o usuário que recebem destaque antes de acessar o perfil de cada um deles são: sua foto, seu nome, sua idade, seu país e o estado civil... (a não ser se o próprio usuário optar por ocultar esta informação). Neste último tópico, as opções não se restringem a *single* (“solteiro”) ou *married* (“casado”), mas incluem também *committed* (“comprometido”), *open marriage* e *open relationship*, o que se pode traduzir, respectivamente, como “casamento aberto” e “relacionamento aberto”,<sup>11</sup> isto é,

---

<sup>10</sup> Inclusive no aspecto coloquial do termo, que caracteriza a linguagem usada na interface do Orkut.

<sup>11</sup> A tradução disponível no *blog* reproduzido no ANEXO 3 está equivocada.

tipos de compromisso em que é acordada a desnecessidade de se respeitar a exigência moral da monogamia.

No entanto, os jogos orkutianos de sedução não se restringem a este campo de relacionamentos. Como vimos, declarar-se fã de alguém, ou escrever-lhe um *testemonial* ou um *scrap* carinhoso, podem ser formas de seduzir amigos – sejam eles antigos amigos, novos amigos ou amigos que o usuário mal conhece, mas gostaria de conhecer melhor. (Ver ANEXO 5)

### CAPÍTULO 3. “BAD, BAD SERVER. NO DONUT FOR YOU”

Os jogos orkutianos abordados no capítulo anterior são apenas algumas das várias possibilidades de usos da linguagem oferecidas pelo *site*. Embora tenham sido abordados separadamente, todos estão evidentemente relacionados entre si. Há, por exemplo, uma relação íntima entre o jogo identitário que o usuário protagoniza e as informações que ele comunica aos demais usuários.

O tamanho sucesso de ferramentas virtuais que permitem aos jovens realizar estes – e outros – jogos de linguagem, se não evidencia sua dificuldade de realizá-los no seu cotidiano fora da Rede, ao menos aponta para sua necessidade de realizá-los, de uma forma ou de outra.

Entretanto, convém nos questionarmos se tal necessidade – de comunicação, de identificação, de auto-afirmação, de sedução – é privilégio dos jovens ou, ao contrário, comum a seres humanos de diferentes faixas etárias.

Preferimos acreditar na segunda hipótese, levando em consideração a idéia baseada em Vygotsky – apresentada na INTRODUÇÃO – de que os jovens contemporâneos expressam não só necessidades, mas também sentimentos, crenças, desejos, tendências, idéias (etc.) mais amplas, relativas ao momento histórico e social que vivenciam.

Assim sendo, cabe a pergunta: como esses jovens orkutianos expressam características mais gerais do nosso tempo e espaço?

Uma tentativa de resposta a esta pergunta implica uma suposição anterior de que as motivações para os atos destes jovens transcendem o espaço da Internet, sobretudo quando se trata de regras implícitas da gramática orkutiana.

As regras explícitas do Orkut são claras e, em geral, fornecidas pelo próprio *site*: são as condições de uso, as instruções, as informações contidas na ferramenta de “ajuda” (*help*) que procuram tirar dúvidas previstas e esperadas. Entretanto, há regras mais obscuras, não-ditas, possivelmente não previstas ou esperadas pelo criador do *site*. Elas se constroem na prática, no uso que se faz

das ferramentas, uma vez que estas são oferecidas, mesmo que as pessoas que fazem este uso não consigam enumerá-las.

Retomando alguns exemplos já comentados, pensemos sobre as diferenças entre os dispositivos *send message* (enviar mensagem fechada) e *scrap book* (aberto a qualquer visitante). Podemos presumir que, explicitamente, as expectativas que os regem são as de que, através do primeiro, sejam enviadas mensagens que exigem maior privacidade, enquanto que, através do segundo, aquelas que podem ou devem se tornar públicas. Não obstante, esta relação muitas vezes se inverte.

Devido à imensa quantidade de usuários do *site* – imprevista e até surpreendente para o *Google*, já que o Orkut originalmente se propõe uma comunidade seleta de “amigos confiáveis” – o *send message* se tornou um veículo privilegiado de divulgação de informações: a opção de se enviar mensagens para *friends of friends* leva à multiplicação de destinatários de centenas por centenas. Suponhamos: se um usuário tem 100 amigos – um número perfeitamente plausível e inúmeras vezes superado – e cada um deles, por sua vez, tem 100 amigos, uma única mensagem enviada para *friends of friends* pode chegar instantaneamente a 10 mil destinatários.

Por outro lado, o *scrap book*, que acumula e expõe publicamente cada mensagem, muitas vezes abriga *scraps* bastante pessoais – como cantadas, comentários indiscretos, palavras de intimidade, etc. E daí surgem conflitos como os reclamados pelas seguintes comunidades:

“Meu namorado vigia meu orkut (74 members)”

Esta comunidade se destina a todas as mulheres que são vítimas de seus próprios homens, homens estas que fazem questão de entrar no Orkut todo dia só pra ver se vc recebeu um Scrap novo ou se algum de seus amiguinhos (aquele mane)...como eles dizem te escreveu um testimonial.

Se vc já se ferrou por causa de um scrap ou se já entrou em uma comunidade que a seu namorado não gostou e fez vc sair (obviamente depois de armar o maior barraco), aqui é o seu lugar. Não são só as mulheres que vigiam...apostamos que eles também fazem isso!!!

Junte-se a nós !!! A revanche...”

“O ORKUT ATRAPALHA MEU NAMORO (103 MEMBERS)

Essa é uma comunidade exclusiva pra namoradas(os) e ex-namoradas(os), que já brigaram ou brigam diariamente com seus devidos companheiros, presenciaram ou tiveram crises de ciúmes, tudo por causa dessa merda de orCÚt!!!

Se vc já passou por uma dessas situações, junte-se a nós!!! Conte sua história, dê sua opinião, divulgue nossa comunidade!!!”

Esta tensão entre o que é público e o que é privado, dois âmbitos que se misturam nos usos que estes jovens fazem do Orkut, é reveladora de uma tendência pós-moderna de rompimento com um valor moderno específico.

Durante a Modernidade, a cisão entre o público e o privado instituiu uma divisão clara entre o espaço do trabalho e das relações extra-familiares e o espaço da família, do lar, da intimidade. Esta divisão, aparentemente ausente durante a Idade Média, não se expressava apenas na estrutura familiar (em que o espaço público era moralmente reservado ao homem e o privado à mulher), mas em diversos aspectos da organização social – como na arquitetura das casas. O próprio conceito de privacidade é considerado, por muitos historiadores, uma criação moderna. (Philippe ARIÈS, 1981)

Atualmente, porém, esta fronteira que era antes tão clara começa a se borrar. Na televisão, *reality shows* atingem picos de audiência expondo a intimidade de pessoas monitoradas por câmeras 24 horas por dia. Ao mesmo tempo em que tornam público o que antes era privado, apoiam-se numa ânsia destas pessoas por serem vistas e numa ânsia da audiência por vê-las. Este acordo entre um exibicionismo e um voyeurismo, que se encontram num espaço limiar entre o público e o privado, é facilitado e explicitado pelo Orkut.

“EU VASCULHO O ORKUT ALHEIO! (52 MEMBERS)

COMUNIDADE PARA AQUELES QUE DESCOBRIRAM NO ORKUT, UMA FERRAMENTA PARA PESQUISAR A VIDA ALHEIA.

TUDO COMEÇA QUANDO VOCÊ SE PEGA LENDO OS SCRAPS DO SEU AMIGO, QUANDO VOCÊ VÊ, JÁ ESTÁ LENDO OS SCRAPS DOS AMIGOS DOS SEUS AMIGOS, E COMEÇA A DESCOBRIR COISAS QUE ATÉ DEUS DUVIDA!

PULANDO DE ORKUT EM ORKUT, LENDO OS SCRAPS, VENDENDO OS ALBUNS E DESCOBRINDO REALMENTE QUEM SÃO AS PESSOAS, FAZENDO COM QUE VOCÊ APURE CADA VEZ MAIS SEU FARO DE DETETIVE.

SE VOCÊ NÃO CONSEGUE MAIS CONTROLAR ISSO, E SE SENTE UM SHERLOCK HOMES, AQUI É SEU LUGAR!

ENTRE PRA COMUNIDADE, E VAMOS DIVIDIR DICAS DE COMO VASCULHAR MAIS AINDA O ORKUT ALHEIO!”

Enquanto que o desejo de voyeurismo é muito bem expresso pela citação acima, sobre o desejo de ser visto – de ser bem visto, popular etc. – já discorreremos exaustivamente.

Se quisermos acompanhar o raciocínio de Hall, uma possível interpretação para este fenômeno decorreria do que o autor se refere como “crise de identidade”. A descentração do sujeito pós-moderno, e o desgaste da confiança nos seus modernos referenciais identitários, provoca uma perda de um “sentido de si” estável, o que pode gerar sentimentos de insegurança e mal-estar, ou a impressão subjetiva de “estar perdido”. Como consequência, o sujeito pode desejar recorrer a artifícios que alimentem sua auto-estima.

É neste sentido que as ferramentas orkutianas de popularidade ou auto-afirmação são freqüentemente referidas como “massagens no ego”, “narcisismo” etc. nos termos de seus usuários. Conforme exemplificamos em muitas comunidades citadas, é recorrente um discurso da ordem da angústia, da compulsão, da dependência, da frustração etc. – “Eu sou viciado”, “Eu tenho medo”, “Eu ODEIO mas não consigo evitar”, “Eu tenho vontade de quebrar o computador porque não posso quebrar a cara dela”...

Vítimas ou testemunhas desta angústia, a apropriação de um vocabulário da Psicologia (ou da Psicanálise) pelos jovens do Orkut ganha uma roupagem irreverente em algumas ocasiões:

“Divan Orkutiano (2161 members)

Faça uma terapia grátis ou tenha a oportunidade de ser Terapeuta por um dia !!



Levou um fora? Está depre? De saco cheio de alguém? Se você está precisando de colo cafuné ou mandar todo o mundo a PQP, seu lugar é aqui.

-----

Para quem quiser responder....

Se você quer dar uma de Terapeuta, ajude quem deixa as mensagens inconsoláveis! De um ombro para o indivíduo chorar, um chute na boca, ou uma super dose de realidade !“

Em outras ocasiões, é o próprio Orkut uma fonte de angústia. Além dos exemplos que já mencionamos, convém citar alguns referentes aos erros ou falhas no sistema (os chamados *bugs*), que são muito freqüentes e o assunto de diversas comunidades de orkutianos revoltados.

Embora pouca gente saiba, o Orkut é um *beta-tester* – isto é, um *site* ainda em fase de teste. Daí o motivo para tantos erros. A lentidão do sistema, principalmente durante a tarde, também é digna de nota e maior a cada dia, já que o número de usuários não pára de crescer.

Em geral, quando ocorreu um *bug*, apresenta-se ao usuário uma tela com uma mensagem intitulada: “Bad, bad server. No donut for you”<sup>12</sup> (reproduzida no ANEXO 7). Utilizando expressões do inglês norte-americano coloquial, que caracterizam toda a sua interface, o *site* tenta justificar o erro. Entretanto, há muitos usuários que não parecem mais dispostos a aceitar justificativas.

“Eu Odeio a Lerdeza do Orkut (511 members)

Comunidade de pessoas que odeiam a lerdeza do Orkut (desisti umas 3 vezes de criar esta comunidade)

Se apresentem no tópico “Apresentação”

Ps: “Bad server” de cú é rola!”

---

<sup>12</sup> Este título é de difícil tradução. Um sentido aproximado pode ser “Mau, mau servidor. Não vai ganhar rosquinha!”. A palavra *donut* (“rosquinha”) tem a grafia alterada, diferente da original *doughnut*. Este tipo de alteração é característico de uma linguagem extremamente coloquial e característica de certos grupos de jovens norte-americanos.

“Só me FODO no ORKUT (128 members)

‘Session Expired’!

‘Server Error’!

‘No donut for you’!

Já não basta a lentidão do orkut, ainda temos que ficar recebendo essas mensagens, somos presos sem mesmo ter feito nada demais, ou então nossa conta é deletada ‘do nada’...

Se você também só se fode no orkut, seja bem vindo(a) e desabafe!”

“Eu Odeio Orkut Bad Server ! (53 members)

Se voce simplesmente ODEIA!!! quando busca uma Comunidade – Amigo – ou outra coisa no Orkut e dá a Maldita Mensagem Erro no servidor (Bad,bad Server), fica roxo de raiva, com vontade de chutar o monitor e destruir o Google!!! que usa SUCATA como servidor ! este é definitivamente seu espaço, vamos mandar brasa nessa joça! vamos convide seus amigos e vamos Detonar!!!!!!!”

“Eu odeio os TILT’s do Orkut (131 members)

VOCÊ FICA ABUSADO COM TANTO DEFEITO DO ORKUT?

\*

UMA HORA OS FRIENDS SOMEM, OUTRA OS SCRAPS DESAPARECEM, AS MENSAGENS NÃO APAGAM NEM POR UM DECRETO, O ALBUM DE FOTOS NÃO MOSTRA NENHUMA FOTO, OU A QUANTIDADE DE FANS E SCRAPS É DIFERENTE DA QUE MOSTRA NO PROFILE, OU VOCÊ É PRESO SEM MOTIVO NENHUM, OU VOCÊ MANDA UMA MENSAGEM E CHEGA UMAS 20 AO MESMO TEMPO PRO DESTINATÁRIO, OU VOCÊ TEM MENSAGENS NEGATIVAS TIPO ‘-1 MESSAGE’...

\*

AHH QUE SACO!”

“Eu Odeio a Lerdeza do Orkut (56 members)

Se você é uma dessas pessoas que ODEIA a demora do ORKUT e quando você pensa que vai...aparece na tela BAD,BAD SERVER ou então quando você vai abrir a página depois de 1000horas de espera da ‘SERVIDOR NÃO ENCONTRADO’ se você realmente fica,puto,nervoso,furioso,com vontade de quebrar o computador ou diz aquela frase’Nunca

mais entro nessa merda de ORKUT'.junte-se a nós quem sabe essa nossa rebeldia não dá em alguma coisa.”

“A lentidão do orkut me irrita! (4102 members)

Para todos os usuários do orkut que se irritam com a lentidão do site! Grrrrrr”

Ódio, fúria, irritação, vontade de “chutar o monitor” ou “quebrar o computador” e sentimentos correlatos são apresentados como reações aos erros e à lentidão do sistema. Além de uma dificuldade para suportar frustrações, estes discursos expressam outra característica da cultura pós-moderna, contemplada por Nicolaci-da-Costa: a lógica da velocidade, do imediatismo, da economia do tempo, do tudo ao mesmo tempo, do não perder tempo.

Pelo menos neste sentido, sem querer, o Orkut se contrapõe a essa lógica: obriga o usuário a esperar.

## CAPÍTULO 4. O ORKUT NO BRASIL E O BRASIL NO ORKUT

Antes de partirmos para as considerações finais deste trabalho, convém dedicar um capítulo para abordar um fato digno de nota: ainda que o Orkut tenha sido criado nos Estados Unidos, e tenha toda a sua interface e seus comandos em inglês, o Brasil é de longe o país com maior número de orkutianos no mundo.

Em estatísticas datadas de 6/12/04, fornecidas pelo próprio Orkut e disponíveis no ANEXO 4, o Brasil conta com nada menos que 64.91% dos usuários, enquanto que os Estados Unidos, em segundo lugar, contam com apenas 11.12%. A partir do terceiro lugar, todos os países têm porcentagens de usuários inferiores a 8%.

Vale lembrar, inclusive, que estes números muito provavelmente não expressam a quantidade total de brasileiros cadastrados. É muito comum entre os brasileiros o hábito de mudar o nome de seu país no perfil — seja por acreditar num boato de que isto tornaria seu Orkut mais rápido e ágil, seja para fazer piadas. Por isso, não é surpreendente encontrar usuários de países identificados como “Tavalu”, “Pitcairn”, “Tonga” ou “British Indian Ocean Territory”, comunicando-se no português característico do Rio de Janeiro, de São Paulo, de Porto Alegre... (Kátia ARIMA, 2004)

No caso do Fotolog, ocorre um fenômeno semelhante: há 314.335 *flogs* brasileiros, contra apenas 64.773 norte-americanos.<sup>13</sup> Mas, no Orkut, a diferença é ainda mais gritante. Como explicar tamanha participação de brasileiros num *website* que conta com 2.900.000 usuários,<sup>14</sup> tendo em vista as condições econômicas de nosso país? É verdade que o Brasil é um país de dimensões continentais, mas também o são os Estados Unidos. Ademais, navegar pelo Orkut exige um domínio mínimo de inglês, além de um PC conectado à Internet.

Tentando explicar esta questão, os membros da comunidade “Orkut Statistics” — americanos e brasileiros — postam suas teorias (vide ANEXO 8).

---

<sup>13</sup> Fonte: website do Fotolog: [http://www.fotolog.net/browse\\_countries.html](http://www.fotolog.net/browse_countries.html)

<sup>14</sup> Fonte: comunidade Orkut Statistics (estatísticas do Orkut).

Entre as elucubrações mais plausíveis, porém, chama atenção uma mensagem que circulou fora desta comunidade, numa corrente orkutiana, escrita por Alysson M. COSTA (2004). A autora relaciona o fenômeno com a teoria da relatividade de Einstein e as conceituações de Sérgio Buarque de Holanda. Considerando que a primeira correlação não é tão feliz quanto a segunda, preferimos nos ater aqui às contribuições do historiador ressaltadas por Costa.

O autor de *Raízes do Brasil* conquistou fama e reconhecimento não apenas por ser o pai do cantor e compositor Chico Buarque, mas sobretudo por formular uma definição do brasileiro enquanto o homem cordial.

Como esclarece Costa, o homem cordial não é exatamente um homem gentil, mas sim — conforme a etimologia latina da palavra “cordial”: *cor, cordis* — é aquele que age com os instintos do coração.

“O homem cordial, o brasileiro, é aquele que não suporta formalidades. Aquele que quer estreitar distâncias a todo custo. Aquele que prioriza o afetivo, as relações pessoais”.  
(Costa, 2004)

Segundo Costa, é este perfil do brasileiro o que lhe faz estimar tanto uma ferramenta de comunicação como o Orkut:

“O homem cordial quer ser amado. Quer ser sexy, trustable e cool e, sobretudo, ter milhões de amigos. O homem cordial recebe o convite para entrar no Orkut e no mesmo dia o repassa para toda sua lista de e-mails, que inclui o chefe, a ex-namorada e, se brincar, até a sogra”. (*idem*)

Este desprendimento do brasileiro está relacionado aos frágeis limites que ele impõe à divulgação de sua vida privada. E vale lembrar que, com o advento da Internet, a noção de espaço individual, no Brasil, torna-se ainda mais vaga:

“Queremos ser ‘chegados’ de todo mundo! Enviamos aquela animação em power point tanto para o nosso ente mais querido como para aquele cidadão que uma vez, por engano, nos enviou uma mensagem”. (*idem*)

O brasilianista Mattews SHIRTS, colunista do Estado de S. Paulo, concorda que o caráter cordial do povo brasileiro ajude a compreender o *boom* do Orkut no país: “O brasileiro é personalista: quer que tudo na sua vida funcione em bases pessoais, sem relações contratuais”, opina. De acordo com Shirts, “Qualquer invenção que coloque uma pessoa em contato com a outra atrai o brasileiro”. Ele cita o telefone celular como um outro exemplo desta idéia. (*apud* Arima)

Os estrangeiros, em sua maioria, tendem a usar o Orkut com mais seriedade, demonstrando uma maior preocupação com a ordem e a privacidade. “Já os brasileiros fizeram do Orkut uma grande festa, onde quanto mais gente houver, melhor”. (*idem*)

Porém, a festa orkutiana brasileira não agradou a todos. Alguns usuários americanos se sentiram incomodados com o grande número de *posts* em português. Um deles, Gary Dikarev, criou uma comunidade chamada “WTF A Crazy Brazilian Invasion!”<sup>15</sup>, avisando que deletaria qualquer *post* que não estivesse em inglês.

Mas a vingança brasileira não tardou: Gary Dikarev e seus simpatizantes se tornaram alvo de inúmeros protestos, dentro e fora de sua comunidade. Além de ser criada a comunidade “Nós Odiamos o Gary”, na qual ele é xingado de nazista, entre outras ofensas, circulou uma corrente que pedia aos destinatários brasileiros para acessar o perfil de Gary e ajudar a enviá-lo para a prisão do Orkut — uma punição que pode ser provocada quando vários usuários apertam a tecla *Report as bogus* no perfil de um orkutiano. Paralelamente, outra corrente incentivava que todos os brasileiros mudassem o nome de seu país para “Iraque” — o que não

---

<sup>15</sup> WTF é uma sigla para “What the fuck”. Traduzindo o sentido geral da frase, teríamos algo como: “Que porra é essa? Uma invasão maluca de brasileiros!”.

parece ter surtido um grande efeito, pois o número de iraquianos nem sequer consta na lista de dez países com maior porcentagem de usuários.

Quiçá por estar a par da discussão, o grupo de humoristas Cassetta & Planeta deixou em seu *site* uma crítica bem-humorada, ao gosto dos brasileiros: o suposto (e hilário) perfil do Orkut do presidente reeleito, George W. Bush (reproduzido no ANEXO 9).

## CAPÍTULO 5. UM MUNDO À PARTE

“O Orkut é um mundo à parte (53 members)

Todo mundo fala mal, ainda não acharam uma explicação, acham inútil, mas no fundo todo mundo gosta e virou um ‘vício’...

Porque... O ORKUT É UM MUNDO À PARTE...

É legal pq a gente criou um novo mundo, tem de tudo aqui... inclusive putaria! Tem até mendigos! E tu pode ser preso tb.. uahauahuaha

Cada um pode fazer o que quer...

Talvez a explicação para ser tão viciante seja pq quando a pessoa tah de saco cheio do ‘mundo real’, resolve fugir pro outro mundo... o Orkut...

hehehe q viajem... mas pensem mais a fundo...”

Ao longo de todo este trabalho, procuramos apresentar ao leitor pelo menos uma parcela do universo orkutiano, que nos revela aspectos importantes de um universo mais amplo.

Entretanto, a complexidade do *site*, e dos usos que se fazem dele, é tamanha, que não poderíamos esgotá-la aqui. Há muitos elementos do Orkut que foram excluídos de nossa análise. Um exemplo é a “prisão”, citada pelo criador da comunidade acima, entre tantos outros. Teoricamente, trata-se de uma punição para usuários que infringam os termos exigidos pelo *site* no momento do cadastro. O usuário tem, então, seu acesso ao Orkut impedido. Na prática, porém, são “presos” inúmeros usuários que não infringiram nenhuma regra acordada. Este é mais um *bug* do sistema que provoca a ira de diversos orkutianos, motivados a criar comunidades sobre o assunto. Convém citar pelo menos duas, que chamam atenção pela enorme quantidade de membros:

“Eu já fui preso no Orkut (18122 members)

‘O universo tem tantos centros quanto os seres vivos que nele existem. Cada um de nós é o centro do mundo e do universo, e ele se desmorona quando alguém nos sussurra ao ouvido: ‘Está preso!’



Se você já está preso, acaso algo terá ainda resistido a esse terremoto?

Incapazes, com o cérebro ofuscado, de abarcar esses abalos do universo, os mais sutis, exatamente como os mais simples dentro nós, não conseguem extrair nesse instante, de toda a sua experiência de vida, senão algo como:

- Eu? Por quê?”

“LIBERTEM PRISIONEIROS DO ORKUT (2863 MEMBERS)

A (PRIMEIRA E ORIGINAL)COMUNIDADE DOS INJUSTAMENTE BLOQUEADOS PELO ORKUT! A cada minuto, milhares de usuários são colocados atrás das grades do Orkut, sofrendo humilhações maiores do que as vistas nas prisões americanas em bagdá! Denuncie aqui qualquer desaparecimento.”

Enquanto usuários clamam por justiça quanto aos critérios de prisão no Orkut, o *site* transpõe os limites do virtual e vira assunto de justiça em jornais.

“Comunidades na mira da Justiça” é o título de uma reportagem publicada em 1/12/04 no jornal O Dia *online*:

“De animado ponto de (re)encontro de internautas de todas as idades, o Orkut vem se transformando em caso de polícia, com direito a desavenças que foram parar na Justiça brasileira. Uma das mais recentes envolve um estudante de Direito obrigado a tirar do ar o nome do Colégio São Paulo e a logomarca da instituição da comunidade ‘Holden Caulfield’, em que alguns ex-alunos criticavam freiras, professores e métodos de ensino do colégio. O juiz Roque Fabrício de Oliveira Viel, da 2ª. Vara Cível de Teresópolis, concedeu liminar ao pedido da Congregação das Angélicas SW de São Paulo, que mantém o colégio na cidade fluminense. Em caso de desobediência, a multa será de R\$100 por dia. (...)

Em outubro, o juiz da 14ª. Vara Cível da Comarca de Belo Horizonte, Estevão Lucchesi, determinou a imediata retirada do ar da comunidade ‘Enganados pela Artha’, considerando que houve ofensa para a empresa de viagens mineira e seus sócios.

Outras comunidades que vêm causando muitos protestos são a ‘100% Branco’ e a ‘Odeio judeus’.”

Quanto a estas duas últimas comunidades citadas, convém comentar que o racismo, ou o preconceito em geral, é um dos maiores motivos de protestos contra o Orkut.

Em reportagem de O GLOBO de 4/12/04, “Orkut abriga comunidades voltadas para o ódio racial”, a jornalista afirma que “não são poucos os grupos virtuais criados para levantar a bandeira do preconceito contra índios, nordestinos, homossexuais, judeus e, principalmente, afro-descendentes”. (Ana WAMBIER, 2004, p. 29) Ela cita alguns destes grupos, ou comunidades: “Índios, posso viver sem eles”, “Eu odeio pretos” e “Odeio esse bando de macacos”. E cita, ainda, informações que dizem respeito diretamente à nossa universidade, seguidas do sub-título “PUC recebe moção contra anti-semitismo”:

“Quatro dias depois de a Federação Israelita do Estado do Rio de Janeiro (Fierj) ter decidido ir à Justiça contra supostos estudantes da Pontifícia Universidade Católica do Rio (PUC-Rio) que teriam feito pichações anti-semitas num banheiro, a universidade continua recebendo apoio para que os culpados sejam punidos.

A deputada estadual Jurema Batista (...) enviou ontem ao reitor, padre Jésus Hortal, moção de repúdio à conduta de pessoas que praticam atos anti-semitas. (...)”

A investigação que levou a polícia a eleger estes estudantes da PUC como suspeitos foi fundamentada por uma comunidade do Orkut, onde eles pedem sugestões sobre que tipos de pichações devem fazer no banheiro.

Um caso semelhante envolve o filho de Nélio Machado, inspetor que conseguiu desvendar a participação do ator Guilherme de Pádua no assassinato da atriz Daniella Perez, em 1992. Numa comunidade sobre o ator, Nélio Machado Júnior ofereceu em leilão, por R\$300, a camiseta e o boné que o assassino estaria usando na noite do crime. Embora o rapaz e seu pai afirmem que se tratava de uma brincadeira, a ocasião deu início a uma nova investigação envolvendo o Orkut.

E estes não são os únicos argumentos de pessoas que criticam o *site* em outros meios de comunicação. Elucubrações sobre os não-revelados motivos para

a criação do Orkut acusam o *Google* de ocultar, por trás da proposta manifesta de funcionar como uma rede social, o seu verdadeiro objetivo: contar com uma base de dados riquíssima e incrivelmente detalhada de consumidores em potencial, que podem ser classificados e divididos de acordo com a fatia de mercado de interesse de um anunciante – por exemplo, pessoas que gostem de animais de estimação, ou que façam exercícios físicos regularmente, etc.

“Imagine o que isso abre de possibilidades no ponto de vista de modelo de negócio. Se cada vez mais as procuras pagas estão ganhando espaço na verba dos clientes, imagine poder escolher exatamente os clientes que você quer atingir. A ‘semente’ para isso já foi plantada: o Orkut guarda dados do usuário (ID, última visita, etc...) no mesmo cookie do Google, que pode usá-los para consultar seu profile, descobrir do que você gosta e personalizar os anúncios ao seu gosto, tornando-os muito mais eficientes”.  
(Rigues, 2004)

Entretanto, não é apenas fora do Orkut que se ouvem vozes delatando este caráter perverso do *site*.

“Conspiração Orkut?” (4752 members)

Comunidade que visa a discussão a respeito da possibilidade de o Orkut ser um estratégia de apropriação de dados para fins sinistros.”

“Amigo Imaginário do Orkut” (2146 members)

tukrO – Amigo Imaginário do Orkut

(...)

Para evitar que o Google venha a se tornar o detentor do maior e mais perfeito Banco de Dados direcionado e conseqüentemente o Dono da Internet, podendo manipular todas as suas informacoes do modo que desejar, so precisamos fazer com que este banco de dados se torne FALSO na maior parte dele.

Se cada membro do Orkut criar um amigo imaginário para o tukrO, a teoria da CONSPIRAÇÃO ORKUT vai por água abaixo.

(...)

VEJA COMO PARTICIPAR NO TOPICO “QUERO SER AMIGO DO TUKRO” NO FORUM.

(...)

CUIDADO! Não cadastre seu usuário real de forma alguma no 'Amigo Imaginário do Orkut'”

“O Orkut é uma conspiração (?) (2037 members)

Para aquelas pessoas que acham que o Orkut é muito mais que uma grande rede de amizades. Se você também acha que há intenções conspiratórias por trás disso tudo, manifeste-se!”

Mais uma vez, milhares de orkutianos se reúnem em comunidades para falar mal do Orkut.

Mas ainda permanecem ali, orkutianos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBUQUERQUE, E. D. P. *Linguagem e produção de conhecimento: uma chave de leitura para as relações intersubjetivas no contexto escolar*. Dissertação de mestrado. Depto. de Psicologia, PUC-Rio, 1998.
- ARIÈS, P. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
- BARTHES, R. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- CASTRO, L. R. (org.) *Infância e adolescência na cultura do consumo*. Rio de Janeiro: Nau, 1999.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.
- JOBIM E SOUZA, S. A psicologia do desenvolvimento e as contribuições de Lev Vygotsky. In: FREITAS, M. T. A. (org.) *Vygotsky: um século depois*. Juiz de Fora: EDUFJF, 1998.
- LEVI, G.; SCHMITT, J-C. (org.) *História dos jovens 1: da antigüidade à era moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- NICOLACI-DA-COSTA, A. M. *Na malha da rede: os impactos íntimos da Internet*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- ROMÃO-DIAS, D. *Nossa plural realidade: um estudo sobre a subjetividade na era da Internet*. Dissertação de mestrado. Depto. de Psicologia, PUC-Rio, 2001.
- WAMBIER, A. Orkut abriga comunidades voltadas para o ódio racial. *O Globo*, 4.12.2004, p. 29.

## Publicações eletrônicas

*Cinestese*. **Quem é? O que ele fez? E o que eu tenho a ver com isso?**. FILHO, G. disponível em [www.cinestese.unisinos.br/?menu=outrasmidiasver&codigo=34&nome\\_usuario=Gilson+Filho](http://www.cinestese.unisinos.br/?menu=outrasmidiasver&codigo=34&nome_usuario=Gilson+Filho), acesso em 7 out. 2004.

*Magnet*. **Orkut, você ainda vai ter um**. RIGUES, R. disponível em [www.magnet.com.br/bits/especiais/2004/03/0001](http://www.magnet.com.br/bits/especiais/2004/03/0001), acesso em 24 jul. 2004.

*O Dia Online*. **Comunidades na mira da Justiça**. Matéria não assinada. disponível em <http://odia.ig.com.br/odia/info/in011202htm>, acesso em 3 dez. 2004.

*O Estado de S. Paulo*. **Brasileiro 'cordial' alvoroça rede americana**. ARIMA, K. disponível em [www.estadao.com.br/suplementos/info/info025.htm](http://www.estadao.com.br/suplementos/info/info025.htm), acesso em 12 jul. 2004.

*Superdownloads*. **Orkut**. DOOM. disponível em <http://superdownloads.ubbi.com.br/materias/20040810,241,1.html>, acesso em 3 set. 2004.

*Websiter*. **O homem cordial e o desprendimento brasileiro**. COSTA, A. M. disponível em <http://websider.uol.com.br/vernoticia.php/id/2159>, acesso em 4 jul. 2004.

## Outras fontes

Site *Casseta & Planeta*: <http://cassetaeplaneta.globo.com/imagesnew/04/bush-orkut.jpg>, acesso em 7 dez. 2004.

Blog *Meu Orkut*: [www.meuorkut.theblog.com.br](http://www.meuorkut.theblog.com.br), acesso em 2 nov. 2004.

Site *Fotolog*: [www.fotolog.net](http://www.fotolog.net), acesso em 6 nov. 2004.

## ANEXO 1

### GLOSSÁRIO<sup>16</sup>

#### **Blog** ou **Weblog**

Do inglês *web* (“teia”) + *log* (que pode ser traduzido como “diário de bordo”), o *Weblog* (ou sua abreviação, *blog*) é uma espécie de *site* pessoal, facilmente colocado no ar, onde o internauta pode *postar* mensagens diariamente.

#### **Chat**

Sala virtual de bate-papo em tempo real.

#### **Clicar**

Posicionar o ícone do mouse sobre um *link* ou um elemento qualquer e pressionar o botão.

#### **Deletar**

Excluir, apagar, pressionar a tecla *Delete*.

---

<sup>16</sup> Uma vez que é difícil encontrar uma mesma fonte que forneça os significados de todos os termos deste glossário, e que julgamos adequado manter um mesmo padrão de definição para todos, optamos por elaborar livremente as definições de cada termo.

Não incluímos determinados termos — como *e-mail*, internauta, *net* e outros — por considerá-los já bastante difundidos entre o senso comum.

### **Flog / Fotolog**

O *flog* é um tipo de *blog* que prioriza imagens em detrimento de textos. O *Fotolog* é o hospedeiro dos *flogs*.

### **Home page**

No sentido estrito, *home* (“casa”, “lar”) *page* (“página”) é a página de apresentação de um *site*. No entanto, num sentido mais amplo, é usualmente referida como sinônimo de *site*.

### **Icq**

Acrônimo para *I seek you* (“Eu procuro você”); programa de comunicação em tempo real, que avisa ao usuário quando outro usuário cadastrado está *online*.

### **Link**

Atalho virtual.

### **Log in ou log on / log off**

*Log in* e *log on* são sinônimos, que significam “entrar num *site*, programa ou sistema” ou “conectar-se à *net*”, e antônimos de *log off* (“sair de um *site*, programa ou sistema” ou “encerrar a conexão à *net*”).

### **Messenger**

Pode ser traduzido como “mensageiro”. Semelhante ao *Icq*, é um programa que permite comunicação *online* em tempo real.



**Online / offline**

*Online* (“na linha”) significa “conectado(a) à *net*” e *offline* (“fora da linha”), “desconectado da *net*”.

**PC**

*Personal computer*, isto é, “computador pessoal”.

**Photoshop**

Programa de tratamento de imagens, cujas sofisticadas ferramentas possibilitam convincentes alterações, efeitos, correções e recriações de fotos.

**Post / postar**

O *post* (em inglês, “correio”) é uma mensagem enviada ou exposta num espaço virtual determinado (um *blog*, um *scrap book* etc.). O verbo “postar” significa, justamente, o ato de enviar ou expor esta mensagem.

**Power Point**

Programa de apresentação de *slides*.

**Site ou website**

A tradução literal de *site* seria “posição”, “lugar”, “terreno”. Tratando-se de um *website*, pode ser compreendido como um “espaço virtual na *net*”.

## ANEXO 2

## **ANEXO 3**

## **ANEXO 4**

## **ANEXO 5**

## **ANEXO 6**

## **ANEXO 7**

## **ANEXO 8**



## **ANEXO 9**