

## REPRESENTAÇÃO E FORMAÇÃO DA VIRTUALIZAÇÃO DO CORPO DE ESCOLARES NO ORKUT

**Carolina Nascimento Jubé**

Graduanda, Faculdade de Educação Física/UFG

**Ari Lazzarotti Filho**

Professor Mestre, Faculdade de Educação Física/UFG, Membro dos Grupos de Pesquisa Esporte, lazer e Comunicação - UFG, [Núcleo de Estudos e Pesquisas Educação e Sociedade Contemporânea](#) – UFSC, Sócio Pesquisador do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte

Programa de Financiamento: PROLICEN - PROGRAD/UFG

### RESUMO

*O presente texto é resultante de uma pesquisa sobre as representações virtuais de corpo de escolares de uma escola pública de Goiânia. Como método de pesquisa, optou-se pelo qualitativo com ênfase na análise de conteúdo. Podemos concluir preliminarmente que a partir das ferramentas do website, os escolares constroem uma representação de corpo, estabelecem relacionamentos com outros usuários e com comunidades virtuais por meio da seleção de fotos disponibilizadas nos álbuns. Desse modo, a representação de corpo dos escolares é fragmentada: um corpo idealizado e modificado, mas com intereferências das ferramentas da tecnociência.*

### ABSTRACT

*This text result of a research about virtual representations of student's body of a public school of Goiânia. We utilized the qualifitative method of research, with enphasys in the content's analysys. Preliminarily we concluded by the means of website's tools that the students have constructed a body representation and have established relationships with others users and with virtual communities by the means photo selections availables in the albums. In this way, the body representation by the students is broked: an idealized and modified body, but with tool's modification from technoscience.*

### RESUMEN

*El presente texto se refiere a una investigación sobre las representaciones virtuales del cuerpo de los alumnos de una escuela pública de la ciudad de Goiânia. Como método de investigación, se optó por el cualitativo. En lo que respecta a esta investigación, podemos resaltar que con las herramientas del website Orkut, los alumnos construyen una representación de cuerpo y establecen relación con otros usuarios y con otras comunidades virtuales; por medio de una selección de fotos. Entonces, a representación de*

*curpo de los alumnos es fragmentada: un cuerpo idealizado, solo que las interferencias son de las herramientas de la tecnociencia.*

## INTRODUÇÃO

O tema geral deste estudo está ligado à virtualização do corpo de escolares usuários do *website* de relacionamentos *Orkut*<sup>1</sup>. Diante deste espaço virtual de grande aceitação pelo público brasileiro, pretende-se avançar na compreensão dos modos e meios pelos quais os sujeitos da investigação incorporam as tecnologias de comunicação e informação na constituição da corporeidade.

O *website Orkut* se tornou, ao longo de quatro anos de existência, um site de grande aceitação do público brasileiro, este que já compõe 55,95% do número de usuários do *website*, cuja maior faixa etária de usuários se encontra nas idades de 18 a 25 anos<sup>2</sup>,

Lévy (1996 e 2002) apresentou algumas discussões polêmicas e ao mesmo tempo provocantes no campo das tecnologias de comunicação e informação, dando especial atenção ao surgimento da internet. O autor defende que o processo de virtualização é irreversível e afirma que a virtualidade produz novas concepções de espaço e tempo. Assim, o virtual usa novas velocidades e novos espaços, na tentativa de reinvenção do mundo, tornando impossível a dicotomização do privado e do público, do objetivo e subjetivo, do próprio e do comum. Porém, Lévy trata destas questões sempre no intuito de humanizá-las, pensando-as como novas possibilidades para desenvolver a criatividade e as potencialidades do homem.

Não é novidade que as novas gerações estão “interagindo” com maior facilidade com estas tecnologias. Tratando-se de uma relação muito recente, não temos ainda pesquisas que apontem o que este tipo de interação virtual (homem-máquina) pode modificar o trato do corpo e na educação corporal dos escolares. Entendendo a realidade virtual como:

(...) o resultado, já não tão experimental, da interação homem-computador- é portanto, a geração de um mundo a partir de uma relação homem-máquina, um mundo criado artificialmente, que o usuário, depois, pode ‘habitar’.[Na qual]A meta é permitir que nesse mundo criado artificialmente se possa gozar, sofrer, amar, sonhar, além de pensar. (SANTOS, 2003, pgs, 109-110)

Percebemos que esta nova realidade permeia o ambiente escolar e grande parte da sociedade, pois permite ao indivíduo ser o que quiser, se transformar, viver uma vida diferente da sua. Em outras palavras, a virtualização permite que possamos transitar em espaços e tempos diferentes de nossa realidade.

Este aspecto nos coloca a pensar a construção das representações sociais do corpo dos escolares desenvolvidas nestes ambientes virtuais, as quais nos fazem a constatar, compreender e explicar esse fenômeno da contemporaneidade.

De um lado, é através de sua atividade e relação com outros que as representações têm origem, permitindo uma mediação entre o sujeito e o mundo que ele ao mesmo tempo descobre e constrói. De outro lado, as representações permitem a existência de símbolos. (...) É sobre e dentro de uma rede de significados que se dão os trabalhos dos sujeitos de criar o que já está lá. O sujeito psíquico, portanto, não está nem abstraído

<sup>1</sup> Orkut: “rede social filiada ao Google e tem como objetivo ajudar seus membros a criarem novas amizades e manter relacionamentos”. In: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut> Consultado em 07/04/2006

<sup>2</sup> Informações fornecidas pelo site na página: <http://www.orkut.com/MembersAll.aspx> Consultada em 25/02/2007.

da realidade social, nem meramente condenado a reproduzi-la. Sua tarefa é elaborar a permanente tensão entre um mundo que já se encontra constituído e seus próprios esforços para ser um sujeito (JOVCHELOVITCH, 1994, p.78).

O corpo representado no ambiente virtual é uma tentativa de viver as contradições deste mundo e ao mesmo tempo se inserir nele. É possível interferir, modificar, alterar o corpo no ambiente virtual e com ele estabelecer relações com os outros sem, contudo ser expressão do corpo real mas de um corpo projetado, imaginado e construído no imaginário social.

## ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Para esta pesquisa analisamos as representações de corpo dos alunos de uma escola pública de Goiânia, em especial alunos, que participaram do *website* de relacionamentos Orkut. Iniciamos nossa investigação a partir das Comunidades<sup>3</sup> do Orkut que estão relacionadas a nossa escola campo, seja através do nome principal da comunidade ou até mesmo na descrição da comunidade.

A partir dessas comunidades, elaboramos critérios para a seleção dos sujeitos que participariam da pesquisa. Os critérios foram: Integrar alguma das comunidades acima citadas; Possuir o perfil social e pessoal com descrições básicas; Possuir o álbum de fotos e foto inicial, com imagens pessoais que possam identificá-lo claramente. Selecionamos alguns membros das comunidades acima relacionadas, num total inicial de 36 usuários do *Orkut*. Em seguida realizamos uma segunda seleção, levando em conta o maior número de dados que os usuários puderam nos oferecer, ou seja, perfis mais completos desses membros, chegando assim ao total de 10 usuários. Analisamos todas as ferramentas utilizadas pelos escolares do *website* como, e com que finalidade e seus conteúdos disponibilizados. Confrontamos esses dados com o nosso referencial teórico afim de atingir os objetivos propostos.

## APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

As ferramentas que proporcionam ao sujeito representar seu corpo são os perfis: pessoal, social; o álbum de fotos, a foto inicial e as comunidades virtuais em que ele se relaciona.

No *perfil social* o sujeito, coloca o seu nome e sobrenome. Ele marca a opção informando seu sexo, data do seu aniversário, onde mora, interesse no *website* (namoro, trabalho, amigos), e etc. Descreve também o estilo de se vestir (marcando as opções oferecidas pelo *site*), se tem filhos, etc. Por fim, deixa uma mensagem dizendo quem ele é, respondendo a pergunta: ‘Quem sou’.

No perfil pessoal o usuário do *Orkut*, pode socializar diversas informações sobre sua aparência e seu parceiro ideal. Para isso, ele coloca um título aleatório, por ser uma parte específica, preenche espaços respondendo a perguntas e dando seqüências a questões do

---

<sup>3</sup> Comunidades: “As pessoas podem entrar nas comunidades (no máximo 1.000 - instituído para evitar abusos), que podem funcionar como fóruns de interesses comuns. Outras pessoas podem participar dessa comunidade também e outras pessoas podem participar dessa comunidade também e assim poderão discutir qualquer assunto, geralmente relacionados ao tema. Nas comunidades existem duas áreas de interação: o fórum e os eventos.” In: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut#Comunidades>. Consultado em 25 de agosto de 2006

tipo: ‘O que mais chama a atenção em mim?’, ‘O que não suporto?’. Além disso, o sujeito fornece descrições físicas (altura, tipo físico). Como também se possui, *piercings* ou tatuagens pelo corpo, sendo capaz de escolher uma opção para sua aparência (feio, atraente, etc).

Esta ferramenta é uma das mais relevantes em nossa análise, pois este é o espaço onde o nosso sujeito descreve seu corpo em fragmentos, através das proposições oferecidas pelo *website Orkut*, e se comunicará com os demais usuários da rede.

O Álbum de fotos é a ferramenta onde os usuários podem colocar até doze fotos, com espaço para legenda. Percebe-se uma preocupação na escolha dessas imagens que serão divulgadas, pois, as fotos muitas vezes são modificadas em algum tipo de software (paint, coreldraw, photoshop<sup>4</sup>), podendo apresentar textos, sombreamentos, efeitos luminosos, recortes e montagens.

As comunidades virtuais do *Orkut* são outro tipo de ferramenta que tratam de temas distintos que são divididos em categoria, como por exemplo: Alunos e Escolas; Computadores e Internet; Bem-estar e Fitness; E ao acessar algum desses temas o usuário têm um vasto número de comunidades relacionadas, nas quais ele pode se relacionar, trocar recados e falar sobre o tema proposto com as pessoas que também participam destas comunidades. Também pode criar comunidades do seu interesse.

Portanto, nesta pesquisa foram analisados dez usuários de ambos os sexos, em idade escolar, todos estes participavam de alguma das comunidades da nossa escola campo acima citada. Os sujeitos possuíam em sua página no *website Orkut* os perfis social e pessoal devidamente preenchidos, como também possuíam em média de aproximadamente 10 fotos em seu Álbum como também uma foto inicial que o identificava.

Quanto ao perfil social, 70% dos sujeitos se identificavam como praticante de algum esporte como: futebol, natação. E em um dos casos um sujeito se descreve fisicamente em seu perfil social

Já no perfil pessoal as principais descrições do sujeito sobre si mesmo foram a cor dos olhos e cor do cabelo, atingindo um índice de 80%, e 50% deles forneceram sua altura. Outros 50% responderam ao item que diz respeito ao tipo físico e aparência, sendo que as respostas: “um pouco acima do peso, aparência atraente”, “físico: magro”.

No álbum de fotos desses sujeitos, foram encontradas uma média de 10,4 fotos, e desta cerca de 90% possuem algum tipo de modificação feita em programas de computador. Em 100% dos casos há fotos dos sujeitos com a família e/ou amigos e na própria escola campo. As fotos individuais também são predominantes, com uma porcentagem de 90% .

As comunidades virtuais destes indivíduos relacionadas ao corpo apresentam uma predominância de temas, sendo eles relacionados a cor do cabelo, como: *Eu adoro loiras, mas também..., As morenas comandam*; à altura: *Mulheres pequeninas, Mulheres altas tb usam salto*; que falam sobre a beleza da mulher goiana: *As goianas são as mais gatas*; sobre as unhas: *Eu uso unhas pretas*; comunidades de culto ao corpo: *Homem sarado é o q há!, Vem, vem, vem corpo vem!, Gato e Gata no Orkut, Narcisistas, É difícil ser gatinha..., Peito peitão peituda - eu sou!, Bundas - paixão nacional!!!* E comunidades que

---

<sup>4</sup> **Adobe Photoshop** é um *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vectoriais) desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa *de facto* para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Photoshop>, site visitado em 25 de fevereiro de 2007.

até mostram a preocupação dos próprios usuários com as fotos que publicarão: *Só coloco foto top no orkut.*

As observações proporcionadas pela coleta de dados e revisões bibliográficas, levam-nos a supor que a partir das ferramentas disponibilizadas pelo *website* de relacionamentos, *Orkut*, os sujeitos formam suas imagens virtuais.

## CONCLUSÃO

Atentando aos objetivos desta pesquisa, identificamos que os perfis, tanto o social quanto o pessoal, são ferramentas imprescindíveis para a representação do corpo dos indivíduos. Mesmo que limitados pelo próprio *Orkut*, que fornece um modelo pronto para que seja apenas preenchido pelos seus usuários, impedindo a possibilidade de grandes variações, foi possível identificar traços de um corpo virtualizado. Um corpo interferido tanto de forma direta (cor dos olhos, cor do cabelo, altura, aparência) quanto forma indireta (pela utilização de softwares<sup>5</sup>) age na alteração das imagens do modo mais conveniente para cada indivíduo.

A representação virtual promovida pelo sujeito sobre seu corpo nos dá elementos para afirmar que há uma mediação da tecnociência, que desloca a perspectiva do corpo biológico (este ainda a referência básica do indivíduo) para o corpo virtual, no qual este é re-significado na medida em que cria um leque de possibilidades permeado por novos significados do “ser” e do “poder ser”. Em outras palavras, agora o indivíduo usará recursos para trabalhar sua imagem como bem entende e terá o corpo que desejar para aquele ambiente. Transformaram-se ou até mesmo multiplicaram-se as possibilidades de intervenção. Antes era necessário ir a uma academia, por exemplo, para modelar seu corpo. Com a tecnociência este ato não é mais uma regra para se poder ter o corpo desejado. O indivíduo pode apenas fazer algumas modificações em uma foto, com a utilização de algum programa ou se descrever projetando um ideal de corpo e depois publicá-la no *Orkut*.

Assim, percebemos que não existe a necessidade de mostrar coerência entre a identidade virtual e a identidade *off line*, pois o sujeito pode ser o que quiser. Ele formará sua representação virtual de acordo com seus interesses e principalmente, como deseja ser visto pelos demais usuários “nas práticas contemporâneas de exposição do eu – reality shows, *weblogs*, *webcams*, *fotologs* e *Orkut* – a autenticidade encontra-se vinculada não mais ao opaco e ao recôndito, mas sim à dimensão visível e acessível ao olhar do outro(...)” (BRUNO, 2004, pg.24)

Quanto às comunidades virtuais muitas delas dedicam-se a discutir frivolidades, disseminando assim a cultura inútil, pois, os fóruns não apresentam discussões freqüentes e relevantes. Como sugere Lévy (1999, pg.127)

uma comunidade virtual é constituída sobre as afinidades de interesse, de conhecimento, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais

As comunidades virtuais da atualidade servem assim, apenas para unir pessoas com gostos em comum, fornecendo traços da personalidade do usuário, como também para

---

<sup>5</sup> **Software, logiciel** ou **programa de computador** é uma seqüência de instruções a serem seguidas e/ou executadas, na manipulação, redirecionamento ou modificação de um dado/informação ou acontecimento.  
Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Software>. site visitado em 22/022007

proporcionar a ele um certo *status*, este que lhe dará visibilidade e popularidade. “Muitas dessas comunidades, ao invés de utilizadas como grupos para discutir um determinado assunto, são simplesmente elencadas nos perfis como um bótomo, uma forma de construir uma identidade”. (RECUERO,2004; FRAGOSO,2006 apud RECUERO, 2006, pg.7).

As comunidades virtuais nos trazem também traços de um corpo fragmentado, que se reconfigura através da junção de todas as comunidades de um mesmo sujeito. Como exemplo, citamos as comunidades:

*Morenos de olhos verdes* (<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=478389>)

*Cabelos Cacheados* (<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=116304>)

*As baixinhas são as melhores* (<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=122190>).

As representações de corpo mediadas pela virtualidade apresentam novos elementos e características intrínsecas ao tipo de sociedade de que fazemos parte, trazendo-nos assim características como o individualismo, o consumismo e o padrão de corpo que nos é imposto pela indústria cultural apoiada nas ciências biomédicas que permeiam em nossa sociedade padrões de ‘corpo ideal’, ‘peso corporal ideal’, ‘homem e mulher ideais’ desconsiderando toda uma diversidade cultural e imprimindo assim sua supremacia perante o corpo e o indivíduo e sua cultura.

## REFERÊNCIAS

BRUNO, Fernanda. A obscenidade do cotidiano e a cena comunicacional contemporânea. In: Revista FAMECOS. Nº25, dezembro de 2004. Porto Alegre.(pp.22-28).

JOVCHELOVITCH, S., GUARESCHI, P.A. (org). **Textos em representações sociais; I** prefácio Serge Moscovici I. – 2. Ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *Ciberdemocracia*. Lisboa: Odile Jacob,2002.

\_\_\_\_\_. *O que é o virtual*. São Paulo: 34,1996.

RECUERO, Raquel. *Webrings: As Redes de Sociabilidade e os Weblogs*. Revista Sessões do Imaginário, daFamecos/PUCRS. Porto Alegre, 2004.

\_\_\_\_\_. *Dinâmicas de Redes Sociais no Orkut e Capital Social*. In: VIII ALAIC, 2006, Sao Leopoldo. Gt de Internet Comunicación e Sociabilidad, 2006.

SANTOS, Saymert Garcia dos. *Considerações sobre a realidade virtual*. In: Politizar as novas tecnologias.O impacto sócio- técnico de informação digital e genética. São Paulo:34, 2003. pp.109-121.

Carolina Jubé - Rua 21, nº371, aptº402- Setor Central. Goiânia- GO. CEP:74030-070  
Email: [caroljube@gmail.com](mailto:caroljube@gmail.com)

CPF 00123903130

Ari Lazzarotti Filho - Rua T-60 n. 31 Ap. 207 Setor Bueno. Goiânia-GO CEP: 74223-160

Email: [guegoa@gmail.com](mailto:guegoa@gmail.com)

CPF: 70794812953