

ADOLESCENTES E INTERNET: A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE A PARTIR DE PERFIS *FAKE* EM ORKUT

Fábia de Oliveira Santos (autora), Rozilene Marta de Moraes (co-autora)
Graduandas do Curso de Psicologia na Universidade Federal de Goiás
fabia.psi@gmail.com; rozilene.marta@gmail.com

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa trata sobre a Adolescência e o Uso da Internet. Focalizamos aqui na utilização de perfis *Fake* pelos adolescentes no site de relacionamentos Orkut, com a intenção de explorar a relação existente entre a criação e utilização dos perfis *Fake* e a constituição da identidade dos adolescentes.

A Adolescência é o período em que o sujeito se encontra entre a puberdade e a vida adulta. Pode então se estender desde, a puberdade até o desenvolvimento da maturidade reprodutiva completa. Ou segundo a ECA, o período que se compreende entre os 12 e os 18 anos. O termo deriva do latim *adolescentia*, *adolescere*. Seu início comumente se relaciona com a puberdade - conjunto de transformações fisiológicas ligadas à maturação sexual.

Ser adolescente é muitas vezes considerado como viver um período de mudanças físicas, cognitivas e sociais que, em conjunto, traçam o perfil do indivíduo. É um período que se caracteriza pelo aparecimento de mudanças qualitativas também na estrutura do pensamento, aproximando-se de um modelo lógico e científico, além de haver um desenvolvimento nas interações sociais, “*tendo como relevância os processos identitários individuais, coletivos e sociais, os quais aportam na compreensão de nós mesmos, das relações interpessoais, das instituições e costumes sociais*” (LEÓN, 2009)

São diversos os conceitos que o termo adolescente recebe, para Brito (apud LEÓN, 2009), a juventude não é “*um ‘dom’ que se perde com o tempo, mas uma condição social com qualidades específicas que manifestam de diferentes maneiras segundo as características históricas e sociais de cada indivíduo.*” Já para Calligaris (2000), o adolescente é o “*indivíduo que, apesar de seu corpo e seu espírito estarem prontos para a competição, não é reconhecido como adulto. É [a adolescência] um tempo de suspensão imposto culturalmente*”, pode então ser entendida como uma moratória imposta pela sociedade.

FROTA (2007) compreende a adolescência “*como um período atravessado por crises, que encaminham o jovem na construção de sua subjetividade. Porém a adolescência não pode ser compreendida somente como uma fase de transição.*”

Para a presente pesquisa tornou-se necessário também a sistematização do conceito de identidade que pode ser definido de diversas formas. Porém, na presente pesquisa serão assumidos dois significados preponderantes: Identidade como um conjunto de caracteres próprios e exclusivos de uma pessoa; e Identidade como aquilo que torna algo ou alguém definitivamente reconhecível ou conhecido em uma coletividade.

A construção da identidade pode ser considerada como uma tarefa e/ou característica da adolescência, desenvolvendo-se ao mesmo tempo em diversos níveis, mas sempre em estreita ligação com o ambiente em que o indivíduo está inserido. De acordo com Roure (2009) As identidades podem ser reconstruídas em certas experiências virtuais (como no *Fake*), sendo “possível observar um processo de reconstrução de identidades a partir da constituição de diversos ‘Eus’ e a produção de identidades múltiplas e flexíveis.” Neste sentido, o sujeito poderia ser capaz de “recriar” sua própria história e formatar seu próprio “Eu”. Ainda segundo a autora, “É possível apreender na Rede a produção de uma identidade partilhada, uma identidade comunal, ou melhor, uma identidade de resistência, cujo funcionamento possibilita elementos de auto-reconhecimento.” (ROURE, 2009)

O termo *Fake* - significa falso em inglês - denomina um perfil usado em internet para ocultar a identidade real de um usuário. Pode-se utilizar para esse fim a identidade de pessoas famosas, personagens de filmes, desenhos animados, literatura, fotos de pessoas conhecidas, de animais ou animes, que foi o objeto da presente pesquisa. “O *Fake* seria um perfil que, em virtude da disponibilização de caracteres visuais e descritivos em uma planilha on-line, a priori não poderia ser atribuído à pessoa que o controla/possui. (LOBO, 2009).

A finalidade dos usuários que criam um *Fake* varia bastante, desde uma forma de poder espionar outros usuários da internet sem ser identificado até vivenciar uma segunda vida “virtual”. Como em um jogo virtual, o *Fake* é um personagem que interage com outros personagens, cria laços e desenvolve uma narrativa própria. No *Orkut* as comunidades *Fake* se diferenciam das demais pois “seus fóruns transformam-se no próprio espaço físico dos acontecimentos. A expressão mundo virtual passa a ser literal nas comunidades analisadas” (BRITO, 2008). Segundo Dal Bello (2008),

Paralelamente ao desejo de reconhecimento e celebração do eu nos espaços de alta visibilidade mediática, os *Fake profiles* dão margem à criatividade, à ludicidade e ao anonimato. Ora como máscaras, recobrem as subjetividades que se fazem presentes sem se dar a conhecer; ora como *fantasias*, desprendem-se por completo de qualquer realidade exterior à virtualidade para dar vida a uma outra *persona*.”

Segundo ROURE (2009) os indivíduos ao se utilizar do *Fake*, têm a possibilidade de desaparecer corporalmente:

Livres dos corpos, vestem novos personagens e adotam identidades fictícias, na maioria das vezes, de natureza provisória. Os laços podem ser estabelecidos a partir da lógica do instantâneo, pois ante a demanda do outro, sempre se poderá sair de cena, ou seja, desconectar. Nesse intervalo, ou de forma paralela, tem-se a chance de viver ou construir um novo personagem. (ROURE, 2009)

A partir do exposto, elaboramos a hipótese de que as experiências vivenciadas no *Orkut* a partir da utilização dos perfis *Fake* constituem situações de subjetivação e objetivação, principalmente no que se refere aos adolescentes que estis experiências, principalmente . Ou seja, ao vivenciar virtualmente novos papéis (pai, mãe, filho, namorado, irmão, etc.) e situações (frequentar festas, praias, shopping, etc.), o adolescente se situa num processo que é constitutivo da sua identidade.

A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE A PARTIR DOS PERFIS *FAKE*

Com o intuito de verificar a hipótese de pesquisa, foram analisados os perfis *Fake* presentes no *Orkut*, que é um meio social onde acontece a interação de jovens. Desta forma, as pesquisadoras criaram um perfil *Fake* e procuraram, através deste perfil, comunidades que atendessem ao público alvo: adolescentes que assumem identidades *Fake* no *Orkut*. Para tal foi utilizado a palavra chave *Fake* e *Anime*, considerando que as animações possuem um forte apelativo para jovens, sendo a grande maioria de seu público composto por adolescentes e crianças (Site IBOPE DA TV), além de possuírem personagens com características e vivências específicas, que podem servir como referências ao se assumir determinados papéis.

Da pesquisa realizada no site de relacionamentos *Orkut*, chegou-se em uma comunidade que possuía no momento da coleta de dados 45.034 membros. Esta comunidade possuía em seu título e descrição a informação de que era direcionada especificamente para o público *Fake* de *animes*. Para confirmar os dados obtidos no site IBOPE DA TV, foi elaborada uma enquete na comunidade, na qual perguntava-se aos membros da comunidade qual a sua idade *OFF* (forma que os *Fake* se referem à pessoa que “controla” o perfil *Fake*), esta enquete se manteve ativa durante o período de 3 semanas e obteve 110 respostas. Os resultados desta pesquisa são apresentados no Gráfico 1:

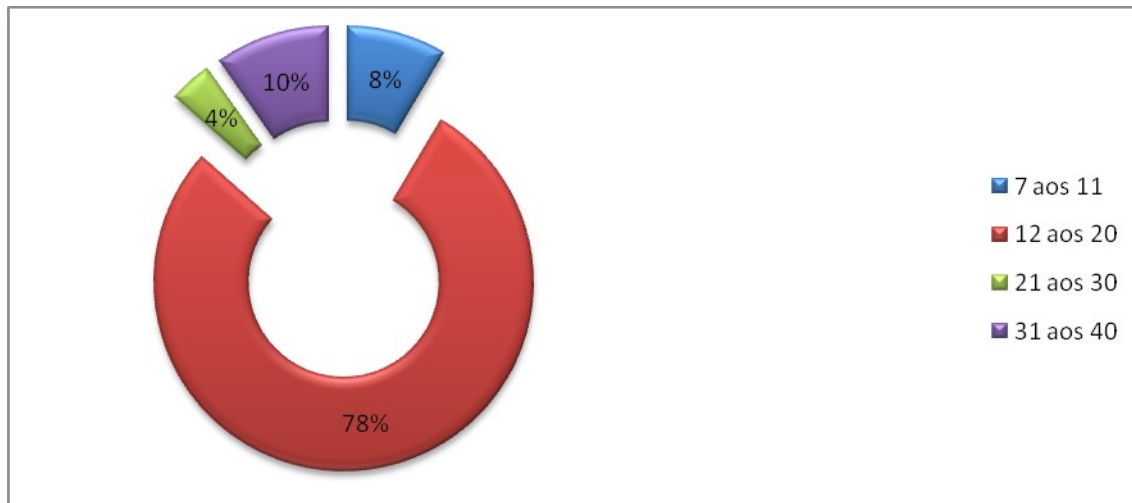


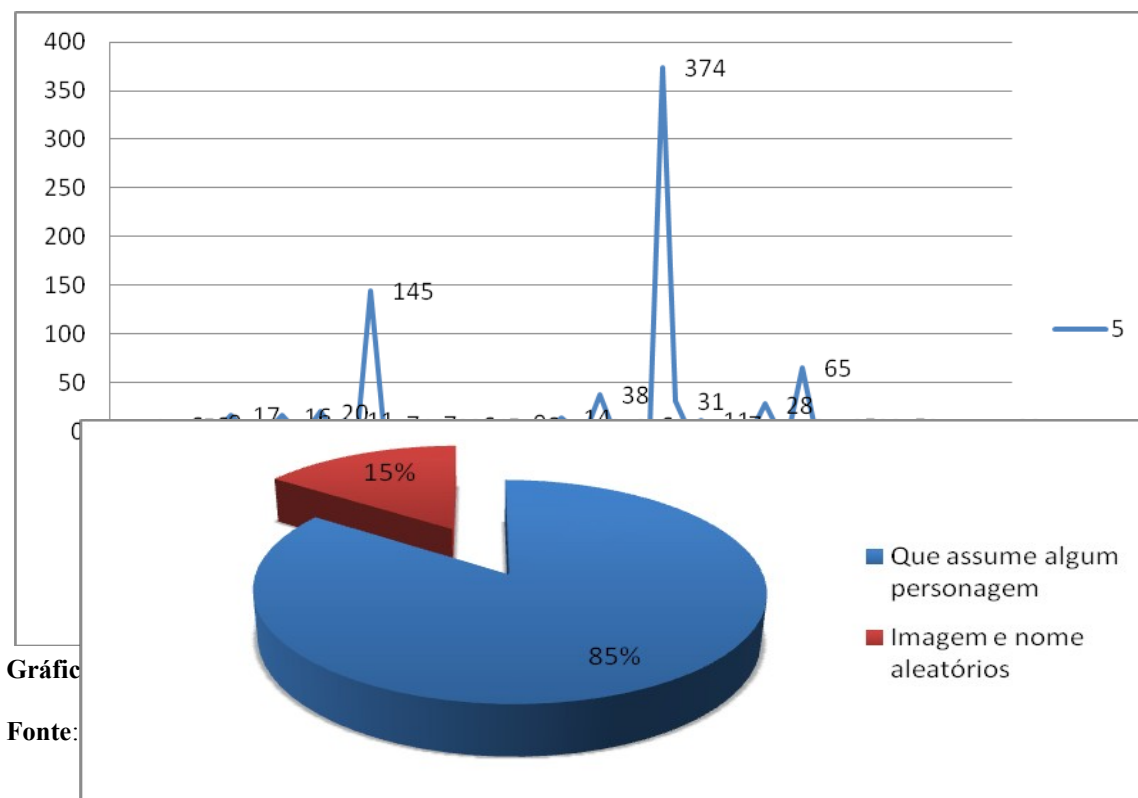
Gráfico 1: Gráfico dos resultados da enquete sobre as idades *OFF* dos membros da comunidade pesquisada.

Fonte: dados da pesquisa.

Sendo a comunidade considerada viável para a pesquisa, passou-se a coletar os dados dos perfis que dela participavam. As comunidades em *Orkut* possuem a especificidade de que elas somente mostram os 1000 membros que visitaram a comunidade recentemente, então, estes constituíram a população de nossa pesquisa. A coleta de dados ocorreu num domingo, dia 15 de Agosto de 2010 entre 12:46 e 13:09h, constituindo-se na captura da imagem dos perfis constantes na página de membros da comunidade. Foram, ao todo, 67 imagens constando, em média, 15 membros em cada uma delas, sendo que na imagem número 67 somente havia 10 perfis.

Os pesquisadores, depois da coleta dos dados, recortaram e separaram as imagens. Após a divisão, elas foram agrupadas em pastas, de acordo com o personagem imitado no perfil *fake*. As imagens unitária foram analisadas a fim de entender se pertenciam a algum personagem ou se eram, adotando a nomenclatura de LOBO (2009), representativas do “Eu

Fake”, onde a imagem e o nome adotado, aparentemente, foram escolhidos de forma aleatória. Todas as imagens foram agrupadas em categorias próprias, conforme mostrado no Gráfico 2, que relaciona tanto os personagens que apareceram mais de uma vez, quanto os dados que se mostram de forma mais significativa, os dos agrupamentos de “Eu *Fake*” desvinculados de qualquer personagem específico (374 membros) e o agrupamento de personagens que aparecem somente uma vez na comunidade (145 membros).



A partir desses dados foi elaborado o Gráfico 3, que relaciona os perfis que adotam algum tipo de personagem preexistente a eles, e os que não adotam nenhum personagem, assumindo “Eus *Fake*” com imagens e nomes, aparentemente aleatórios. Deste dado, como será discutido *a posteriori*, somente 15% dos perfis pesquisados não assumem nenhum tipo de personagem, contra 85% que de alguma forma adotam a imagem e nome de personagens que preexistem à sua experiência *Fake*.

Dos perfis *Fake* que adotam algum tipo de personagem, excluindo aqueles que são personagens unitários, foi elaborado o Gráfico 4. Neste Gráfico ficou claro quais os personagens que possuem maior aceitação entre os membros da comunidade pesquisada: Sasuke Uchira, com 65 membros adotando este perfil; Naruto Uzumaki, com 38; Sakura

Gráfico 3: Gráfico que relaciona os perfis que adotam personagens específicos e os que utilizam imagens e nomes, aparentemente, aleatórios.

Fonte: dados da pesquisa.

forma de superar a moratória imposta pela sociedade e possibilitar aos adolescentes uma vivência que lhes é negada na vida real, mas que no mundo virtual, onde não há limitações aparentes, é possível.

Estas vivências alternativas podem contribuir com a construção da identidade destes sujeitos, o que pôde ser percebido porquê, no Perfil do *Fake* (onde ele deveria descrever-se, ou no caso do *Fake* de personagens, descrever o personagem adotado) o sujeito acrescenta preferências e características da vivência online, como nos casos já citados, cujos vínculos, supostamente, eram da vida *Fake*.

Retomando Lobo (2009), o *Fake* a priori não pode ser atribuído ao sujeito que o “controla”, porém a análise dos perfis, mostra que ele vai além da personagem adotada, diz muito do próprio sujeito, ou da construção de sua identidade (aquilo que ele é e/ou que desejaria ser). Esse autor trata da construção dos perfis *Fake*, que simboliza a construção de um “*eu Fake*”, como no perfil do Naruto3 que fala mais de si do que do personagem adotado, afirmando possuir familiares, sendo que o personagem é órfão, e se descrevendo, no que diz respeito a características físicas (cor dos cabelos e olhos) diferente da imagem adotada. Neste caso, o *Fake* poderia ser uma forma dele, indivíduo, se inserir neste universo com características próprias, mas com o “salva-guarda” da máscara *Fake*. Lobo (2009), ainda, afirma que as identidades *Fake* estão dentro de uma coletividade maior que é o mundo *Fake*, que seria um paralelo com o mundo real, a vida em sociedade.

Neste sentido, os adolescentes se permitiriam viver uma segunda vida - virtual – onde, por meio do seu *Fake*, ele pode frequentar festas, shoppings e praias, pode namorar, se casar, ter filhos, ter pais e irmãos e qualquer outra relação familiar. Aos *Fake* tudo é permitido. Analisando os 18 perfis *Fake* selecionados é possível falar que quatro (Sasuke1, Naruto3, Sakura3 e Hinata1) deles optam por construir um personagem novo, onde nos perfis há apenas a imagem, nome e, em alguns casos a localização deste personagem, não havendo mais nenhuma informação que fale do personagem em si. Então, algo a se pensar sobre tal fato seria que não é somente 15 % dos perfis desta comunidade que optam por construir vivências *Fake* próprias (utilizando-se de imagens e nomes aleatórios), como foi analisado no gráfico 3.

Outro número a ser observado é o dos seis perfis (Sasuke3, Naruto1, Naruto2, Hinata2, Misa1 e Misa2) que se ocultam atrás do personagem, somente fornecendo informações próprias deste personagem. Ou seja, em que sua auto-apresentação não divergiu do personagem selecionado. É possível supor que, na “vida *Fake*”, mostrem mais de si do que do personagem, como é o caso dos oito perfis (Sasuke2, Sakura1, Sakura2, Hinata3,

Gaara1, Gaara2, Gaara3, Misa3) que mesclam informações próprias e das personagens adotadas. Talvez tal ato diga muito da sua identificação com o personagem, onde ele não coloca todas as características deste personagem, mantendo o que lhe agrada, acrescenta (ou não) o que é seu e retira o que considera inadequado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com León (2009) “As novas tecnologias geram modos de participação mais globais que introduzem os adolescentes e jovens em uma nova experiência de socialização, diferente da familiar, da escolar e, em geral, das mais comuns.”

Esse pequeno estudo realizado com alguns perfis *Fake* exemplifica essa afirmação, no sentido de que, fazendo uso do Orkut (uma ferramenta nova de uma tecnologia ainda nova também), os adolescentes podem vivenciar novas experiências que lhes são vetadas pela sociedade, mesmo que eles se sintam física e psicologicamente aptos a desempenhá-las.

Dessa forma, se a identidade do sujeito é formada socialmente, por meio das aproximações e diferenciações que o sujeito estabelece consigo próprio e o outro; se o Orkut é um meio de socialização (já que é um espaço de convivência, onde os sujeitos - mesmo que seja usando as máscaras do *Fake* – se relacionam, buscando a convivência com seus iguais); e se o adolescente é um ser cuja identidade está se desenvolvendo, consideramos que a utilização do perfil *Fake* é um fator importante na formação da identidade daqueles sujeitos que o utilizam.

Isso porque, conforme verificado nos perfis *Fake* analisados, o sujeito acaba por objetivar-se na construção dos perfis *Fake*, expressando sua individualidade através dessa máscara, seja no modo como interpreta o personagem, seja na seleção das características do personagem que vai manter, ocultar ou modificar, ou seja, mesmo na exposição de suas próprias características (quanto o sujeito utiliza apenas o nome e imagem do personagem).

Ao expressar sua individualidade num meio social (como o Orkut), expondo-se ao contato com o outro e com aquilo que o outro pensa - ou pode pensar - sobre si, o sujeito vai formando uma identidade própria, constituída das suas características pessoais, da sua própria percepção dessas características e também daquilo que ele percebe da percepção do outro sobre essas características, convergindo com as contribuições de Vigotski (1996).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRITO, E. C. . Análise folkcomunicacional das comunidades *Fake* do orkut. 2008. (Apresentação de Trabalho/Congresso). Disponível em

http://www2.metodista.br/unesco/1_Folkcom%202009/arquivos/Trabalhos/16-Folkcom%202009%20-%20Comunidades%20Fake%20do%20Orkut%20-%20%C3%89rika%20Cotri_.pdf. Acesso em 03 out. 2010.

DAL BELLO, C. . Da identidade-perfil ao perfil-sujeito: circunscrição e (re)apresentação de personas no Orkut. In: II Simpósio Nacional da ABCiber - Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, 2008, São Paulo. II Simpósio Nacional da ABCiber - Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, 2008. Disponível em <http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Cintia%20Dal%20Bello.pdf>. Acesso em 03 out. 2010.

DEATH NOTE BRASIL. (website). Misa Amane. Disponível em: <http://deathnot-brasil.blogspot.com/2009/03/amane-misa.html>. Acessado em: 20 de Setembro de 2010

CALLIGARIS, C. A. A adolescência. São Paulo: Publifolha, 2000.

FROTA, Ana Maria Monte Coelho. Diferentes concepções da infância e adolescência: a importância da historicidade para sua construção. Estudos e Pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007 . Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1808-42812007000100013&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em 03 out. 2010.

IBOPE DA TV (website). O fenômeno Anime. Disponível em: <http://itvibopedatv.wordpress.com/>. Acessado em: 16 de Setembro de 2010

LEÓN, Oscar Dávila. Uma Revisão das Categorias de Adolescência e Juventude. In: GUIMARÃES, Maria Tereza Canezin & SOUSA, Sônia M. Gomes (Orgs.). Juventude e Contemporaneidade Desafios e Perspectivas. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos; Goiânia: Editora UFG: Cãnone Editorial, 2009.

LOBO, Rafael de Almeida Ávila. Ensaio sobre o *Fake*: Identidade e Reconhecimento em uma Esfera Pública Orkutiana. III Simpósio Nacional ABCiber. ESPM/SP - Campus Francisco Gracioso. Novembro 2009. Disponível em http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/1_redes/eixo1_art45.pdf. Acesso em 03 out. 2010.

NARUTOPROJECT (website). Biografias – lista dos personagens. Disponível em: <http://www.narutoproject.xpg.com.br/index.php?q=biografia/lista>. Acessado em: 20 de Setembro de 2010.

ROURE, Glacy Q. de. Orkut e a Socialização de Jovens. In: GUIMARÃES, Maria Tereza Canezin & SOUSA, Sônia M. Gomes (Orgs.). Juventude e Contemporaneidade Desafios e Perspectivas. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos; Goiânia: Editora UFG: Cãnone Editorial, 2009.

VYGOTSKI, L.S. La crisis de los siete años. In: *Obras escogidas*. Madrid: Visor Distribuciones, 1996. iv, 368 p. (Trabalho original proferido entre 1933-1934).

