

---

# O Orkut e a terceira forma de sociabilidade

---

## *The Orkut and the third form of sociability*

Jonatas Dornelles<sup>1</sup>  
jonatasdornelles@terra.com.br

### Resumo

Artigo que trata da plataforma de interação virtual disponibilizada pelo sistema Orkut. Ela é situada em relação a outras formas de sociabilidade. Também são apresentadas as características que geram tal disposição, assim como as características técnicas que tornam o sistema sedutor ao usuário. Ao final são levantadas hipóteses sobre o motivo de grande parte dos frequentadores serem brasileiros.

**Palavras-chave:** cibercultura, ciberespaço, antropologia urbana, cultura e identidade.

### Abstract

This paper discusses the virtual interaction platform made available by the Orkut system and relates it to other forms of sociability. It also presents the characteristics that generate that availability as well as the technical features that make the system seductive to the user. At the end, it advances some hypotheses about the reason why a major part of the visitors are Brazilians.

**Key words:** cyberculture, cyberspace, urban anthropology, culture and identity.

### Contexto e problematização

No segundo semestre do ano de 2004, uma plataforma<sup>2</sup> de sociabilidade virtual atingiu um sucesso extraordinário: o *Orkut*. Tanto ele quanto as plataformas de *blog* e de “mural de Internet” possuem um ponto em comum. Em termos comunicativos, ambos se assemelham a um quadro/mural de recados. Os usuários desses programas, conectados via Internet, enviam mensagens a uma central. Essa mensagem é publicada no seu respectivo *site* e fica visível para os demais usuários. Em muitos casos, a visualização da mensagem é pública. Pessoas que não fazem parte do grupo de usuários da plataforma têm acesso ao conteúdo das mensagens, que ficam expostas visualmente no *site*.

Os *blogs* e murais são muito úteis como canais de comunicação para diversos grupos de pessoas. Alguns deles são formados por redes de sociabilidade constituídas na interação *on-line*<sup>3</sup>. Outros são formados por redes organizadas inicialmente na esfera *off-line*. Independentemente da origem da rede (se *on* ou *off-line*), o fato é que essas plataformas de comunicação se tornam, nos dias atuais, excelentes

<sup>1</sup> Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

<sup>2</sup> Esse conceito se refere às características técnicas de um ambiente de sociabilidade virtual. A diferença entre plataforma e ambiente é pensada, entre outros, por Mário Guimarães Jr. (2003). Esse autor estabelece uma diferença da seguinte maneira: um ambiente é formado por várias plataformas, tais como chat e demais sistemas e softwares (como ICQ e MSN) envolvidos na interação virtual. Eu prefiro utilizar as noções de plataforma e ambiente de sociabilidade virtual como sinônimos. Uma plataforma, incluindo suas características visuais e ferramentas de comunicação, gera, no final das contas, um ambiente único aos quais os nativos se referem como “o” lugar onde se processam determinadas relações. Surgem declarações, por exemplo, que distinguem a rede do chat e a rede do ICQ/MSN, sendo que o indivíduo trafega pelos dois espaços. O limite está demarcado.

<sup>3</sup> Quando a mediação é feita pelo conjunto computador/Internet, diferentemente do contato *off-line* (face a face).

“pontos de encontro”. Localizados no ciberespaço, esses canais de interação atingem o *status* de novos lugares de trânsito e permanência dos indivíduos. Também é o caso da sala de bate-papo de Internet (*chat*). Entretanto, são plataformas com características técnicas diferenciadas que geram novas formas de sociabilidade. Adiante veremos o quanto as diferenças entre os tipos de sociabilidade via Internet, em *chat* ou no *Orkut*, são cruciais para a inédita interação humana resultante.

A difusão do *Orkut* transforma radicalmente a forma e o resultado da sociabilidade contemporânea. Ele encarna a terceira forma do processo que rompe com a necessidade de ligação tempo-espacial para o encontro social. Ele surge em um contexto onde já existem outras plataformas com o mesmo princípio. Entretanto, por motivos intrínsecos ao seu funcionamento, tornou-se a “sensação do momento”. Ele pode ser considerado como um marco no início de um tipo de sociabilidade desvinculada das dimensões de tempo e de espaço para encontro social. O resultado é a geração de uma diversidade ampla de subjetividades colocadas em contato, o que significa a possibilidade de contato entre indivíduos de diferentes segmentos sociais (em termos de renda e idade, por exemplo), com diferentes referenciais simbólicos e possuindo diversos estilos de vida. Cada dia cresce mais o número de usuários no mundo. Atualmente a maior parte deles é composta por brasileiros<sup>4</sup>. Entre as cidades brasileiras mais representadas por usuários, Porto Alegre/RS desponta como a primeira na lista<sup>5</sup>.

## O fim da ligação de tempo e de espaço

Algo diferente ocorre no *Orkut*. E não é uma diferença qualquer que possa simplesmente ser descrita como um aperfeiçoamento técnico. A interação social que acontece no *Orkut* é de um tipo novo e tem conseqüências inéditas. Ela provavelmente caracterizará a sociabilidade do início do século XXI. As outras duas formas (logo veremos quais são) não deixarão de existir. Todas as três compartilharão o mesmo contexto social. Em alguns casos uma terá mais força que a outra. Mas, de qualquer maneira, as três formas de sociabilidade estarão presentes e serão acionadas pelos indivíduos, dependendo das suas necessidades. Provavelmente novas plataformas de interação surgirão. O *Orkut* pode acabar. No entanto, ele é extremamente significativo porque inaugura um tipo de sociabilidade em que o encontro de indivíduos independe, completamente, das variáveis de tempo e de espaço.

Não vamos confundir comunicação com sociabilidade. A Internet já nos trouxe a possibilidade de uma comunicação

desvinculada do tempo e do espaço. Entretanto, o que se discute aqui é o fenômeno de sociabilidade. Devemos entender esse conceito como sendo, basicamente, a associação de indivíduos na qual ocorrem trocas simbólicas. Nesse caso são trocadas diversas experiências, informações e pontos de vista. Até então surgiram na Internet canais de comunicação destinados a esse fim. Entretanto, eles estavam dispersos. Eles intermediavam redes de sociabilidade, mas isoladamente.

O *Orkut*, de certa forma, trata de centralizar o acesso dos indivíduos. Ele é capaz de intermediar o encontro das pessoas em suas redes de sociabilidade, mas também o encontro de diversas redes. No *Orkut* as redes não ficam isoladas. Com ele não surgem tantos elementos novos<sup>6</sup>, mas a maneira como o contexto é organizado, isso sim é inovador. Além disso, é o momento em que uma massa de usuários utiliza uma plataforma de interação. A questão quantitativa é importante nesse caso, já que cria um panorama em que o indivíduo desconhece os limites do contexto social no qual está inserido<sup>7</sup>.

A primeira forma de sociabilidade é aquela estritamente feita mediante o contato face a face. Tempo e espaço são dimensões compartilhadas pelos indivíduos em contato. O ambiente ao redor é o mesmo. É possível existir um envolvimento do “nós” (Schutz, 1979). Há a “troca de olhares”. O ambiente ao meu redor, enquanto organismo vivo, é o mesmo do outro que está em contato comigo. O tempo é o mesmo compartilhado. O contato intersubjetivo ocorre em um mesmo espaço físico e em um mesmo período do dia. Esse tipo de sociabilidade é o que marcou todo o desenvolvimento da sociedade humana até os dias de hoje. É o tipo de contato básico entre indivíduos em que não é necessário nenhum artefato tecnológico para intermediar a relação. A mídia é o próprio ar, a própria Terra...

A segunda forma de sociabilidade é aquela que começa a ser praticada via artefatos tecnológicos, principalmente mediante os inventos comunicacionais do século XX, com o ápice acontecendo na Internet. Não é o momento aqui de expor as razões do sucesso da Internet como meio de comunicação. Cabe, especificamente, comentar a sua contribuição na maneira dos indivíduos interagirem. A partir da base tecnológica e visual da informática, foi possível desenvolver na Internet um tipo de ambiente que comportasse a interação humana. Trata-se da sala de bate-papo virtual, o *chat* de Internet.

No *chat* ocorre uma representação de uma sala onde as pessoas conversam. Ali elas podem trocar informações e experiências. Mais ainda, estar na sala já é uma experiência. Ocorre uma

<sup>4</sup> Em agosto/setembro de 2004, a proporção de brasileiros usuários do Orkut oscilava entre 50% e 55%, segundo dados divulgados pelo próprio site, que, inclusive, resolveu produzir uma versão em português. Até então a plataforma era toda escrita no idioma inglês.

<sup>5</sup> No Orkut é possível criar comunidades. A comunidade mais populosa era a intitulada “Porto Alegre”.

<sup>6</sup> Tais como: importância da imagem, comunicação escrita, acesso a diversas pessoas, etc.

<sup>7</sup> Atualmente o Orkut possui em torno de dez milhões e meio de usuários em todo o mundo, segundo informação do próprio sistema. Quando o usuário faz o acesso em sua página, o sistema informa o seguinte: “Você está conectado a 10544948 pessoas através de 17 amigos” (Informações extraídas da própria página do autor, em 1º de novembro de 2005, no site [www.orkut.com](http://www.orkut.com)).

sociabilidade, mas não é do tipo até então praticado. Os indivíduos, conectados via *chat*, compartilham o mesmo espaço visual da tela do computador, mas estão separados fisicamente. Os seus corpos estão distantes. Nesse caso, a dimensão do espaço é “dilatada”. Entretanto, o tempo do contato é o mesmo. O fato da comunicação em ambiente de *chat* ser feita no modo sincrônico (ao mesmo tempo) é crucial para a diferença existente em relação à praticada no *Orkut* (assim como nos *blogs* e *murais*).

No *Orkut*, seguindo o argumento desenvolvido aqui, surge a terceira forma de sociabilidade, na qual não são necessárias ligações de tempo e de espaço. Isso significa que o contato intersubjetivo não necessita do mesmo espaço (como já acontecia no *chat*) nem do mesmo tempo. No *Orkut* a comunicação é assíncrona. Nesse caso, as mensagens são trocadas por membros de uma rede de sociabilidade em horários diversos. Elas são publicadas no *site*, e isso possibilita que alguém isolado, tanto espacial, quanto temporalmente, participe dos momentos de sociabilidade de seu grupo. Agora também se torna dilatado o momento do encontro social. Adiante serão detalhadas as características técnicas envolvidas nessa nova plataforma de interação virtual. No momento ainda cabe explorar quais são os resultados surgidos nessas três formas de sociabilidade apresentadas. Todas contêm características específicas. Cada uma delas gera um grau de “diversidade em contato”, sendo que ele cresce entre a primeira e a terceira forma de sociabilidade.

## A primeira forma de sociabilidade

Na primeira forma, o contato ocorre a partir de características mais ligadas à situação social do indivíduo. Nesse caso, consideram-se diversas categorias, tais como classe social, pertencimento de grupo, ocupação espacial, campo profissional, etc. Isso significa que o encontro social surge mediante uma certa afinidade de estilo de vida. Mesmo em contextos de sociedades complexas, onde há uma multiplicidade de pertencimentos e participação em diversos setores da sociedade, os indivíduos só praticam sociabilidade porque têm “algo em comum”, o que pode ser mapeado pelas variáveis tempo e espaço.

*Grosso modo*, significa dizer que indivíduos praticam sociabilidade porque estão no mesmo local e no mesmo horário. Isso pode resultar de diversas situações: mesmo local de trabalho ou estudo, mesmos circuitos de boemia ou lazer, mesmo local de moradia (pensando em um tipo de sociabilidade de bairro) e mesmas práticas esportivas e de entretenimento (Magnani, 1984).

Não faltariam exemplos de situações que colocam em contato indivíduos com estilos de vida, de certa forma, seme-

lhantes. Como resultado, a prática da sociabilidade ocorre entre pessoas que cultivam costumes ou ocupam o ambiente urbano de maneira semelhante. Existe uma diversidade no contato intersubjetivo, mas ainda assim existem pontos em comum que propiciam o encontro.

## A segunda forma de sociabilidade

Na segunda forma de sociabilidade surgem algumas diferenças. Em ambiente de *chat*, o indivíduo também está inserido em uma massa (como ocorre com aquele indivíduo em um contexto urbano). Entretanto, o espaço dedicado ao encontro social é virtual. Nesse caso, as possibilidades de contato aumentam. Pessoas que dificilmente entrariam em contato no contexto urbano, já que possuem pertencimentos diversos e ocupam o espaço de maneira diferenciada ou em horários alternados, acabam se “esbarrando” em um *chat* de Internet.

O indivíduo tem no *chat* uma diversidade mais ampla do que aquela que ele tem sem essa tecnologia. No senso comum, diz-se que é possível conhecer “pessoas do mundo todo”. De certa maneira isso é verdade, tanto em termos geográficos, como em termos simbólicos (pensando no indivíduo inserido no seu campo social, no seu “mundo ao redor”). Porém, ainda existe um limite para o contato: o tempo (aqui considerado como o horário de acesso, ou conexão, ao ambiente de sociabilidade virtual). As pesquisas<sup>8</sup> mostram que o estabelecimento de uma rede de sociabilidade virtual é determinado pela variável “momento de utilização do sistema” Essa variável resulta de um estilo de vida próprio do frequentador de *chat*. Dois exemplos ilustram essa situação.

A turma de *chat* denominada POA B<sup>9</sup> era uma rede de sociabilidade surgida e organizada a partir do contato feito, predominantemente, via *chat* de Internet. Os seus momentos de sociabilidade eram cultivados geralmente de segunda-feira a sexta-feira, em horário comercial, porque costumavam acessar a Internet de seus locais de trabalho. A maioria de seus membros não possuía computador pessoal, o que impossibilitava, por exemplo, o acesso ao *chat* em outro horário. Ou seja, essa interação ocorria a partir de condições objetivas de existência: ser jovem, trabalhador (em um ambiente caracterizado pela presença de um computador) e pertencer a uma classe baixa em termos econômicos. Todas essas eram características majoritárias<sup>10</sup> na turma da POA B.

O outro exemplo é o da turma de *chat* denominada Porto Alegre A<sup>11</sup>. Os membros dessa rede possuíam outro perfil. Eram mais jovens, entretanto com maior poder aquisitivo. Eram estudantes e, por causa disso, acessavam o *chat* em um período

<sup>8</sup> Especialmente as realizadas sobre esse tema (Dornelles, 2003).

<sup>9</sup> *Chat* do provedor Terra ([www.terra.com.br](http://www.terra.com.br)). Dado referente ao estudo publicado em Dornelles (2003).

<sup>10</sup> Fez-se uma pesquisa quantitativa com os membros dessa rede que revelou o perfil predominante.

<sup>11</sup> Também *chat* do provedor Terra ([www.terra.com.br](http://www.terra.com.br)).

diferente daquele da escola, freqüentada pela manhã. Geralmente o acesso era feito no período da tarde ou da noite. Entretanto, novamente a variável poder aquisitivo estava envolvida. Para quem possuísse uma conexão via cabo<sup>12</sup>, o acesso à Internet e ao *chat* (e à rede de sociabilidade) poderia ser facilmente feito durante o período do dia. Acessar o *chat* no mesmo período, para quem possuísse uma conexão discada, tornava-se muito dispendioso. Nesse caso, a preferência era pelo contato (via conexão discada) durante a noite (especialmente após a meia-noite, já que as companhias telefônicas oferecem descontos às ligações realizadas nesse período do dia).

Os membros da turma da Porto Alegre A que acessavam o *chat* no período do dia possuíam um poder aquisitivo relativamente maior do que aqueles que o acessavam no período da noite. Seus hábitos de lazer e consumo eram diferentes. Por exemplo, os membros da turma Porto Alegre A que acessavam o *chat* durante a noite costumavam realizar seus encontros<sup>13</sup> nos parques da cidade. Esse tipo de lazer é caracterizado, segundo a variável econômica, como sendo um dos menos dispendiosos. Os membros da POA B, como já estavam inseridos no mercado de trabalho e já possuíam renda própria, realizavam seus encontros, em grande parte das vezes, em locais de boemia, tais como bares e casas noturnas.

Na sociabilidade sincrônica, realizada via *chat* de Internet, a dimensão tempo (momento do acesso) ainda é determinante para efetivar com quem o indivíduo poderá se relacionar. Essa consideração tange a obviedade, mas é o limite entre as diferentes formas de sociabilidade. No caso da sociabilidade via *chat*, o indivíduo só poderá se relacionar com os demais membros de sua rede se acessar o *chat* no horário em que estão todos conectados.

Isso era muito visível no caso da POA B. Durante o dia, especialmente à tarde, todos estavam no *chat* se comunicando. Algumas vezes, o horário do almoço (em torno do meio-dia) também era bastante “movimentado no *chat*”. Grande parte dos membros da rede estava em seus horários de intervalo (no almoço). Sendo assim, poderiam acessar o *chat* para conversar com os amigos e combinar algum tipo de atividade (ir a um bar no final do dia, por exemplo). Quem não conseguia acessar o *chat* no mesmo horário acabava ficando de fora das principais conversas do grupo e não ficava sabendo das atividades (encontros da turma).

Depois de um ano, um membro da POA B criou um *site* do grupo que divulgava informações sobre seus membros e datas de encontros. No mesmo *site* foi criado um mural. Diferentemente do *chat*, no mural a informação era

publicada e mantida assim. Dessa forma era possível participar das conversas da turma, mesmo não estando conectado no mesmo momento. Por exemplo, durante a manhã todos estavam conversando e tentando definir um local para algum encontro da turma. Alguém que só pudesse acessar a Internet e o mural durante a tarde poderia, nesse caso, ler a comunicação que havia sido estabelecida e opinar. Isso não acontecia quando a comunicação era realizada exclusivamente via *chat*. Nesse caso, quem não estivesse conectado no mesmo horário acabava ficando “de fora”. Isso nos lembra a oposição entre estabelecidos e *outsiders* (Elias, 2000).

## A terceira forma de sociabilidade

A tecnologia do mural inaugura a terceira forma de sociabilidade, na qual as dimensões de tempo e de espaço não são compartilhadas pelos indivíduos em seus contatos. Isso gera um maior grau de diversidade na intersubjetividade envolvida. No caso do mural da POA B, as condições “objetivas” (de acesso) ainda eram determinantes. Ora, todos ali primeiramente fizeram contato via *chat*, em um mesmo momento (período do dia). No *Orkut*, a própria inserção na rede independe de condições sincrônicas de tempo e de espaço.

Nesse sistema a sociabilidade se dá via participação nas conversas e discussões de cada comunidade. Adiante veremos algumas de suas características técnicas. No momento cabe saber que o indivíduo pode participar de diversas comunidades (ou então de algumas entre diversas) independentemente do horário em que acessa a Internet. E ainda participa da sociabilidade no momento em que está disponível para se dedicar a essa atividade, de se comunicar com a rede. Se na sociabilidade via *chat* ainda era determinante o horário de acesso, na sociabilidade via *Orkut* (e outras plataformas, como murais e *blogs*) a participação independe do horário.

## Características do *Orkut* – as diretrizes

No *site* do *Orkut* ([www.Orkut.com](http://www.Orkut.com)) são apresentadas, pelos seus organizadores, as principais características do sistema. Algumas delas são trazidas aqui na íntegra:

O *Orkut* é único porque é uma rede de amigos confiáveis. Dessa forma ela não cresce muito, nem de forma muito rápida e todo mundo conhece alguém que já faz parte da rede. Se você conhece alguém que já seja membro do *Orkut*, essa pessoa pode lhe

<sup>12</sup> Nesse caso, paga-se um valor ao provedor, e o cliente tem acesso à Internet durante 24 h por dia. A conexão via cabo é melhor do que a conexão discada, porém é mais cara. A conexão discada é feita via linha telefônica. Paga-se o equivalente a uma chamada. Durante o horário comercial, em que o valor da ligação é acrescido de 100%, o acesso via conexão discada torna-se muito dispendioso. É preferível realizá-lo durante a noite, especialmente após a meia-noite, momento em que há descontos no valor da ligação.

<sup>13</sup> “Encontro”, no caso da sociabilidade via Internet, significa o momento em que conhecemos pessoalmente (face a face) os demais membros da rede com os quais cultivamos até então a sociabilidade virtual (on-line, via computador/Internet). Maiores detalhes em: Dornelles (2005).

[sic] convidar, caso contrário, aguarde que logo alguém irá lhe [sic] convidar. É uma comunidade *on-line* destinada a amigos. O principal objetivo é tornar a sua vida social e a dos seus amigos mais ativa e estimulante. A rede social do *Orkut* pode lhe ajudar a manter relacionamentos existentes e a estabelecer novos, possibilitando o encontro de pessoas que jamais ocorreria antes. *Orkut* torna fácil encontrar pessoas as quais compartilham seus hobbies [sic] e interesses, encontrar relações amorosas ou estabelecer novos contatos profissionais. Você também pode criar e participar de várias comunidades *on-line* de discussão, restabelecer contato com antigos colegas de colégio ou trocar receitas de biscoito. Se você ainda não recebeu um convite para participar do *Orkut*, tenha paciência. Nós adorariamos incluir imediatamente todo mundo que quisesse participar. Entretanto, nós estamos tentando assegurar que o *Orkut* torne-se uma comunidade íntima. É a nossa missão lhe ajudar a criar uma próxima e íntima rede de amigos. Esperamos logo lhe proporcionar o caminho da felicidade social.<sup>14</sup>

Algumas afirmações cabem ser comentadas. A primeira delas, que me parece bem marcante, é a “rede de amigos confiáveis”. Colocando o *Orkut* dessa forma, seus organizadores buscam se opor ao anonimato presente na Internet. O que reforça essa idéia é o fato de que cada usuário precisa cadastrar as suas informações pessoais e a sua imagem (no sistema denominada *photo*). Geralmente é uma foto da pessoa. Na maioria das vezes, uma imagem do rosto, mas também há os casos de enquadramento de todo o corpo. Alguns poucos casos são de fotos que não se referem à imagem pessoal do usuário. Nesses casos, há uma imagem qualquer ou algum logotipo ou uma imagem de algum desenho animado, etc.

Com a foto o grau de anonimato diminui. Pode haver os casos em que a imagem não se refere ao usuário (ou porque é uma imagem diversa ou uma imagem de outra pessoa). Entretanto, como cada novo usuário só ingressa no sistema a partir do convite de alguma pessoa (algum amigo, segundo o *Orkut*), há um certo constrangimento em se falsificar essa informação (da imagem). Ou seja, no *Orkut* existe menos anonimato e mais constrangimento em forjar informações, algo que se dizia muito comum nos *chats* de Internet. Nesses casos o grau de anonimato era total e junto com ele a desconfiança.

A segunda afirmação marcante é a de que, com o *Orkut*, a vida social do usuário se tornará mais “ativa e estimulante”. Esse parece ser um valor almejado em nossa contemporaneidade. A Internet, sendo um excelente meio de comunicação, torna-se uma ferramenta para propiciar a interação social e afastar o sentimento de solidão dos indivíduos. Sendo assim, o *Orkut* se propõe a intermediar esses encontros sociais a partir de sua plataforma (*site*), que, por sinal, possui características visuais e de navegação sedutoras. Isso combina com a terceira afirmação, de que com o *Orkut* é possível estabelecer o “encontro de pessoas que jamais ocorreria antes”.

Na verdade, essa não é uma novidade trazida pelo *Orkut*, e sim pela sociabilidade virtual como um todo. Como já foi citado, a comunicação via computador/Internet e o espaço virtual desse meio (o ciberespaço) possibilitam que pessoas que estão em diferentes lugares e não compartilham o mesmo espaço urbano, por exemplo, entrem em contato. No *chat* ainda existia a determinante temporal. No *Orkut* não há nem esse limite. O resultado é que pessoas com estilos de vida e rotinas pessoais diferentes podem entrar em contato.

A quarta afirmação está ligada com a intimidade. Os organizadores do *Orkut* propõem criar uma “comunidade íntima” e “uma próxima e íntima rede de amigos”. Comparada com a afirmação anterior, ela parece conter uma certa contradição. Se o usuário do sistema pode se relacionar com pessoas as quais jamais conheceria de outra forma, então existe uma certa abertura a estranhos. Talvez a intimidade aqui esteja relacionada justamente com o grau menor (ou até mesmo ausente) de anonimato presente no *Orkut*. E, uma vez mais, faz-se uma oposição ao tipo de relacionamento comum nos *chats* de Internet, em que eram maiores os graus de anonimato e acesso público.

Cada usuário do *Orkut* possui a sua rede de amigos. Para fazer parte de uma rede é preciso solicitar. É um procedimento bastante simples, é claro, mas ainda assim é um procedimento. No *chat* as relações e as redes surgem de forma tácita e implícita. Não é preciso comunicar, como acontece no *Orkut*, que se é amigo de alguém. O que parece, nesse caso, é que a intimidade está relacionada com o tamanho da rede (pequena) e com os limites da entrada de um novo membro na rede (é preciso encaminhar um pedido). Entretanto, muitas redes de usuários são compostas por centenas de amigos. Mais ainda, geralmente não há dificuldades em ingressar em uma rede de alguém totalmente desconhecido com o qual jamais se comunicou e provavelmente não acontecerá troca comunicativa escrita (nem mensagem, nem *e-mail*).

O que está em jogo, ao contrário da intimidade proposta pelos organizadores, é a convivência ampla e a busca por mais e mais relações, mesmo que sejam potenciais. Alguém que possui uma rede com mais de uma centena de amigos, mesmo que não se comunique diretamente com todos, está virtualmente relacionado com todos. Nesse caso, o conceito de virtualmente está mais no sentido de um “vir a ser”. A intimidade que os organizadores do *Orkut* pregam não resulta de características da plataforma e do *software*. Uma rede de *Orkut* é tão “aberta” (ao acesso público, a alguém estranho que quer se “enturmar”) quanto uma rede de *chat* de Internet. Essa é tão “fechada” e íntima quanto aquela. O que torna uma ou outra mais íntima e confiável, ou mais desorga-

<sup>14</sup> Texto original no idioma inglês. Frases presentes nas páginas iniciais e de cadastro.

nizada, é o uso que seus membros e usuários dão à rede. Por exemplo, o anonimato na Internet (em *chats* principalmente). Ele pode ou não ser acionado. Airton Jungblut (2000), estudando os *chats* evangélicos, constatou que seus usuários preferiam a identificação ao anonimato. Em vez de usarem *nicknames* fantásticos<sup>15</sup>, usavam o próprio nome.

## Características do Orkut – as ferramentas

A plataforma do *Orkut* toma como base as relações sociais em forma de rede. Essa forma caracteriza a interação social em sociedades complexas contemporâneas. O *software* foi criado levando-se em conta que, no mundo *off-line*, todo mundo conhece alguém que conhece alguém... e assim por diante. A televisão foi inventada com base na estrutura da visão humana. O avião foi inventado a partir de estudos feitos sobre o vôo das aves e a estrutura de suas asas. A plataforma do *Orkut*, a partir de suas ferramentas (visuais, de procura e manipuláveis com o *mouse*), transforma a interação social em algo mais palpável e passível de maior controle (pelo menos segundo a lógica da informática). Se o encontro social no modo *off-line* necessita de um evento, no *Orkut* (*on-line*) esse encontro se estabelece pelo desejo da interação e pela seleção de uma pessoa dentro de uma rede de outros freqüentadores.

O primeiro passo para se transformar em um usuário do *Orkut* é receber um convite, que é enviado via *e-mail*. O convidado segue as instruções e acessa o *site* do sistema. Em seguida lhe é solicitado que preencha um cadastro com informações pessoais e de personalidade. Nesse momento também é solicitada uma foto, que o convidado envia ao sistema<sup>16</sup>. Cada usuário do *Orkut* possui uma página pessoal. Nela é possível acessar informações relacionadas com a pessoa. O proprietário da página pode navegar e alterar informações, assim como redefinir programações de sua página (principalmente no que se refere à publicação ou não de determinadas informações). Nessa página pessoal existem três espaços importantes.

O primeiro deles contém informações a respeito das características do usuário: foto, idade, preferências musicais e de filme, assim como um pequeno texto, escrito pelo próprio usuário, com o objetivo de apresentar sua personalidade. O segundo espaço é o destinado à rede de amigos do usuário. Nesse espaço são apresentadas as fotos dos membros da rede do usuário (os amigos). Essas fotos de amigos se assemelham muito aos ícones, já que representam pela imagem e funcionam da mesma forma. Basta um clique<sup>17</sup> na foto

de algum membro da rede para automaticamente aparecer a rede de amigos daquela pessoa que estava na imagem clicada. Dessa forma é feita a navegação no *Orkut*. Clicando em cada membro de alguma rede, é possível acessar a rede daquele que foi clicado. Como cada novo usuário do *Orkut* foi convidado por algum antigo usuário, é possível acessar todas as pessoas usuárias indo de rede em rede.

O terceiro espaço importante da página pessoal do *Orkut* é o destinado às comunidades do usuário. O usuário pode criar a sua comunidade ou se inserir em alguma já existente. É nelas que ocorre a prática da sociabilidade no *Orkut*. Participar de uma comunidade significa poder participar das conversas e discussões (tópicos) que envolvem seus membros. Cada tópico é criado por membros da comunidade. O tópico é um tema de discussão que gera manifestações dos membros da comunidade. Cada usuário pode participar de várias comunidades. Elas são dispostas em sua página pessoal e também funcionam como ícones.

Alguém que esteja navegando na página de um usuário poderá clicar em alguma comunidade desse usuário e ir direto para a página da comunidade. Embora exista, nas comunidades do *Orkut*, o preenchimento de interesses (alguém, por exemplo, que participa da comunidade da antropologia porque se interessa por tal assunto), a interação ocorre antes pela forma do que pelo interesse comum. Esse passa a sustentar a forma, a rede, a união de pessoas. As comunidades de discussão passam por essa característica: o tema em comum (de discussão) serve de sustentáculo para a interação, a forma, a união e o encontro social.

## Participação e identidade

O *Orkut* possui determinadas especificidades técnicas que o tornam uma plataforma de interação virtual sedutora. A principal delas é a facilidade de navegação através de ícones (tanto as fotos dos usuários, quanto as comunidades) que dão acesso a todos os “cantos” do ambiente. Além disso, a utilização desse sistema gera um resultado passível de investigação antropológica. No momento chama a atenção o fato de ele ser predominantemente utilizado por brasileiros (mais da metade dos usuários), mesmo sendo uma tecnologia desenvolvida por um turco e passível de acesso mundial. Mais especificamente, como principal “comunidade de localidade” desponta a cidade de Porto Alegre. A primeira pergunta que surge é a seguinte: por que tanta “presença brasileira”? Em segundo lugar: por que tanta adesão porto-alegrense? A resposta a essas duas perguntas necessariamente viria a partir de uma pesquisa de cam-

<sup>15</sup> É uma característica comum dos *chats* de Internet. Seus freqüentadores utilizam *nicks* (*nicknames*, apelidos) que primam pela fantasia, evocando personagens diversos ou estados de ânimo.

<sup>16</sup> O envio da foto se dá por transferência de arquivos (*upload*). O usuário indica o caminho do arquivo em seu computador, e o sistema “busca” a imagem.

po, com uma investigação empírica aprofundada. Entretanto, cabe aqui desenvolver algumas hipóteses para a questão.

Inicialmente podemos ter duas explicações para o fenômeno. A primeira é que ele resulta de uma característica intrínseca da cultura brasileira. Essa seria mais “aberta”, e seus indivíduos teriam mais gosto por fazer novas amizades. Esse argumento possivelmente seria melhor explorado a partir de pesquisas de autores brasilianistas. A outra explicação, mais de acordo com minha própria opinião, poderia ser obtida considerando o fenômeno como uma moda, mas não como uma prática sem sentido. Pelo contrário, trata-se de uma prática cultivada coletivamente, sendo fruto de um determinado contexto e possuindo um sentido intrínseco. E que sentido é esse? À primeira vista e com base em pesquisas anteriores, considero pertinente a utilização de sistemas de sociabilidade virtual como sendo, além de outros motivos, a satisfação de um desejo de participação em uma sociedade global e moderna que utiliza as novas tecnologias de comunicação (da Internet). Considerando o fenômeno neste prisma, cabe refletir sobre situações semelhantes que ocorreram em outros contextos, especialmente os trazidos por James Ferguson e Eric Gable.

Para James Ferguson (2002), existe uma contradição nos dias de hoje observada na África. Mesmo estando em uma época pós-colonial, está presente um “sentimento nostálgico” em relação à época colonial, de dependência em relação à Europa. Também está presente um “desejo de ser europeu”, que se manifesta nas práticas que imitam o estilo de vida do velho continente. O fato dos africanos, por exemplo, usarem roupas de europeus representa uma busca por respeito. Significa que eles querem ser tratados como cidadãos membros da sociedade do novo mundo. Para isso eles se apegam à questão do vestuário.

Entretanto, existem diversos tipos de mimetismos. Essa é a proposta de Eric Gable, que faz uma leitura crítica do artigo de James Ferguson. Para Eric Gable (2002), basicamente, a imitação por paródia é subversiva e busca a rebelião. Já a imitação por apropriação dos costumes mostra uma resistência, pois não há uma mistura com costumes tradicionais. E é nesse caso que podemos, a meu ver, situar as apropriações locais de tecnologias e costumes globais, tais como os que são rapidamente difundidos atualmente via Internet.

O ponto em comum dos dois autores é que a imitação é uma lógica praticada para se tornar “membro de uma sociedade global” e participar de uma sociedade moderna. É justamente dessa forma que situo a minha hipótese em relação ao *Orkut*. Participar desse sistema pode significar para o usuário ser membro de uma sociedade que está conectada globalmente. Dessa forma, ele cultiva um estilo de vida moderno

que passa pela imitação de um costume que se imagina praticado pelos “desenvolvidos” (cidadãos de países desenvolvidos). Entretanto, essa imitação, de modo semelhante às já citadas, mostra uma resistência e uma apropriação a partir de uma cosmologia local.

O fato de mais da metade dos usuários serem brasileiros é defendido pelos usuários brasileiros como um valor positivo. Durante o período em que esse artigo estava sendo escrito, foi divulgada, entre os usuários, uma mensagem que propunha que, no dia 7 de setembro<sup>18</sup>, todos os usuários do sistema brasileiros trocassem suas fotos por imagens da bandeira do Brasil. Isso mostra um pouco do sentimento nacionalista compartilhado. Assim como acontece no futebol, no “jogo do *Orkut*” o Brasil é campeão e fator de orgulho para alguns. Isso nos abre outra perspectiva de análise do fenômeno.

Uma terceira perspectiva de análise pode ser feita a partir da relação entre coletivo e indivíduo mostrada no filme de Jean Rouch, *Le Maîtres Fous*. George de Vos (Mayet-Giaume, 1996, p 87-88) comenta o filme dizendo que o ritual em questão era uma boa solução terapêutica para os problemas encontrados pelas pessoas. Ademais, o ritual mostra como as pessoas utilizam ações coletivas a partir de representações, sendo essas o meio de se participar de uma coletividade. Isso abre outra possibilidade de resposta para a pergunta inicial. A partir da representação “sou brasileiro” (ou “sou porto-alegrense” ou “sou do bairro Bom Fim”), a pessoa manifesta a sua identidade e faz parte de uma coletividade.

Adam Kuper salienta que a identidade não é apenas um assunto pessoal. Ela precisa ser “vívda no mundo, num diálogo com outros” (Kuper, 2002, p. 298). Isso significa que a individualidade encontra sua identidade com o contato com a coletividade, no sentido de uma participação no mundo. Além disso, a identidade, segundo Kuper, é subordinada a uma opção individual (Kuper, 2002, p. 301), quase como se fosse uma busca por um estilo de vida. Mas então de onde vem a identidade de um indivíduo? Ela poderia ser resultado de uma característica biológica. Isso pode ser pensando nos casos em que há a constituição de identidades relacionadas à questão étnica ou racial. Mas a identidade também poderia ser resultado exclusivamente de um esforço do indivíduo tentando constituir um “eu” único, bem elaborado e identificado.

Adam Kuper propõe que a identidade é um resultado cultural (Kuper, 2002, p. 305). Porém, ambos são “livremente inventados”, seguindo as propostas de Stuart Hall, James Clifford e David Chaney (Kuper, 2002), de acordo com as quais o estilo de vida faz uma mediação entre indivíduo, identidade e cultura à qual se pertence. Mas esse estilo de vida, que nesse caso assume vital importância na constituição de uma iden-

<sup>17</sup> Palavra aportuguesada referente ao *click*, que é o ato de interagir na imagem da tela do computador via *mouse* e *prompt* (seta).

<sup>18</sup> Data comemorativa da independência brasileira.

tidade, não estaria ligado a uma questão de consumo? E, sendo assim, identidade e pertencimento culturais não se baseariam, em um mundo globalizado e multicultural, em diferenças de consumo, tanto simbólico quanto mercadológico?

A resposta é positiva sob a perspectiva que Pierre Bourdieu desenvolve em sua teoria dos campos sociais. Jonathan Friedman (2004) nos lembra o *La Distincion* e como há, nessa obra de Bourdieu, uma relação entre diferenciação cultural e posição social baseada em *habitus* distintos. Em seguida, Friedman (Friedman, 2004, p. 235) propõe que ações sociais ou culturais são definidas em relação ao mercado. A identificação pessoal passa pelo tipo de consumo que se pratica. Entretanto, mesmo em um mundo globalizado, os diferentes consumos adquirem uma nova significação local. Além disso, criam-se localmente novas estratégias de distinção e criação de identidade. De qualquer forma, a prática de uma identidade passa pela prática de um determinado tipo de consumo simbólico.

Podemos ter ainda outro exemplo de construção de identidade, que, se não está relacionado com os exemplos dos autores, pelo menos ilustra uma determinada situação. Na plataforma virtual do *Orkut*, o usuário pode livremente escolher sua comunidade. Além disso, pode também criar a sua comunidade. Existem comunidades de todos os tipos, desde a da “antropologia” até a da “cerveja barata”. Cada usuário tem uma página pessoal. Nessa página está disposta a sua rede de amigos em formato de ícones, assim como também os ícones das comunidades à qual se pertence. Objetivamente, participar de uma comunidade significa poder participar das discussões propostas pelos seus membros. Nesse caso, é estar em contato com pessoas que se interessam pelos mesmos assuntos. É claro que, muitas vezes, o conteúdo desse tipo de encontro (o assunto) sustenta uma sociabilidade. É a inversão entre conteúdo e forma proposta por Georg Simmel (Simmel, 1996).

Subjetivamente, participar de uma comunidade no *Orkut* pode significar a construção de uma identificação pessoal. É quando o usuário, por exemplo, nem participa das discussões de sua comunidade, mas tem esse ícone estampado em sua página. Isso mostra que ele faz parte de “tal comunidade”. É fácil acessar a página de um desconhecido e logo “identificar” quem ele é a partir da lista de comunidades das quais participa (Fulano é brasileiro, porto-alegrense, gremista e gosta de cerveja barata, o que significa que ele consome determinados espaços da cidade e está em contato com determinadas “subculturas” – ou “tribos” – do contexto urbano (Magnani, 1992). Mas é claro que essa escolha não é gratuita (ou talvez seja?). Escolher uma comunidade e criar uma identidade pode ser feito a partir da cultura em que se está

inserido. Porém, também pode ser um consumo de uma “modernidade”. E pode, ainda, ser também uma estratégia de construção de identidade local que surge pelo contato com a globalidade via tecnologia.

## Referências

- DORNELLES, J. 2003. *Planeta Terra, Cidade Porto Alegre: uma etnografia entre internautas*. Porto Alegre, RS. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS / Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS. 210 p.
- DORNELLES, J. 2005. *O encontro: entre “Goethe” e “Lima e Silva”*. Disponível em: <http://www.megabaitche.hpg.com.br/jonatas/limagoethe.html>, acessado em: 1º de novembro de 2005.
- ELIAS, N. 2000. *Os estabelecidos e os outsiders*. Rio de Janeiro, Zahar.
- FERGUSON, J.G. 2002. Of Mimicry and Membership. *Cultural Anthropology*, 17(4):551-569.
- FRIEDMAN, J. 2004. Globalization and Localization. In: J.X. INDA e R. ROSALDO (orgs.), *The Anthropology of Globalization*, Blackwell, Malden, p. 233-246.
- GABLE, E. 2002. An Anthropologist’s (New?) Dress Code: Some Brief Comments on a Comparative Cosmopolitanism. *Cultural Anthropology*, 17(4):572-579.
- GUIMARÃES Jr., M.J.L. 2003. Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes (Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, julho de 1999). Disponível em: [http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat\\_amb.html](http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html), acessado em: 20 de junho de 2003.
- JUNGBLUT, A.L. 2000. *Nos chats do Senhor: um estudo antropológico sobre a presença evangélica no ciberespaço brasileiro*. Porto Alegre, RS. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS / Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS.
- KUPER, A. 2002. Cultura, diferença, identidade. In: A. KUPER. *Cultura: a visão dos antropólogos*. São Paulo, EDUSC, p. 287-311.
- MAGNANI, J.G.C. 1984. *Festa no pedaço*. São Paulo, Brasiliense.
- MAGNANI, J.G.C. 1992. Tribos urbanas: metáfora ou categoria? *Cadernos de Campo – Revista dos Alunos de Pós-Graduação em Antropologia do Departamento de Antropologia – FFLCH/USP*, 2(2).
- MAYET-GIAUME, J., ROUCH, J. et DE VOS, G. 1996. La polémique autour des ‘Maîtres fous’. *CinemAction*. (81):81-88.
- SCHUTZ, A. 1979. O mundo das relações sociais. In: H.R. WAGNER (org.), *Fenomenologia e relações sociais: textos escolhidos de Alfred Schutz*. Rio de Janeiro, Zahar.
- SIMMEL, G. 1996. Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: E. MORAES FILHOS (org.), *Simmel*. São Paulo, Ática.

Recebido em 04/2005

Aceito em 10/2005