

Revista da

FACED

Universidade Federal da Bahia



8

ISSN 1516-2907

Comunidades virtuais: os relacionamentos no Orkut

RESUMO: O artigo apresenta uma discussão teórica na cena contemporânea sobre as comunidades virtuais, analisa suas estratégias, funcionamentos, características, sedução e emergência no ciberespaço. Verifica de modo especial como milhares de pessoas se encontram e se relacionam no *site* Orkut, numa dinâmica que acelera o processo de digitalização da vida cotidiana e das relações existentes. O texto enfatiza que essa experiência ultrapassa as barreiras geográficas e temporais e conclui que as comunidades virtuais constituem diferentes modalidades de relacionamentos neste milênio.

PALAVRAS-CHAVE: comunidades virtuais, ciberespaço, *Orkut*, relacionamentos, sociabilidade.

Edvaldo Souza Couto

Doutor em Educação
Professor Adjunto da Faculdade de
Filosofia e do Programa de Pós-Graduação em Educação da FAGED/UFBA
edvaldo@ufba.br

Daisy da Costa Lima Fonseca

Doutoranda em Educação
Professora da UNEB
costalima2004@yahoo.com.br

O fascínio pelo desconhecido e a necessidade de situações inovadoras direcionam cada vez mais pessoas a mergulharem em diferentes experiências nos diversos aspectos da vida. Um desses aspectos, que têm provocado alterações significativas no estabelecimento das relações sociais, é a comunicação mediada por computadores, ou seja, a Internet, que tem tido uma expansão exponencial nas diversas formas de relacionamentos, conhecimentos, negócios e em diferentes segmentos da vida social.

Este artigo aponta algumas características imprescindíveis à criação das comunidades virtuais, analisa suas estratégias de sedução e funcionamento e verifica, de modo especial, como milhares de pessoas se encontram e se relacionam no *site* Orkut. Essa forma de sociabilidade que a rede está propiciando é recente e se desenvolve a passos largos, e a produção acadêmica nem sempre acompanha o mesmo ritmo. Trabalhamos especialmente com textos de jornais e revistas, vários deles disponibilizados em *sites*, para descrever e analisar o funcionamento das relações entre as pessoas na Internet.

As comunidades virtuais

A comunicação mediada por computadores propicia a emergência de outras formas de socialização via Internet, as chama-

das comunidades virtuais, que se constituem em um dos seus principais *ethos*. A questão das comunidades virtuais tem gerado controvérsias entre os pesquisadores, sobretudo entre aqueles que apostam que o surgimento dessas e outras alternativas de comunicação romperá os laços de proximidade e as relações face a face, ainda presentes na sociedade contemporânea.

Neste trabalho, elegemos a noção, comum a muitos estudiosos, de que as comunidades virtuais são novas instâncias, em que os valores e interesses comuns são partilhados por outras formas de presenças. Se, de um lado, há o enfraquecimento das relações presenciais, de outro, milhares de pessoas descobrem, são seduzidas e investem em diferentes modalidades de relacionamentos, no caso, os permeados pelos computadores, multiplicando assim os contatos e as vivências.

Em seus estudos sobre essas comunidades, Rheingold (2003) afirma que os computadores, os “modems” e as redes de comunicação estabelecem a infra-estrutura da comunicação mediada por computadores. O ciberespaço é mais que uma matriz matemática implementada pelas tecnologias cibernéticas, uma vez que cria outras formas de comunicação e ultrapassa a territorialidade geográfica. Segundo o autor, comunidades virtuais:

[...] são agregados sociais que surgem da Internet quando uma quantidade de gente leva adiante essas discussões públicas durante um determinado tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no ciberespaço (RHEINGOLD, 1996, p.20).

De acordo com o pesquisador, na rede telemática, os agregados sociais permitem às pessoas estabelecer diálogos públicos e privados com sincronicidade ou assincronicidade no ciberespaço. O estudioso consunidades, sem fronteiras delimitadas, vindo a se constituir em uma redefinição do espaço imaginário, no qual as pessoas reconfiguram suas sociabilidades.

Com o advento das redes telemáticas, resultado da união das telecomunicações com a informática, as comunidades irrompem propiciando uma maneira diferente de união dos seus participantes, não mais pela proximidade territorial, mas pela conexão com os elementos telemáticos. Possibilitam-se, desse modo, outras formas de proximidades, nas quais os relacionamentos sociais, o conhecimento e os interesses comuns são efetivados pela via eletrônica.

Rheingold (2003, p.23) adverte, contudo, que o simples fato de os usuários da Internet visitarem determinados *sites* ou responderem a mensagens não evidencia a constituição de uma comunidade. Para ele, nem tudo que se faz e se comunica por computador em rede caracteriza, efetivamente, uma comunidade. Tido como um defensor das comunidades virtuais, Rheingold (2003, p. 34) argumenta que na Internet é possível aos homens realizar atos da vida real, separando-se dos seus corpos, sem perder a dimensão do real.

Na abordagem teórica acerca das comunidades virtuais, Quentin Jones (1998, *on-line*) menciona dois aspectos para o uso desse termo. Primeiro, entende-se por comunidades virtuais os diversos grupos existentes nos meios telemáticos, o lugar no ciberespaço através dos canais de comunicação e dos *e-mails*, ou seja, o "*virtual settlement*" (estabelecimento virtual), os suportes da rede. O segundo aspecto diz respeito à nova forma de comunidade que emerge através da comunicação mediada pelos elementos telemáticos – a "comunidade virtual".

Torna-se evidente nesses pressupostos a presença do estabelecimento virtual na constituição das comunidades virtuais, caracterizadas por quatro aspectos: a) relação de interatividade entre os participantes; b) vários participantes comunicadores efetivando a interatividade; c) o espaço público para os membros da comunidade interagirem via troca de mensagens individuais e ou coletivas e d) alto grau de associação fixada por um quantitativo perene de associados para efetivar a comunicação.

O estabelecimento virtual vincula-se a uma comunidade associada. O adicionamento do estabelecimento virtual à comunidade virtual constitui-se também em um espaço público, e isso implica na formatação efetiva da comunidade. Ainda que se faça a distinção entre estabelecimento virtual e comunidade, entende-se que esta é diferente do suporte tecnológico. A interatividade é um dentre os elementos que podem consubstanciar uma comunidade através das relações dos seus membros e marcar tal distinção.

As reflexões em torno das questões aqui tratadas remetem à análise sobre interatividade, ancorada em algumas teorias que discutem a interação mediada por computador. A interatividade relaciona-se a diversas formas de comunicação e vem se intensificando na contemporaneidade com os elos da comunicação mediada por computadores. Essa comunicação propicia o surgimento de

ambientes de intensa integração, na qual todos os participantes interagem com criatividade.

Nesta discussão, acolhemos o conceito de interatividade relacionado a ambientes mediados por computadores, com apoio nas pesquisas de André Lemos (1997, p. 47). Atento ao fato de que o advento das tecnologias digitais não propicia um tipo de interatividade, mas um processo de manejo de informações binárias, Lemos delimita seu estudo acerca da interatividade, entendida como uma troca dialogal entre homem e máquina. O autor aborda formas distintas de interatividade, enfatizando que há uma relação tecno-social, em diálogo e tempo real, entre homens e máquinas. Essa relação é ativa e possibilita, inclusive, trocas entre máquinas inteligentes.

Depreende-se daí que a interatividade é viabilizada pelos dispositivos telemáticos crescentes, em que ocorre troca simultânea de informações entre emissores e receptores da mensagem. Assim, a comunicação deixa de ser linear para tornar-se multifacetada, uma vez que os indivíduos transformam-se em receptores e emissores, produtores e consumidores de mensagens. Portanto, a interatividade é aqui compreendida como a possibilidade de efetivas trocas entre todos os membros participantes de uma comunidade, situação em que interferem, criam ações e reações, bem como produzem diversas situações de associação para o convívio social.

Sherry Turkle (1995, pp 25-34), ao **investigar o modo pelo qual** as pessoas se relacionam com os computadores e a Internet e analisar a expressão dos sentimentos dessas pessoas com tais artefatos, chega a conclusões surpreendentes e reveladoras. A autora evidencia que as mutações nas formas de pensar, olhar, existir e aprender possibilitam a interação com as realidades virtuais e sociais, nas quais os participantes dos estabelecimentos se revelam na rede, não somente como autor dos seus textos, como também atores de si mesmo, construindo os termos de suas identidades.

Para Sherry Turkle (1995), no mundo mediado pelos computadores, o eu é múltiplo, fluido e consubstanciado nas interações com a rede de máquinas. Na contemporaneidade, a tecnologia dos computadores invade o dia-a-dia de nossas vidas, transformando-se em uma personificação cotidiana. À medida que eles se expandem, as possibilidades da presença física dos indivíduos passam a mediar uma alteração substantiva em suas vidas, promovendo uma mudança na atual cultura.

[...] o computador situa-se na linha de fronteira. É uma mente, mas não é bem uma mente. É inanimado, porém interativo. Não pensa, mas não é alheio ao pensamento. É um objeto, em última análise um mecanismo, mas age, interage e, num certo sentido, parece detentor de conhecimentos. Confronta-nos com uma desconfortável sensação de afinidade. [...] o computador transporta-nos para além do nosso mundo de sonhos e animais e permite-nos contemplar uma vida mental que existe na ausência de corpos. (TURKLE, 1997, p.31).

Quando nos colocamos frente à tela dos computadores e adentramos nas comunidades virtuais, ensinamos a expressão da nossa identidade ou elaboramos uma metamorfose desta. Isso ocorre à proporção que a cultura da simulação é vivida nas comunidades virtuais. Conforme Turkle,

[...] o poder absorvente do computador outrora intimamente associado às seduções da programação está hoje associado às seduções das interfaces [...] as pessoas preferem personalizar e adaptar os computadores. E têm estilos muito diferentes de utilizá-los e de interpretar o seu significado (1997, p. 44). Assim, o virtual simula o real e, em muitos momentos, pode-se incorrer na fuga do real em razão das dificuldades. Para esclarecer essa relação do homem com o real, Turkle (1995) comenta o ocorrido com a sociedade americana do pós-guerra mundial. Nessa época, um contingente significativo da população migrou para os subúrbios das grandes cidades em busca de melhoria na qualidade de vida. Isso ocasionou um crescimento imenso de uma classe média, sem que se estabelecesse uma comunidade entre os vizinhos, que, em sua maioria, permaneciam estranhos. Com o declínio da economia industrial, os espaços de lazer no centro das cidades enfraqueceram, e os centros comerciais foram deslocados para o subúrbio.

Em passado recente, abandonou-se essa forma de lazer para se conviver, quase sempre, com atividades diretamente ligadas ao espaço interno das casas, como aluguel de fitas de vídeo, *games*, DVD, TV a cabo e outras formas de entretenimento, esquecendo-se os vizinhos. Com isso, envereda-se por atividades cada vez mais individualizadas, em que os homens se refugiam em casa devido a uma série de problemas advindos do convívio coletivo, a exemplo da violência.

A autora acredita que, para alguns, frente à fragmentação e atomização social, os computadores e a realidade virtual constituem em um mecanismo para se aprofundar a democracia e pôr fim à segregação de raça, gênero, sexo, ao tempo em que promove uma regeneração do ensino. Para outros, essas tecnologias terão efeitos negativos sobre as relações sociais e produtivas, bem como no cotidiano das pessoas.

Os aspectos positivos mencionados propiciam um certo fascínio; contudo, as pessoas, na busca do exercício das trocas, relacionamentos e seus conhecimentos com os suportes de rede, não perderão o equilíbrio da sua vida real e concreta. Ainda, como sugere a autora, esses indivíduos procuram, não a competição entre o real e o virtual, mas o melhor proveito de ambas as formas para a efetivação de suas vidas.

Os relacionamentos no orkut

Na sociedade contemporânea, é cada vez mais acentuado o uso da Internet, que propicia uma rica troca de informações, difusão de conhecimentos e estabelece outras formas de relacionamentos pessoais e profissionais *na web*. Esse é o cenário próprio para o surgimento e desenvolvimento veloz de diferentes comunidades virtuais. Atualmente, com a proliferação dessas comunidades e a popularidade de ferramentas na Internet, como o *Wiki*, um *software* que permite a produção do conhecimento com interatividade entre os componentes do grupo, encontra-se o mais novo “fenômeno ou a febre do momento” – o *Orkut*, que permite a formação de várias comunidades na *Web*. O *Orkut* é a “novidade” para os internautas. Conforme Coscarelli (2004, *on-line*), ele foi criado em janeiro de 2004, por Orkut Buyukkokten (30 anos), de nacionalidade turca, atualmente residente nos Estados Unidos, com doutorado em ciência da computação na Universidade de Stanford. Segundo consta, o criador, analista de sistema do *site* de busca *Google*, fez questão de batizar o *site* com seu nome – *Orkut*.

O que vem a ser o *orkut*? É um *site* de relacionamentos, do qual só podem participar convidados. Nos sete meses iniciais, já ultrapassou a marca de dois milhões de usuários. A forma de se vincular ou pertencer à comunidade mediante um convite constitui um diferenciador das demais redes de relacionamentos e é

também uma espécie de atrativo. Acrescente-se que é uma ferramenta para encontrar pessoas, mediante o nome ou por suas afinidades (Spyer, 2004, *on-line*). A operacionalização da ferramenta propicia o compartilhamento de diversos endereços virtuais. Inicialmente, o internauta navega na sua própria lista de endereços. Dessa lista, expande-se pela dos amigos convidados, e depois todos podem compartilhar o coletivo dessas listagens de endereços.

O funcionamento do *site* é simples. Ao receber uma mensagem (e-mail) com o convite de um colega ou amigo para participar do grupo, o destinatário a recebe com um *link*, que viabiliza seu acesso ao www.orkut.com. Ao entrar nessa página, o novo membro da comunidade já encontra disponível um perfil com os dados pessoais, profissionais e as indicações da preferência do seu anfitrião, inclusive sua foto e dos demais amigos dele que tenham disponibilizado a fotografia.

Alguns detalhes são importantes e interessantes. Com relação às fotos, elas podem ser trocadas no momento que o usuário desejar, podendo armazenar até doze imagens. (NOGUEIRA, SILVA e SMABUGARO, 2004, p.85). Entrando nesse ambiente, deve responder à questão "Is Fulano your friend?" A resposta deve ser: "yes". A partir dessa adesão, o novo membro pertence ao grupo. Outro aspecto do *Orkut* é que ele permite ao internauta criar uma *home-page*, para assim poder navegar pela rede de relacionamentos dos seus amigos e estabelecer elos no acesso a qualquer pessoa do mundo.

É mencionado que a maior comunidade de todas é composta por brasileiros, conhecidos como "brazucas", com mais ou menos cerca de 47 mil afiliados até agosto de 2004. Esse fato redirecionou a língua usada no *Orkut*, deixando de ser o inglês para o português. Há outro detalhe, que tem seu interesse, mas tem causado problemas aos "orkuteiros" (pessoas que usam o *orkut*), em face do elevado número de usuários do *site*: a navegação encontra-se lenta e às vezes limita ou impossibilita o acesso às páginas. Para alguns internautas experientes e "orkuteiros", a lentidão ocorre no sistema em função do mesmo operar na versão Beta, ou seja, "em fase de experiência". Entretanto, mesmo com a navegação lenta, o *site* é um sucesso junto ao público (NOGUEIRA, SILVA e SMABUGARO, 2004, p 81-84).

Ao comentar esse sucesso, Rigas (2004, *on-line*) diz que a aceitação foi tamanha, que o *Orkut* até ganhou seus próprios clones: a *Mirabilis*, fabricante do ICQ, lançou recentemente o *Universe*.

No Brasil, inspirado e motivado pela repercussão do *Orkut*, um grupo lançou o *Sexkut* (www.sexkut.com), uma comunidade especializada em relacionamentos sexuais. Nas três primeiras semanas, a comunidade já tinha 2,5 mil integrantes, entre hetero, homo e bissexuais do país e do exterior.

O “Orkut do sexo” funciona de modo semelhante ao *Orkut*. Para fazer parte da comunidade, cada pessoa deve ser convidada por outra. Mas aqui não se trata de um mero amigo. A nova pessoa convidada é uma com quem já se tenha transado. Parece excitante o fato de que a transa passe a ser conhecida pelos demais participantes. O *Sexkut* se desenvolve por meio de comunidades variadas, que chegam a 400. A mais freqüentada é a “Ninguém é de ninguém”. Outras parecem fazer sucesso, porque têm grupos bem classificados por idade, preferência sexual, posições e cidades, assim como os que praticam *swing* e os *voyeurs*.

Ainda sobre o funcionamento do *site Orkut*, há alguns princípios: os participantes analisam e avaliam seus amigos pelo grau de afinidade ou amizade a partir de três categorias, representadas por determinados símbolos, como caras sorridentes, para os confiáveis; cubos de gelo, para os bacanas; e corações, para os sexy. O processo de avaliação comporta até três de cada símbolo, ao mesmo tempo em que a pessoa avalia e é avaliada pelas demais. Há os testemunhos, que são depoimentos elaborados e publicados na página do perfil do usuário.

Além desse processo de avaliação, há normas de condutas no *site* para os “orkuteiros”. Quando essas normas de uso do *Orkut* são desrespeitadas, o internauta é punido com a cadeia. A cadeia não é um lugar no interior da comunidade, mas limitações, como não postar mensagens nas comunidades em que se está inscrito nem alterar o perfil enquanto se está detido. Outra sanção que indica o processo de reclusão do usuário: uma foto fica visível com a sombra de uma pessoa com as grades de presídio. O usuário Fabio Fernando (2004) foi detido após três dias de participação da rede. Declara:

[...]o meu caso, conforme uma troca de e-mails com o helpdesk do orkut, o que aparentemente ocorreu foi que nos dois primeiros dias de uso do sistema, tentei adicionar uma quantidade muito grande de pessoas – o que não consta das proibições nos termos de uso (ali constam o envio de SPAM ou posts e/ou mensagens de cunho pornográfico). Ao que parece, esse exa-

gero da parte do sistema (ainda segundo o helpdesk, são bots que fazem esse serviço de “aprisionamento”, e não usuários de carne e osso) anda pegando mais gente do que seria de se esperar – fato que gerou a criação de uma comunidade só para quem já foi “preso” no orkut (no sistema, faça um search pela comunidade Jail). (FERNANDO, 2004, *on-line*)

Com o sucesso da comunidade, é crescente a indagação sobre os reais objetivos do *Orkut*. Alguns admitem que se trata de uma espécie de brincadeira. Para Rigas (2004), no entanto, tal concepção é um erro. Ele se posiciona afirmando que o *site* de relacionamento é uma iniciativa séria e muito bem planejada do *Google* (um dos maiores *sites* de busca da *web*). Rafael Rigas (2004) questiona o significado, para o mundo dos negócios, de um *site* com o cadastro de milhões de usuários. Ainda, além do cadastro normalmente efetuado, o *site* dispõe dessas informações e das fotografias dos usuários, potenciais e efetivos consumidores na rede.

“[...] parabéns para o *Google*, o *orkut* está em fase beta mas já se provou ser um dos melhores casos de Marketing viral da *web*. (RIGAS, 2004, *on-line*).” Com essas congratulações, e em face de uma base de dados riquíssima e extraordinariamente repleta de informações acerca dos usuários, ficam as pistas de que se pode potencializar um “produto” da melhor qualidade para ser comercializado. Nesse “produto”, as empresas podem personalizar seus anúncios, atendendo a seus clientes/consumidores, de acordo com seus interesses específicos, de modo mais eficaz e eficiente no que concerne ao consumo dos seus serviços.

Além desses aspectos, deve-se também refletir sobre o crescimento vertiginoso, em poucos meses, de uma rede de relacionamentos e sobre as razões, na contemporaneidade, que levam pessoas a assumirem a necessidade de estabelecer elos, fazer amigos ou fixar vínculos afetivos. Assim, o *site* do *Orkut* expõe uma importante e necessária característica do homem na sua condição de se relacionar, ouvir, fazer crítica e elogios. De acordo com o jornalista e “orkuteiro” **Dimantas Hernani (2004)**,

[...] o orkut expõe o ser humano frente a suas próprias fraquezas. Fazer amigos é um ato de oportunidade. Tanto no mundo real, como no digital. Creio que adicionar valor à Internet reduz o seu valor. Ou seja, se você otimiza uma rede para um tipo de aplicação, você está deixando outras aplicações de fora. As redes sociais deveriam ser mais abertas, conversar

entre elas. Penso também que esses softwares devem conversar com o resto da rede. Pois o *orkut* é como uma rede simbólica. Uma simulação da rede caótica que acontece na internet. Uma rede que já existe muito antes do *orkut*. Mas invisível aos olhos míopes. A maioria dos meus links no *orkut* são pessoas conhecidas. Alguns gringos conheço pelo trabalho, outros brazucas conheço de listas, poucos não conhecia até então. E, muitos outros, ainda nem contatei. Por que? Nem eu posso responder. Talvez pelo medo de não ser aceito por um grupo ou por outro.

É tudo fruto da imaginação humana.

Essa mesma ótica é encontrada na matéria do jornalista Marcelo Coelho (2004):

[...] procura-se, e oferece-se, um bem real e outro imaginário. Amizades legítimas podem ser alimentadas via *orkut*, como pelo telefone ou pelas cartas manuscritas; mas também se pode buscar no *site* apenas a estrelinha, a cifra, o distintivo – as fichas de plástico da amizade. É assim que um espírito de cordialidade brasileira – o “tapinha” nas costas etc. – sobrevive também no meio dessa modernidade toda e pode ser uma explicação para o sucesso do *site* entre nós.

Essas contribuições nos permitem concluir que a proposição de um *software* como o *Orkut* possibilita uma digitalização da vida cotidiana e das relações das pessoas com seus semelhantes. Os intercâmbios prevalecem entre os pares na execução de diversas atividades, desde as lúdicas, profissionais, afetivas e sexuais, além de tantas outras, com o objetivo e atender às diversas demandas sociais dos homens.

ABSTRACT: The article presents a theoretical discussion in the contemporary scene on the virtual communities; it analyzes their strategies, operations, characteristics, seduction and emergency in the cyberspace. it verifies in a special way about thousands of people meet and they link in the *site* Orkut, accelerating the process of digitization of the daily life and of the existent relationships. The text emphasizes that this experience crosses the geographical and temporary barriers and it concludes that the virtual communities constitute different modalities of relationships on this millennium.

KEY WORDS: virtual communities, cyberspace, *orkut*, relationships. conviviality

Referências

COELHO, Marcelo. A estrutura viscosa do orkut. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 30/06/2004. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq3006200414.htm>. Acesso em 30/06/2004.

COSCARELLI, Crislaine. O fenômeno Orkut. *Universia Brasil*. Disponível em: <http://www.universiabrasil.net/materia.jsp?materia=4401>. Acesso em 30/07/2004.

DIMANTAS, Hernani (2004). *Tomar no orkut. Novae inf.br*. Disponível em <http://www.e-clipping.inf.br/centrodaterra/orkut.htm>. Acesso em 11/09/2004.

FERNANDO, Fabio. Meus primeiros dias no Orkut – uma experiência. *Webinsider*, 20/03/2004. Disponível em: <http://webinsider.uol.com.br/vernoticia.php/id/2074>. Acesso em 22/08/2004.

LEMOS, André L.M. *Anjos interativos e retribalização do mundo*. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>. Acesso em 25/09/1999.

LEMOS, André e PALACIOS, Marcos (orgs). *Janelas do Ciberespaço. Comunicação e Cibercultura*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001.

NOGUEIRA, Marcos, SILVA, Marcos Sergio e SMABUGARO, Tânia Menai. Orkut. *Superinteressante*, São Paulo: Edição 204, p. 80-87, set 2004.

PRIMO, Alex e CASSOL, Márcio. *Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias*. Disponível em:

<http://www.usr.psyco.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>. Acesso em: 15/08/2003.

JONES, Quentin. Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology – A Theoretical Outline. In: *Journal of Computer Mediated Communication*, vol. 3, issue 3. Dezembro, 1997. Disponível em <http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html>. Acesso em 28/10/1998.

RECUERO, R. C. *Comunidades virtuais - uma abordagem teórica*. Disponível em <http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.htm>. Acesso em 20/08/2003.

RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Communit*. Disponível em www.rheingold.com/index.html *community.*, www.rheingold.com/index.html. Acesso em 30/06/2003.

RIGAS Rafael. Orkut, você ainda vai ter um. *Magnet*, 01/03/2004. Disponível em: <http://www.magnet.com.br/bits/especiais/2004/03/0001>. Acesso em 02/09/2004

SPYER, Juliano. A febre do Orkut, networking com padrão Google. *Webinsider*, 19/02/2004. Disponível em:

<http://www.universiabrasil.net/materia.jsp?materia=4392>. Acesso em 30/08/2004

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Trad. Paulo Farias, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1995.

TURKLE, Sherry. *Mit initiative on technology and self* Disponível em <http://web.mit.edu/sturkle/www/>. Acesso 10/08/2003.