

Comunidades Fakes do Orkut: uma análise folkcomunicação

Erika Cotrim(ICB/UESC)¹

Prof. Dr. Marcelo Pires de Oliveira(UESC)²

Introdução

O Orkut é uma rede de relacionamentos filiada ao Google, com grande participação de Brasileiros. Dentro desta rede de associados, surgiu um fenômeno denominado “fakes”, do inglês, “fingido”.

Os fakes são perfis inventados para um jogo de relacionamentos dentro do próprio Orkut. Por ser algo novo, pouco se sabe a respeito, ou pouco se divulga. O universo fake possui elementos folkcomunicaçãois que serão estudados no presente artigo.

Para realizarmos este estudo preliminar escolhemos um grupo de comunidades e fizemos uma análise dos fóruns e conversas que neles ocorrem. Ainda não podemos considerar que tenha sido uma análise discursiva, uma vez que este tipo de metodologia exige uma abordagem mais aprofundada, e como já dissemos, este é o primeiro olhar sobre o tema e serve como primeiro contato com as possibilidades de estudo do tema. Para tanto a análise das conversas serve, neste momento, para que conheçamos a forma peculiar dos “fakes” escreverem e conversarem, garantindo a seu espaço marginal que é dado tanto pela sua condição quanto pela forma diferenciada de expressão, conforme explica Karina Woitowicz sobre os grupos marginais:

O conceito empregado pela Organização das Nações Unidas compreende “grupos distintos dentro da população do Estado, possuindo características étnicas, religiosas ou linguísticas estáveis, que diferem daquelas do resto da população; em princípio numericamente inferiores ao resto da população; em uma posição de não dominância; vítima de discriminação”(WOITOWICZ, 2007, p.61)

Para que se possa tratar dos aspectos folkcomunicaçãois das comunidades fakes do Orkut, faz-se necessário conceitualizar o que é folkcomunicação. Segundo José Marques de Melo, a disciplina dedica-se ao “estudo dos agentes e dos meios populares de informação e de fatos e expressão de idéias”³. A teoria foi concebida por Luiz Beltrão (1918 – 1986), e originalmente caracterizava-se pela “utilização de mecanismos artesanais de difusão simbólica para expressar em linguagem popular mensagens previamente veiculadas pela indústria cultural”⁴. Em outras palavras, a folkcomunicação era o estudo das manifestações culturais das comunidades que estavam à margem da comunicação massiva.

É possível notar semelhança entre a teoria de Beltrão com a teoria de difusão massiva desenvolvida por Paul Lazarsfeld. Esta teoria diz que “cada indivíduo é capaz de procurar e encontrar um meio de comunicação cujo conteúdo mostre compatibilidade às suas convicções e a

¹ Graduanda do Curso de Comunicação Social 5º semestre

² Orientador do Projeto de Pesquisa

³ MELO, José Marques de. Folkcomunicação. In: GADINI, Sergio Luiz; WOITOWICZ, Karina Janz. Noções

Básicas de folkcomunicação: uma introdução aos principais termos, conceitos e expressões. Ponta

Grossa:UEPG,2007.p. 21

⁴ Ibidem

seus modos de ver”⁵, e que haveria na sociedade os *opinion leaders* (líderes de opinião) que exerciam influência em grupos primários.

Beltrão acrescenta que além dos líderes de opinião há também a produção coletiva gerada pelos “agentes simbólicos” que atuam nas “comunidades periféricas”.

Com o desenvolvimento da cultura de massa no Brasil, o raio de observação dos aspectos folkcomunicaçãois teve que ser ampliado, pois notou-se que não eram apenas as comunidades periféricas que dialogavam com a cultura de massa, mas que também ocorria o inverso: a indústria cultural passa a resgatar símbolos populares “submetendo-os à padronização típica da fabricação massiva e seriada”⁶.

Ou seja, antes os estudos folkcomunicaçãois eram limitados à comunicação dentro de uma determinada comunidade e depois se expandiu ao estudo das apropriações da indústria cultural desta comunicação periférica.

Confunde-se folkcomunicação com o estudo exclusivo das manifestações folclóricas, portanto torna-se necessário desmistificar esse conceito. Cristina Schmidt afirma que : “o folclore é o objeto de estudo e a comunicação é a área de conhecimento dentro das ciências humanas, que fornece os referenciais teóricos e metodológicos. A teoria da folkcomunicação abarca os processos comunicativos não hegemônicos voltados para a comunicação com um mundo em múltiplos processos”⁷.

Schmidt explica que a folkcomunicação abarca vários segmentos da sociedade e que o folclore dentro dos processos folk serve como “estudo do intercâmbio de informações” no âmbito da cultura, já que a teoria se preocupa muito mais com os aspectos comunicacionais, que com os sociológicos. O objeto de estudo deste artigo são os perfis fakes da rede de relacionamento Orkut. Por ser um fenômeno recente, o vocábulo não possui uma conceitualização oficial. Na enciclopédia virtual “Wikipédia” encontra-se a seguinte definição:

Fake (do inglês, literalmente *false*) é um termo usado para denominar contas ou perfis usados na internet para ocultar a identidade real de um usuário, na maioria das vezes usando-se de identidades de famosos, personagens de filmes ou desenhos animados ou mesmo de pessoas conhecidas do dono da conta. Como não se sabe quem é o dono do fake, é comum chamar o próprio dono desse perfil de “fake”. Ultimamente, fakes são mais encontrados em sites de relacionamento, como o [Orkut](#), e são criados geralmente com o intuito de fazer amizades, conhecer gente com os mesmos interesses, participar de comunidades privadas ou atuar em um jogo de rpg online. Mas existem também em serviços de mensagem instantânea e fóruns. Outra finalidade de um fake é dar opiniões sem se identificar, evitando constrangimentos ou ameaças pessoais ao opinante. Fakes também podem ser usados com más intenções, para ofender, difamar, defender, stalkear, hackear, etc.⁸

⁵ POLISTCHUCK, Ilana; TRINTA, Aluizio Ramos. Teorias da Comunicação : O pensamento e a prática da Comunicação Social. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.p.91

⁶ MELO, op. cit. p.22

⁷ Schmidt, Cristina. Teoria da Folkcomunicação. In: GADINI, Sergio Luiz; WOITOWICZ, Karina Janz. Noções Básicas de folkcomunicação: uma introdução aos principais termos, conceitos e expressões. Ponta Grossa:UEPG,2007.p.34

⁸ Disponível em: [HTTP://pt.wikipedia.org/wiki/fake](http://pt.wikipedia.org/wiki/fake) . Acessado em 03 de Novembro de 2008.

Entretanto , vamos substituir o termo “falso” por “fingido”, pois buscando o dicionário da língua portuguesa encontramos os seguintes verbetes:

Falso : adj.1.contrário à realidade. 2.dissimulado. 3.hipócrita,mentiroso. 4.inexato. 5.ilusório. 6.falsificado. 7.(indivíduo) traiçoeiro.

Fingir : Vt. 1. Inventar,idear.2.Apresentar.3.querer passar por.⁹

Já que os fakes aqui estudados se caracterizam pelo intuito de fazer novas amizades e criar uma vida paralela à sua realidade, além de deixarem bem claro que são perfis não reais, eles se enquadram no segundo verbete.

O artigo 299 do código penal, que trata de falsidade ideológica, afirma claramente que falsidade ideológica é: “omitir em documento público ou particular , declaração que dele deva constar ou inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que deva ser inscrita, com o fim de prejudicar direito, criar obrigação ou alterar a verdade sobre fato juridicamente relevante”¹⁰ . Assim, podemos aceitar que os fakes, por deixarem sempre claro que não são quem dizem ser e por tomarem seus nomes e imagens como representações e não a realidade, se eximem da acusação de falsidade ideológica, questão que deve ser tratada pelos estudiosos do direito virtual e não neste artigo. Para efeito de nossa análise vamos, apenas, considerar que não há intenção de dolo nos perfis fakes do orkut, portanto a eles não cabe imputar nenhum crime.

O mundo fake é como um jogo de RPG¹¹: depende da capacidade criativa dos seus habitantes. Como em um jogo virtual possui personagens que interagem com outros personagens, criam laços e desenvolvem uma narrativa própria. Tomando como base um conhecido jogo virtual como o Second Life , diríamos que o mundo fake é o primo pobre do outro jogo. Isso se deve a interface limitada que o Orkut oferece.

Ao contrário dos outros jogos que possuem em sua interface cenários bem definidos, avatares bem feitos e outros recursos que facilitam a interpretação do que está acontecendo , os usuários fakes do Orkut tem por obrigação que desenvolver um senso imaginativo e narrativo amplo. Eles usam as comunidades como cenários e os perfis¹² como avatar. Criam as suas histórias naquele ambiente narrando ações entre sinais de pontuação, descrevendo como estão “vestidos”, como estão falando, e aonde estão agindo.

É, de fato, um processo interessante de se observar o diálogo dos fakes em uma determinada comunidade. São mais de 1000 comunidades fakes, desde as que propõe discussões sobre o assunto, numa metalinguagem estranha, até as que são realmente representações de locais no mundo fake, como por exemplo : “Praia Fake”, “Shopping Fake”, “Escola fake”, ou ainda as casas , bares e outros ambientes que, como na vida real, as pessoas freqüentam.

No universo fake pode-se tudo. Pode ter o que quiser, pode ser quem quiser. Não é incomum ver a Madonna casada com o Rodrigo Amarante. Ou o Johny Deep namorando uma modelo qualquer. Pode-se ser dono de uma Ferrari, morar em Berlim e viajar num balão fake até o Japão só para comer sushi. Basta dizer que está fazendo isso, e o fake realmente estará.

⁹ Dicionário Aurélio.

¹⁰ PINTO, Antonio Luiz de Toledo; WINDT, Marcia Cristina Vaz dos Santos; CÉSPEDES, Livia. . Vade Mecum. 6. ed. atual. e ampl. São Paulo: Saraiva, 2008.

¹¹ RPG – Roll Playing Game – Tipo de jogo no qual os participantes vivem de maneira imaginativa ações de personagens inventados

¹² Páginas pessoais do Orkut.

Comunidades como “Festas fakes” ou “Fakes dormem tarde” se proliferam. Aparentemente os usuários fakes buscam no jogo uma alternativa para se divertir, ou , quem sabe, viver a realidade que bem lhes apetece. Não entraremos em uma análise mais profunda deste assunto, visto que o objetivo do artigo é se concentrar nos aspectos comunicacionais do fenômeno existente no Orkut.

As comunidades fakes do Orkut são diferenciadas das demais comunidades, pois seus fóruns transformam-se no próprio espaço físico dos acontecimentos. A expressão mundo virtual passa a ser literal nas comunidades analisadas.

Renata Dias em seu texto “Identidades Culturais”¹³ trata da importância da caracterização da identidade de determinadas sociedades. No caso do universo fake, essa identidade cultural está pautada nos seus próprios métodos comunicacionais. Desde a criação do avatar até a forma de interagir com o outro.

Os fakes criam seus avatares e junto com eles suas próprias histórias. Escolhem com quem vão se relacionar, e de que maneira conduzirão a sua narrativa.

Nessa escolha de com quem se relacionarão entra uma questão muito própria dos fakes: “fakes não adicionam *“off’s”*”¹⁴. Ou seja: perfis reais não entram na brincadeira. O mundo fake é realmente só para os personagens. Nesse ponto nos utilizamos dos conceitos de Karina Woitowicz, em seu texto Exclusão e resistência Cultural¹⁵, onde ela afirma que os próprios grupos marginalizados “desenvolvem estratégias de resistência e luta em meio às tendências homogeneizantes e massificadoras da sociedade globalizada”¹⁶. Ou seja, os fakes tentam se proteger da presença dos *“off’s”*, elementos reais, visando manter o jogo e o universo em si o mais virtual possível.

Na comunidade “Mundo dos Fakes”¹⁷ encontra-se a descrição: “Mundo dos Fakes. Onde só fake entra.”, na comunidade “- Festas - [Fake Profile]”¹⁸ no local destinado a descrição, além das regras da comunidade encontra-se um link que disponibiliza festas para os *off’s*. Não é raro encontrar o “só para fakes” nas comunidades. Bem, como também não é incomum o uso do “não add *off*” nos perfis.

Nas comunidades nas quais as ações acontecem, como na “- Festas - [Fake Profile]” nota-se de forma clara o modo como os fakes se comunicam, ou como eles intitulam, “interpretam”. As ações são narradas entre algum sinal de pontuação, sendo mais comum o asterisco(**).¹⁹

¹³ DIAS, Renata. Identidades Culturais. In GADINI, Sergio Luiz; WOITOWICZ, Karina Janz. Noções Básicas de folkcomunicação: uma introdução aos principais termos, conceitos e expressões. Ponta Grossa:UEPG,2007.

¹⁴ Perfis verdadeiros.

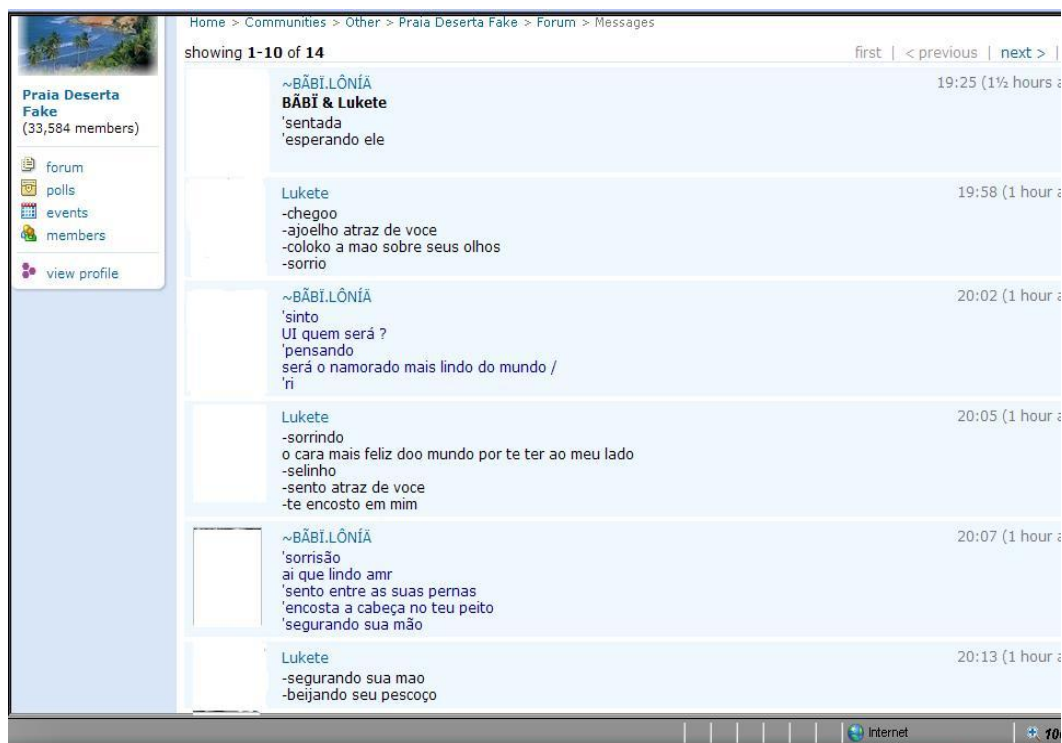
¹⁵ WOITOWICZ, Karina Janz. Exclusão e resistência cultural. In GADINI, Sergio Luiz; WOITOWICZ, Karina Janz. Noções Básicas de folkcomunicação: uma introdução aos principais termos, conceitos e expressões. Ponta Grossa:UEPG,2007

¹⁶ Ibidem, p.150.

¹⁷ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=3465610>, acessado em 10 de Novembro de 2008.

¹⁸ <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=11516456> acessado em 10 de Novembro de 2008.

¹⁹ <http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs.aspx?cmm=18629336&tid=5267034844767242238&start=1> acessado em 10 de Novembro de 2008.



O diálogo acima foi retirado da comunidade “Praia deserta fake”. E é a encenação de um evento cotidiano na vida das pessoas. Pode-se notar que a conversa é protagonizada por um casal de namorados, que estão se encontrando na praia. Notamos nesse mesmo fragmento de conversa um hibridismo próprio do ciberespaço: ao mesmo tempo estão a linguagem da internet, com abreviação, grafia errada de algumas palavras como “atrás” e a própria linguagem fake, com seus símbolos de pontuação que determinam as ações, no exemplo esse símbolo de pontuação é apóstrofo (‘). É comum também ver essa forma de diálogo nos próprios *scraapbook's* ²⁰, para demonstrar as reações dos personagens, ainda que esse diálogo não aconteça de forma simultânea.

Existem fakes que tem um poder narrativo muito maior, geralmente estes fazem parte do “jogo” a mais tempo. Um exemplo pode ser o diálogo abaixo, retirado da comunidade “Leivan's -- Open Bar

” :
21

²⁰ Páginas de recados.

²¹ <http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs.aspx?cmm=34834893&tid=5203986472828172024&start=1>

acessado em 13 de Novembro de 2008.

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!

Evelyn

Open Bar

24 May

Ao cair da noite tomei um banho quente e vesti meu sobretudo no corpo por baixo da roupa que era uma simples blusa preta com ladrilhos nas bordas e uma calça jeans preta, estava com frio no momento e a minha pele, que não tinha a mesma temperatura dos mortais, estava fria também. Havia acabado de me alimentar e logo após decidi ir até o meu bar e de Evan para, talvez se tivesse sorte, encontra-la ali. E assim eu fiz, sai de minha casa e fui até o meu bar. Ao adentrar no ambiente o meu perfume penetrava em cada canto, um perfume não tão forte, mas um cheiro de rosa que identificava-me para quem já o conhecia; olhei em minha volta e infelizmente Evan não estava lá... Mas mesmo assim decidi me acomodar numa mesa próxima a janela e me sentei na cadeira, cruzei as pernas como de costume e fiquei a olhar Penélope com um sorriso em meus lábios. **Este bar não é mais o mesmo, não?! Também... O povo adora novidade, ainda mais tendo inaugurado mais um bar aqui perto.** Penélope confirmou com a cabeça, em seguida olhei para a luz do luar através da janela e suspirei. **Acho que até eu mudei... Bom, eu mudei mesmo! Quando entrei num ambiente parecido com este bar era uma humana e quando sai o que virei?! Uma lunática cainita.** Comecei a rir do meu próprio comentário e voltei a olhar Penélope. **Então Penélope, hoje eu não vim para beber... Alias que graça tem beber sem companhia, não é mesmo?! Coisa sem graça...** Penélope, como sempre sorrindo, concordou com a cabeça enquanto cuidava do balcão. **Espero não estar te atrapalhando querida! E que hoje estou à toa mesmo...** Em seguida voltei a olhar para a lua traves da janela, com meu punho apoiado em meu queixo e com um semblante sereno... Relembrando tudo de bom que já havia acontecido em minha não-vida.

†

Gerard muito estressado com semblante diferente adentra o bar

25 May

Evelyn

Ge

25 May

Ao ouvir passos firmes entrando no bar minha distração é interrompida, entao dou uma olhada para ver quem é e me levanto da cadeira para ir atender o cliente, quando noto ser Gerard esboço um sorriso tímido e o cumprimento. **Boa noite Gerard! Que bom te ver aqui, seja bem vindo ao Leivan's!** Em seguida olho para a garçonete Penelope e aponto para a mesma. **Aquela é a nossa garçonete Penelope, fique a vontade.** Em seguida volto a te olhar com carinho.

†

Obrigado Evelyn ...
com sua licença , me aproximando do balcão sorrio para a bela garçonete
oras poderia me providenciar umbom copo de wisksh obrigado

25 May

Nessa imagem podemos notar que a narrativa é desenvolvida de forma mais detalhada e com uma linguagem mais rebuscada, tendo- se a preocupação inclusive com normas gramaticais. Os personagens dão mais detalhes sobre si mesmos, e as falas são destacadas em negrito.

Nota-se com esses exemplos que o mundo fake, é uma realidade dentro da realidade. Visto que tomamos o espaço virtual como algo real na atualidade. É literalmente um universo de silício. Com casas, cidades, praias, shoppings e principalmente, habitantes que interagem e se comunicam ativamente, desmistificando a idéia dos apocalípticos que previam um afastamento das pessoas com a implementação e crescimento do ciberespaço.

Podemos concluir que o surgimento das comunidades fakes do Orkut é um objeto de estudo amplo e interessante do ponto de vista folkcomunicacional.

Os fakes são virtualidades inseridas no universo folk tanto pelo seu aspecto comunicacional quanto pelo fato de não ter atenção das grandes mídias e assim estarem inseridos nos universos de comunicação periférica.

Esta condição de grupo marginal nos parece suficiente para incitar a um aprofundamento da pesquisa que se apresenta de modo a poder compreender com maior clareza os desdobramentos e nuances deste Universo e como ocorre a transmissão de mensagens entre os freqüentadores destas comunidades.

Referências Bibliográficas.

BREGUEZ,Sebastião.Folkcomunicação: Resistência Cultural na Sociedade Globalizada. Belo Horizonte: Intercom ,2004.

BELTRÃO,Luiz. Folkcomunicação: a comunicação dos marginalizados.São Paulo: Cortez: 1980

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!

BELTRÃO, Luiz. Folkcomunicação: Teoria e Metodologia. São Bernardo do Campo, 2004.

BELTRÃO, Luiz. Folkcomunicação: um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de idéias. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. Novo Dicionário da Língua Portuguesa. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

GADINI, Sergio Luiz; WOITOWICZ, Karina Janz. Noções Básicas de Folkcomunicação: Uma introdução aos principais termos, conceitos e expressões. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2007.

LAZARSFELD, Paul. Os meios de Comunicação coletiva e influência pessoal. In Panorama da Comunicação Coletiva. Rio de Janeiro : Editora Fundo de Cultura, 1964.

LEVY, Pierre. O que é o virtual. São Paulo: Editora 34, 1996

PINTO, Antonio Luiz de Toledo; WINDT, Marcia Cristina Vaz dos Santos; CÉSPEDES, Livia. . Vade Mecum. 6. ed. atual. e ampl. São Paulo: Saraiva, 2008.

POLISTCHUCK, Ilana; TRINTA, Aluizio Ramos. Teorias da Comunicação: O pensamento e a prática da Comunicação Social. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

SCHMIDT, Cristina. Folkcomunicação na Arena Global: Avanços teóricos e metodológicos. São Paulo: Ductor, 2006.

VILALBA, Rodrigo. Teoria da Comunicação : Conceitos Básicos. São Paulo: Ática, 2006.

O que são fakes, disponível em: [HTTP://pt.wikipedia.org/wiki/fake](http://pt.wikipedia.org/wiki/fake)

Profiles e comunidades analisadas, disponíveis em www.orkut.com

pdfMachine

Is a pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, if you can print from a windows application you can use pdfMachine.

Get yours now!