

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO-SENSU EM
EDUCAÇÃO FÍSICA

OS "AVATARES" DO CORPO RASCUNHO: SOBRE A
FORMAÇÃO IDENTITÁRIA DE JOVENS UNIVERSITÁRIOS
NA CIBERCULTURA

CAROLINA NASCIMENTO JUBÉ

BRASÍLIA

2010

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

CAROLINA NASCIMENTO JUBÉ

OS "AVATARES" DO CORPO RASCUNHO: SOBRE A FORMAÇÃO IDENTITÁRIA
DE JOVENS UNIVERSITÁRIOS NA CIBERCULTURA.

Dissertação apresentada à Faculdade de Educação Física da Universidade de
Brasília, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Educação Física

BANCA EXAMINADORA

PROF.DR. ALFREDO FERES NETO (ORIENTADOR)

PROF.DR. FERNANDO MASCARENHAS (MEMBRO INTERNO)

PROF^a. DR^a. ANA MÁRCIA SILVA (MEMBRO EXTERNO)

PROF^a. DR^a. DULCE MARIA FILGUEIRA DE ALMEIDA SUASSUNA (SUPLENTE)

Brasília, 2010

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de
Brasília. Acervo 981814.

J91a Jubé, Carolina Nascimento.
Os "avatares" do corpo rascunho : sobre a formação
identitária de jovens universitários na cibercultura
/ Carolina Nascimento Jubé. -- 2010.
x, 186 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília,
Faculdade de Educação Física, 2010.
Inclui bibliografia.
Orientação: Alfredo Feres Neto.

1. Computadores e civilização. 2. Estudantes universitários.
3. Redes de relações sociais. 4. Educação física.
I. Feres Neto, Alfredo. II. Título.

CDU 004.032.6:301.16

AGRADECIMENTOS

Meus primeiros agradecimentos estão direcionados ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da UnB e à Capes, através do Programa Reuni, que me proporcionaram a chance de realizar o mestrado e que me forneceram o financiamento para a conclusão dessa dissertação. Em especial à Alba, pela ajuda nos momentos burocráticos.

Ao Alfredo, um grande amigo, por ter sido o orientador mais paciente e gentil que eu poderia ter tido. Obrigada pelo aceite em me orientar, pelas palavras sempre doces nas horas em que eu ficava mais ansiosa, angustiada e com uma auto-crítica por vezes cruel.

Agradeço ainda o professor Fernando Mascarenhas, que aceitou, agora por duas vezes, ler e argüir o meu trabalho e também por ter feito o meu primeiro contato com o Alfredo e com a UnB. Também agradeço a Professora Ana Márcia Silva, que gentilmente aceitou o nosso convite para participar dessa banca de defesa, o que me traz muita alegria e, é claro, uma enorme responsabilidade por ser uma professora de reconhecida importância na área. Agradeço igualmente a Professora Dulce Suassuna, por ter aceitado participar da suplência da argüição desse trabalho.

Agradeço também o professor André Reis, que me auxiliou para que a investigação pudesse ser realizada em suas disciplinas da Prática Desportiva, assim como os seus monitores, que me ajudaram na aplicação dos questionários. Em especial, a todos os alunos da Prática Desportiva da Universidade de Brasília, que gentilmente aceitaram participar dessa pesquisa.

Aos meus pais, por tudo que fizeram por mim até hoje, pela preocupação permanente com a minha educação e por todo suporte que me deram a vida toda e, principalmente nesse último período que fiquei fora no país. E a todos da família que me ajudaram e apoiaram nesse momento. Exclusivamente à minha cunhada, Lyenne, que me foi providencial nas elaborações dos gráficos me ajudando a decifrar o enigma do, até então, temido Excel.

Ao Henrique, por todo o incentivo e paciência principalmente nesse período de mestrado. Tendo sido um grande companheiro, conselheiro e um pouco de co-orientador também. Obrigada por me fazer rir nas horas de desespero e pelo carinho nas horas difíceis e por ser de longe o meu maior entusiasta e incentivador.

À Universidade de Coimbra, onde permaneci por quatro meses para a realização de um estágio de pesquisa, pela receptividade aos estudantes estrangeiros e por toda a estrutura de mais de 700 anos à disposição dos pesquisadores.

Um agradecimento muito especial tenho que dedicar à professora Salomé Marivoet, da Faculdade de Ciência do Desporto e Educação Física da UC, que foi extremamente importante nos momentos finais desse mestrado. Com toda sua paciência, gentileza, dedicação e competência inimagináveis, ela me co-orientou e assim, contribuiu significativamente para a parte metodológica dessa pesquisa, dando a mesma um caráter científico mais consistente.

Os agradecimentos vão também aos professores que contribuíram na minha formação. Entre elas está a Professora Cláudia Goulart, com quem tive a oportunidade de trabalhar na disciplina de Metodologia de Ginástica nos meses em que fui bolsista da Capes, no Programa Reuni. Ela também me passou um pouco da sua experiência em sala de aula. Devo meus sinceros agradecimentos à professora Ingrid Wiggers, por me ouvir nos momentos de dificuldade. Ela com certeza é um modelo profissional para mim, pois me ensinou que é possível unir simpatia, rigor acadêmico e profissionalismo com uma dose de ternura.

Nesse momento é impossível deixar de agradecer os amigos que sempre me incentivaram nos momentos de desânimo, que sempre me acolheram, me fizeram rir e que me ensinam todos os dias a ver o lado bom da vida. Mesmo me arriscando em esquecer o nome de alguém, agradeço os colegas do mestrado e, em especial a Geusiane, por toda disponibilidade em ajudar e pelas longas conversas de fundo acadêmico e também pelas que fugiam desse tema. Às minhas queridas amigas, Ana Paula, Bárbara, Camila, Raíssa, Renata e Savanna, que sempre escutam meus desabafos e angústias, que me fazem rir e esquecer um pouco o trabalho quando estou com elas.

Por último, não podia deixar de agradecer os dois amigos franceses mais divertidos e queridos, Vincent Giraudet e Nicolas Bertrand, que me ajudaram a treinar a língua francesa. E também à família Coelho Silvério, por todo suporte, carinho fraterno e amizade sincera em todo o período que estive na Europa.

A todos vocês o meu sincero, mas insuficiente, Obrigada.

SUMÁRIO

LISTA DE GRÁFICOS, QUADROS E TABELAS	X
RESUMO	11
ABSTRACT	12
INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1 - AS NOVAS IDENTIDADES E O CORPO NA MODERNIDADE TARDIA.....	24
1.1 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS	25
1.2 O CONTEXTO DA MODERNIDADE TARDIA	27
1.3 IDENTIDADE E A MODERNIDADE TARDIA.....	31
1.4 O CORPO CULTURAL E SOCIAL NA MODERNIDADE TARDIA.....	37
CAPÍTULO 2 - JUVENTUDE, CIBERCULTURA E PRÁTICAS CORPORAIS	46
2.1 CULTURAS JUVENIS	47
2.2 PRÁTICAS CORPORAIS E ESTILOS DE VIDA ESPOTIVOS	50
2.3 A CIBERCULTURA E O ORKUT	52
2.3.1 <i>Apresentação do Orkut</i>	53
CAPÍTULO 3 - CAMINHOS METODOLÓGICOS	63
3.1 MODELO DE ANÁLISE	63
3.2 TÉCNICAS DE RECOLHA INFORMAÇÃO	65

3.2.1 Entrevista	66
3.2.1.1 <i>Condução das Entrevistas</i>	67
3.2.2 Questionário.....	69
3.2.3 Tabelas do <i>Orkut</i>	71
3.2.3.1 <i>Tabelas do Poke</i>	72
3.3. UNIVERSO DE ANÁLISE	73
CAPÍTULO 4 - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	77
4.1 SOCIABILIDADES EM REDES	77
4.1.1 Tipos de Redes.....	78
4.1.2 Motivação para a participação	81
4.1.3 Participação em comunidades	84
4.1.4 Síntese conclusiva - Hipótese 1	86
4.2 ESTILOS DE VIDA ESPORTIVOS	88
4.2.1 Prática Desportiva (PD) na Universidade.....	88
4.2.1.1 <i>Motivos para a participação na PD</i>	89
4.2.2 Esporte fora da Universidade.....	93
4.2.3 Síntese conclusiva - Hipótese 2	94
4.3 REPRESENTAÇÃO DO SELF ATRAVÉS DO CORPO NO <i>ORKUT</i>	96
4.3.1 Corpo e Vaidade	96
4.3.2 O Sentimento no virtual.....	98
4.3.3 Práticas Corporais <i>on-line</i>	101
4.3.4 Auto-representação corporal <i>on-line</i> no cotidiano	108
4.3.5 Ambientes esportivos <i>on-line</i>	112
4.3.6 Síntese conclusiva - Hipótese 3	114

CONCLUSÃO	117
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	121
APÊNDICES	125
APÊNDICE 1 - Gráficos de popularidade das redes	126
APÊNDICE 2 - Tabela de entrevistas	134
APÊNDICE 3 - Questionário, tabelas e outputs	138
APÊNDICE 4 - Tabelas do <i>Orkut</i>	159
APÊNDICE 5 - Tabelas do <i>buddypoke</i>	180
APÊNDICE 6 - Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE).....	184

LISTA DE GRÁFICOS, QUADROS, TABELAS E FIGURAS

GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - Questão 9: Qual curso de graduação?	75
GRÁFICO 2 - Questão 10: Qual a idade?.....	76
GRÁFICO 3 - Questão 11: Qual o sexo?	76
GRÁFICO 4 - Questão 5: Você participa de algumas dessas redes de relacionamento na <i>internet</i> ?	79
GRÁFICO 5 - Questão 7: Você possui alguma página pessoal na <i>internet</i> , fora as redes citadas acima?	80
GRÁFICO 6 - Questão 8: Por quais motivos você participa dessa(s) rede(s)?	82
GRÁFICO 7 - Questão 6: Quais são suas principais comunidades dentro dessas redes?	84
GRÁFICO 8 - Questão 2.1: Qual a sua Prática Desportiva?	89
GRÁFICO 9 - Questão 1: Por quais motivos você participa da Prática Desportiva? ..	90
GRÁFICO 10 - Questão 2.2: Porque você escolheu especificamente essa Prática Desportiva para participar?	91
GRÁFICO 11 - Questão 3:O que você busca com essa prática?	92
GRÁFICO 12 - Questão 4.1: Pratica outro(s) esporte(s) ou outra(s) atividade(s) física(s)? Quais?	93
GRÁFICO 13 - Questão 4.2: Pratica outro(s) esporte(s) ou outra(s) atividade(s) física(s)? Onde?.....	94
GRÁFICO 14- Auto identificação/hábitos - Álbum de fotos.....	111
GRÁFICO 15 - Ambientes esportivos <i>on-line</i> - Álbum de fotos.....	113
GRÁFICO 16 - Equipamentos esportivos- Álbum de fotos	113
GRÁFICO 17 - Vestuário - Álbum de fotos	114

QUADROS

QUADRO 1 - Modelo de Análise Desagregado (MAD)	64
QUADRO 2 - Redes de relacionamentos (Q5) <i>versus</i> Idade (Q10).....	79
QUADRO 3 - Motivos para a participação nas redes (Q8) <i>versus</i> Idade (Q10).....	82
QUADRO 4 - Motivos para a participação nas redes (Q8) <i>versus</i> Sexo (Q11)	83
QUADRO 5 - Principais comunidades (Q6) <i>versus</i> Idade (Q10)	85

TABELAS

TABELA 1 - Corpo/Vaidade - Ferramenta: Comunidades	97
TABELA 2 - Preferências/amor Ferramenta: Comunidades	99
TABELA 3 - Ódio - Ferramenta: Comunidades	100
TABELA 4 - - Atividade Física/Esporte - Ferramenta: Comunidades	105
TABELA 5 - Atividade Física/Esporte - Ferramenta: Álbum de fotos.....	107
TABELA 6 - Auto identificação/hábitos - Ferramenta: Comunidades	109

FIGURAS

FIGURA 1 - Perfil Social (Sujeito LU.M)	55
FIGURA 2 - Perfil Pessoal (Sujeito BE.S)	56
FIGURA 3 - Álbum de fotos (Sujeito MA.C).....	57
FIGURA 4 - Comunidades (Sujeitos AP.C e CA.P)	58
FIGURA 5 - <i>BuddyPoke</i>	59
FIGURA 6 - <i>BuddyPoke</i> Masculino	102
FIGURA 7 - <i>BuddyPoke</i> Feminino e Masculino.....	102
FIGURA 8 - <i>BuddyPoke</i> Feminino.....	103

RESUMO

Nesta dissertação levantamos a proposta de que a cibercultura é um espaço importante na representação do corpo (e de sua identificação) em relações sociais dadas em ambiente virtual, particularmente entre jovens universitários. A fim de tentar resolver essa questão criamos três hipóteses de pesquisa, que tiveram em sua análise variáveis dependentes e independentes. Foram elas: H1) As redes virtuais são espaços potencializadores de sociabilidades entre jovens, independentemente do sexo, da idade e do curso de graduação; H2) Os jovens valorizam as práticas corporais *off-line*, em particular a importância dessas em relação à saúde, condição física e beleza do corpo; H3) O corpo representado *on-line* constitui um ícone identificador de um estilo de vida ativo, através de uma representação fragmentada como rascunho de um projeto identitário em construção. Assim, encontra-se uma relevância do corpo ativo na construção das identidades *on-line* em representação das práticas *off-line*, sendo que os jovens apropriam e recriam a cultura corporal tradicional no espaço virtual como elemento identificador do *self*. Para a amostra representativa de 21 jovens universitários que cursavam a disciplina de Prática Desportiva (PD) na Universidade de Brasília foi aplicado um questionário, realizada uma sessão de entrevista, como também a observação de seus perfis pessoais na rede de relacionamento *Orkut*. As informações recolhidas foram tratadas através do programa SPSS 17.0 para *Windows* e os gráficos criados por meio do programa Excel, o que nos permitiu testar a validade das hipóteses apresentadas para esse estudo. Após todo esse processo investigativo, pode-se concluir que de fato os jovens constroem uma identidade nas redes virtuais de relacionamentos e que o corpo é um elemento essencial em todo esse processo. Essas redes são também espaços de ampliação das sociabilidades. E os jovens se interessam pelas práticas *off-lines*, porém essas também estão presentes em sua representação *on-line*.

PALAVRAS-CHAVE: CORPO - IDENTIDADE – JUVENTUDE – REDES VIRTUAIS DE RELACIONAMENTO.

ABSTRACT

In this dissertation, we propose that the cyberculture is an important space for representing (and identifying) the body in virtual social relationships, particularly between college students. In an attempt to settle this question we created three research hypotheses with dependent and independent variables for analysis. They were the following: H1) Virtual networks are spaces that encourage socializing among young people, irrespective of sex, age or major; H2) Young people value off-line body work, and in particular recognize its importance in regard to health, physical condition and bodily beauty; H3) The body as represented online constitutes an icon identifying an active lifestyle through a fragmented representation, the first draft of an identity construction project. Thus, the active body is relevant to the construction of online identities which represent offline practices. Young people appropriate and recreate traditional physical culture in the virtual space as an element identifying the self. The representative sample consisted of 21 university students taking the Sports Practice (SP) class at the University of Brasilia. They responded to a questionnaire in an interview session and their personal profiles on the *Orkut* social relationship network were studied. SPSS 17.0 for Windows was used to test the validity of the hypotheses presented in this study and Excel was use to created the graphics. It can be concluded that in fact young people construct an identity in virtual relationship networks and the body is an essential element in this process. These networks are also spaces for expanded socializing. And young people are interested in offline practices; however, these are also present in their online representations.

KEYWORDS: BODY – IDENTITY - YOUTH – SOCIAL NETWORKS

INTRODUÇÃO

Os últimos anos assistiram a uma popularização sem precedentes do acesso às redes virtuais de relacionamentos. Após a popularização da *internet* nos anos 90, com o surgimento do “WWW” (*World Wide Web*) e das interfaces, assim como a difusão dos computadores domésticos, as primeiras redes de relacionamento começaram a ganhar força. Mas um pouco antes, em 1985, já começam a ser criadas redes de relacionamentos, com a finalidade de unir as pessoas por meio de salas de bate papo para a discussão de certos temas, como também para a troca de informações em páginas pessoais e com mensagens via email. Entre elas podemos citar *TheWELL*¹ (1985), *Theglobe*² (1994), *Geocities*³ (1994) e *Tripod*⁴ (1995). Em seguida, surgiram outros formatos para as redes sociais, como *Classmates* (1995) e *Sixdegrees*⁵ (1997), que conseguiram formular um perfil pessoal que colocava os usuários em contato direto por meio de uma lista de amigos, sendo tudo isso conectado ao endereço de email.

A partir desses modelos, outras redes surgiram e foram ganhando popularidade e adquirindo um formato padrão, mais ou menos como conhecemos hoje. As primeiras dessa nova geração foram: *Friendster*⁶ (2002), *LinkedIn*⁷ (2003), e *Bebo*⁸ (2004), esses com maior visibilidade fora do Brasil. Em 2004, o *Google*⁹ lança

¹ <http://www.well.com/>

² <http://web.archive.org/web/20000229230052/www.theglobe.com/>

³ <http://geocities.yahoo.com/index.php>

⁴ <http://www.tripod.lycos.com/>

⁵ <http://sixdegrees.com/>

⁶ <http://www.friendster.com/>

⁷ <http://www.linkedin.com/>

⁸ <http://www.bebo.com/>

⁹ <http://www.google.com>

a sua própria rede, o *Orkut*¹⁰, no mesmo ano de surgimento também do grandioso *Facebook*¹¹. Coscarelli justifica o sucesso do *Orkut*

Mas o que diferencia o *Orkut* de outras comunidades virtuais para justificar tamanho sucesso? Simples: ele possibilita ao usuário criar uma página personalizada na qual exibe fotografias e dados pessoais, ou seja, ele dá uma "cara" ao participante, dando um charmoso ar de intimidade à comunidade. Outro diferencial é que ele permite que você navegue pela rede de relacionamento de seus amigos ou conhecidos, uma forma um pouco mais palpável de comprovar a famosa teoria de "six degrees" (que defende que com seis relacionamentos você pode ter acesso a qualquer pessoa no mundo) ou aquela piada de "que todo mundo conhece alguém que conhece alguém que conhece o Kevin Bacon. (Coscarelli,2007)

Nesse mesmo período, o grande *boom* mundial dessas redes veio com a criação do *MySpace*¹², também um produto do poderoso *Google*, que apresentou um formato semelhante ao dos seus predecessores. Porém, teve como ponto forte de sua popularidade a música, servindo de espaço para novas bandas e novos artistas em geral que queriam divulgar o seu trabalho na rede mundial de computadores¹³.

A partir daí, outras redes, com *layouts* diferentes, com um público alvo variado, com temas diversos e múltiplas ferramentas foram surgindo. Nesta lista temos algumas produções nacionais, como a mais recente *Migux*¹⁴, que se trata de uma rede voltada para o público infantil, e que contém jogos, *avatares*¹⁵, dinheiro fictício e real, e ocorre no mundo subaquático¹⁶. Temos, ainda, o *Limão*¹⁷, voltado para o público jovem e que contém várias ferramentas numa página pessoal, como fotos, vídeos, jogos, etc. Temos ainda nessa lista *Hi5*¹⁸, *Sonico*¹⁹ e *Flickr*²⁰, esse

¹⁰ <http://www.orkut.com/>

¹¹ <http://www.facebook.com/>, MAZER, Joseph P.; MURPHY, Richard E.; SIMONDS, Cheri J. *I'll See You On "Facebook": The Effects of Computer-Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate*. IN: <http://www.informaworld.com/smpp/content~db=all?content=10.1080/03634520601009710>

¹² <http://www.myspace.com/>

¹³ <http://www.comunicamos.org/jornalismo/redes-sociais-historia-descricao-e-utilizacoes>

¹⁴ <http://www.migux.com>

¹⁵ Avatares -Representações gráficas de um corpo digital, esse que é utilizado para que a pessoa se faça presente em um ambiente virtual.(PEREIRA,2009) Esse conceito será desenvolvido no decorrer do texto.

¹⁶ Os avatares são tubarões e outros peixes, águas vivas, cavalos-marinhos, polvos e estrela do mar. As decorações dos planos de fundo são com corais, algas, etc.

¹⁷ <http://home.limao.com.br>

¹⁸ <http://www.hi5.com>

¹⁹ <http://www.sonico.com>

último que possui um público de fotógrafos e amantes da fotografia. Seguidos pelo *Ning*²¹ e, é claro, pelo *Twitter*²², que se tornou a maior sensação dos últimos tempos na *internet*. Este último apresenta-se como um "miniblog", onde os usuários postam mensagens de no máximo 140 caracteres e também trocam mensagens entre si. Com certeza essa lista não se encerraria por aqui, pois a cada dia novas redes surgem e um nosso fenômeno de popularidade aparece para ganhar a cena em várias partes do globo, e para públicos distintos.

Sobre essas redes existem várias pesquisas que apontam a popularidade delas pelo mundo, destacando gráficos, números de acessos e de usuários, etc. Uma delas, a empresa americana *Pingdom*²³, apresentou em 2008 uma pesquisa²⁴ a respeito do tema. Nessa pesquisa comercial, os *sites* que aparecem como mais populares são: *MySpace*, *Facebook*, *Hi5*, *Friendster*, *LinkedIn*, *Orkut*, *Last.fm*²⁵, *LiveJournal*²⁶, *Xanga*²⁷, *Bebo*, *Imeem*²⁸ e *Twitter*²⁹.

Esse ranking ainda aponta em quais países essas redes são mais populares³⁰. O *Orkut*, em particular, aparece com a sua popularidade em alta no Brasil. Fato este que pode ser comprovado também pelos dados demográficos³¹ disponibilizados pelo próprio site, que apontam que o país é o que apresenta a participação mais significativa, com 50,76% de usuários. Depois do Brasil, países como a Índia e os Estados Unidos aparecem com porcentagens menos significativas. Além desses dados, podemos também perceber que o público que mais frequenta essa rede é o que pertence a faixa etária de 18 a 25 anos, que caracterizaremos nessa pesquisa como "público jovem".

O *Orkut* é então considerado por muitos, uma das redes sociais que deram certo no Brasil, possuindo 35 milhões de usuários conectados, sendo que cerca de

²⁰ <http://www.flickr.com/>

²¹ <http://www.ning.com>

²² <http://twitter.com>

²³ <http://www.pingdom.com>

²⁴ <http://royal.pingdom.com/2008/08/12/social-network-popularity-around-the-world/>

²⁵ <http://www.lastfm.com> - É uma junção de rádio online com comunidade virtual, e seu foco, é claro, é na música.

²⁶ <http://www.livejournal.com> - Esse que se define como: uma revista particular, um lugar para discussões, um blog e uma comunidade virtual.

²⁷ <http://www.xanga.com> - Essa rede é uma comunidade de blogs.

²⁸ Era uma rede de suporte de blogs, e compartilhamentos de vídeos e músicas e hoje funciona sobre o domínio do MySpace.

²⁹ Esse ranking sobre variações de acordo com a pesquisa que é realizada.

³⁰ Ver gráficos de 01 a 12, nos apêndices.

³¹ Ver gráfico13, nos apêndices.

84% deles entram todos os dias em seus perfis³². Ou seja, ele caiu nas graças dos jovens brasileiros e se tornou um sucesso nacional já consagrado há seis anos. Esse é o principal motivo que nos levou a escolher essa rede como foco de nossa pesquisa: a popularidade entre os jovens brasileiros.

A temática que envolve redes sociais, mídia e comunicação é recentemente discutida na Educação Física, porém tem destaque no Grupo de Trabalho sobre Comunicação e Mídia, vinculado ao Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte³³, por meio de grupos de estudo ligados ao GT. Dessa maneira, a literatura que trata das redes virtuais de relacionamento e corpo, tema específico dessa dissertação, é nova na área e por isso mesmo há um espaço a ser preenchido, uma vez que o tema tem sido estudado ainda de forma tangencial apenas.

Para a produção na Educação Física e áreas afins, não poderíamos deixar de citar o levantamento de dados realizado pela turma de mestrado em Educação Física da disciplina *Tópicos Especiais em Educação Física e Esporte: Mídias, Educação e Educação Física*, da Universidade de Brasília³⁴. Foi realizado, então, uma seleção de artigos científicos, dentre as principais revistas e anais de eventos das áreas de Educação, Educação Física e Mídias, no período de 2005, a 2008. Para tanto, foram selecionadas: Anais da Anped³⁵, RBE³⁶, Anais da Compós³⁷, Anais do Conbrace³⁸, Revista Famecos³⁹, Anais da Intercom⁴⁰, RBCE⁴¹, Revista FACED⁴², Revista Comunicação e Educação⁴³. A partir daí, foram selecionados os artigos que se encaixavam na temática proposta e os mesmos foram equacionados para se ter

³² Pesquisa realizada no primeiro semestre de 2009 pela empresa americana *Netpop Research* <http://www.netpopresearch.com> - site visitado em 26 de março de 2010.

³³ <http://www.cbce.org.br> - Site visitado em 29 de março de 2009.

³⁴ Essa Disciplina foi ministrada no segundo semestre de 2008, pelo professores Alfredo Feres Neto e Ingrid Dittrich Wiggers, para o curso de mestrado em Educação Física da Universidade de Brasília, do qual eu fiz parte. Todos os alunos contribuíram para o essa produção, são eles: Amanda Vasconcelos, Bernardino T. Filho, Carolina Jubé, Cleber Santos, Geusiane Tocantins, Guilherme Nothen, Munike R. dos Santos; Rosana Amaro, Suéle M. Fagundes.

³⁵ Anais da Reunião Anual da Anped- Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação - <http://www.anped.org.br>

³⁶ RBE - <http://www.anped.org.br/rbe/rbe/rbe.htm>

³⁷ Compós -Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação- <http://www.compos.org.br/>

³⁸ Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. <http://www.cbce.org.br/br/conbrace>

³⁹ Revista da Faculdade de Comunicação - PUCRG -<http://www.pucrs.br/famecos>

⁴⁰ Intercom - Sociedade Brasileira de estudos interdisciplinares da Comunicação <http://www.intercom.org.br>

⁴¹ Revista Brasileira de Ciências do Esporte - <http://www.rbceonline.org.br/revista/>

⁴² Revista da Universidade federal da Bahia - <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/rfaced>

⁴³ Revista da Escola de Comunicação - USP -<http://www.eca.usp.br/comueduc/>

uma noção da produção nacional referente aos temas Mídias e Educação, Mídias e Educação Física, Mídias e aspectos Teórico-Methodológicos.

No que diz respeito à produção de Mídias e Educação Física, os trabalhos mais significativos vêm certamente dos Anais do Conbrace (2005-2007), evento bienal que possui uma média de 40% da produção voltada ao tema, pois possui um GT dedicado ao mesmo. Já a RBCE (2005-2008), revista quadrimestral, possui uma média de 6,83% da produção desse período voltada à temática. Agora, fora da área de Educação Física temos os Anais da Intercom (2007-2008), que se trata de um congresso realizado anualmente e que possui uma média de 4,81% da sua produção sobre o tema. A Anped (2007-2008), que possui reuniões anuais, também apresenta uma produção significativa com 9,5% dela relacionada ao tema⁴⁴. Entre essas obras podemos citar artigos que têm uma ligação muito próxima com o tema dessa dissertação como, por exemplo: "Videogame e Educação Física/Ciências do Esporte: Uma Abordagem À Luz das Teorias do Virtual"⁴⁵; "*Second Life*: O Lazer em um Ambiente de Sociabilidade na *Internet*"⁴⁶; "Blogosfera *Light*. Da Sociedade Confessante a Sociedade dos Assumidos"⁴⁷.

Esses artigos são importantes contribuições para a área de mídias e Educação Física; neles há um ponto comum, que é o virtual e o conceito de corpo, os quais permeiam essas produções. Para essa pesquisa, o conceito de corpo é extremamente importante. Então, adotamos o conceito de *corpo rascunho* elaborado recentemente pelo sociólogo David Le Breton⁴⁸, que mostra-se útil no estudo de um

⁴⁴ As demais revistas não apresentaram índices significativos para o tema *Mídias e Educação Física*.

⁴⁵ Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd88/video.htm>

⁴⁶ PEREIRA, R. S. *Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da noção de pessoa on-line*. In: XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2007, Recife/Olinda. Anais do XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2007.

Disponível em http://www.cbce.org.br/cd/lista_area_02.htm

Esse trabalho deu origem a dissertação de Mestrado, defendida na UFSC, intitulada: *Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição da pessoa on-line*, *Ano de Obtenção*: 2009. *Orientador*: Maurício Roberto da Silva.

⁴⁷ GUAITA, N, R; HEINKLEIN A; BLOISE, D.F. *Blogosfera Light: Da Sociedade Confessante a Sociedade dos Assumidos*. In: XVI Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 2007, Recife/Olinda. Disponível em http://www.cbce.org.br/cd/lista_area_02.htm

⁴⁸ David Le Breton é doutor em Antropologia, e é professor da Université Marc Bloch, em Strasbourg - França. Possui vinte livros publicados, entre eles: **Corps et sociétés. Essai de sociologie et d'anthropologie du corps**, Paris, Méridiens-Klincksieck, 1985; **Anthropologie du corps et modernité**, Paris, PUF, Collection "sociologie d'aujourd'hui", 1990; **Passions du risque**, Paris, Métailié, collection "Traversées", 1991; **La sociologie du corps**, Paris, collection "Que-sais-Je ?", PUF, 1992. **L'Adieu au corps**, Paris, Métailié, collection « Traversées », 1999. Assim com quase, setenta artigos publicados, além de capítulos de livros, prefácios e outros trabalhos.

corpo pertencente a uma modernidade tardia⁴⁹, constantemente reconstruído, remodelado. Le Breton (2003) teorizou o corpo rascunho, maleável, emblema de si. O corpo rascunho é visto como um lugar das possibilidades, das reinvenções e da correção dos excessos, e até mesmo uma parte “ruim”, “ultrapassada”, que precisa ser corrigida e superada. Dessa maneira, o lugar mais privilegiado para todos esses desejos do ser humano por modificações é a *internet*, por meio de seus inúmeros ambientes virtuais, ciberespaços de relacionamentos, e por ter a capacidade de fornecer uma transformação, uma reinvenção do “eu”, da imagem do “eu”, sem dor, sem envolvimento físico, onde o corpo real/físico ficaria completamente a salvo de todas essas experimentações.

Nosso objeto de desejo, o corpo ou a reinvenção dele, é considerado também um acessório, um artefato da presença, que implica na encarnação de si e que alimenta um desejo de se reapropriar de sua existência, de criar uma identidade provisória mais favorável. Não é mais o caso de contentar-se com o corpo que se tem, mas de realizar modificações em suas bases, para que ele se equipare com a idéia que fazemos dele (LE BRETON, 2003).

Assim, o corpo quando é representado e reconstruído por meio do virtual possui características diferenciadas dos padrões convencionais, resignificando-se e transformando-se num novo elemento de análise para as ciências humanas, que ultrapassa os limites físicos e restritos da convencional condição biológica.

Mas parece-nos igualmente útil para o estudo do corpo que se faça uma exposição sobre os usos do termo *avatar*, e sobre sua importância específica para a rede de relacionamento que decidimos trabalhar. De um modo geral, hoje os *avatars* são representações gráficas criadas pelo usuário para se representar nos ambientes virtuais, o que garante a sua presença e personificação na rede. Ao tratarmos especificamente do *Orkut*, entendendo-o como uma plataforma completa, possuidora de diversos tipos de ferramentas, temos que considerar que:

Originalmente o termo *avatar* é empregado para designar representações virtuais (bi ou tridimensionais), mas descrições textuais de corpo e pessoa, como no caso do sistema baseados em

⁴⁹ Para essa dissertação optamos por adotar o termo Modernidade Tardia, de acordo com Bauman (2001) para nos referirmos a esse período de constantes modificações pelo qual passa nossa sociedade.

textos (tais como IRC, MUD ou *web chat*), também podem ser considerados "avatares" na medida em que permitem uma presença corporificada em ambientes de sociabilidade *on-line*. (TAYLOR,1999 *apud* GUIMARÃES Jr.,2004:126)

Portanto, nossa pesquisa não tratará apenas dessas representações gráficas, que, de fato, estão presentes no *Orkut*, mas sim de todos os tipos de expressões, tanto gráficas quando textuais, ou mesmo em *pixels* que ali estão disponíveis. Tudo isso a fim de tentar esclarecer que para nós o *avatar*, entendido dessa forma mais ampla, pode ser visto como um tipo de corpo rascunho, pois ele representa toda a mobilidade, flexibilidade e vulnerabilidade do corpo nas redes virtuais.

O momento atual pelo qual passamos propicia novos fenômenos virtuais como esses, pois atravessamos um momento de grandes modificações nas várias dimensões sócio-culturais, econômicas e políticas. Esse fato é tanto fruto de um amplo processo de globalização, como de avanço das novas tecnologias. Assim, perdemos progressivamente nossas referências tradicionais; surge um novo sentido para a definição de público e privado. Nossos significados e leis sociais estão frágeis, instáveis e fluidos; nada mais é definitivo, nem mesmo os referenciais tradicionais.

A noção de corpo, tempo e espaço, as construções de identidades fazem parte também dessas referências que estão passando por rearranjos sociais. A contemporaneidade é fugaz e a individualização do sujeito encontrou um ambiente propício para o desenvolvimento das novas subjetividades. As representações são fenômenos que nos são próprios, e terão aqui sua função ampliada, pois nunca foi tão necessária a familiarização com o "estranho", como o fato de representar-se nas redes e/para fazer "novos amigos" virtuais, ou até mesmo jogar futebol sem estar "fisicamente" numa quadra ou campo.

A proposta de nossa pesquisa é, então, aprofundar a seguinte questão: em que medida a cibercultura é um espaço potencializador da representação (e, por conseguinte, da identificação) do corpo em relações sociais virtuais? Qual o papel do corpo na construção identitária de jovens universitários inseridos em ambientes virtuais de redes sociais?

Para a operacionalização do objeto foram criadas três hipóteses e essas foram avaliadas por meio de suas variáveis dependentes e independentes. Sendo

elas: 1ª) As redes virtuais são espaços potencializadores de sociabilidades entre jovens, independentemente do sexo, da idade e do curso de graduação. Variáveis dependentes: Tipos de rede; Participação em comunidades; Páginas pessoais; Motivos para a participação. Variáveis independentes: Curso de Graduação; Idade; Sexo. 2ª) Os jovens valorizam as práticas corporais *off-line*, em particular a importância dessas em relação à saúde, condição física e beleza do corpo. Variáveis dependentes: Tipos de práticas corporais; Atividade física/esporte. 3ª) O corpo representado *on-line* constitui um ícone identificador de um estilo de vida ativo, através de uma representação fragmentada enquanto rascunho de um projeto identitário em construção. Assim, encontra-se uma relevância do corpo ativo na construção das identidades *on-line* em representação das práticas *off-line*, sendo que os jovens apropriam e recriam a cultura corporal tradicional no espaço virtual como elemento identificador do *self*. Variáveis: Ambiente físico/organizativo; Motivacional; Auto Identificação/hábitos; Ambientes esportivos; Corpo /Vaidade; *Preferência/amor*); *Ódio*.

Portanto, o principal objetivo desta dissertação é investigar como acontece a representação e a construção de identidades no âmbito da virtualização da cultura corporal. Da mesma forma, procuramos avaliar de que forma os jovens universitários promovem uma representação e uma identificação nas redes de relacionamento, utilizando o seu corpo como principal instrumento. Os sujeitos selecionados para a nossa investigação foram vinte e um, jovens universitários participantes da disciplina de Prática Desportiva (PD)⁵⁰, de diversos cursos de graduação da Universidade de Brasília. Esses indivíduos compõem um público de formações diferentes, o que nos permite enxergar comportamentos diferentes em turmas heterogêneas.

Quanto à metodologia⁵¹, para esta investigação realizamos como instrumentos de análise⁵² uma entrevista coletiva de caráter exploratório do tema junto aos sujeitos em potencial. As entrevistas contribuíram para elucidar os dados coletados, dando à pesquisa um caráter qualitativo. Em seguida aplicamos um questionário, que nos forneceu um importante material empírico para a verificação

⁵⁰ Disciplina ofertada pela Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília, à todos os alunos de graduação dessa instituição, e os créditos que são por ela oferecidos são aproveitados na grade curricular dos cursos.

⁵¹ A parte metodológica dessa investigação será abordada de forma completa no capítulo 3.

⁵² Essa investigação e todos os instrumentos, que serão aqui apresentados, foram aprovados pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Ciências Humanas, da Universidade Brasília. (<http://www.cepih.org.br/>).

das hipóteses. E finalmente tivemos as observações dirigidas aos perfis virtuais que foram selecionados. Através das tabelas, foi possível analisar as manifestações uniformes e as variações significantes do fenômeno (PAIS, 2003).

Para a operacionalização das hipóteses acima apresentadas, utilizamos o MAD, Modelo de Análise Desagregado. Esse instrumento foi essencial para a organização e compreensão dos dados coletados. Após a codificação de todas as perguntas abertas dos questionários e tabelas, introduzimos os dados em duas bases de dados criadas para o efeito, no programa Statistical Package for Social Sciences (SPSS), versão 17 para *Windows*. Para a elaboração de todos os gráficos, tabelas e quadros de resultados que se encontram no capítulo 4, utilizamos o programa *Excel*.

A dissertação encontra-se então, dividida em quatro capítulos. O primeiro aborda a questão do contexto da modernidade tardia. Contém um panorama geral sobre a modernidade e modernidade tardia, suas principais diferenças teóricas e o posicionamento de alguns dos principais autores que tratam do tema. Abordamos também o modo pelo qual a esse novo período influencia na construção das identidades e das apropriações do corpo, com seus novos usos e significados.

Trata-se de um período onde as fronteiras e dicotomias que antes eram bem estabelecidas, hoje passam por reformulações profundas principalmente no que se refere à percepção de tempo e espaço. Levantamos, então, a proposta de que a cibercultura é um espaço potencializador das representações e construções identitárias do corpo em relações sociais virtuais. É no ciberespaço que a identidade se mostra ambígua, pois não existem certezas, nem de sexo, classe ou raça para a determinação das formas de interação entres os usuários desses ambientes. Portanto, "sem um corpo físico como âncora, não há identidade fechada, mas identificações efêmeras e sucessivas". E assim, "não há identidades, mas sim identificações" (LEMOS, 2007:174-175), tornando possível a busca pelo modo como acontece a virtualização das construções identitárias e das relações sociais nos ambientes da cibercultura.

No segundo capítulo, tratamos das culturas juvenis e dos conceitos pertinentes, com o intuito de fazer um panorama da realidade e da particularidade do mundo em que os sujeitos estão inseridos. Ressaltamos também a importância das comunidades virtuais presentes nos ciberespaços. Trabalhamos, ainda, a

cibercultura e as teorias sobre o virtual, sob a referência principal de Lévy e Lemos. Apresentamos, por fim, de modo analítico, o *Orkut*, suas ferramentas principais e aquelas selecionadas para a pesquisa (Álbum de fotos, Comunidades e o aplicativo *BuddyPoke*). A partir de uma visão sobre as novas comunidades virtuais e principalmente sobre as redes de relacionamentos, iremos analisar as suas relações com a construção das identidades. Por último, serão discutidas as práticas corporais, assim como os estilos de vida esportivos característicos do público jovem, e suas relevâncias no contexto da investigação.

Então, é de nosso interesse perceber como os jovens universitários constroem novas identidades nas comunidades virtuais. E como eles, por meio da cibercultura, se apropriam dos elementos da cultura corporal tradicional a fim de representá-la virtualmente, sendo essa prática capaz de interferir nas práticas *off-lines*⁵³.

No capítulo três⁵⁴, apresentamos os caminhos metodológicos percorridos na presente investigação. Nele estão contidos as justificativas e as análises de todos os instrumentos e métodos que aqui foram utilizados, assim como o detalhamento (e decodificação) do MAD (Modelo de Análise Desagregado). Para esse capítulo temos ainda a delimitação do nosso universo de análise; ali apresentamos os gráficos que representam e estão inseridas, respectivamente, hipóteses 1, 2 e 3 nos sub itens: amostra para a pesquisa.

O quarto e último capítulo é o que se refere à análise e discussão dos dados coletados. Então, é por meio dele que verificamos cada uma das hipóteses já apresentadas, nos pontos intitulados: Sociabilidade em redes, Estilos de vida esportivos, Representação do *self* através do corpo, no *Orkut*. É a partir das hipóteses e dos dados em forma de gráficos e quadros que conseguimos responder a nossa pergunta problema.

O que nos motiva nesse quarto capítulo é o nosso interesse em compreender como os jovens se apropriam dos elementos da cultura corporal tradicional, sendo capazes de virtualizá-la. É nosso objetivo conhecer qual seria a relevância do corpo

⁵³ Por Práticas Off-lines entendemos, 1ª as práticas corporais convencionais sem conexão à *internet* e sem a utilização de tecnologias de comunicação e informação; 2ª as práticas convencionais, ainda sem o uso da *internet*, mas agora com o uso dessas tecnologias. Para essa investigação nos referimos a 1ª opção aqui apresentada.

⁵⁴ Esse capítulo não estava previsto na data da qualificação, foi incluído por sugestão da professora Salomé Marivoet.

nessa nova apropriação e na formação de identidades. Pois, "sem um corpo físico como receptáculo da construção da identidade, o sujeito fica livre para jogar com comportamentos e identidades." (LEMOS, 2007:175).

Entendemos, portanto, que o jovem pode transformar sua identidade virtual a seu bel prazer, a fim de agradar o olhar do outro e de se aproximar ao máximo da idéia que os outros fazem deles. Na tentativa de ganhar destaque nessas comunidades virtuais, o jovem lança mão de recursos técnicos que colocam o seu corpo em destaque, pois este é o principal meio de apresentação, comunicação e representação na cibercultura. Nessa perspectiva, esse corpo representado segue um padrão das mídias, e se apresenta fragmentado e como um objeto a ser melhorado, rascunhado. Desse modo, nos motiva averiguar como é possível a virtualização da cultura corporal e como o corpo ganha destaque na representação virtual e na construção das identidades.

CAPÍTULO 1

AS NOVAS IDENTIDADES E O CORPO NA MODERNIDADE TARDIA

As questões da modernidade, da modernidade tardia e da crítica dita “pós-moderna” remetem à primeira perspectiva de nosso trabalho, como também se faz necessária análise da identidade e da “crise de identidades”.

Com relação à modernidade pretendemos analisá-la em posição de alteridade com a modernidade tardia; para tanto encaminhamos um paralelo por meio dos aspectos da crítica “pós-moderna”. Destacamos nesta primeira parte as contradições políticas e a constante violação dos princípios democráticos, frequentemente associados às invasões militares em regiões não-democráticas, como também levantamos alguns argumentos sobre o campo econômico e social a partir da proliferação das desigualdades sociais. Por fim, destacamos o campo cultural, este sobre o qual nos debruçamos com mais cuidado, no intuito de explicar a crise do “Império do Homem”, Rösen (1997), isto é, a crítica ao sujeito Iluminista e ao sujeito reavaliado/revisto, com base em autores como Rösen (1997), Bauman (2001) e Harvey (1992).

Discutiremos as três concepções de identidade abordadas por Hall (2006), as quais se baseiam nos sujeitos que foram constituídos historicamente e que são muito diferentes entre si, sendo eles o sujeito Iluminista, o sujeito sociológico e o sujeito “pós-moderno”. Todos eles apresentam características de seu tempo de concepção e também disseminam uma identidade extremamente peculiar e de interpretação necessária neste trabalho.

É neste campo de estudos e análises da cultura que percebemos um aspecto importante para nossa pesquisa no que diz respeito às identidades. Este aspecto, que é o nosso foco, diz respeito à constituição de novas identidades neste período que entendemos que seja a modernidade tardia. Percebe-se, neste contexto histórico, o desenvolvimento de uma fragmentação do sujeito, assim como de sua identidade. Portanto, trata-se de uma “Crise de Identidades”, como nos aponta Stuart Hall, (2006). Esta crise já esclarecida por Hall é fortalecida pelos processos globalizantes pelos quais nossa cultura passa em tão fluida era.

Um dos campos possíveis para essa análise atravessa o indivíduo em tempos de modernidade tardia, globalização e de novas identidades, e da representação do corpo em ambientes virtuais. Esta que nada mais é do que uma face do sujeito que concebe sua identidade de forma tão maleável, fluida e variável de acordo com as circunstâncias. Assim, as relações com o corpo tornam-se contraditórias, sendo, em primeira instância, um elemento de ligação entre o real/físico e o virtual, na medida em que o indivíduo necessita dele para controlar as funções biológicas básicas que permitem com que ele se coloque na frente do computador, manuseando-o. Porém, noutro momento, ele já foi superado nos quesitos espaço/tempo por meio da tecnologia. A partir disso, não é mais necessário o deslocamento espacial para que o indivíduo possa se exhibir, conversar, iniciar amizades ou mesmo namorar, atividades que podem ser feitas em territórios muito distantes do seu.

1.1 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

Representação significa a imagem que remete a uma significação, “em outras palavras, a representação iguala toda a imagem a uma idéia e toda idéia a uma imagem” (MOSCOVICI,2003:46). As representações são fenômenos peculiares às sociedades e que podem desembocar na familiarização com o estranho, com o “não-familiar”, ou na sua exclusão.

Assim, quaisquer interações humanas pressupõem representação, estas que nos chegam através do cotidiano, das relações familiares, entre amigos e também pelas mídias, sendo as representações um fenômeno e um conceito. “Em síntese,

as representações sustentadas pelas influências sociais da comunicação constituem as realidades de nossas vidas cotidianas.” (MOSCIVICI, 2003:8) e estabelecem os vínculos sociais que partilhamos em nosso cotidiano.

Partindo dessa primeira relação entre as representações e o compartilhamento de sentido, permitida somente pela intervenção das comunicações, as representações podem ser produtos da comunicação, mas temos que esclarecer que sem as representações não haveria nenhum tipo de comunicação. Elas podem também mudar seu equilíbrio de organização independente dos padrões de comunicação que as amparam. De acordo com Moscovici, “as mudanças dos interesses humanos podem gerar novas formas de comunicação, resultando na inovação e nas emergências nas novas representações” (MOSCOVICI, 2001:22). Deste modo, as representações surgem em meio a pontos de conflito. Portanto, as representações sociais são:

Um sistema de valores, idéias e práticas, com uma dupla função: primeiro, estabelecer uma ordem que possibilitará às pessoas orientar-se em seu mundo material e social e controlá-lo; e em segundo lugar possibilitar que a comunicação seja possível entre os membros de uma comunidade, fornecendo-lhes um código para nomear e classificar, sem ambigüidade, os vários aspectos de si mundo e de sua história individual e social (MOSCOVICI, 2001:46).

O ato de representar só pode ser entendido a partir dos códigos presentes no contexto cultural em que está inserida a ação representativa. Partindo desses pressupostos, podemos afirmar, então, que as ações humanas encontradas no *Orkut* e nas demais redes de relacionamentos podem ser entendidas como representações sociais, pois existe uma relação entre pessoas de um grupo; além disso elas estão se representando e interagindo umas com as outras e, sendo essas redes novas formas de comunicação social, conseqüentemente, produzirão novas representações sociais.

Neste momento, levantamos nossas observações para a aplicabilidade de conceitos como representação e construção de identidades em redes virtuais no contexto da modernidade tardia.

1.2 – O CONTEXTO DA MODERNIDADE TARDIA

Começamos o estudo com a relação entre modernidade e modernidade tardia, esclarecendo que esta é uma discussão bastante polêmica em todos os âmbitos do mundo acadêmico. O intuito ao entrar neste coliseu de contendas é simplesmente ter essas duas perspectivas como um plano que perpassasse todo o trabalho. A modernidade tardia, em particular, é um momento de grande valor para compreendermos como as novas representações e novas identidades são possíveis em nosso tempo. Pretende-se aqui apresentar somente alguns pontos de vista sobre a modernidade e a modernidade tardia que possam fornecer um plano de fundo coerente à proposta de pesquisa.

Segundo Castells (2002), nossa vida e nosso mundo vêm sendo moldados por duas tendências, conflitantes no cenário da globalização e do surgimento de novas identidades. Nosso próprio modo de vida, que antes continha referências estáveis, é abalado em suas formas tradicionais e familiares de auto-compreensão. (RÜSEN, 1997). Assim, “A discussão sobre a cultura pós-moderna e as peculiaridades pós-modernas de nossa situação de vida é indício de uma profunda crise no processo de modernização.” (RÜSEN, 1997:80).

Para compreendermos de forma mais ampla o que é a modernidade tardia representa, torna-se necessária a compreensão de seu contraponto, a modernidade, que:

surgiu no renascimento, definida em relação à antiguidade, como debate entre os Antigos e os Modernos. (...) o atual termo modernidade contrapõe-se à ordem tradicional implicando a progressiva racionalização e diferenciação econômica e administrativa do mundo social (Weber, Tönnies, Simmel) - processos que resultam na formação do moderno Estado capitalista-industrial (FEATHERSTONE, 1995:20).

Muitos autores definem a modernidade como tempo de racionalização, tanto no âmbito da ciência como das relações sociais. Assim o projeto moderno é visto como utópico, impossível de se realizar por completo, e algo que se alimenta das

esperanças em busca do controle, domínio e domesticação racional, científica e técnica das forças naturais (HABERMAS, 1981).

A ciência nesse período se vincula ao desenvolvimento da tecnologia e da produção industrial, caracterizando, assim, a sociedade moderna como uma sociedade industrial, de cidadãos consumidores (LEMOS, 2007). Esse consumo se baseia em bens e serviços, na exacerbação do uso das fontes energéticas, onde a mão de obra torna-se cada vez mais especializada. Há somente dois espaços possíveis: o público, onde vigoram os deveres cívicos, e o privado, reservado às liberdades individuais. Já na modernidade tardia a condição do público e do privado é capaz também de esclarecer as relações entre o social e o individual na sociedade:

O "público é colonizado pelo "privado"; o "interesse público" é reduzido à curiosidade sobre a vida privada de figuras públicas e a arte da vida pública é deduzida à exposição pública das questões privadas e a confissões de sentimentos privados (quanto mais íntimos melhor). As "questões públicas" que resistem, a essa redução tornam-se quase "incompreensíveis" (BAUMAN, 2001:46).

A modernidade tardia surge a partir da crise da modernidade, ou como apontou Rüsén, com a "crise dos processos de modernização". Lemos, por sua vez, levanta a importância da *mass media* nesse processo: "A influência dos meios de comunicação da sociedade de consumo são as principais razões da crise da noção de história e da crise das meta-narrativas modernas" (LEMOS, 2007:63). Segundo Featherstone, Baudrillard enfatiza a importância das novas tecnologias de informação, sendo elas essenciais na emergência de uma ordem social reprodutiva em detrimento de uma produtiva, "na qual as simulações e modelos cada vez mais constituem o mundo, de modo a apagar a distinção entre realidade e aparência." (FEATHERSTONE, 1995:20).

Rüsén, em "A história entre a modernidade e a pós-modernidade", trata exatamente dos pontos mais importantes dessa crise que estamos abordando. Estariam eles organizados em quatro campos: o econômico, o social, o político e o cultural. No campo econômico, o autor afirma que o pensamento moderno investe nos avanços da industrialização por meio da exploração ampla dos recursos naturais, o que tem por objetivo atingir o constante bem-estar da humanidade.

Porém, o pensamento “pós-moderno” insiste que o fato de os modernos investirem tanto neste crescimento da industrialização, por meio do abuso dessa exploração natural, levará a uma catástrofe ambiental (RÜSEN, 1997). “Pós- modernidade” corresponderia “à fase pós-industrial da sociedade de consumo, onde a produção de bens e serviços (ligados a grandes consumos de energia) é modificada de acordo com as novas tecnologias (digitais) da informação” (BELL,1977). Baudrillard não usa o termo pós-modernização, mas diz que:

de um mundo simulacional pós-moderno baseia-se na suposição de que o desenvolvimento da produção de mercadorias, aliado a tecnologia da informação, levou ao 'triunfo da cultura da representação' que inverte a duração do determinismo, de modo que as relações sociais ficam saturadas de signos culturais em mutação, a ponto de não mais podermos falar em classes sociais ou normatividade e nos deparamos com o 'fim do social' (FEATHERSTONE, 1995:23).

No campo social, as oposições são da mesma forma acentuadas, pois, segundo Rösen, o pensamento moderno se baseia no princípio da igualdade. Assim sendo, o desenvolvimento histórico da humanidade deveria desembocar numa igualização das relações interpessoais. Contudo, a modernidade tardia nos traz uma realidade social de “profundo abismo entre os diferentes grupos sociais, que resulta em aumento da desigualdade.” (RÜSEN, 1997:81). No campo político, a modernidade é sinônima de democratização, de uma “forma democrática de organização do poder político.” (RÜSEN, 1997:81). Já no pensamento dito pós-moderno nota-se existe uma tendência contra grandes estruturas políticas que unificam por meio da coerção, como no caso dos Estados-nação. O autor afirma que a democratização vem seguida da violação dos direitos do homem e do cidadão.

O último campo a ser analisado pelo autor é o cultural, onde o símbolo da modernização é a racionalização humana. Segundo Rösen, “Modernidade quer dizer que o homem desenvolveu a capacidade de organizar a vida humana conforme conhecimentos e descobertas devido à racionalidade e à pesquisa científica.” (RÜSEN, 1997:81). Esta idéia original da modernidade, que busca a moral supervisionada pela razão (LE MOS, 2007), abriu caminhos para a promessa dos pensadores do início dessa era. A idéia era a de edificar-se por meio da

racionalização o “Império do Homem”. Todavia, o momento pelo qual passamos (de turbulentas modificações, de um amplo processo de globalização) se mostra oposto a este último, porque perdemos progressivamente nossas referências clássicas e fontes de sentido e significados de nossas vidas (RÜSEN, 1997). Jameson acredita que a modernidade tardia caracteriza-se pelo fim das grandes ideologias e pelo surgimento da "esquizofrenia pós-moderna", que culmina na morte do sujeito, ou fim do individualismo (JAMESON, 1987), dando origem aos múltiplos papéis sociais .

Como a continuidade temporal está quebrada, a experiência do presente fica mais forte, intensificando a frustração e o desespero. A experiência esquizofrênica da pós-modernidade é a experiência de uma temporalidade descontínua, uma experiência temporal onde há uma desestabilização acelerada das personalidades em ruptura com a fase inaugural de modernidade (LEMOS, 2007:66).

Seguindo por nossa análise nos deparamos com David Harvey (1992) e sua idéia sobre a "condição pós-moderna". A tese do autor sobre a temática aqui abordada é a de que podem ser observadas, desde o ano de 1972, mudanças nas práticas culturais, políticas e econômicas, estas que seriam ocasionadas por novas formas dominantes de experimentação do tempo e do espaço. Na modernidade, percebemos o tempo de forma linear e o espaço naturalizado, sendo o tempo "o modo de esculpir o espaço". Na modernidade tardia percebemos uma oposição nessas percepções, pois agora temos o tempo real e suas redes desterritorializando a cultura. Isso acarretaria num choque das estruturas sociais. Desta maneira "O tempo é, assim, o modo de aniquilar o espaço. Este é o ambiente comunicacional da cibercultura. (LEMOS, 2007:67-68)

Harvey propõe a existência de uma relação entre o surgimento de formas culturais ditas “pós-modernas”, a acumulação de capital e uma nova etapa de compreensão do tempo e do espaço. Acredita-se que:

essas mudanças, quando confrontadas com as regras básicas de acumulação capitalista, mostram-se mais como transformações de aparência superficial do que como sinais do surgimento de alguma sociedade pós-capitalista ou mesmo pós-industrial inteiramente nova (HARVEY, 1992:7).

Dentre as interpretações dos posicionamentos de vários autores que se defrontam com a questão sobre a modernidade tardia, não poderíamos deixar de inserir as contribuições de Zygmunt Bauman (2001). Por meio das metáforas da liquidez e da solidez, o autor explana acerca das transformações sociais pelas quais passam nossa sociedade contemporânea nos âmbitos do público e do privado, dos relacionamentos e do trabalho. Para ele, a sociedade moderna está em plena liquefação.

Assim, afirma que a solidez encontrada outrora nas grandes instituições sociais se encontra também em estado de liquefação, e o indivíduo nesse meio se encontra sem os antigos referenciais que norteavam sua cotidianidade, pois hoje tudo se tornou instável, fluido; nada mais é permanente. As antigas ligas necessárias para estabilizar a vida do indivíduo se desfizeram. O tempo na era da fluidez é o que mais importa, pois sua condição lhe permite ocupar vários tipos de espaços. Já no tempo sólido o procedimento acontece de forma inversa; o tempo é desprezado e o que se sobressai é o espaço.

Outra característica dessa contemporaneidade fugaz é a individualização do sujeito, pois na medida em que o que lhe era referência se desfaz, perdendo assim o contato com o que lhe fazia "liga", surgem um novo momento para a individualização e um ambiente propício para as novas subjetividades, onde a volatilidade das relações é entendida como liberdade individual e desterritorialização.

1.3 - IDENTIDADE NA MODERNIDADE TARDIA

A partir do campo cultural analisado pelo historiador alemão Rüsen (1997), interpretamos aqui a condição do homem na modernidade tardia, a partir de suas novas relações de significado que são construídas com o meio social que ele habita. Assim, por meio dessa tormentosa fase, a compreensão das modificações sofridas pela identidade é fundamental do mesmo modo, torna-se intrínseca a esta discussão sobre as influências da globalização em todas essas metamorfoses sociais e individuais por que passa o sujeito.

Maffesoli (2006) aponta para o surgimento de "tribos" em vigorosa oposição à moderna designação sobre o individualismo. Lemos (2007) amplia esta designação, quando afirma que o presente é vivido coletivamente e o que interessa são as vivências e experiência imediatas por que podem passar os indivíduos.

Iniciando a análise em questão, Hall (2006) trata exatamente da questão da identidade neste período da modernidade tardia. O autor afirma que as velhas identidades estão em declínio, assim fazendo emergir novas identidades e fragmentando o sujeito, gerando o que ele vai chamar de "Crise de identidade". Esta crise surge pelos processos mais amplos de mudanças, onde há o deslocamento das estruturas e dos processos centrais da sociedade moderna, abalando desta forma os quadros de referências pertencentes ao sujeito e seu meio.

As mudanças da cultura contemporânea ocorrem dos campos artísticos, culturais até ao acadêmico, no que se refletem ao modo de teorização, apresentação e divulgação do trabalho; Mudança na esfera cultural, quanto aos modos de produção, consumo e circulação de bens simbólicos; Mudanças nas práticas e experiências cotidianas de grupos diferentes que usam o regime de significações de diferentes maneiras são capazes de desenvolver novos meios de orientação e estruturação de suas identidades (FEATHERSTONE, 1995:30).

Mas antes de entrarmos na discussão sobre a crise é necessário o esclarecimento sobre o que é identidade e quais são as suas implicações para o sujeito. Desse modo, utilizamos algumas reflexões de Manuel Castells a fim de elucidar melhor a questão. Ele afirma que toda identidade é construída socialmente, e para isso utilizam-se de matérias primas oferecidas pelas instituições, pela religião, pela história e pela memória. Os conteúdos são processados pelo indivíduo e seus grupos, a fim de reorganizar as significações

o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(em) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas (CASTELLS, 2002:22).

O autor ainda nos alerta para a necessidade de se diferenciar identidade, que segundo ele sofre processos de autoconstrução e individualização, de papéis

sociais. De acordo com ele, os papéis sociais influenciam o comportamento das pessoas e eles dependem de negociações e acordos estabelecidos entre os indivíduos e as instituições que ele faz parte, ou seja, os papéis sociais organizam funções. Já as identidades organizam significados. "Identidades, por sua vez, constituem fontes de significado para os próprios atores, por eles originadas, e constituídas por meio de um processo de individualização" (CASTELLS, 2002:23).

Agora sim exemplificando a "Crise de Identidade", Hall (2006) aponta os contornos do sujeito moderno, sendo este unificado e com uma ancoragem estável no mundo social. Em seguida apresenta o declínio deste modelo vigente, para a instauração desta crise. Assinalando para um novo modelo em novos tempos, este autor proporciona uma nova perspectiva na qual o sujeito é fragmentado por meio dos abalos nos quadros de referência social e em mudanças nos processos sociais, originando novas identidades. Na 'computadorização da sociedade', "não se deveria lamentar a perda de sentido na pós-modernidade, visto que ela assimila uma substituição do conhecimento narrativo pela pluralidade de jogos de linguagem e do universalismo pelo localismo." (FEATHERSTONE, 1995:20).

Consideramos ainda fatores dessa "crise", a mudança estrutural que transformou a sociedade moderna no final do século XX, com a fragmentação de paisagens culturais de classe, gênero, sexo que no passado nos ofereceram sólidas localizações como indivíduos sociais. Hoje já não nos proporcionam mais essas palpáveis referências. Hall ainda aponta para o duplo descolamento do sujeito com elemento causal desta "crise" na modernidade tardia. Segundo ele, esses deslocamentos são transformações fundamentais e abrangentes, exaltando a modernidade que está em transformação, e podem acontecer por meio da descentração dos indivíduos do seu lugar no mundo social e cultural ou até mesmo descentração de si (HALL, 2006).

Para tentarmos visualizar essas transformações e perdas de referenciais utilizaremos as concepções de identidades baseadas nos sujeitos Iluminista, Sociológico e o Pós-Moderno. O primeiro sujeito, o Iluminista, sujeito cartesiano, é representado por um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado de capacidades da razão, de consciência e de ação é, portanto, pensante, consciente, e está situado no centro do conhecimento. Este que permanecia essencialmente o mesmo ao longo de sua existência, e a identidade continuava a mesma e era

sempre permanente. O “centro essencial do eu” era sua identidade, este sujeito era também regido por concepções individualistas (HALL 2006).

O segundo sujeito, o sociológico, tinha sua noção de sujeito refletida na crescente complexidade do mundo moderno. Seu núcleo interior era formado na relação com outras pessoas importantes para ele, como também em uma relação de mediação por meio de valores, sentidos, símbolos, no qual se percebia a produção de sentido por meio da cultura. Sua concepção de identidade do eu era interativa, sendo a identidade considerada em relação de interação entre o eu e a sociedade, ou seja, sua produção de sentido vinha da percepção do eu real, como sendo o mundo interior, mais o mundo cultural exterior, que é o mundo sensível de contato e de relações (HALL, 2006).

Alguns eventos contribuíram para esta nova concepção de indivíduo e identidade com a biologia Darwinista, onde o sujeito fora biologizado, e sua razão era base da natureza, e sua mente fundamento do desenvolvimento do cérebro. O surgimento de novas Ciências Sociais como a Sociologia, e a Psicologia também contribuíram para esta nova perspectiva na medida em que foram precursoras na compreensão do homem no mundo e suas relações de sentido.

Porém, por meio dos processos dessas mudanças, surgiram várias identidades, muitas vezes contraditórias ou não resolvidas dando origem assim ao terceiro sujeito o pós-moderno. Neste caso o indivíduo é considerado como não tendo identidade fixa, essencial ou permanente, sua identidade é uma “celebração móvel” formada e transformada em relação às formas como somos representados pelos sistemas culturais.

Hall afirma que “O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor do ‘eu’ coerente” (HALL, 2006:13). Sendo ela, portanto, definida historicamente e não biologicamente. Desta maneira, contrariando o sujeito iluminista o autor ainda afirma que “A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia” (HALL, 2006:13). O autor ainda alega que essas modificações e essas novas identidades são frutos da multiplicação de sistemas, de significados e representações culturais, promovendo deste modo a multiplicidade das identidades.

Todos esses fatos do sujeito “pós-moderno” de Hall, ocorrem pelas mudanças sofridas na modernidade tardia, e o fundamental processo dessas modificações é a globalização, ou os processos globalizantes, que promovem impactos permanentes sobre as identidades, principalmente as culturais. As sociedades modernas sofreram mudanças constantes, rápidas e permanentes, e a modernidade tardia trouxe as descontinuidades como o quebra impiedosa com toda e qualquer condição de estabilidade e permanência. Outras de suas características são de desarticular identidade estáveis no passado, abrir possibilidades de novas articulações com a criação de novas identidades produtoras de novos sujeitos (HALL, 2006).

Neste caso do sujeito pós-modernos também podemos levantar alguns avanços da teoria social que proporcionaram rupturas nos discursos do conhecimento moderno e o descentramento final do sujeito cartesiano. Alguns deles foram intelectuais do pensamento marxista, Freud, o lingüista Saussure, Foucault, e o movimento feminista. Freud, revoluciona pela descoberta do inconsciente, que é a quebra da lógica da razão do sujeito cartesiano, a subjetividade e os sentimentos confusos de amor e ódio, pelo pai, amor e rejeição pela mãe, fazem a origem contraditória da identidade. Desta forma, “A identidade (...) de uma *falta* de intereza é ‘preenchida’ a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser visto por outros” (HALL, 2006:39).

O lingüista Saussure, em uma perspectiva diferente das demais faz uma relação entre identidade e linguagem e afirma “O significado é inerente instável: ele procura o fechamento (a identidade), mas ele é constantemente perturbado (pela diferença)” (HARVEY, 1992:41). Foucault ao tratar do “poder disciplinar”, da regulação e vigilância- que são disciplinas das populações modernas, produz ‘um ser humano que possa ser tratado como corpo dócil’ (HALL,1982:135). Assim, o sujeito moderno submetido ao poder disciplinar das instituições coletivas podem cada vez mais se individualizarem.

O Feminismo, como crítica teórica e movimento social, que emergiu nos anos 60, junto com outros movimentos sociais, abriu para contestação política a vida social da família (hábitos familiares, criação dos filhos, e etc.), questionando assim o privado e o público “Politicizou a subjetividade, a identidade e o processo de identificação”, formou identidade sexuais e gêneros (HALL,2006).

Castells trata dessas transformações na realidade social, por meio da sociedade em redes, que possui características como a globalização das atividades econômicas, de flexibilidade dos empregos, de organização em rede, de transformação das percepções de tempo e espaço, e da cultura da virtualidade e grande presença da mídia. Nas palavras dele

o surgimento da sociedade em rede traz à tona os processos de construção de identidade durante aquele período, introduzindo assim novas formas de transformação social. Isso ocorre porque a sociedade em rede está fundamentada na disjunção sistêmica entre o local e o global para a maioria dos indivíduos e grupos sociais. E também, acrescentaria, na separação em diferentes estruturas de tempo/espaço, entre poder e experiência (CASTELLS, 2001:27).

Em reação a essas transformações ele assegura que, quando as transformações acontecem, quando as percepções de tempo e espaço se dispersam a tendência dos indivíduos é de se voltarem às experiências concretas, revendo a memória histórica, como forma de apego aos antigos referenciais. "Deus, a nação, a família e a comunidade fornecerão códigos eternos, inquebráveis, em torno dos quais uma contra-ofensiva será lançada contra a cultura da realidade virtual. A verdade eterna não pode ser virtualizada" (CASTELLS, 2001: 85).

Esta constituição de identidade passa pelo local e pelo global, dessa maneira a essas duas perspectivas são capazes de influenciar a significação realizada por cada sujeito

As referências habituais na constituição do indivíduo, compreendendo língua, dialeto, religião, seita, história, tradição, heróis, santos, monumentos, ruínas, hinos, bandeiras e outros elementos culturais, são complementadas, impregnadas ou redescobertas por padrões, valores, ideais, signos e símbolos em circulação mundial (IANNI, 1999:113).

Tornando dessa forma a identidade de projeto, aquela em que os atores sociais redefinem sua posição social por meio dos materiais culturais que têm acesso, um meio para a construção de novos significados. Sendo ela, perante a

"crise pós-moderna", a principal fonte de transformação social na totalidade da sociedade em redes.

1.4 - O CORPO CULTURAL E SOCIAL NA MODERNIDADE TARDIA

Com o intuito compreender a condição do corpo na modernidade tardia voltamos a nos amparar nas considerações de Bauman (2001), que afirma que essa sociedade envolve seus membros na condição de "consumidores". Categoria esta que se diferencia dos "produtores". De tal modo, o corpo dos consumidores seria envolvido por desejos, seduções, prazeres e vontades fugazes, estando ausente qualquer tipo de normalização desses anseios voláteis, sendo essas sensações que necessitam ser "subjetivamente experimentadas". Portanto, assolam esse cenário as falsas necessidades. "A idéia de "luxo" não faz muito sentido, pois a idéia é fazer dos luxos de hoje as necessidades de amanhã, e reduzir a distância entre o "hoje" e o "amanhã" ao mínimo - tirar a espera da vontade." (BAUMAN, 2001:90).

Na trajetória pela adequação a essas novas necessidades o "estar pronto", "estar apto", são condições do modelo de consumidor que se referem à busca que nunca teria fim, a um estado de permanente ajustamento. O corpo que deve se adequar a essa nova situação é um "corpo flexível, absorvente e ajustável, pronto para viver sensações ainda não testadas e impossíveis de descrever de antemão" (BAUMAN, 2001:91), mas que apenas encontrarão uma satisfação momentânea para esses desejos fluidos. Nesse sentido, "corpo humano sempre fio entendido como algo a ser superado", cuja sobrevivência e progresso garantiriam a sua superação, e ao longo da evolução humana sempre foi preciso superar as fragilidades corporais para seguir o sentido da evolução (RODRIGUES,2008).

Essa superação do corpo vital, uma vez que reconhecidamente os antepassados filogenéticos *Homo sapiens* não era seres dominantes em seu ambiente. Pelo contrário, sua fragilidade obrigou-os a procurar soluções 'inteligentes, ágeis e diversificadas para fazer face às freqüentes e reais ameaças a que estavam sujeitos. (RODRIGUES,2008:13).

A cerca de um corpo instigado pela ciência, David Le Breton assegurar que separando o indivíduo do seu corpo, acredita-se que este tem um fim em si mesmo, o que ele chama de “Dar um corpo ao homem” (LE BRETON, 2006:25). Esta idéia se fundamenta, de acordo com o autor, no conhecimento médico/biomédico, que sustenta a visão moderna do corpo nas sociedades ditas ocidentais.

Para chegarmos a tal concepção foi necessária a quebra de valores, na era medieval, permitindo a dissecação anatômica dos corpos, promovendo a separação do homem de seu corpo. A complementação desta perspectiva veio ainda, segundo este autor, com a filosofia de Descartes que anunciava “Uma nova sensibilidade individualista nascente foi necessária para que o corpo fosse visto como algo separado do mundo que o acolhe e dá significação e separado também do homem ao qual dá forma” (LE BRETON, 2006:27). Assim, acreditamos que

Essa concepção implica que o homem esteja separado do cosmo (não é mais o macrocosmo que explica a carne, mas a anatomia e a fisiologia que só existe no corpo), separado dos outros (passagem da sociedade tipo comunitária para a sociedade tipo individualista onde o corpo encontra-se na fronteira da pessoa) e finalmente, separado de si mesmo (o corpo é entendido como diferente do homem) (LE BRETON, 2006:27).

O corpo e suas partes também aparecem sob a valoração e a dualidade (bem x mal) religiosa, e de forma bastante expressiva em Hertz, onde o autor trata da oposição entre a mão direita e a esquerda. Hertz (1980) promove uma profunda análise entre o sagrado e o profano, entre os significados culturais dessa dualidade e as divisões da hierarquia social. O autor não despreza o fator biológico, no que se refere à assimetria do desenvolvimento do corpo humano, mas sim confirma o maior desenvolvimento fisiológico do hemisfério esquerdo em relação ao direito, sendo aquele responsável pelos movimentos do lado direito do corpo. Assim, ele mostra a interferência da polaridade religiosidade (entre o sagrado e do profano), e suas superstições e tradições na educação, especificamente, das mãos do ser humano.

(...) para a direita é a idéia do poder sagrado, regular e benéfico, o princípio e toda atividade afetiva, a fonte de tudo que é bom, favorável e legítimo; para a esquerda, está a concepção do profano do impuro o fraco e incapaz que é também maléfico e temido (HERTZ,1980:111).

A educação da mão direita em detrimento a da esquerda é um fator cultural, moral e antropológico, pois, esta simbologia relacionada à mão direita é específica de determinada sociedade, que possui um significado próprio à diferenciação do uso dos lados direito e esquerdo. Várias dessas sociedades têm a preferência pela o uso da mão direita, esta que é uma questão moral, porque a mão esquerda simboliza a falta de destreza, o grotesco, enquanto que a mão direita representa destreza, habilidade e coragem (LE BRETON,2006).

Com relação às primeiras concepções sobre o corpo produtivo, as sociedades ocidentais dos séculos XVIII e XIX adotavam esses simbolismos da mão direita, de destreza, habilidade e coragem. Soares (1994) traz principalmente para a Educação Física, grandes contribuições no estudo sobre o corpo e sobre as interpretações e a utilizações no contexto fabril.

França e Inglaterra ao passarem por uma revolução política e econômica, iniciaram o controle de suas populações através da implementação de políticas de saúde⁵⁵. Nesta ação, os corpos dos indivíduos, dentro de uma concepção positivista da ciência, eram entendidos como objetos, estes que se tornavam então, isentos de história, de cultura e de desejos, tendo somente um fim, servirem aos ideais da produtividade capitalistas. Assim,

O corpo individual enquanto unidade produtiva, máquina menor da engrenagem da indústria capitalista, passa a ser então uma mercadoria⁵⁶ (...) será um objeto socializado pelas novas relações de produção, um instrumento a mais que deverá ser meticulosamente controlado para ser útil ao capital (SOARES,1994:27).

O corpo então 'objeto', era um instrumento de produção que garantiria a sobrevivência do modelo capitalista vigente. Mas, para que isso sustentasse a classe burguesa no poder, era preciso promover discursos e políticas para uma educação higienizadora, que daria à classe operária uma vida moral, sem vícios,

⁵⁵ Foucault 1985, *apud* Soares 1994.

⁵⁶ Conceito retirado pela autora da obra O Capital de Karl Marx, 1985. Para este autor "A mercadoria é, antes de mais nada, um objeto externo, uma coisa que, por suas prioridades, satisfaz necessidades humanas, seja qual for a natureza, a origem delas, provenham do estômago ou da fantasia. Não importa a maneira como meio de subsistência, o objeto de consumo, ou indiretamente como meio de produção." (Marx 1985, *apud* Soares 1994.) "Neste caso do 'corpo', ele tomará a forma de mercadoria de modo indireto, ou seja, enquanto meio de produção" (Soares, 1994:27).

com regras, para a manutenção da ordem e de um corpo saudável⁵⁷. Era preciso, portanto, também muitos investimentos para que o corpo fosse adestrado, disciplinado, higiênico, moralmente aceito, para que exercesse sua função de produção do capital. Estes investimentos vieram na forma da medicalização da sociedade, a consolidação e o controle das instituições escolar e familiar, e da necessidade da educação do físico para a manutenção de bons instrumentos para as indústrias (SOARES,1994).

Neste contexto a Ginástica, representada no Movimento Ginástico Europeu, se firma como parte integrante dos novos códigos de civilidade, estando ela inserida na educação do corpo, e sendo promotora da retidão e da verticalidade dos corpos, modelando e adestrando-os instaura uma nova ordem coletiva que deve ser respeitada desde a infância (SOARES,1998). O corpo é, portanto,

o primeiro lugar onde a mão do adulto marca a criança, ele é o primeiro espaço onde se impõem os limites sociais e psicológicos que foram dados a sua conduta, ele é o emblema onde a cultura vem inscrever seus signos como também seus brasões (VIGARELLO,1978).

De forma bastante satisfatória para os princípios da sociedade burguesa e do capitalismo, a ginástica se destacou pelos seus princípios “ordenativos, disciplinadores e metódicos”. Tendo como principais objetivos o controle dos corpos e a prevenção da saúde, esta que é responsabilidade do indivíduo e que era almejada pela prática do treinamento, a correção e modelagens dos corpos dentro do modelo científico da época permanecem sob os moldes da instituição militar. “A Ginástica científica se apresentava como contraponto aos usos dos corpos como entretenimento, como simples espetáculo, pois, trazia como princípio a utilidade dos gestos e a economia de energia” (SOARES,1998:23).

Os corpos, dos séculos XVIII e XIX, eram treinados para adquirir força, armazenar e poupar energia, se tornando corpos biológico, higiênico, individuais na sociedade burguesa, este que adestrados e conformados, se tornavam objeto de estudo. A partir da vida do trabalhador, procuravam-se as respostas para a melhor eficiência desses ‘objetos’ dentro das fábricas. “O corpo não é mais aquele que se

⁵⁷ Saúde entendida aqui como vigor físico que garantiria o avanço do capital.

esforça ou não para ser feliz e realizado, o que é nobre ou vassalo (...), é a concretização da força de trabalho, mercadoria fundamental nesta nova ordem” (SILVA,1996:246).

Na era industrial determinou-se com a concepção de "corpo como entidade auto-suficiente" (RODRIGUES,2008:18). Dessa forma tornou-se "um fragmento, uma parte de um sistema de produção mais complexo, o que conduziu à sua descaracterização e perda de identidade." (RODRIGUES,2008:13). Portanto, no contexto da sociedade industrial o corpo é desvalorizado como instrumento de produção, porém, é valorizado como sistema complexo à medida que são descobertas sofisticadas regulações bioquímicas, energéticas, metabólicas, comportamentais, sociológicas e antropológicas (RODRIGUES,2008).

Percebemos a partir dessas análises que os corpos foram separados do homem, sendo eles objetos, simples engrenagens, mas necessários para o bom funcionamento do sistema vigente, e para manutenção e a ordem da sociedade burguesa. Os corpos sem donos vagavam na imensidão, sem vontades eram apenas manipulados e moldados em prol de uma “eficiência total”.

Porém, com a ascensão das ciências sociais, como antropologia e sociologia, surgem novos conceitos e novas maneiras de se interpretar o corpo. Por pensarem o corpo de forma ampliada, contextualizada ao meio que o indivíduo pertence, percebem o processo histórico da formação de sua corporeidade, de sua singularidade enquanto ser produtor de cultura com desejos, de anseios e história, e acreditam que o corpo é também uma construção simbólica. Fazendo parte da totalidade humana, o corpo não é reduzindo à dimensão exclusivamente biológica, mas sim componente de um conjunto simbólico que é próprio da condição humana (DAÓLIO,2006).

Ao entender esse processo de constituição do corpo simbólico temos a corporeidade como uma perspectiva que contempla todas as dimensões do corpo

a corporeidade constitui-se das dimensões: física (estrutura orgânica-biofísica-motora organizadora de todas as dimensões humanas), emocional-afetiva (instinto-pulsão-afeto), mental-espiritual (cognição, razão, pensamento, idéia, consciência) e a sócio-histórico cultural (valores, hábitos, costumes, sentidos, significados, simbolismos).

Todas essas dimensões estão indissociadas na totalidade do ser humano, constituindo sua corporeidade (JOÃO; BRITO, 2004:266).

A corporeidade é tida como a forma do homem *ser-no-mundo*, observando a subjetividade, o mundo vivido, os valores existenciais, carregados de história e símbolos em busca da satisfação dos desejos. Ela pode ser ainda, como acredita Le Breton (2006), socialmente moldável.

Mauss (1974), afirma que “o corpo é o primeiro e o mais natural instrumento do homem (...), o primeiro e mais natural objeto técnico, e ao mesmo tempo meio técnico do homem é seu corpo” (MAUSS,1974:217). Sobre as técnicas corporais, ele afirma que são “As maneiras como os homens, sociedade por sociedade e de maneira tradicional, sabem servir-se de seus corpos” (MAUSS,1974:211). Assim, por meio de um inventário dos usos dos corpos, ele define as classificações dessas técnicas. Mas a classificação dessas não basta, para Mauss, é necessária a compreensão delas como um fato social total⁵⁸. Entendendo assim, o estudo do corpo e seus movimentos como ações simbólicas, e as práticas sociais como uma tradição que pode ser transmitida através dos símbolos, sendo contada, descrita ou relatada, como também transmitida através de movimentos, valores e expressões aceitos por aquela sociedade (DAÓLIO,1998)⁵⁹.

Depois das contribuições de Marcel Mauss, compreendemos o corpo como uma representação social. Por ele ser cultural e socialmente constituído, são representações do indivíduo e está sempre inserido nas diversas concepções de mundo das várias sociedades humanas (LE BRETON,2006). Essas representações de corpo, portanto, se apresentam em diversas formas de expressão, nas diversas sociedades, tanto no trato da medicina, como nas diferenças de classes de uma mesma comunidade. No Ocidente, até o período do Antigo Regime, as utilizações das roupas e dos corpos faziam parte da representação de uma estrutura social, que até aquela época ainda era estratificada (SILVA,1996).

Nas classes sociais o trato com o corpo se modifica a medida que o trabalho passa de manual para intelectual, pois, o corpo é visto, nas classes mais inferiores, como o instrumento de trabalho, e a força física garante o bom funcionamento desse

⁵⁸ Conceito de Marcel Maus que implica a compreensão de que em qualquer realização do homem podem ser encontradas dimensões sociológicas, psicológicas e fisiológicas. (DAÓLIO, 1998:25)

⁵⁹ Outros autores como Lévi-Strauss, dão continuidade ao estudo das técnicas corporais.

corpo. Já nas classes onde o trabalho é intelectual, o corpo apresenta outra conotação e requer outros tipos de cuidados, tendo assim outras utilidades e conotações.

Na medida em que subimos na hierarquia social, que o nível de instrução cresce e que diminui correlativa e progressivamente a importância do trabalho manual em relação ao trabalho intelectual, o sistema de regras que rege a relação do indivíduo com o corpo é igualmente modificado. Quando a atividade profissional é essencialmente uma atividade intelectual que não exige nem força nem competência física particular, os sujeitos sociais tendem a estabelecer uma relação consciente com o corpo e a tomar mais cuidado com as sensações orgânicas e às expressões dessas sensações, e, segundo lugar, a valorizar a 'graça', a 'beleza', 'forma física', em detrimento da força física (BOLTANSKI, 1974)

Sendo assim, as representações de corpo estão inseridas em todas as sociedades, e cada uma tem sua forma peculiar de realizar essas representações. O que temos que entender é que não existem corpos, práticas ou representações superiores, o que existe são formas diferentes de representar e técnicas específicas de se lidar com os corpos. Estas diferenças também valem para cada indivíduo inserido neste meio, pois, devemos compreender também, as várias formas e os artifícios que cada sujeito lança mão para se destacar em seu contexto social.

O corpo neste contexto se torna eixo fundamental desta discussão quando estendemos que ele "está no cruzamento de todas as instâncias da cultura, o ponto de atribuição por excelência do campo simbólico" (LE BRETON, 2006:31). No corpo, portanto, estão inscritas todas as regras, todas as normas e todos os valores de uma sociedade, pois é ele o meio de contato primário do indivíduo com o ambiente (DAÓLIO, 1998).

Entendendo as mudanças realizadas por esses novos meios de comunicação que se desenvolveram a partir da *internet*, a partir das modificações na percepção espaço-temporal, alterou a concepção de corpo e seu lugar no espaço, pois, ele transcendeu juntamente a essas percepções, "Estamos ao mesmo tempo aqui e lá graças às técnicas de comunicação e telepresença" (LÉVY, 1996:27). Já segundo Rodrigues (2008), "o corpo afirma-se agora não por sua destreza produtiva (muito afetada pela disseminação das próteses), mas sim pela manifestação de uma identidade própria." (RODRIGUES, 2008:20).

Mas, quanto as técnicas de virtualização temos os equipamentos da medicina, cada vez mais modernos que permitem a transparência do organismo vivo, disponibilizando imagens que vão por além dos ossos, no interior de cada órgão, de cada unidade celular, sem que haja a profanação do corpo, mas podendo revirá-lo como uma luva. Citamos ainda as intervenções na organicidade humana através de prótese corporais⁶⁰, enxertos, silicones, que atravessam a pele, se intalam e se misturam ao organismo original.

As técnicas de remodelamento e de interferências, que já são muito populares no nosso país, vão desde a dietética, passando pelo *body building*, e pelas cirurgias plásticas (LÉVY,1996). As alterações no funcionamento do corpo ocorrem por todas essas vias patrocinadas pelas indústrias farmacológicas e por estudos fisiológicos que privilegiam a intervenção, com o objetivo de regulação e manutenção do organismo e no controle do indivíduo e suas imperfeições. Portanto, a tecnologia em forma de prótese corporal, segundo Rodrigues (2008), invadiu a vida cotidiana "e sua ausência implica na menor participação na sociedade contemporânea" (RODRIGUES, 2008:17).

Da dicotomia para um par dialético, o corpo é tanto privado, pois pertence ao indivíduo e possui sua dimensão particular, e público na medida que compartilha das tecnologias e se expõe no meio. Assim, "A reprodução, imunidade contra as doenças, a regulação das emoções, todas essas performances classicamente privadas, tornam-se capacidades públicas intercambiáveis, externalizadas" (LÉVY,1996:27). O que exemplifica a não dicotomização do público e do privado, tornando-se portanto, domínios que se confundem. E quanto ao individual e o coletivo, essa dicotomia cai por terra quando temos corpos que compartilham o mesmo sangue, através das transfusões, e com a circulação dos órgãos transplantados. "Cada corpo individual torna-se parte integrante de um imenso hiperorganismo híbrido e mundializado" (LÉVY,1996:31).

A "virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie" (LÉVY,1996:27). E esta nova

⁶⁰ Próteses corporais "são todos os recursos tecnológicos que permitem ao corpo responder as crescentes solicitações do entorno (automóvel, celular, computador, fax, escâner etc.)." (RODRIGUES, 2008:17)

autocriação esta ligada aos processos de virtualização dos sentido e das projeções do corpo defendidas por Lévy (1996).

Quanto ao primeiro aspecto citamos um exemplo do autor, quanto às máquinas fotográficas que através delas é possível perceber as sensações de outra pessoa no momento e no espaço distintos do que se presencia. “Podemos quase reviver a experiência sensorial completa da outra pessoa” (LÉVY,1996:28). As projeções do corpo estão associadas à telepresença, com o envio da imagem para outro local, e ao telefone, que desloca o corpo da voz, que remete à imagem da pessoa. Transmitindo assim mais que imagens, essa realidades representam praticamente a presença (LÉVY,1996).

CAPÍTULO 2

JUVENTUDE, CIBERCULTURA E PRÁTICAS CORPORAIS

Os jovens na contemporaneidade se apropriam dos elementos da cibercultura, e recriam suas identidades quando participam das diversas comunidades virtuais presentes nesse contexto. De tal modo, sem um corpo físico como receptáculo de sua identidade, ficam livres para jogar com comportamentos e representações de si. Então, na tentativa de ganhar destaque nessas comunidades virtuais, os jovens são capazes de lançar mão de inúmeros recursos técnicos a fim de colocar o seu corpo em destaque. Nesse caso, o corpo é seu principal meio de apresentação, comunicação e representação na cibercultura. E quando representado tende a seguir um padrão midiático comum, dessa forma apresenta-se fragmentado e como um objeto a ser melhorado, rascunhado.

Com a manipulação da imagem fotográfica hoje permitida pela computação gráfica, corpos podem ser transformados a bel prazer, defeitos apagados, corrigidos, a anos luz da distância dos tradicionais valores da fidelidade fotográfica. (SANTAELLA, 2004:129)

Ao analisarmos estas novas relações do indivíduo com seu corpo e meio social, sendo elas mediadas pela virtualidade, a contextualização do fenômeno das redes sociais, e especificamente o caso do *Orkut*, na modernidade tardia se apresenta indispensável. Esse estudo nos apresenta a possibilidade de que a modernidade esteja se esvaziando, o que indica a necessidade de identificarmos supostas "novas tendências" que poderiam ter alguma denominação diferente.

Portanto, para esse capítulo pretendemos desenvolver os conceitos de juventude, cultura e cibercultura, práticas corporais e estilos de vida esportivos, e também apresentar e analisar as redes de relacionamentos que tem destaque nessa pesquisa, o *Orkut*.

2.1 CULTURAS JUVENIS

Tendo em vista uma pesquisa científica de caráter social e na condição de pesquisadores culturais, percebemos que "a cultura nas sociedades ocidentais contemporâneas parece estar passando por importantes e sucessivas transformações, que precisam ser examinadas em termos de processos intra-sociais, intersociais e globais" (FEATHERSTONE,1995:30).

Clifford Geertz (1989) faz a diferenciação sobre as ações humanas e suas intenções no contexto cultural. Sobre a compreensão de homem ele entende que o homem não deve ser definido a partir de suas habilidades inatas, nem pelo seu comportamento, mas através da relação dos dois fatores. Pelo modo com que as habilidades inatas se transformam em comportamento através da cultura (DAÓLIO,1998:34). Para um conceito de cultura o autor afirma que:

(...) o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. (GEERTZ,1989:15)

Geertz também afirma que o comportamento humano é uma ação simbólica, pois, o homem é um ser que produz cultura por meio da utilização de símbolos. E afirma que a "cultura é pública porque o significado o é" (GEERTZ,1989:22). Ela torna-se necessária então, para regulação do comportamento público do homem. O autor atesta que, o que devemos nos preocupar é com o que esta sendo transmitido com sua ocorrência e com sua agência. O que nos remete a pensar menos sobre o

que é o significado e mais sobre a relevância dos significados partilhados. A partir disso podemos pensar a cultura como

um conjunto de significados compartilhados; um conjunto de sinais específicos que simbolizam a pertença a um determinado grupo; uma linguagem com seus específicos usos, particulares rituais e eventos, através dos quais a vida adquire um sentido. (PAIS,2003:70)

O corpo dos jovens, então “está no cruzamento de todas as instâncias da cultura, o ponto de atribuição por excelência do campo simbólico” (LE BRETON,2006:31). E o controle de seu uso aparece necessário para o surgimento da cultura, pois “a cultura nada mais faz que ordenar o universo por meio da organização de regras sobre a natureza” (DAÓLIO,1998:37).

E no momento em que está análise considera as redes sociais e os ambientes virtuais, é possível verificar que o corpo se apresenta submerso nesse processo em todas as suas formas possíveis, não possuindo assim uma representação única e rígida, mas sim uma construção maleável e em constante modificação de suas formas. Lévy afirma que “A virtualização do corpo não é portanto uma desencarnação mas uma reivenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogeneidade do humano” (LÉVY,1996:33).

Nossa análise consiste na organização e na sistematização dos conceitos presentes neste ambiente virtual de relacionamento, a fim de nos levar a compreensão de como este meio pode ser um facilitador das representações do corpo dos jovens. Como também, o mesmo pode propiciar a constituição de novas identidades. De acordo com Le Breton "O jovem deseja afirmar a sua existência e exagera na sua demonstração por uma espécie de necessidade interior." (LE BRETON, 2004:23) Buscam então, uma proclamação da existência. Mostrando de formas chamativas, como por exemplo, em roupas *piercings* e penteados, *tattoos*, etc. Mas, essas formas expositivas embarram-se numa sociedade individualista em que o que importa é sair do conjunto.

Para tanto, um dos aspectos importantes para essa pesquisa é a discussão do conceito de jovens e conseqüentemente da cultura em que eles estão submersos, a cultura juvenil. Dessa forma, em oposição a situação de juventude

caracterizamos o adulto, como sendo um ser "responsável", ou seja, por possuir um número determinado de encargos, tanto relacionados ao trabalho como à família e as despesas referente a ela. Anterior a esse período temos a juventude, e assim que os jovens vão adquirindo essas responsabilidades migram para a fase adulta. (PAIS,2003)

Ao trabalhar com a categoria juventude nos leva a entender melhor o contexto dos nossos sujeitos, que são: jovens universitários, solteiros, sem filhos, na faixa etária de 18 a 25 anos. Esses se encontram em uma fase de transição, alguns com maiores características de juventude e outros já com algumas características da vida adulta. Isso porque, no momento de universidades existem trabalhos provisórios, que nesse caso pode ser um estágio, com menores responsabilidades, podendo ser remunerado ou não. Em todos os casos dos sujeitos dessa pesquisa eles são solteiros, por isso os encargos familiares são mínimos.

Portanto, as categorias jovens e juventudes são pertinentes a essa investigação, compreendendo-as como uma unidade social, como um grupo com interesses comuns. Mas levando em conta também a singularidade de cada integrante e a sua classe social, entendendo assim, que existem individualidades dentro do grupo.

Ao trabalharmos com essa categoria, nos voltamos à sociologia da juventude que apresenta duas tendências sociológicas para o trato com a juventude. A primeira delas atribui a juventude à "fase da vida", onde coloca em voga os tempos etários, e busca os aspectos homogêneos que caracterizam esse período. Já numa segunda perspectiva, temos a juventude com um "conjunto social", esse que possui uma diversidade em decorrência de diferenças de classe, situação econômica, de interesses, e etc (PAIS, 2003).

Então, para um posicionamento sobre o caso, Pais (2003) defende essas duas tendências, considerando-as complementares. Portanto, iremos entender a juventude como fase da vida, por classificação etária, como também sabemos que é essencial entender as diversidades internas nessas classes.

a noção de juventude somente adquiriu uma certa consistência social a partir do momento em que, entre a infância e a fase adulta, se começou a verificar o prolongamento - com as conseqüentes

<<problemas sociais>> daí derivados - dos tempos de passagem que hoje em dia continuam a caracterizar a juventude, quando aparecem referida a uma fase da vida. (PAIS, 2003:40)

Desse modo por cultura juvenil "pode entender-se o sistema de valores socialmente atribuídos à juventude (tomada como conjunto referido a uma fase da vida), isto é, valores a que aderirão jovens de diferentes meios e condições sociais." (PAIS,2003:69).

A partir dessa definição é possível inferir que o *Orkut* é um elemento da cultura juvenil, pois os jovens se adéquam aos elementos da cibercultura, recriando-os às suas identidades quando participam dessas comunidades. "As diversas comunidades virtuais emergentes do ciberespaço proporcionam emoções coletivas, identificadoras, não com o indivíduo preso a uma identidade fechada, mas com *personas* de diversas máscaras." [grifo do autor] (LEMOS, 2007:175). Sendo essa cultura entendida também um processo de socialização, a rede social em questão é percebida como uma possibilidade de expressão, comunicação e auto-identificação para os jovens em questão.

2.2. PRÁTICAS CORPORAIS E ESTILOS DE VIDA ESPORTIVOS

A cultura corporal é um objeto tradicional de estudo da Educação Física, e aqui defendemos que ele está em processo de virtualização. Criado pelo Coletivo de Autores (1992)⁶¹, O termo, cultura corporal, significa os conteúdos que podem ser tematizados e pedagogizados pela área, dentre eles: o esporte, a dança, os jogos e as lutas.

O esporte moderno, que conseqüentemente passa por esse processo de virtualização por meio do vídeo games e jogos *on-line*⁶², surge no século XIX, na

⁶¹ Essa concepção, portanto, Crítico-Superadora é baseada no materialismo histórico dialético de Karl Marx, e possui o intuito de favorecer as classes trabalhadoras, almejado a formação de um indivíduo emancipado e transformador da realidade social. Nessa perspectiva, a Educação Física teria o papel de pedagogizar esses conteúdos, porém, hoje pensamos que essa cultura corporal passa também por modificações e reapropriações.

⁶² Para o tema ver: FERES NETO, Alfredo. *A virtualização do esporte e suas novas vivencias*

Inglaterra, em um cenário de Revolução Industrial (ALVES JUNIOR, FERES NETO, AZEVEDO,2008). Então, no próximo século se difunde pelos países europeus, e em seguida em todo o mundo é um desses elementos da cultura corporal. Ele está em foco em nossa sociedade, pois também, se trata de um fenômeno e um produto televisivo, como aponta Bourdieu, onde "o atleta é apenas um sujeito aparente de um espetáculo que é produzido de certa maneira duas vezes" (BOURDIEU,1997:127), onde ele afirma que a primeira vez é aquela realizadas pelos técnicos, atletas e agentes e a segunda por todos que fazem o trabalho de imagem e discursos nesses ambientes.

A televisão e o esporte já possuem uma relação antiga, de acordo com Betti (1998) desde 1936 ela se faz presente em um evento esportivo, como caso, as Olimpíadas de Berlim. E de acordo com a popularização do aparelho e com o desenvolvimento de novas tecnologias o esporte se torna cada vez mais popular, e assim, mais presente na vida das pessoas. Então, o esporte se torna um espetáculo e instrumento de um discurso midiático, por sinal muito lucrativo.

O esporte é, portanto, um produto cultural, social e econômico. Nesses aspectos a televisão e os meios de comunicação são muito decisivos quando falamos da escolha de um esporte e também na definição de um estilo de vida esportivo. Quanto a isso Marivoet (2002) afirma que

as classes sociais com níveis superiores de capital econômico, cultural e social, procuram modalidades de difícil acesso, pois são estas que lhe oferece maior capacidade distintiva, verificando-se por parte das restantes classes, estratégias de compensarem a sua baixa estrutura de capital através do acesso a consumos desportivos que lhes forneçam capacidade de identificação social. (MARIVOET, 2002:21)

Mais que uma prática para a manutenção da saúde física e mental, para a melhora da condição física, para a evolução das performances em provas competitivas ou não, o esporte é definidor de um estilo de vida ativo. Esse que perpassa pelo fator econômico e social para a definição de um status social de acesso a cada modalidade esportiva, aos seus espaços e materiais para a prática.

2.3. A CIBERCULTURA E O *ORKUT*

Focaremos nessa segunda parte, basicamente nos conceitos relacionados a virtualidade, sendo ela uma nova forma de realidade possível, não sendo a falsificação do real, mas compreendendo-a com uma nova maneira de representação do real.

Nossa discussão sobre a virtualidade segue pelos caminhos das novas percepções de espaço e tempo trazidas por ela, que transforma tanto as concepções convencionais da realidade quanto as maneiras com os quais os valores são partilhados. Graças às técnicas de comunicação e telepresença, é possível, pro exemplo, estarmos em vários lugares ao mesmo tempo. Porém, vemos o virtual não é o substituto do real, mas sim uma ferramenta para torná-lo atual.

Partindo desse esclarecimento inicial, nossa discussão segue o caminho da conceituação do virtual, defendido por Lévy (1999) como toda entidade 'desterritorializada'. Sendo assim, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular. Essas manifestações ocorrem no contexto da realidade virtual que é por ele definida como a especificação de um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados.

Temos ainda a *Cibercultura*, é que um desses elementos apresentados que irão servir para nos auxiliar na compreensão neste novo momento histórico que pretendemos nos aprofundar nesta dissertação de mestrado. A cibercultura pode ser expressa como "uma mutação fundamental da própria essência da cultura" (LÉVY,1999:247). Desde modo, temos como lugar onde essa nova cultura e essa nova realidade se manifestam como sendo os *Ciberespaços*

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui um conjunto sistemas de comunicação eletrônicos, na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, 'fluido', calculável com a precisão e tratável em tempo real, hipertextual,

interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço (LÉVY, 1999:92).

As comunidades virtuais que permeiam os ambiente presentes na *Cibercultura* e nos *Ciberespaços*, também são instrumentos relevantes de análise, porque elas se favorecem dessa nova dimensão espaço-temporal que é desenvolvida neste ambiente, permitindo a reunião de pessoas de interesse e projetos em comuns, independentemente das limitações geográficas, políticas e institucionais que poderiam impedi-las de interagir.

Lévy, firma que elas, as comunidades virtuais, não são capazes de substituir os encontros físicos, do contrário, elas podem unir ainda mais as pessoas por afinidades comuns, que desejam se encontrarem pessoalmente. Uma comunidade virtual, segundo o autor, “não é irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico mundial” (LÉVY, 1999:130). Nesse meio não se excluem ainda as defesas de interesses posturas e discursos políticos, nem tão pouco emoções fortes, pois, lá se expressam o mesmo ambiente, e valores idênticos aos que se desenvolve perante as relações sociais comuns.

Devemos ainda dizer, em acórdância com Lévy então, que o processo de virtualização, a presença dos *ciberespaços* de comunidades virtuais e de uma nova realidade nesse meio é irreversível. A virtualidade produz novas concepções de espaço e tempo, empregando novas velocidades e meios, na tentativa de reinvenção do mundo, tornando impossível a dicotomização entre privado e público, ou entre o próprio e o comum. O que antes era considerado oposição conceitual passa a ser percebido em relação, confundindo-se com uma nova realidade, onde as noções temporais ganham outra configuração

2.3.1 - Apresentação do Orkut.

De acordo definição disponível no *website* “O orkut é uma comunidade *on-line* criada para tornar a sua vida social e a de seus amigos mais ativa e estimulante. A

rede social do orkut pode ajudá-lo a manter contato com seus amigos atuais por meio de fotos e mensagens, e a conhecer mais pessoas".⁶³ Segundo Segata o *Orkut*, "site, rede, ou comunidade, o fato é que de uma maneira mais ampla, o orkut é um lugar no ciberespaço, com as mais diversas possibilidades de construção de pessoa e espaços de socialidade" (SEGATA,2007)⁶⁴

O nome homenageia o engenheiro do Google, de origem turca, que o desenvolveu, Orkut Büyükkökten. Esta rede social que já está no mercado a aproximadamente seis anos, já sofreu diversas modificações, tanto em seu *layout*, quanto a forma de ingresso dos usuários, e até mesmo em sua política interna. Novos termos de conduta e políticas de privacidade foram surgindo ou sendo reeditadas de acordo com o crescimento do *website*. Tais como: Termo de Serviço⁶⁵; Estatuto da Comunidade⁶⁶; Política de privacidade⁶⁷.

Levando em consideração nosso interesse para essa pesquisa apresentaremos a seguir as principais ferramentas, porém, dando ênfase naquelas que são mais relevantes à investigação. Entre elas temos: os perfis social e pessoal⁶⁸; o álbum de fotos, as comunidades dos perfis de cada sujeito e o aplicativo *BuddyPoke*.

O perfil social (ver Figura1) tem seu espaço na página inicial do sujeito. Lá o usuário do *Orkut* tem a opção de colocar o seu nome e sobrenome, informando também seu sexo (feminino, ou masculino). Depois pode apresentar sua data de seu aniversário, cidade, país e estado onde mora, assim como seus interesses pessoais no *Orkut* (namoro, trabalho, amigos). O usuário também tem a opção de informar, sua religião, definir sua etnia, seu humor, o (os) idioma (s) que tem domínio. É possível também descrever seu estilo de se vestir (marcando as opções oferecidas pelo *site*), assim como, se tem filhos, se fuma, se bebe, ou se possui animal de estimação. Podendo ainda divulgar com quem mora, deixar o endereço de sua página na *internet*. Por fim, existe um espaço destinado escrever uma mensagem

⁶³ <http://www.orkut.com/Main#About.aspx>

⁶⁴ Essa referencia não apresenta o número de páginas, pois se trata de um artigo consultado na *internet*.

⁶⁵ <http://www.google.com/accounts/TOS?hl=pt-BR>

⁶⁶ <http://www.google.com/support/orkut/bin/answer.py?hl=br&answer=16198>

⁶⁷ <http://www.orkut.com/html/pt-BR/privacy.orkut.html?rev=6>

⁶⁸ Na primeira versão do Orkut, na página principal do perfil explicitava os três tipos de perfis existentes: Social, Profissional e Pessoal, e cada um deles tinha seu próprio espaço na página. Hoje ainda temos as opções dos três perfis, só agora eles são resumidos na página inicial e contidos dentro do perfil, na opção "mais informações".

dizendo quem é, respondendo a pergunta: 'Quem sou' ou ainda escrevendo, 'algumas palavras' no espaço 'sobre' o usuário.

Figura 1 - Perfil Social (Sujeito LU.M)



Fonte: Orkut (www.orkut.com)

Como um desdobramento desse perfil o usuário pode livremente, mas ainda limitado pelo número estipulado de caracteres, dissertar em uma janela sobre seus gostos na culinária, na literatura, no cinema, no esporte e na TV. Também é possível divulgar mais detalhadamente seus endereços eletrônicos e residenciais. Após essa etapa, ele escolhe uma foto que será seu cartão de visitas, pois ela que aparecerá nos perfis dos demais usuários. Podendo até montar uma lista de presentes, divulgando endereços eletrônicos diversos. Atualmente o perfil social é apresentado de forma resumida na página inicial do usuário, mas pode ser visto de forma completa quando se clica no item 'mais informações'.

No segundo perfil, o pessoal (ver Figura2), o usuário pode socializar diversas informações sobre sua aparência e sobre suas preferências acerca de seu "parceiro ideal". Para isso, é possível colocar um título aleatório, e preencher os espaços

respondendo a perguntas e dando seqüências a questões do tipo: 'O que mais chama a atenção em mim?', 'O que não suporto?', 'O meu primeiro encontro ideal ...', 'Com os relacionamentos anteriores aprendi...', 'Cinco coisas sem as quais não consigo viver...', 'No meu quarto, você encontra..' e 'Par perfeito..'

Figura 2 - Perfil Social (Sujeito BE.S)

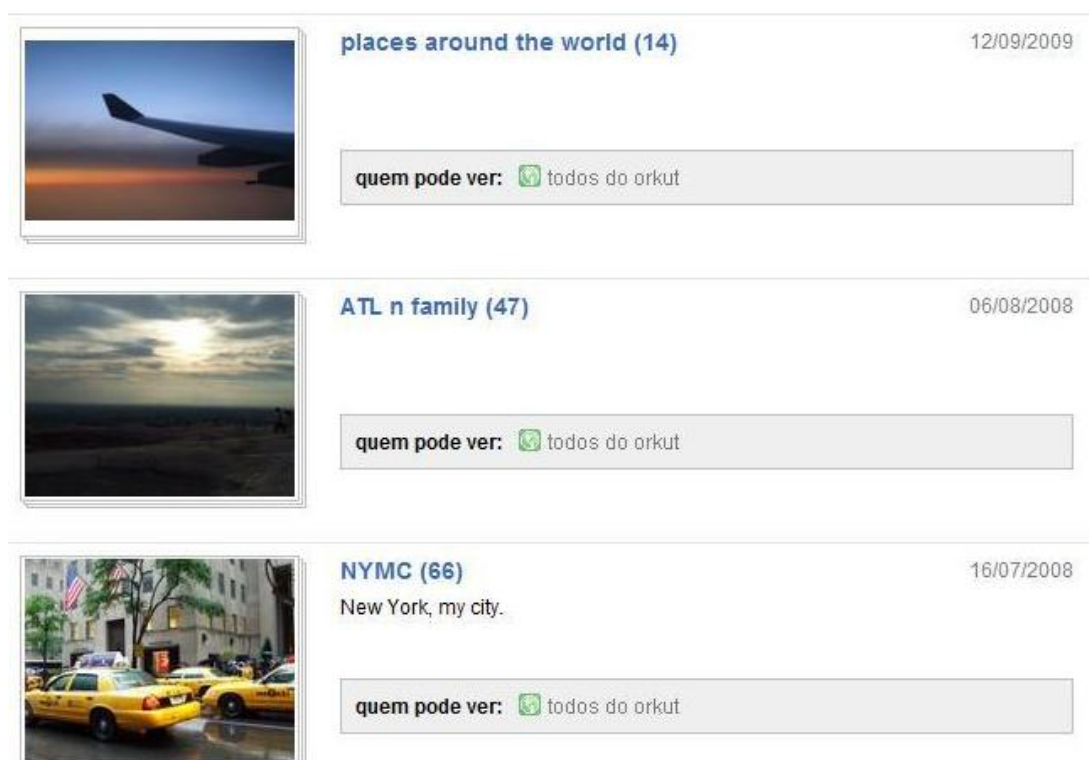
social	profissional	peçoal
o que mais chama atenção em mim:	meu cotovelo	
altura:	185 centímetros	
arte no corpo:	piercing em outras partes	
aparência:	tipo miss/mister universo	
do que mais gosto em mim:	umbigo	
o que me atrai:	convicção, luz de velas, dançar, inteligência, poder, sarcasmo, nadar nu, tatuagens, riqueza material	
cinco coisas sem as quais não consigo viver:	ar, água, comida, meus órgãos e luz solar	
no meu quarto, você encontra:	DVDs falsificados(muitos), muitos CDs, PLASYSTATION 2!!!, TV, som, cama, sofá/bicama, computador, guarda-roupa, roupa jogada no chão, raquetes de tênis e dependendo do horário, eu.	

Fonte: *Orkut* (www.orkut.com)

Além disso, o sujeito pode fornecer descrições físicas de altura, cor dos olhos, cor dos cabelos, tipo físico, podendo esse último ser dos tipos: "magro, atlético, pouco acima do peso, gordo, médio". Como também se possui *piercings* ou tatuagens pelo corpo, sendo capaz de escolher uma opção para sua aparência, com as opções: "feio, miss universo, atraente, médio". Sobre o que mais gosta em si mesmo, têm-se as opções: cabelo, boca, bumbum, e sobre o que a atrai os itens são: inteligência, cabelos, tatuagens, e etc. Esses perfis são ferramentas importantes para a nossa análise, por se tratar de um espaço onde o sujeito descreve seu corpo, e através dessas proposições, o sujeito se comunica com os demais usuários da rede.

Outra ferramenta é o Álbum de Fotos (ver Figura3)⁶⁹, essa que efetivamente utilizamos para essa investigação. É, portanto, um local onde os usuários podem colocar até 10.000 fotos, com espaço para legenda e comentários do amigo⁷⁰.

Figura 3 - Álbum de fotos (Sujeito MA.C)



Fonte: Orkut (www.orkut.com) e Tabela de dados Orkut, 2009 (vd. Apêndice 4)

Percebe-se uma preocupação na escolhas dessas imagens que serão divulgadas, pois, as fotos muitas vezes são trabalhadas em algum tipo de *software* (*paint*, *coreldraw*, *photoshop*), podendo apresentar textos, sombreamentos, efeitos luminosos, recortes e montagens. Essas fotos, por exemplo, podem conter imagens do próprio sujeito, fotos dele em família, em viagens, com amigos, fotos em estúdio, fotos em festas, imagens religiosas, fotos no colégio onde estuda.

⁶⁹ Para essa exemplificação foi escolhido um álbum de fotos que não apresenta, na capa, nenhuma imagem que permita a identificação do participante da pesquisa.

⁷⁰ Essa ferramenta, assim como as outras também sofreu alterações durante os anos de funcionamento do Orkut. A princípio possuía apenas espaço para doze fotos, sem opção de legenda nem comentários. Mas hoje com a expansão da plataforma o usuário pode dividir essas 10.000 fotos em diversos álbuns. Além de receber comentários por seus amigos sobre cada foto, ferramentas como reordenamento de fotos, exibição em slides, e importação de fotos de outros programas também são oferecidas nessa nova versão do álbum. Fonte: <http://blog.orkut.com/2008/04/reordenar-e-reorganizar-suas-fotos-nos.html>

As comunidades virtuais (ver Figura4), que também utilizamos para essa investigação, são outro tipo de ferramenta que trata de temas distintos que são divididos nas categorias: Atividades; Alunos e Escolas; Artes e Entretenimento; Automotivo; Negócios; Cidades e Bairros; Empresa; Computadores e *Internet*; Países e Regiões; Culturas e Comunidade; Família e Lar; Moda e Beleza; Culinária; Bebidas e Vinhos; Jogos; Gays, Lésbicas e Bi; Governo e Política; Saúde; Bem-estar e Fitness; Hobbies e Trabalhos Manuais; Pessoas; Música; Esportes e Lazer; Animais: de estimação ou não; Religiões e Crenças; Romances e Relacionamentos; Escolas e Cursos; História e Ciências; Viagens e Outros.⁷¹

Figura 4 - Comunidades (Sujeitos AP.C e CA.P)



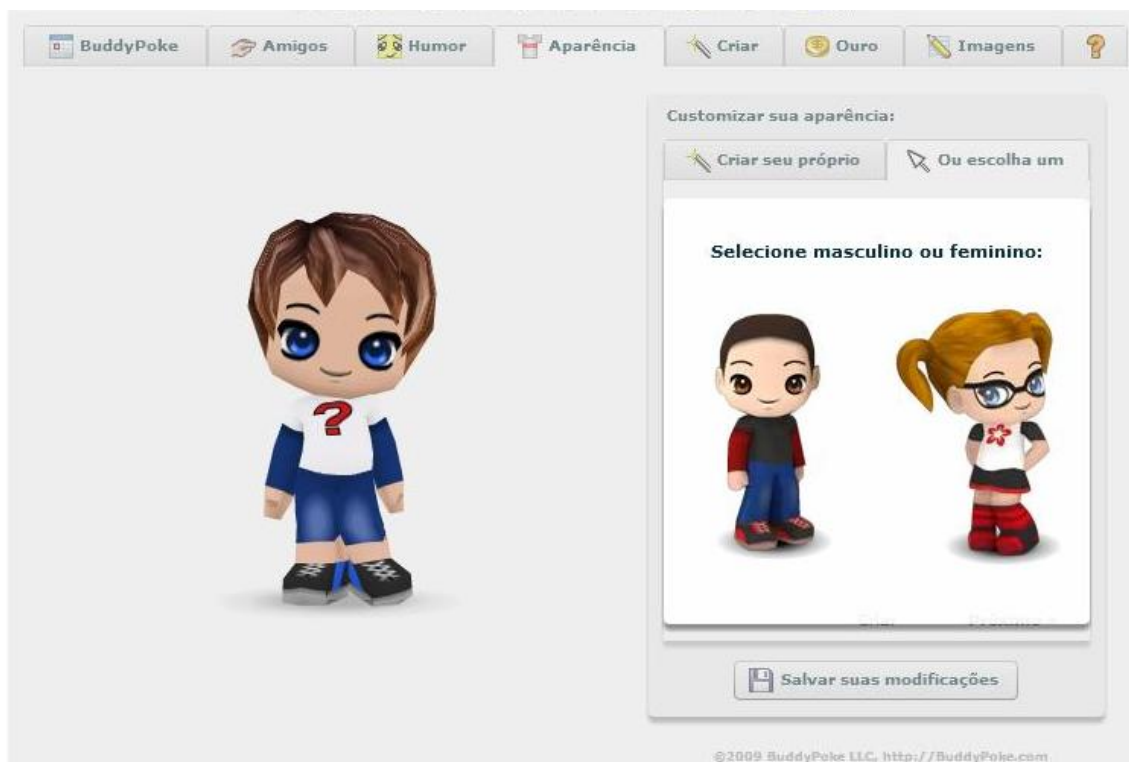
Fonte: Orkut (www.orkut.com) e Tabela de dados Orkut, 2009 (vd. Apêndice 4)

Para finalizar a apresentação das ferramentas temos o *BuddyPoke* (ver Figura5), que é a terceira e última ferramenta que adotamos para essa pesquisa. Esse é um aplicativo recém introduzido na plataforma; sua finalidade é a de ampliar os contatos e a comunicação entre os usuários. Para isso ele se utiliza de um *avatar* em três dimensões, que pode ser totalmente personalizado a partir de uma modelo

⁷¹ <http://www.orkut.com/Main#Communities>

feminino e um masculino, ou também é possível valer-se de um que já está disponível.

Figura 5 - Buddpoke



Fonte: Orkut (www.orkut.com)

Após essa primeira etapa, se a opção escolhida for a de criar um próprio *avatar*, o usuário vai encontrar inúmeras possibilidades para realizar essa tarefa. As alternativas que são: cor da cabeça, cor do corpo, cabelo, cabelo 2, cabelo 3 (esses que são referentes a cor e forma do cabelo) e reflexos; seguindo a lista temos orelhas e olhos (com opções para cor e forma), sombra para olhos, sarda, boca, bigodes, barba mal feita, óculos, máscara; temos ainda para o figurino: Camisa, camisa 2, calça, calça 2, saia, cinto, acessório para botas, meias, acessório 1 e 2 (referente a colares, brincos e relógios) e luvas. Para concluir, temos as opções de customizar também os instrumentos e o veículo mudando sua cor e seu estilo, assim como é possível também escolher as cores dos animais e de seus olhos com que o usuário vai *pokear*⁷² com os amigos.

⁷² Essa expressão é um neologismo da palavra inglesa Poke, que significa empurrar com o dedo ou

Quanto a comunicação ele oferece também uma vasta gama de possibilidades, que pode servir para definir o humor do dia como sendo triste, alegre, entediado, etc; como também pode ter a finalidade de interação com os amigos que também possuem o aplicativo, podendo conversar pelo telefone, ver um filme, comer uma pizza, fazer ginástica ou um dueto de guitarras.

Desse modo, as ações são divididas em oito categorias essa que sofre pequenas alterações quando você vai *pokear* com um amigo. Sendo que a primeira trata particularmente do humor com características como: feliz, acanhado, apaixonado, risonho, brincalhão, malandro, e etc; ou quando se vai comunicar um amigo o usuário pode fazer cócegas, beijar, abraçar, pular, e etc. A segunda categoria se trata de outros tipos de ações do cotidiano, que remetem a algum tipo de atividade física e a brincadeiras, como: comer uma pizza, ver televisão, fazer compras, andar de bicicleta, jogar vídeo game, brincar de bambolê, brincar no carrossel, brincar de carregar nas costas, de gangorra e balanço.

A terceira categoria é relacionada a esportes e torcida, como por exemplo: surf, esportes de neve (esqui e *snowboard*), patinação no gelo, skate, basquete, escalada, corrida, andar e fazer manobras com a bicicleta, levantamento de peso (musculação) e ações como: confira meu corpo sarado e super músculos (onde os *avatares* imitam poses de fisiculturistas). E é claro, o que possui o maior número de ações, o futebol e sua torcida e comentaristas.

Dois outras categorias são dedicadas à dança e apresentam as possibilidades de dançar samba, *funk*, balé, capoeira (enquadrada lá como dança), pop, country, e danças regionais, como frevo, dança russa, irlandesa, da Bahia e de outros tipos. As duas seguintes tratam uma de música e ações relacionadas, como tocar um instrumento e cantar junto com um amigo e também interagir com um animal (cachorro, porco, panda, pingüim,...) e realizar várias das ações anteriores com eles. E por fim temos uma última categoria, que seria a de "travessuras", onde você pode dar um soco, um tapa, ou zombar de um amigo, e até mesmo lutar com ele.

O *Orkut* é, portanto, um ciberespaço e por isso está mergulhado em uma realidade virtual, está que é singular por conter as características e especificidades

de seus usuários, percebemos que ele é uma reinvenção da dimensão espaço-temporal, 'desterritorialização' do indivíduo. Um espaço onde se recriam as relações interpessoais, e se virtualiza e ressignifica o corpo. Para, além disso, a página pessoal de cada "usuário" do *Orkut* seria

o fluxo fluido de relações que a entrecortam nos recados que cada um deixa e as "listas de amigos" e de "comunidades" que a compõe, mostram que essa página é constituída por um complexo emaranhado de relações, de fluxos de pessoas e espaços semelhantes a uma espécie de corpo que tenta circunscrever o indivíduo de cada "usuário" do *orkut* de dentro de um microcosmo que ele mesmo vai compondo nas suas relações naquele espaço constituído pelos recados, pelos "amigos" e "comunidades". (SEGATA,2007)

Ainda quanto à quebra da relação tempo e espaço, o ambiente possui um sistema (através do e-mail fornecido por um grande site de buscas), que permite a divulgar se o usuário está *on-line* ou *off-line*, e até um bate papo *on-line*, criando assim a 'desterritorialização' do indivíduo este estando em conectado à rede em sua casa, e conversando com pessoas de diversos países meio desta rede de relacionamentos.

Criam-se também novos tipos de relações pessoais, podendo estas serem construídas a partir das amizades "reais", no meio virtual; ou serem criadas no meio virtual e posteriormente de tornarem "presenciais", ou podem até serem criadas relações *virtuais* e lá permanecerão sem que haja uma necessidade do encontro físico entre essas pessoas. Ou seja, neste ambiente possibilita inúmeros tipos de relacionamento que podem ter diferentes significações. Assim,

Além dos vínculos cotidianos locais, podemos ver que os usuários também se interessam em buscar através do *Orkut* "recuperar o passado". Muitos usuários afirmaram que o *Orkut* possibilitou que encontrassem pessoas – amigos de trabalho, de escola, vizinhos, parentes – com quem não tinham contato há muito tempo, e que pudessem assim, aos poucos, ir retomando laços que se perderam com o tempo. (MOCELLIM,2007:112)

O corpo, neste ambiente de relacionamentos virtuais, também aparece modificado, ressignificado, reinventado e virtualizado nesse meio. O *Orkut* que

expresse a essência da cultura também se reflete nessa virtualização do corpo, que agora a partir de outras ferramentas se expressa e imprime seus valores neste ambiente.

CAPÍTULO 3

CAMINHOS METODOLÓGICOS

Nesse capítulo trataremos sobre todos os procedimentos metodológicos adotados para essa pesquisa. Serão apresentados os procedimentos utilizados na concepção do modelo de análise, que tem a função fundamental de verificar as hipóteses, de modo a proporcionar um maior aprofundamento do nosso objeto de estudo. Será abordado também nesse capítulo a elaboração das entrevistas e questionários, assim como a técnica de recolha de informações (procedimentos metodológicos relativos a aplicação e análise dos mesmos), e também a estratificação da amostra, levando em consideração o nosso universo de análise.

3.1 - MODELO DE ANÁLISE

Para essa investigação utilizamos o Modelo de Análise Desagregado (MAD)⁷³. Esse que conteve três grandes dimensões: 1) Sociabilidade em Redes; 2) Estilos de vida esportivos; 3) Representação do *self* através do corpo no *Orkut*; 4) Identificação da amostra (ver Quando 1).

⁷³ Esse método é recomendado por QUIVY & CAMPENHOUDT,1998. O MAD foi o instrumento utilizado para a verificação das hipóteses, ele tem como objetivo a organização e coleta dos dados da pesquisa. Em (E) temos a referência para as Entrevistas – ver apêndice2; em (Q) temos as perguntas referentes ao Questionário – ver apêndice 3; em(T1) e (T2) temos as Tabelas Orkut e BuddyPoke – ver apêndices 4 e 5.

Quadro 1 - Modelo de Análise Desagregado (MAD)

Dimensão	Variáveis	Indicadores
1.Sociabilidade em Redes (E1.1; E1.2)	1.1. Tipos de rede (Q5)	Orkut; Facebook; Myspace; Bebo; Hi5; Ning; Friendster; Flickr; Last Fm,; Limão; Msn; Sonico; Yahoo.
	1.2.Participação em comunidades (Q6)	Aerodising; Amigos; Atividades; Bandas favoritas; Conhecer pessoas; Carona; Corrida; Dança; Discografia; Desejos/Vontades; Esportivas; Família; Filmes e Seriados; Futebol; Gostos pessoais; Grafite/pichação; Lugares freqüentados; Música; Personalidade; Religiosas; Signos; Teatro; Turma de faculdade; Universidade; Viagens.
	1.3. Páginas pessoais (Q7)	Blogs Flogs Twitter Outras
	1.4. Motivos para a participação (Q8)	Manter contato com amigos e família Fazer novo amigos/se relacionar Comunicação Marcar encontros Outros
2.Estilo de vida esportivos (E3.1; E3.2)	2.1.Tipo de práticas corporais	2.1.2. <i>Off-line</i> : PD (Corrida/Atletismo, Futsal Vôlei) (Q2.1, Q4.1)
	2.2. Ambiente físico/ organizativo (Q4.2)	Universidade (PD -Centro Olímpico) (Q1) Academias de Ginástica Ao ar livre Pista de corrida Outro local
	2.3. Motivacional	2.4.1. Motivos para a prática (Q1) 2.4.2. Motivos para a PD (Q2.2) 2.4.3. Objetivos da prática da PD (Q3)
3.Representação do <i>Self</i> através do corpo no Orkut (E2.1; E2.2; E2.3)	3.1. Corpo/ vaidade (T1.1)	3.1.1. Auto-Identificação (T1.2; T1.1) 3.1.2 Fotografias (T2.1.1; T2.2.1)
	3.2. Atividade física/esporte	3.2.1. Auto-identificação (T1) 3.2.2. Fotográfica (T2.1.1; T2.2.1) 3.2.3. Comunicação Poke (TB.1; TB.3)
	3.3. Auto-identificação/hábitos	3.3.1. Auto-identificação (T1.3) 3.3.2. Fotográfica (T2.1.2; T2.2.2)
	3.4. Ambientes esportivos	3.4.1. Ambiente/contexto (T2.2.3.1) 3.4.2. Equipamentos (T2.2.3.2) 3.4.3. Vestuário (T2.2.3.3)
	3.5. Preferências/ amor (T1.4)	3.5.1. Auto-Identificação (T1.4)
	3.6. Ódio (T1.5)	3.6.1. Auto- Identificação (T1.5)
4.Identificação	4.1.Curso de graduação (Q9)	Agronomia Nutrição Estatística Letras Outros
	4.2.Idade (Q10)	17-19 anos 20-22 anos 23-25 anos

Com relação a operacionalização das hipóteses, temos dois tipos de variáveis: as Dependentes, e as Independentes. Portanto, para a primeira hipótese: *As redes virtuais são espaços potenciadores de sociabilidades entre jovens, independentemente do sexo, da idade e do curso de graduação.* Temos como variáveis dependentes: Os tipos de rede que os sujeitos participam; A participação deles em comunidades pertencentes às redes; As páginas pessoais que possuem; Os motivos para a participação nessas redes. E como variáveis independentes têm-se: Curso de Graduação, Idade e Sexo.

Para a segunda hipótese: *Os jovens valorizam as práticas corporais off-line, em particular a importância dessas em relação à saúde, condição física e beleza do corpo;* Apresentam-se apenas as variáveis dependentes: Tipos de práticas corporais praticadas e Atividade Física/Esporte. E por fim, para a terceira hipótese: *O corpo representado on-line constitui um ícone identificador de um estilo de vida ativo, através de uma representação fragmentada enquanto rascunho de um projeto identitário em construção. Assim, encontra-se uma relevância do corpo ativo na construção das identidades on-line em representação das práticas off-line, sendo que os jovens apropriam e recriam a cultura corporal tradicional no espaço virtual como elemento identificador do self.* Temos também apenas variáveis dependentes: Ambiente físico/organizativo onde são realizadas essas práticas corporais; Motivacional; Auto Identificação/hábitos dentro das redes; Ambientes esportivos, para as práticas *off-line*; Corpo/Vaidade; Preferência/amor e Ódio, essas três últimas como representações *on-line*.

A partir desse modelo de análise é que conseguimos estabelecer as relações entre as dimensões e as variáveis a fim de verificar nossa três hipóteses. Foi então possível, através desse modelo realizar o aprofundamento no nosso objeto de estudo e assim, responder nossa pergunta de partida.

3.2 - TÉCNICAS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO

Para que fosse possível viabilizar todo esse processo de codificação e análise dos dados antes foi preciso elaborar os instrumentos de recolha dessas

informações. Portanto, para essa pesquisa foram realizados num primeiro momento, uma Entrevista coletiva de caráter exploratório a fim de conhecer de forma mais aprofundada o grupo de jovens que estávamos prestes a investigar. Para essa pesquisa as entrevistas terão um caráter elucidativo, e também um papel de dar oferecer análises qualitativas nesse momento.

Em uma segunda ocasião foram elaborados e aplicados aos sujeitos um Questionário, esse que foram aplicados a todo nosso Universo de sujeitos e teve um papel crucial na coleta dos dados, pois ele nos ofereceu um enorme número de informações que nos ajudaram a responder às hipóteses de pesquisa, assim como, nos permitiram aprofundar nos objeto de pesquisa.

O último instrumento foram as Tabelas do *Orkut* e do aplicativo *BuddyPoke*, que surgiram mediante a uma observação dirigida aos perfis virtuais dos nossos sujeitos. Essas duas tabelas também ofereceram valiosos elementos para nossa análise principalmente com relação às representações no mundo virtual.

3.2.1 - Entrevistas

Nas entrevistas estabeleceram-se perguntas sobre determinados tópicos que nos permitiram reunir informações fundamentais para responder algumas interrogações iniciais de pesquisa. Estratégia essa que possibilitou a aproximação extensiva ao objeto de estudo.

Na literatura, encontramos três tipos de entrevistas, as não diretivas, as semi diretivas e as diretivas (LESSARD-HÉBERT *et al.*, 2005). As que mais se adéquam a esse trabalho são as duas primeiras. Assim, para essa entrevista realizada optamos por utilizar, de acordo com Pais (2003) as entrevistas de caráter aberto ou semi diretivas:

subentendendo-se que, de acordo com está técnica de investigação sociológica, a formulação e a ordem das questões a apresentar se encontram antecipadamente fixadas, não tendo havido, contudo, um rígido condicionamento às respostas no que concerne à forma e o

desenvolvimento das mesmas, salvaguardado que ficou, evidentemente, o trato extensivo e equilibrado das questões inicialmente previstas. (PAIS,2003:99)⁷⁴

As entrevistas abertas ou não diretiva também podem traduzir a entrevista não-estruturada ou despadronizada, na qual não existe rigidez de roteiro, podendo assim, se explorar mais amplamente algumas questões (SILVA; MENEZES, 2001).

3.2.1.1- Condução da entrevista

Na segunda semana do mês de Setembro de 2009 realizamos o primeiro contato com os nossos sujeitos em suas respectivas turmas de PD. Realizamos a primeira apresentação da pesquisadora e da investigação, aos alunos das turmas escolhidas. Assim, na mesma semana já selecionamos os sujeitos que manifestaram serem participantes das redes virtuais de relacionamentos, e na semana seguinte foi realizada a entrevista com os mesmos.

Para os procedimentos e a condução da Entrevista em grupo, iniciamos a sessão com uma recepção cordial dos participantes, como também lhes entregaremos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)⁷⁵, para que eles lessem e assinem. Depois, a pesquisadora deu inícios aos trabalhos com as apresentações da pesquisa, da temática para a entrevista. Sendo essa introdução composta de três grandes temas, sendo eles: Redes Sociais; Corpo e Cultura Corporal.

Nesse momento pedimos aos participantes a autorização para gravarmos a reunião, e garantimos o anonimato das pessoas e sigilo do material. O registro da reunião é importante, pois garante que os relatos não sejam esquecidos e

⁷⁴ Questionário fechado - A formulação das questões, a sua ordem e a gama de respostas possíveis são fixadas. Entrevistas não directivas - com temas genéricos proposto sobre o qual a entrevistado discorre. Entrevista semidirectiva, clinica ou estruturada - a ordem dos temas prefixados é arbitraria, dependendo a mesma da evolução da entrevista e da reacção do entrevistado. (PAIS,2009:99)

⁷⁵ Esse termo segue os padrões exigidos pelo Comitê de Ética em Pesquisa- IH/UnB. Ele tem a função de orientar e informar o sujeito a respeito de todos os procedimentos da pesquisa, assim como seus riscos e benefícios. Ele também é um documento importante de autorização para a realização da investigação. Ver em apêndice 6

favorecendo assim a confiabilidades dos dados da reunião. Para esse trabalho utilizamos a gravação do áudio, e ainda o registro manuscrito feito realizado pela colega lane Almeida, que gentilmente aceitou nosso convite e serviu de relatora nessa etapa.

Em seguida, pedimos aos participantes fizessem uma roda de apresentação rápida assim como, fizessem um primeiro relato sobre sua experiência com as redes sociais e as representações e identificações.

Quanto as “Redes Sociais”, os temas discutidos foram sobre os usos desse tipo de tecnologia pelos jovens, e a finalidade principal com que elas são utilizadas. Também tratamos sobre a importância das redes no quesito comunicação, e sobre outras finalidades possíveis para o uso dessas redes. Assim, foi discutiram-se sobre a apropriação dessas comunidades e as construções identitárias possíveis de serem executadas ali.

A segunda temática “o Corpo”, foram debatidos temas sobre como ele é representado e quais são suas possibilidades dentro das redes. Assim foi questionado sobre como ele é explorado e exposto ali, qual é o seu papel quando falamos de representação e identificação. Também foi assunto dessa entrevista se haveria nessas redes um reflexo de um corpo consumidor, que tende a reproduzir um padrão (midiático). Ou se seria essa representação de um corpo rascunho, esse que pode ser modificado, apagado, transformado para atender os interesses de quem usa essas novas tecnologias.

A última temática a ser discutida foi a da “Cultura Corporal”⁷⁶. Assim foi dito aos participantes que percebemos hoje que ela esta passando por um processo de virtualização, ou seja, ela esta também se apresentando nos ambiente virtuais, a partir daí foi discutido a respeito dessa afirmação. Como extensão da questão inicial, perguntamos se e como, na opinião deles, ocorre essa virtualização dentro das comunidades que eles participam como ela aparece representada nessas redes virtuais.

Ao final da reunião pedimos aos participantes que aceitassem a pesquisadora na categoria "amigos" do *Orkut*, rede eleita por eles como a mais importante, para

⁷⁶ Foi explicado aos participantes dessa entrevista que entende-se, de modo geral, a Cultura Corporal como as jogos, lutas, danças, esportes, mímica, todos os tipos de manifestações corporais/esportivas/recreativas construídas socialmente.

que ela pudesse ter acesso aos conteúdos das páginas pessoais. E assim pudesse complementar as informações e os dados da pesquisa aprofundar os estudos sobre essas redes. Para os demais sujeitos que não compareceram ou não participaram da entrevista⁷⁷, enviamos um email esclarecendo os termos da pesquisa e pedindo um aceite de "amizade" no *Orkut* para que a pesquisa seguisse na fase exploratória dos perfis.

3.2.2 - Questionários

O Questionário (ver Apêndice 3) elaborado conteve 13 questões, sendo elas de respostas abertas, subjetivas e respostas fechadas, ou seja, objetivas. Ele está dividido em 3 partes, a primeira apresentando um texto introdutório onde foram mencionadas as finalidades do estudo, e que também garantia o anonimato dos pesquisados durante todas etapas da pesquisa. Ali os participantes também tiveram acesso a todos os contatos da pesquisadora, para dúvidas posteriores. Na segunda parte constavam as questões de pesquisa propriamente, essas que fazem partes das variáveis dependentes. E a terceira parte, agregava os dados pessoais, que vieram a compor as variáveis independentes.

Dessa forma, para que as perguntas do Questionário fossem pertinentes e representativas da realidade investigada é que realizamos primeiramente as entrevistas com os sujeitos. A partir disso, foi possível retirar as dúvidas relativas a possíveis perguntas mal elaboradas ou susceptíveis a uma má interpretação.

Após a etapa das entrevistas, tivemos condições de elaborar o questionário que seria aplicado aos nossos sujeitos. Assim, na última semana do mês de Outubro de 2009 o questionário foi aplicado com a colaboração professor coordenador, André Reis e também com a ajuda dos estagiários da Prática Desportiva (PD).

Portanto, na data marcada foi entregue um envelope com os questionários para cada estagiário com 10 canetas assim, aplicamos os questionários a todos os alunos das disciplinas que interessassem participar. A nossa participação teve inicio

⁷⁷ Para a entrevista foram selecionamos 15 alunos, que manifestaram que possuíam páginas da *internet*, porém, apenas 4 efetivamente comparecem para a reunião.

na turma de futsal, enquanto a monitora se preparava para o início da aula, e os demais foram aplicados pelos outros monitores. Ao final recolhi os envelopes de todas as turmas, e reforcei o convite e a importância da participação deles na minha pesquisa. Tivemos também um momento para perguntas e dúvidas. Para a análise inicial tivemos dos 145 alunos, divididos em três turmas, desses 86 pessoas responderam ao Questionário⁷⁸.

Para a primeira seleção dos sujeitos que iriam participar da entrevista foi separado de cada uma das turmas os questionários nos quais a pessoa respondeu "não" para a questão 12, "Estaria disposto a participar da minha pesquisa acadêmica?". Aqueles que também não responderam a essa questão ou ainda que se mostraram indisponíveis, foram também descartados juntamente com as pessoas que não participam de nenhuma rede social. Então, dessa primeira parte descartei 24 questionários.

Para a segunda parte da seleção, onde restaram os questionários das pessoas que responderam "sim" para a questão 12, e também daquelas que possuíam algum perfil na *internet*, tivemos um total de 62 questionários. Nesta parte foram descartados os questionários em que as pessoas apresentavam pouca interação com as redes de relacionamento, ou que deixaram algumas das questões em branco. Nesse momento, privilegiaremos questionários que apontaram para comunidades de esportes, de práticas esportivas, e de culto ao corpo, e ainda aquelas que participam de mais de uma rede. Restaram então, após essa segunda etapa 21 questionários.

Desses vinte e um questionários finais conseguimos identificar como redes sociais dos nossos sujeitos as seguintes: *Orkut*, *Facebook*, *MySpace*, *Hi5*, *Mixi*⁷⁹, *Twitter*, *Sonico*, *Flickr*, *Last.fm*, *Limão*, *Blogs*, *Blogger*⁸⁰, *Fotolog*⁸¹. Desse total, a maioria dos sujeitos possuía perfis no *Orkut*, sendo apontado também uma participação não muito significativa no *Facebook*⁸². A partir dessa primeira análise

⁷⁸ Na turma de Futsal Feminino onde a pesquisadora efetuou a aplicação dos questionários a adesão, quanto a último item do questionário (Têm interesse em participar da pesquisa? Sim ou Não) foi maior que nas outras turmas.

⁷⁹ Mixi, é um grupo que pertence ao site Last.fm

⁸⁰ <http://www.blogger.com> - Plataforma Google para construção de blogs.

⁸¹ <http://www.fotolog.com> - É um tipo de blog, com a finalidade principal de postagem de fotos e comentários.

⁸² Esses dados e percentagens serão apresentados e discutidos de forma mais ampla no Capítulo 4, especificamente no Gráfico 4.

comprovamos que o *Orkut* era realmente a rede mais popular entre os nossos jovens pesquisados, e assim a efetivamos como a principal rede para a investigação.

Após a construção das hipóteses, de suas variáveis e da composição do quadro do MAD, codificamos as questões abertas do questionário (ver Apêndice 3), de modo a podermos fazer uma análise quantitativa. Construímos então, uma base de dados no Statistical Package for Social Sciences 17.0 (SPSS)⁸³. O Programa teve a função de realizar a análise estatística dos dados coletados (estatística descritiva).

3.2.3 - Tabelas do Orkut

Após a etapa das entrevistas caminhamos para a Observação dos 21 perfis pessoais selecionados presentes no *Orkut* (ver Apêndice 4). A observação tem diversos modos de ser realizada, e se levamos em conta os métodos tradicionais realizamos, em primeira instância, uma observação sistemática, sendo aquela que tem planejamento, realizando em condições controladas para responder aos propósitos preestabelecidos (SILVA; MENEZES, 2001)⁸⁴. Porém, essa é uma definição que não contempla o trabalho realizado, pois fizemos uma observação dirigida, com o objetivo de responder nossa hipótese, por isso os seus elementos foram controlados. Mas também participante-individual, pois a pesquisadora estava presente no ambiente virtual em questão, que era freqüentado pelos sujeitos e interagiu com eles em determinados momentos em suas "vidas virtuais".

Porém, essa observação só pode ser realizada com o auxílio de uma tabela (ver Apêndice 4), essa que foi um instrumentos construído com o objetivo principal de organizar e categorizar a informação que fora recolhida. Portanto, no período de

⁸³ Programa da empresa americana IBM, usada em pesquisas de área das Ciências Sociais.
<http://www.spss.com>

⁸⁴ Segundo SILVA; MENEZES (2001:33), a observação podem ser também do tipo: Assistemática- não tem planejamento e controle previamente elaborados; Não-participante - o pesquisador presencia o fato mais não participa; Individual- realizada por um pesquisador ou em Equipe- realizada por um grupo de pessoas, na Vida real- registro de dados à medida que ocorrem ou em Laboratório- onde tudo é controlado.

Outubro de 2009 e Janeiro de 2010, os dados foram coletados das páginas pessoais dos usuários.

A tabela contém informações básicas sobre o sujeito, como número e sigla de identificação, endereço eletrônico do perfil, dados principais do perfil, como: número de comunidades, número de fotos, etc. E por fim, possui dois itens, sendo eles: Comunidades e Fotos. No primeiro temos 5 categorias nos proporcionaram o maior detalhamento sobre as comunidades do perfil, sendo elas: 1)Corpo/vaidades; 2) Atividade Física/Esporte; 3)Auto-identificação/hábitos; 4)Preferências/Amor; 5) Ódio. Já o segundo item foi dividido em Foto Inicial e Álbum de fotos. Assim, dentro de cada uma dessas categorias incluímos as respectivas comunidades e descrições de todo o material observado que se encaixavam no contexto desejado.

3.2.3.1 - Tabelas *BuddyPoke*

A Tabela *BuddyPoke* (ver Apêndice 5), foi outro instrumento construído, assim como a primeira com o objetivo principal de organizar e categorizar os dados recolhidos. Mas essa teve como ponto primordial a recolha de informações referentes ao aplicativo com *avatares BuddyPoke*. Então, a tabela conteve os itens de identificação dos sujeitos⁸⁵, e quatro categorias que foram as que mais apareceram nessa coleta que foram a Dança, a Música, as Brincadeiras/Jogos/Esportes e a Comunicação/Ação/Sentimentos. Desses quatro itens os que tiveram maior relevância para nosso estudo forma o da Dança e das Brincadeiras. As informações a cerca dessa tabela se encontram no próximo capítulo, no item 4.3 Práticas *on-line*.

Por fim, após todas essas etapas os dados foram codificados e lançados no programa SPSS para que lhes fossem dados devido tratamento estatístico, de onde se adquiriram, através da metodologia traçada, os quadros de apuramento. Foi a partir da análise desses quadros que obtemos as respostas que posteriormente nos permitiram avaliar nossas hipóteses de pesquisa.

⁸⁵ Do nosso total de 21 participantes apenas 7 tinham adicionados aos seu perfil o aplicativo *BuddyPoke*.

Desse modo, tanto as perguntas em aberto do questionário quanto as observações recolhidas das tabelas do *Orkut* foram codificadas e fechadas em tabelas, de acordo com os apêndices 3 e 4, de modo à informação ser inserida nas duas bases de dados já referidas, a fim de realizarmos uma análise quantitativa. Assim, foram codificadas as questões, de 01 a 11 do Questionário, como também o item 3.4 (Ambiente/contexto; Equipamentos e Vestuário) do MAD, que se refere a Tabela do *Orkut*. Todos esses dados deram origem aos Gráficos e Quadros presentes no próximo capítulo.

3.3 - UNIVERSO DE ANÁLISE

A fim de obtermos dados fiéis que nos permitisse, com segurança, elaborar as devidas conclusões em nossa investigação adotamos como Universo de nossa análise os alunos da Prática Desportiva (PD), da Universidade de Brasília. Esta que se vincula à Universidade como Programa Segundo Tempo Universitário⁸⁶. Com a finalidade de selecionar nossos sujeitos, optamos por trabalhar como essa disciplina, pois, sabemos que se trata de uma matéria ofertada a todos os alunos de graduação da Universidade. Desse modo, ao selecionar esse público encontramos sujeitos de formações variadas, e experiências distintas de um aluno de Educação Física, então, nosso propósito era encontrar experiências corporais e uma multiplicidade de identidades nesse meio.

Ao tratarmos da PD temos, de forma técnica, uma disciplina como já dissemos, ofertada a toda Universidade, que é dividida em PD₁, PD₂ e PD₃, cada uma delas realizada durante um semestre, valendo 02 créditos, num total máximo de 06 créditos por aluno. Ali são ofertadas diversas modalidades esportivas, tanto coletivas como individuais, tais como: Vôlei, Futebol/Futsal, Basquete, Handebol,

⁸⁶ Vídeo produzido pela UnBTV+ - Programa Zapping - Parte 01 de 02
<http://www.youtube.com/watch?v=aniaBF0OWnk> Continuação- Parte 02 de 02
<http://www.youtube.com/watch?v=84lvDiwE0XQ> - Tivemos acesso a esses vídeos por meio do perfil de um dos nossos sujeitos. Informe sobre a abertura do projeto
<http://www.youtube.com/watch?v=0b1QwT2wcPw&feature=related>

Corrida, Badminton, Tênis, Jogos Recreativos, Caiaque, Remo, Tai Chi Chuan, Musculação, Flexibilidade/Alongamento, Jui Jitsu, Judô, etc.

Essa disciplina tem como objetivo, além de oferecer uma prática esportiva aos jovens universitários, em seu contra-turno. Pretende ainda ajudar na manutenção da condição física, como também aperfeiçoamento dos fundamentos técnicos de cada modalidade. Assim como, possibilitar a vivência e a experimentações corporais que sejam significativas aos alunos numa perspectiva de transformação. Também tem a finalidade de promover o esporte universitário para competição⁸⁷. Existe a participação de alunos da graduação em Educação Física, que participam como monitores da disciplina. Essa que é dirigida por um professor responsável, mas que os alunos atuam de forma docente, e têm nesse projeto a possibilidade de ter uma experiência profissional.

Para essa investigação limitamos nosso Universo a três modalidades: Corrida, Futsal Feminino e Vôlei⁸⁸. Escolhemos assim, as seguintes turmas: JJ - Núcleo de Esportes Voleibol, essa se tratava de uma turma mista, possuía uma média de 45 alunos, e um monitor era responsável por ela; I - Corrida, também era mista, e sua média de alunos era 55 alunos, e possuía quatro monitores; e por último a turma V - Núcleo de Esportes Futsal, essa exclusiva para mulheres, era composta por 45 alunas, e dois monitores eram responsáveis pela disciplina. E todas as três possuíam a supervisão do Professor Dr. André Luiz Teixeira Reis⁸⁹.

A primeira etapa foi constituída de uma Amostra de 145 alunos divididos em três modalidades e três turmas de PD (PD₁, PD₂ e PD₃). Desse primeiro número selecionamos 15 alunos, que manifestaram que possuíam páginas da *internet*, para uma entrevista, nos parâmetros citados a cima. Em seguida foi aplicado o Questionário⁹⁰ a todos os 145, como base na entrevista inicial. Por fim, foi realizada

⁸⁷Ementa PD₁ - <http://www.serverweb.unb.br/matriculaweb/graduacao/disciplina.aspx?cod=175013>

Ementa PD₂ - <http://www.serverweb.unb.br/matriculaweb/graduacao/disciplina.aspx?cod=175021>

Ementa PD₃ - <http://www.serverweb.unb.br/matriculaweb/graduacao/disciplina.aspx?cod=175307>

⁸⁸ As turmas de Vôlei, Corrida e Futsal foram selecionadas por serem disciplinas que acontecem no mesmo horário, e são coordenadas pelo mesmo professor. Fato este que facilitaria a organização e a logística da pesquisa, pois teríamos que entrar em contato com apenas um professor e teríamos um grande número de alunos presentes no Centro Olímpico (CO), realizando a Prática Desportiva no mesmo horário, fato esse que facilitaria nossos encontros nesse horário.

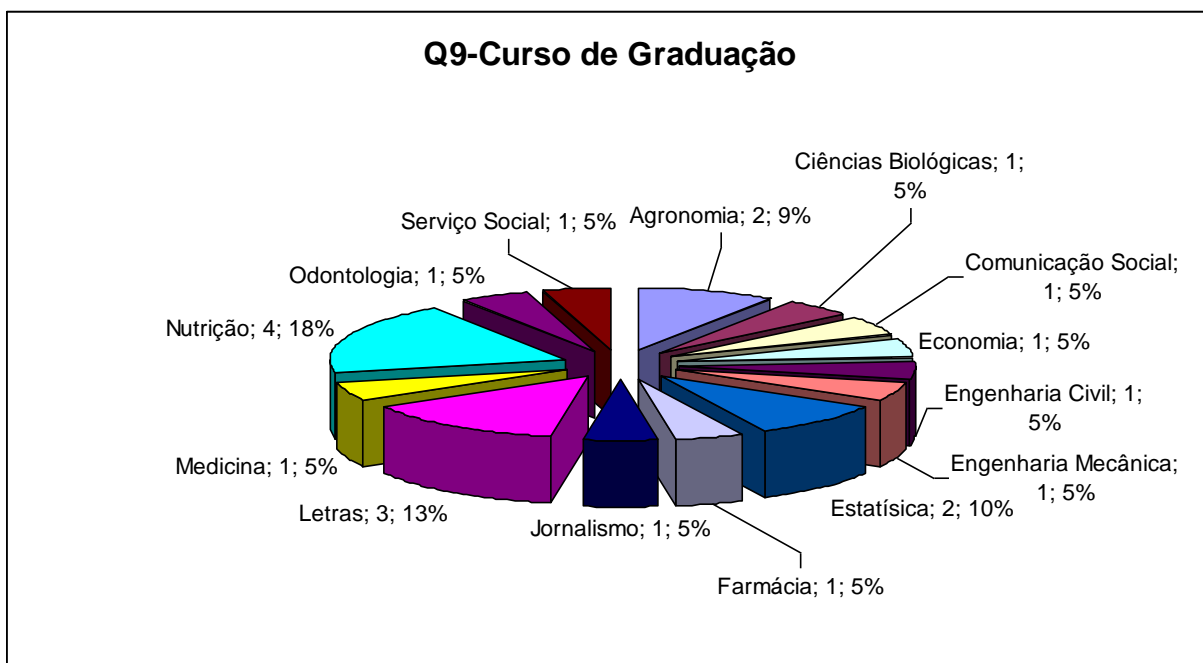
⁸⁹ Professor doutor em Exercícios e Ciências da Saúde (Bristol-Inglaterra) e professor adjunto da Universidade de Brasília

⁹⁰ Ver Apêndice 3.

uma observação dirigida, no *Orkut*, dos perfis selecionados a partir dos questionários.

Após todo o processo de seleção, já tratado acima, chegamos ao número final de vinte e um sujeitos que atendiam aos interesses dessa investigação. Desse Universo de 21 selecionados de jovens estudantes universitários, foram encontrados 14 diferentes cursos de graduação, através da resposta à questão número 9 do Questionário (Ver Gráfico1). Sendo eles: Letras, com 3 sujeitos; Nutrição com 4; Estatística com 2 sujeitos, Agronomia, também com 2 representantes. Os demais cursos de Economia, Engenharia Civil, Engenharia Mecânica, Medicina, Serviço Social, Ciências Biológicas, Odontologia, Farmácia, Comunicação Social, com apenas um sujeito selecionado de cada curso.

Gráfico 1 - Questão 9: Qual curso de graduação?

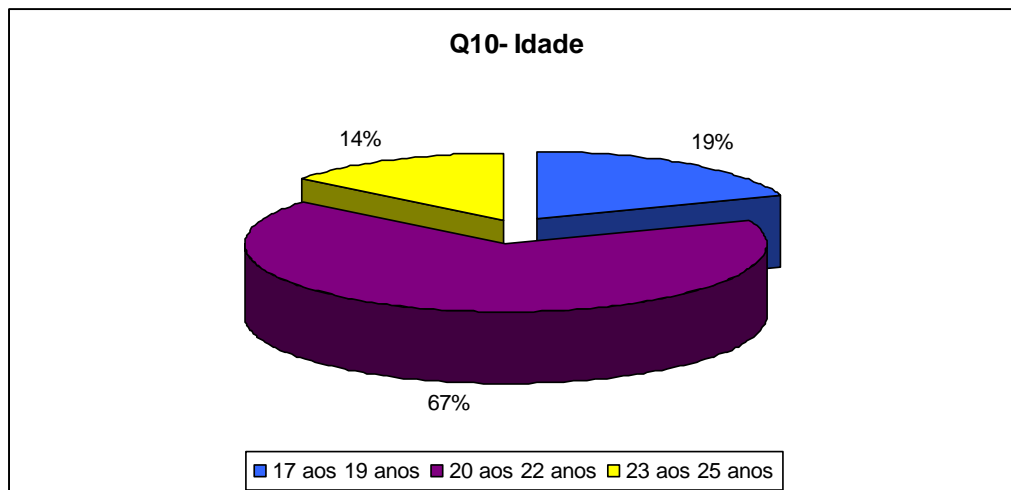


Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

Com a finalidade de identificarmos a faixa etária desses jovens, incluímos no Questionário a questão 10, sobre a idade (Ver Gráfico2). A fim de decifrar os valores e facilitar nossa análise, compartimentamos as respostas em 3 grandes grupos sendo o primeiro de 17 a 19 anos, o segundo de 20 a 22 anos, e o terceiro de 23 a 25 anos. Dessa forma constatamos que 67%, ou seja, a maioria dos nossos sujeitos

se encontra na segunda faixa etária, tendo, portanto 20, 21 ou 22 anos. O grupo mais jovem obteve uma porcentagem de 19% e o grupo mais velho apenas 14%.

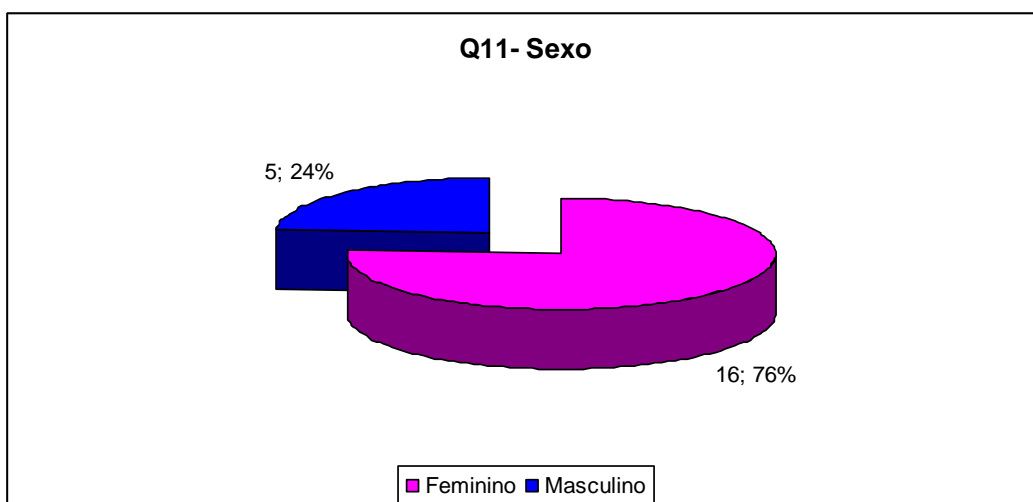
Gráfico 2 - Questão 10: Qual a idade?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais,2009 (vd. Apêndice 3)

Para finalizarmos a análise de nossa Amostra, apresentamos a questão 11, referente ao sexo dos participantes (ver Gráfico3). Nessa última etapa descobrimos que a maioria, 76% dos nossos sujeitos são pertencentes ao sexo feminino, e os outros 24% dessa totalidade são compostos por integrantes do sexo masculino.

Gráfico 3 - Questão 11: Qual o sexo?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais,2009 (vd Apêndice 3)

CAPÍTULO 4

APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS

Tendo em vista dar resposta à interrogação inicial dessa investigação, que pretendia saber, qual o papel do corpo na construção identitária de jovens universitários inseridos em ambientes virtuais de redes sociais, irá, nesse capítulo, se analisar e discutir os resultados dos dados coletados para essa pesquisa, por meio da metodologia já descrita no capítulo anterior.

Com base na literatura existente sobre o tema, e com a experiência prévia ao seu respeito, definimos nosso objeto de pesquisa que pretende saber, em que medida a cibercultura é um espaço potencializador da construção identitária do corpo nas relações sociais virtuais. Querendo então verificar nosso objeto de estudo, nesse capítulo iremos discutir nossas três hipóteses frente aos dados coletados. Essas discussões ocorrerão nas próximas páginas nos itens: Sociabilidades em redes; Estilos de vida esportivos; Representações do *self* através do corpo no *Orkut*, cada um deles vai tratar, respectivamente das hipóteses 1, 2 e 3.

4.1. SOCIABILIDADES EM REDES

Começaremos a discutir a primeira de nossas três hipóteses formulada, que pressupunha que as redes virtuais são espaços potencializadores de sociabilidades entre jovens, independentemente do sexo, da idade e do curso de graduação.

Assim, levando em consideração as variáveis dependentes: Tipos de rede (1.1)⁹¹; Participação em comunidades (1.2); Páginas pessoais (1.3); Motivos para a participação (1.4). Como variáveis independentes, temos: Curso de Graduação; Idade e Sexo, analisaremos umas em relação as outras a fim de entender esse primeiro caso sãs sociabilidades.

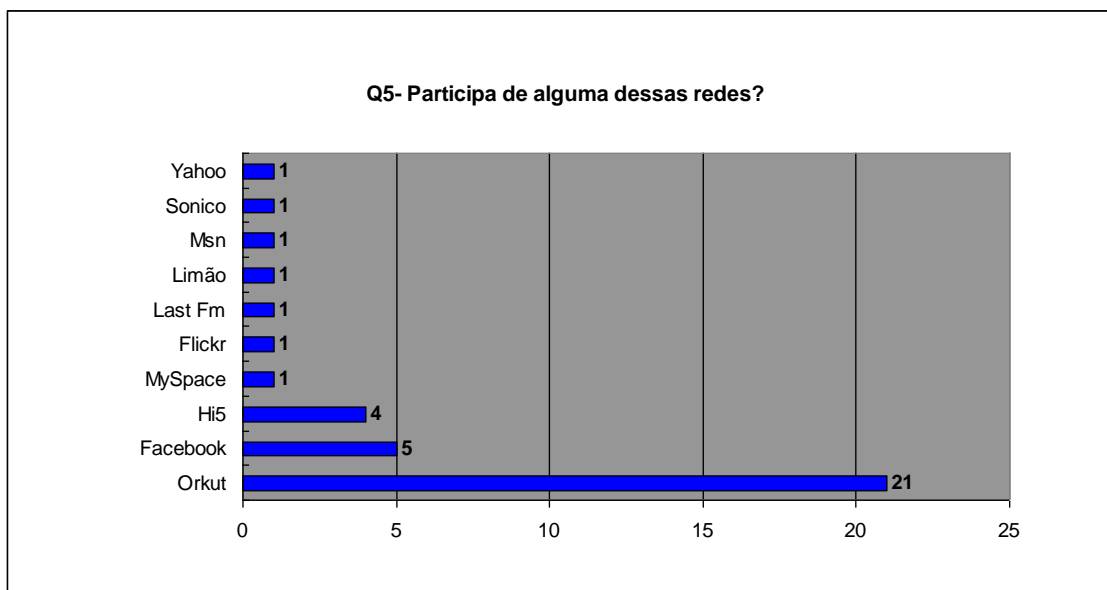
4.1.1 - Tipos de Redes

Iniciaremos com um enquadramento da participação dos nossos sujeitos nas em algumas das redes sociais presentes na *internet*. Com base dos dados retirados do Questionário, em foco a questão 5: " Você participa de alguma dessas redes de relacionamentos na *internet*?" (ver Gráfico 4); e através da análise do Quadro 2, facilmente se pode verificar que o *Orkut* é, sem sombra de dúvida, a rede mais popular entre eles. A participante CR.A diz sobre a popularidade da rede: " acredito que tem pessoas que tem medo de se expor, mas ao mesmo tempo querem tá nessa rede que todo mundo têm. (..) tipo assim, é o pré-requisito, você têm que ter *Orkut*, se não você não é normal".

Sobre essa rede entendemos que quando *on-line*, os seus perfis no *Orkut* não são o símbolo que representam os sujeitos naquele espaço, era, antes de tudo eles próprios ali presentes. Não se trata então de "estar" *on-line*, mas sim de "ser" *on-line*. Não se está falando em representação de corpo ou pessoa do usuário no *Orkut*, fala-se em corpo e pessoa propriamente: "é" o usuário *on-line*. Logo, a demarcação de espaço *on-line/off-line*, não parece traduzir uma posição da pessoa *estar*, mas sim de constituição *ser*, em um outro espaço (SEGATA, 2007)

⁹¹ Todas as numerações a seguir, (1.1; 1.2; 1.3; 1.4) são referentes ao MAD, Quadro1.

Gráfico 4 - Questão 5: Você participa de algumas dessas redes de relacionamento na *internet*?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais ,2009 (vd. Apêndice 3)

Podemos perceber que o *Orkut* tem a participação plena dos sujeitos. Independente da faixa etária que se encontram, desde os mais novos de 17 aos 19 anos, até os mais velhos, de 23 aos 25 anos, todos sem exceção, participam dessa rede (ver Quadro 2).

A segunda rede, em grau de popularidade para esses jovens é o *Facebook*., para essa rede temos 23% de participação, e é mais expressiva para aqueles com idade entre 23 aos 25 anos. A rede Last FM também é preferência dos mais velhos. Seguindo para o MySpace, Hi5 e Sonico, respectivamente com 3%, 10% e 3% de participação (ver Gráfico4), verificamos que elas são mais acessadas pela faixa etária mais nova, de 17 aos 19 anos. E assim, a faixa intermediária, dos 20 aos 22 anos, nos parece mais híbrida, mais experimental, pois eles possuem perfis em sete tipos diferentes de páginas. Porém nesse caso, o *Orkut* e o *Facebook* ainda são os prediletos.

Quadro 2 - Redes de relacionamentos (Q5) *versus* Idade (Q10)

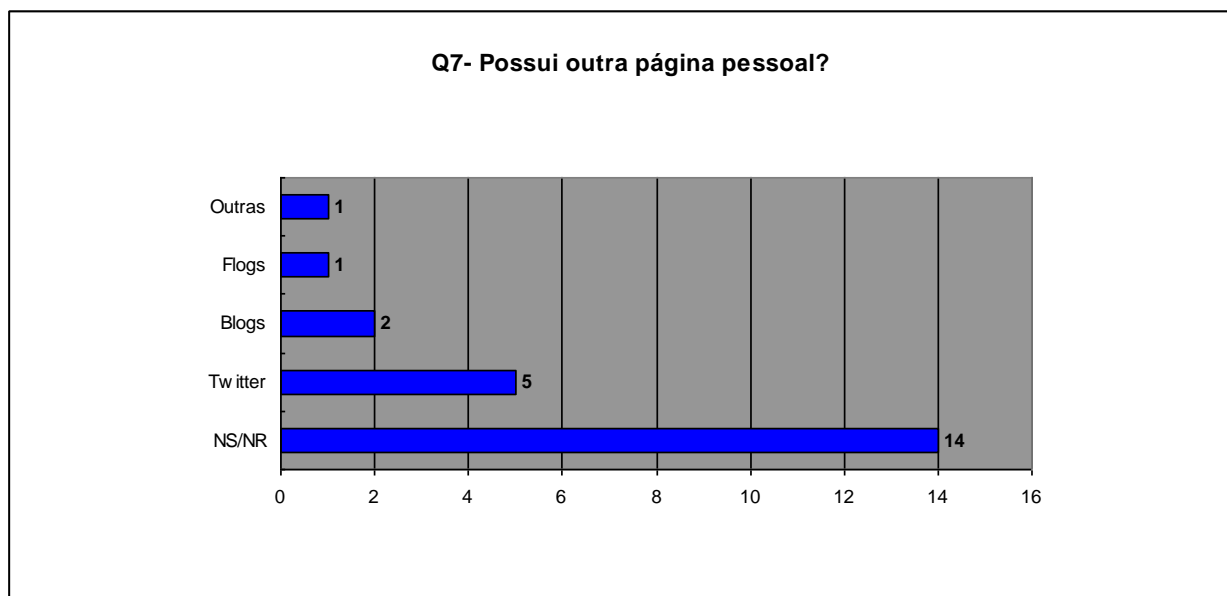
	17 aos 19 anos (%)	20 aos 22 anos (%)	23 aos 25 anos (%)
Orkut	100	100	100
Facebook	25	21	33
MySpace	25	-	-

Hi5	50	7	33
Flickr	-	7	-
Last Fm	-	-	33
Limão	-	7	-
Msn	-	7	-
Sonico	25	-	-
Yahoo	-	7	-
Total N=21	225 N=4	156 N=14	199 N=3

Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

Levando em consideração à pergunta 7 do Questionário, "Você possui alguma página pessoal na *internet*, fora as redes citadas acima?" (ver Gráfico5), pode-se averiguar que outros tipos de páginas, além das acima citadas, que possuem fórmulas de *Blogs* e *Fotologs*, não são tão populares quanto a principio imaginamos que pudessem ser. A que mais de destaca entre esses jovens é o *Twitter*, rede que seria como um "miniblog". Assim, por ter características mais dinâmicas, com as mensagens curtas e instantâneas, essa rede possui a percentagem mais significativa de 22% de adesão.

Gráfico 5 - Questão 7: Você possui alguma página pessoal na *internet*, fora as redes citadas acima?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

4.1.2 - Motivos para participação

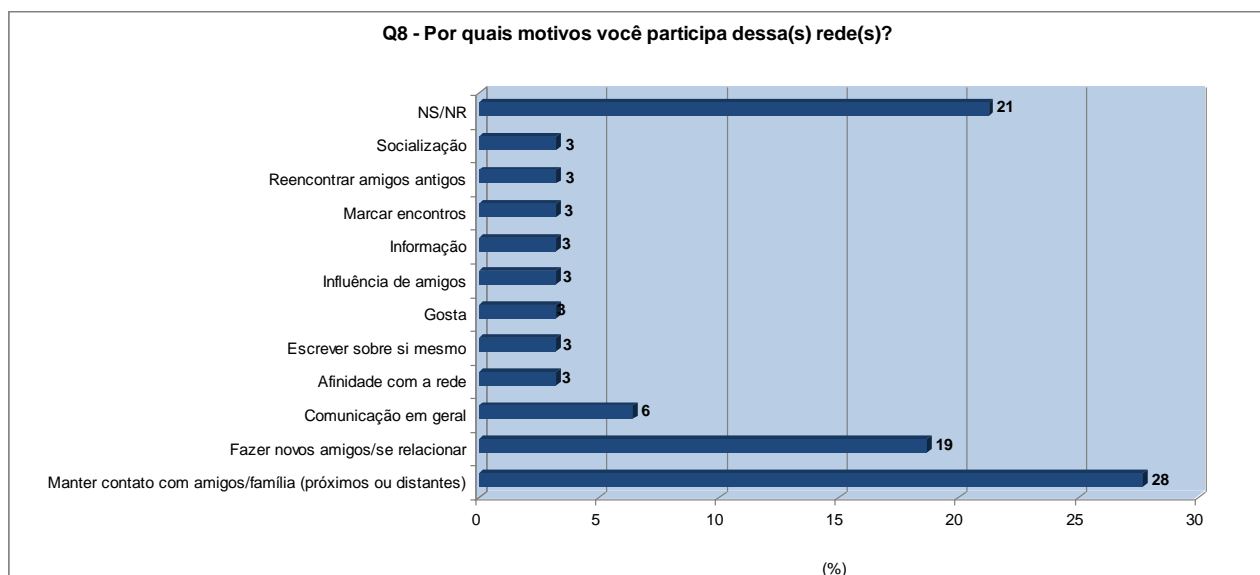
Através do Gráfico 6 e do Quadro 3 podemos retirar conclusões referentes aos motivos que levam os nossos sujeitos a participarem dessas redes. Nesses quesitos pode-se verificar que as motivações principais são a comunicação e a socialização.

Com 28% a resposta "Manter contato com amigos/família (próximos ou distantes)", foi a que mais se destacou dentre as outras (ver Gráfico6). E esse fato pode ser exemplificado na fala da participante T.M, que afirma usa a rede, pois "foi um meio de comunicar com meus amigos que tavam, é, na cidade onde eu morava, que é no Mato Grosso". CR.A, diz que essa participação é importante pois, pelo *Orkut* " você não tá perto da pessoa, mas tá acompanhando a vida dela, o que ela tá fazendo "

Seguida por respostas como "Fazer novos amigos/se relacionar", com 19%, e "Comunicação em geral", com 6% das respostas, fica evidente que a sociabilidade e a comunicação são aspectos importantes para esses jovens que participam de redes sociais. A participante CR.A, vem elucidar esse dado em sua participação na entrevista, onde diz que "invés de usar o telefone, eu uso o *Orkut*, por exemplo, né, que é mais barato (risos)." E ainda complementa afirmando que em participa de um grupo de jovens, e sobre o uso ela diz: "aí, precisa dar algum recado, a gente vai lá na comunidade e coloca."

Outras respostas como "Socialização", "Reencontras antigos amigos" e "Marcar encontros" com 3%, exemplificam e reforçam essa afirmação. A participante IL.B, que é africana e que estuda na UnB, diz o motivo por que usa hoje o *Orkut* "eu conheci o *Orkut* aqui, e comecei agora, por causa dos meus amigos." Refletindo então, a resposta "influência de amigos", com 3%. Esses aspectos ajudam na confirmação da nossa hipótese, ainda quando somamos à análise das variáveis independentes, Idade e Sexo.

Gráfico 6 - Questão 8: Por quais motivos você participa dessa(s) rede(s)?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

Levando em consideração a Idade (ver Quadro 3), para aqueles que se encontram em nossa primeira faixa etária, de 17 aos 19 anos, fazer novos amigos e se manter em contato com amigos e família, são os motivos que mais são por eles citados. Para os que se encontram entre os 20 e 22 anos esses primeiros critérios se mantêm, porém, outras respostas como comunicação, informação, reencontros, e outros (todos com 7%), também possuem certa relevância para faixa etária. Já os jovens, "mais experientes", entre 23 e 25 anos, se dividem entre as duas respostas mais votadas e o item "comunicação em geral", todos com 33%.

Quadro 3 - Motivos para a participação nas redes (Q8) versus Idade (Q10)

	17 aos 19 anos (%)	20 aos 22 anos (%)	23 aos 25 anos (%)
Afinidade com a rede	-	7	-
Comunicação em geral	-	7	33
Escrever sobre si mesmo	-	7	-
Fazer novos amigos/se relacionar	50	21	33
Gosta	-	7	-
Influência de amigos	-	7	-
Informação	-	7	-
Manter contato com amigos/família (próximos ou distantes)	25	50	33
Marcar encontros	-	7	-

Reencontrar amigos antigos	-	7	-
Socialização	-	7	-
NS/NR	50	21	67
TOTAL	125 N=4	157 N=14	167 N=3
N=21			

Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

Quando analisamos a variável Sexo (ver Quadro4) percebemos que, as motivações são um pouco divergentes entre homes e mulheres. Pois elas se envolvem com praticamente todos os itens, se focando nas respostas mais recorrentes, fazer amigos e manter contato, ambos com 37%. No caso dos homens os interesses na rede estão em manter contato, com 60%, e as porcentagens seguintes se dividem em comunicação em geral, marcar encontros e reencontrar amigos, todos com 20% das respostas.

Quadro 4 - Motivos para a participação nas redes (Q8) versus Sexo (Q11)

	Feminino (%)	Masculino (%)
Afinidade com a rede	6	-
Comunicação em geral	6	20
Escrever sobre si mesmo	6	-
Fazer novos amigos/se relacionar	37	-
Gosta	6	-
Influência de amigos	6	-
Informação	6	-
Manter contato com amigos/família (próximos ou distantes)	37	60
Marcar encontros	-	20
Reencontrar amigos antigos	-	20
Socialização	6	-
NS/NR	31	40
Total N=21	147 N=16	160 N=5

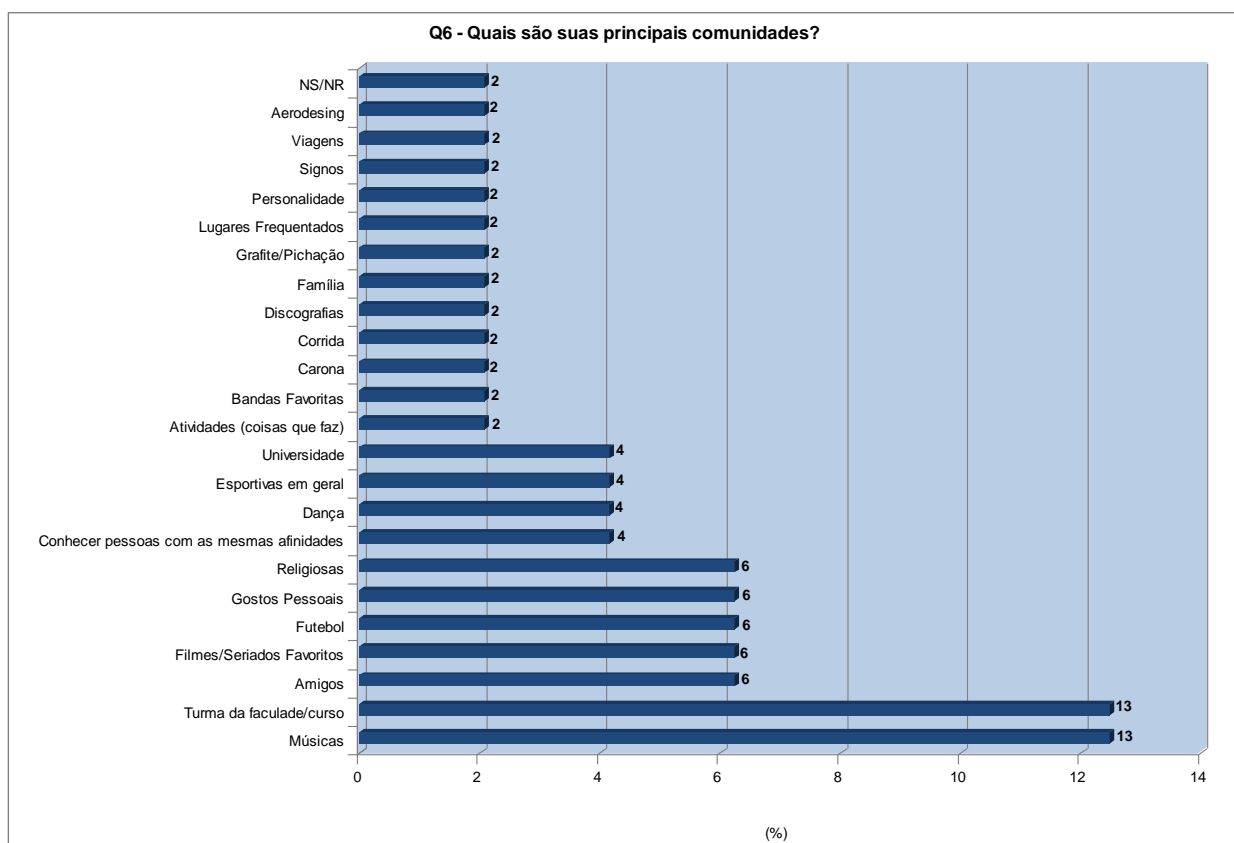
Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

4.1.3 - Participação em comunidades

Para a melhor compreensão a cerca das sociabilidades apresentamos a participação dos sujeitos nas comunidades das redes virtuais. A partir da análise desses dados percebemos um interesse por diversos temas, quando se fala em participação em comunidades do *Orkut*. Eles vão desde as relacionadas à amigos, passando pelas de música, viagens, esportes, dança, até mesmo as que tratam sobre religião, personalidade e signos.

A partir desses indicadores, referente à pergunta 6 do Questionário (ver Gráfico7), pôde-se constatar que as temáticas que mais atraem os jovens dessa investigação são aqueles relacionados à turma ou o curso da faculdade, como também as relacionadas à música, ambas com 13% das respostas. Porém, em menor representatividade em percentual, mas significativa para esse estudo temos aquelas ligadas ao esporte, ou atividade física, sendo elas: Futebol, com 6%; Dança com 4%; comunidades Esportivas em geral, também com 4%; e corrida com 2%.

Gráfico 7 - Questão 6: Quais são suas principais comunidades dentro dessas redes?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais,2009 (vd. Apêndice 3)

Foi possível encontrar também aquelas que se vinculam a sociabilidades. Entre elas temos aquelas ligadas aos amigos, com valores relativos a 6%; como também a das turmas de faculdade, já citada como uma das mais populares; a que se refere a conhecer novas pessoas com afinidades, com 4% e por fim a relativa à caronas⁹², com 2% das respostas.

Quadro 5 - Principais comunidades (Q6) versus Idade (Q10)

	17 aos 19 anos (%)	20 aos 22 anos (%)	23 aos 25 anos (%)
Aerodesing	-	7	-
Amigos	25	14	-
Atividades (coisas que faz)	-	7	-
Bandas Favoritas	-	7	-
Conhecer pessoas com as mesmas afinidades	25	-	33
Carona	-	7	-
Corrida	-	-	33
Dança	25	7	-
Discografias	-	7	-
Esportivas em geral	-	14	-
Família	25	-	-
Filmes/Seriados Favoritos	-	21	-
Futebol	50	7	-
Gostos Pessoais	-	14	33
Grafite/Pichação	-	7	-
Lugares Frequentados	-	7	-
Músicas	25	29	33
Personalidade	-	7	-
Religiosas	-	21	-
Signos	-	7	-
Turma da faculdade/curso	25	36	-
Universidade	-	14	-
Viagens	-	7	-
NS/NR	-	7	-
Total N=21	200 N=4	257 N=14	133 N=3

Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

⁹² A comunidade "Caronas" se refere a caronas de carro, sentido Goiânia-Brasília e vice e versa, que são marcadas pela *internet* e normalmente realizadas por alunos da UnB.

Agora comparando essas comunidades com a variável Idade (ver Quadro5), constatamos que os que pertencem a faixa etária entre os 23 aos 25 anos seu interesses quanto à sociabilidade apenas no fato de se interessarem em conhecer pessoas. A dança, a música e os gostos pessoais também entram em destaque para eles. Já os que se encontram na faixa entre os 20 e os 22 anos têm participações em todas as respostas, mas no quesito sociabilidade eles se interessam mais pela turma de faculdade e pelos amigos. No entanto os sujeitos que estão entre os 17 e 19 anos, se interessam pelas três comunidades que refletem a sociabilidades que são a Turma de faculdade, os amigos e conhecer pessoas com mesma afinidade. Nesse último grupo comunidades que se relacionam à família, esportes e música também têm significância.

Nas entrevistas quando abordamos essa questão das comunidades, o sujeito T.M, diz "eu uso.. acho que eu tenho.. acho que eu tenho, mais de 100 comunidades, que é mesmo, por isso, só pra ter, eu sei lá, coisas que eu me identifico, mas que realmente não têm discussão nenhuma.. fica lá". E CR.A complementa dizendo, "eu acho que isso acontece muito, eu acho que a comunidade tá muito relacionada à nossa personalidade, tudo, porque o povo põem, signo, cor de cabelo, não gosto de batata, não gosto de estrogonofe, assim, tudo"

Por meio desses dados observamos que o item sociabilidade pode variar um pouco de acordo com a faixa etária do participante, todavia se faz presente em todas elas e com porcentagens significativas. Podemos ainda averiguar que, as comunidades relacionadas ao esporte e a atividade física tem um lugar de destaque nesse grupo se apresentando por meio das respostas "corrida", "futebol", "dança" e "esportes em geral".

4.1.4 - Síntese conclusiva - Hipótese 1

Para a primeira hipótese tínhamos considerado que independentemente do curso de graduação, idade e sexo, as redes sociais seriam potencializadoras das sociabilidades. Assim, com base nessa análise e discussão dos dados conseguimos confirmar esses pressupostos, pois foi verificado que os jovens realmente participam

das redes sociais, e que o *Orkut* é a mais popular entre eles. E também verificamos que eles se comunicam e se relacionam entre si por meio dessas redes. Quando a esse fenômeno comunicativo Segata (2007) afirma que a escolha de fontes, cores, apelidos nas salas de bate papo⁹³, constituem uma “espécie de matriz corporal onde se construirão, nos processos relacionais na sala, corporalidades, subjetividades e identidades de gênero”.

Outras redes com características diferentes não são tão populares quanto o *Orkut*, contudo, o *Twitter* possui um número significativo de participantes, por ser uma ferramenta de comunicação instantânea.

Através dos quadros e gráficos foi possível perceber claramente os interesses deles em se comunicar, em conhecer pessoas novas e também se relacionar com os amigos já existentes. Dessa forma, o quesito sociabilidade é totalmente pertencente à categoria dos jovens em redes sociais virtuais.

Integrante dessa análise temos a modernidade tardia apontada por Bauman, que é um aspecto que se têm que considerar, pelo conjunto de mudanças que ela acarreta, como apontado por Gomes, (2008) como sendo um modo como se preparam e educam os sujeitos para o consumo: "Trata-se de uma atividade individual, solitária, que se compre no livre jogo individual das sensações e desejos" (GOMES,2008:160-161); Assim como uma matriz cognitiva flexível- sociedade de consumo. "Nesse regime de consumo, é no olhar e no próprio corpo que se inscrevem as principais técnicas de autodisciplina e automodelação" (GOMES, 2008:162)

Dessa forma, possuir um perfil no *Orkut* pode significar ter o controle de si naquele momento, o controle sob suas ferramentas e sob sua privacidade. Pode-se decidir quem participa ou não da sua vida *on-line*, nesse que é o lugar próprio da visibilidade. Complementar a essa idéia pode-se constatar que

Na proclamação momentânea de si, o corpo tornou-se a prótese de uma eu em busca duma encarnação provisória para sobrevalorizar a sua presença no mundo, na corrida sem fim para si para aderir a si, a

⁹³ A sala de bate papo é o caso apresentado por ele, mas esse exemplo é totalmente aplicável ao caso do Orkut, pois compartilha de ferramentas similares, na funcionalidade e na objetividade.

uma identidade efêmera, mas essencial para sim e pra um momento do ambiente social (LE BRETON,2004:19)

Sendo então os ambientes virtuais locais onde se consome o corpo, como também o representa e modela, e assim se o constrói a partir de uma identidade, que nesse momento já é flexível e transitória, pois, pode ser mudada juntamente com seu perfil na página e de acordo com a vontade do participante.

4.2 ESTILOS DE VIDA ESPORTIVOS

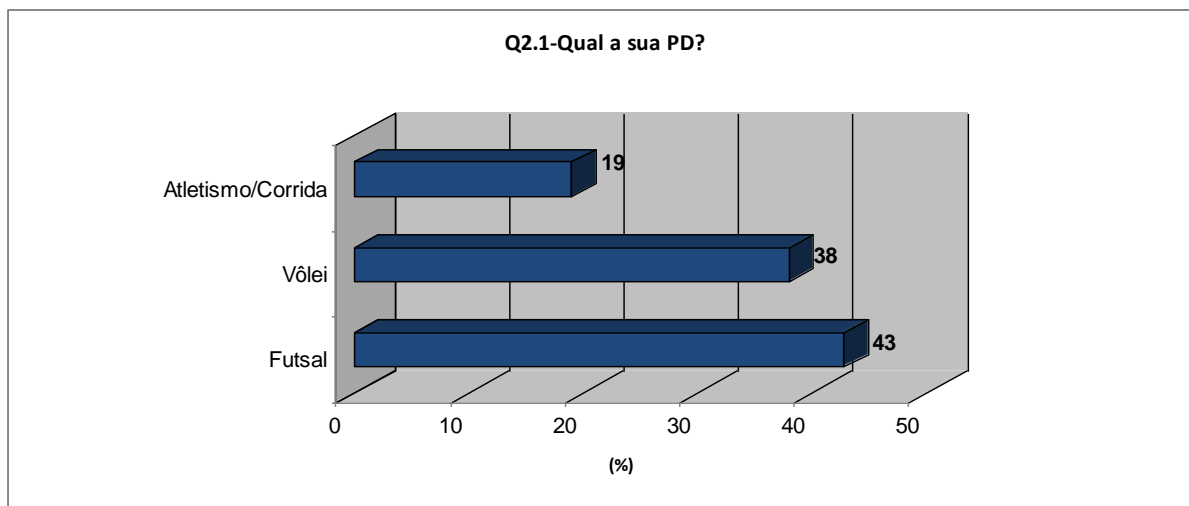
A segunda hipótese pressupõe que os jovens valorizam as práticas corporais *off-line*, em particular a importância dessas em relação à saúde, condição física e beleza do corpo. Para essa hipótese adotamos as variáveis: Tipos de práticas corporais; Atividade física/esporte. A partir daqui apresentaremos os dados vindos, primordialmente, do Questionário, a fim de tentar esclarecer por quais motivos os sujeitos freqüentam a disciplina oferecida na Universidade, quais são as razões para a realização dessa disciplina, assim como, quais os objetivos que esperam com essa prática esportiva.

4.2.1 - Prática Desportiva (PD) na Universidade

Tenho em vista que os jovens selecionados têm uma vida ativa, e de certa forma, se preocupam com a saúde e forma física, pois participam da Prática Desportiva oferecida na Universidade, conseguimos eleger (ver Gráfico8) a percentagem de alunos por modalidade. Como também, perceber em qual delas os alunos tiveram maior contato com as redes de relacionamentos, por terem sido selecionados por meio desse critério. E como conseqüência verificarem qual delas a

investigação teve melhor aceitação. Assim, temos 43% deles que participam do futsal, 38% que participam do vôlei e 19% que participam da corrida.

Gráfico 8 - Questão 2.1: Qual a sua Prática Desportiva?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

Fica então comprovado que a turma de Futsal teve maior receptividade com a pesquisa, assim como possui uma maior conexão e participação nas redes virtuais de relacionamento.

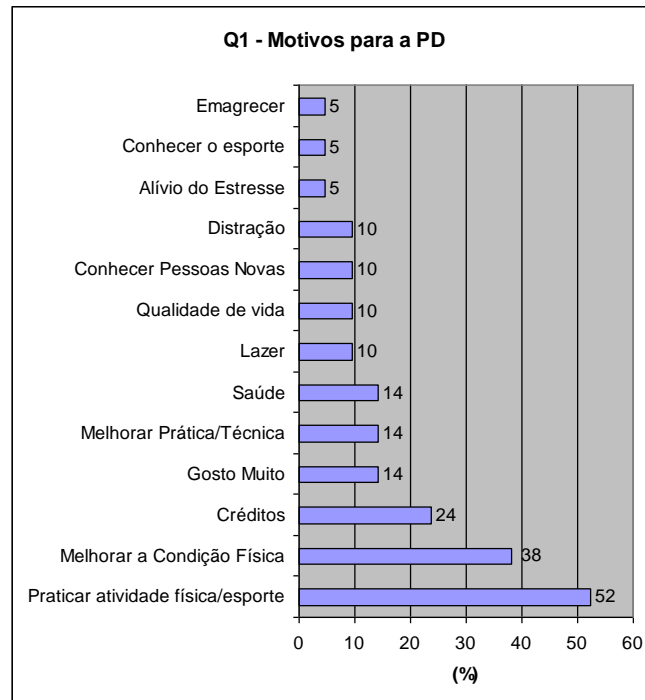
4.2.1.1 - Motivos para participar da PD

Em seguida, foram eleitos os principais motivos para a participação dessa disciplina oferecida na Universidade (ver Gráfico9). Os motivos com maior representatividade são em primeiro lugar, praticar uma atividade física, com 52% das respostas. Em segundo lugar, melhorar a condição física, com 38% dos interesses. Em terceiro e quarto lugares, respectivamente são a possibilidade de adquirir créditos na Universidade, 24%, e por gostar do esporte, 14%. Respostas como "saúde" e "qualidade de vida" aparecem com menor representatividade, 14% e 10% respectivamente.

Um dado curioso é que a resposta "emagrecer", ao contrário do que foi presumido, não teve grande importância nessas respostas. Com apenas 5% das

respostas, esse item não se mostrou tão relevante quanto foi enunciado em na hipótese 2.

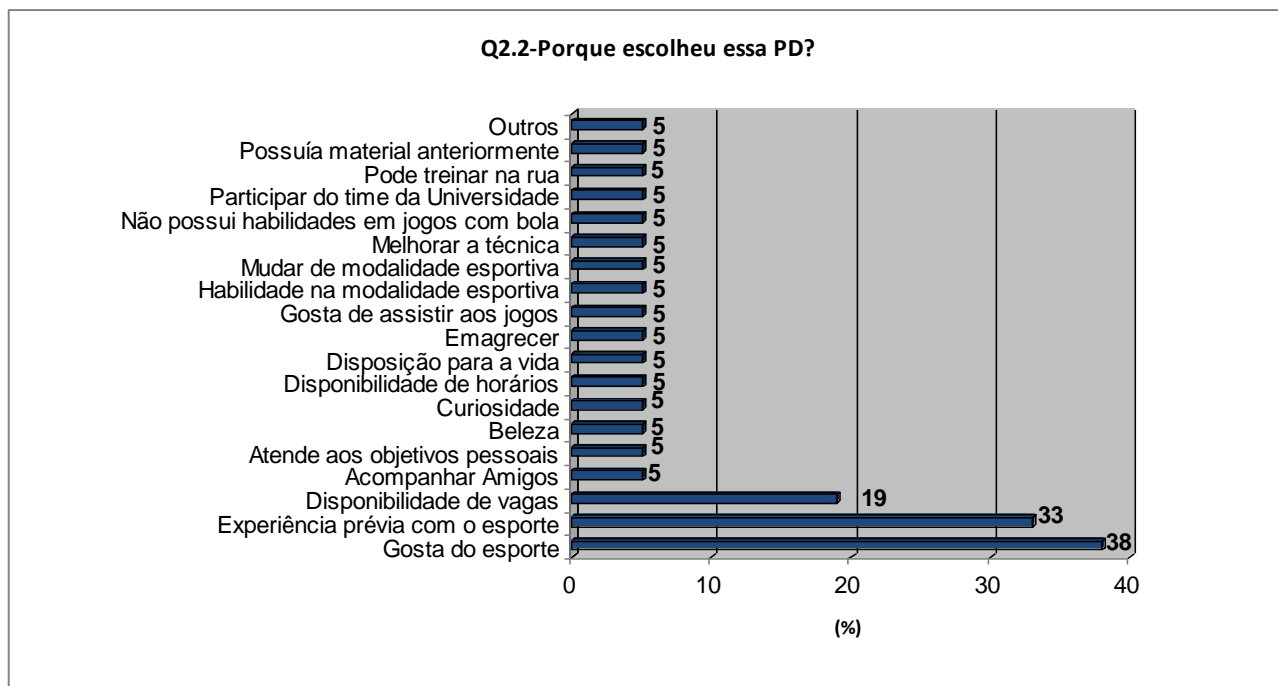
Gráfico 9 - Questão 1: Por quais motivos você participa da Prática Desportiva?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

Dando continuidade a nossa análise perguntamos a eles, ainda no Questionário, por quais motivos escolheram, especificamente, participar dessa modalidade desportiva (ver Gráfico10). Dessa forma, a resposta que apareceu com maior ênfase foi "Gostar do esporte", com 38%, quase equiparada em grau de importância com a resposta "experiência prévia com o esporte", que obteve 33%. Nessa resposta muitos deles demonstram que o interesse e a essa experimentação, com relação à sua modalidade esportiva, vieram do período do Segundo Grau escolar.

Gráfico10 - Questão 2.2: Porque você escolheu especificamente essa Prática Desportiva para participar?

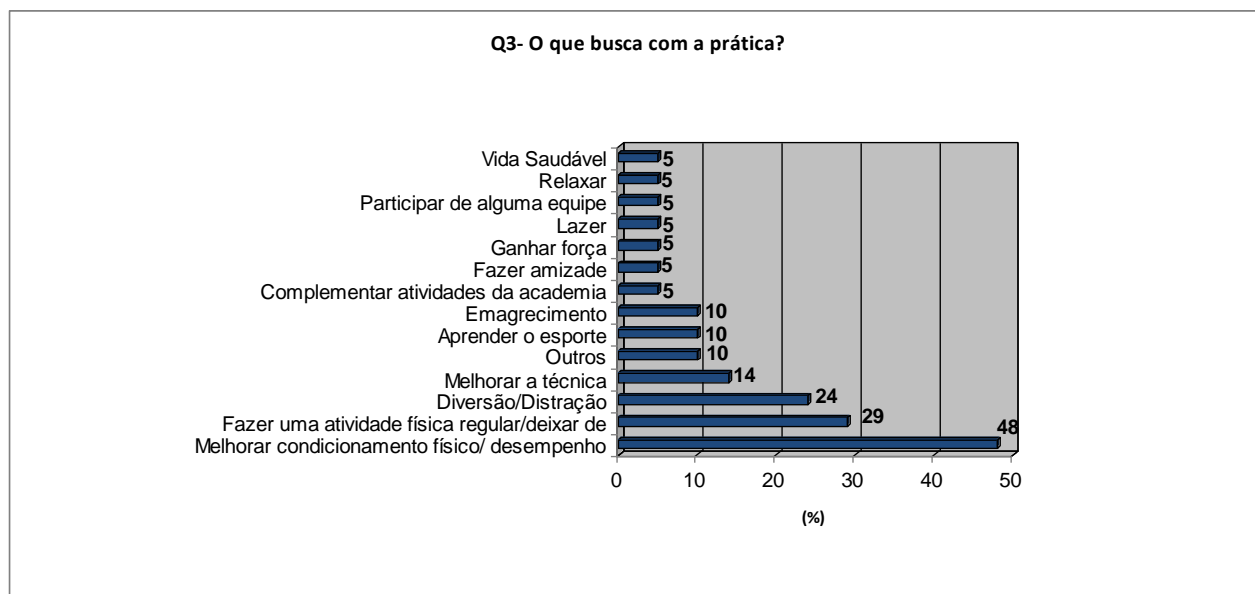


Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

A disponibilidade de vagas também tem relevância nas respostas, com 19% ela ocupa o terceiro lugar nesse gráfico. Já itens "Beleza", "Emagrecer", ambos com 5%, assim como na questão 1 (ver Gráfico9), não apareceram com a relevância prevista. Motivos relacionados a melhora da condição física, da técnica do esporte que tiveram mais importância na questão citada do que na atual.

Ainda com o intuito de compreender porque os sujeitos escolheram participar da PD, mas agora na questão 3 (ver Gráfico11) tentando entender as motivação para a realização de uma atividade física, perguntamos: " O que você busca com essa prática?". Como respostas, tivemos: "Melhorar condicionamento físico/desempenho", com quase a metade delas, 48%. A importância de se fazer uma atividade física regular, deixando assim o sedentarismo, também teve muito valor para eles, atingindo uma percentagem de 29%. Com tudo, a "Diversão/Distração", com 24% das respostas tem sua representatividade garantida nesse quesito. Mas, aparecem respostas relacionadas a um tempo destinado ao lazer, ao relaxamento assim como, à fazer novas amizades.

Gráfico 11 - Questão 3: O que você busca com essa prática?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

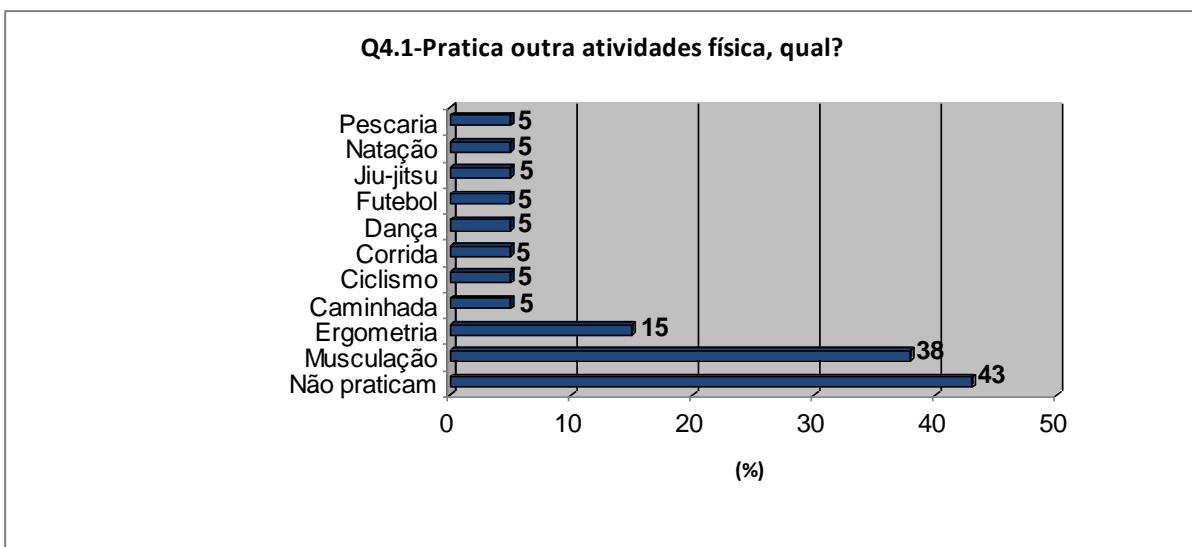
A resposta "Emagrecimento" aparece também nessa terceira pergunta sobre o tema, mas ainda assim sua importância atingiu apenas 10% dos sujeitos, o que nos mostra que, mesmo aparentemente essa sendo uma preocupação característica do sexo feminino, e tendo nossa amostra um grande volume de mulheres, outros aspectos se mostraram mais importantes do que esse último.

Mesmo que os dados não tenham oferecido a porcentagem esperada para essa resposta, nosso direcionamento crítico acompanha o a argumentação de Marzano-Parisolim, (2001). A autora apresenta que a relação entre comida, saúde e aparência física é particularmente importante para a mulher, especialmente numa sociedade que dá um amplo valor à representação de si próprio. Nesse aspecto, o valor social das mulheres é associado ao seu corpo e se expressa nos dias de hoje pelo ilusório ideal de magreza. Complementando, Gomes afirma que "Ser magro ou, *estar na linha*, tornou-se não apenas uma imagem sedutora e atrativa, mas também um símbolo de autocontrole, integridade moral e estatuto social elevado." (GOMES,2008:153)

4.2.2 - Esporte Fora da Universidade

Nesse tópico trataremos dos hábitos de cultura desportiva fora das dependências e dos programas de atividade física e esportes oferecidos pela Universidade de Brasília. Através da pergunta 4.1 (ver Gráfico12) do Questionário foi constatado que 43% dos nossos sujeitos têm, como única prática esportiva, a disciplina de PD oferecida pela Universidade. Outros 53% se dividem em atividades típicas de uma academia de ginástica, realizando musculação, com 38% e ergometria, com 15% das respostas deles. Caminhada, ciclismo, dança e corrida são atividades, igualmente as anteriores, apontadas como complemento da atividade física realizada na Universidade. Ou seja, mais da metade dos nossos sujeitos tem uma vida realmente ativa, pois, além da sua disciplina, são capazes de praticar outro tipo de atividade física além da PD.

Gráfico12 - Questão 4.1: Pratica outro(s) esporte(s) ou outra(s) atividade(s) física(s)? Quais?

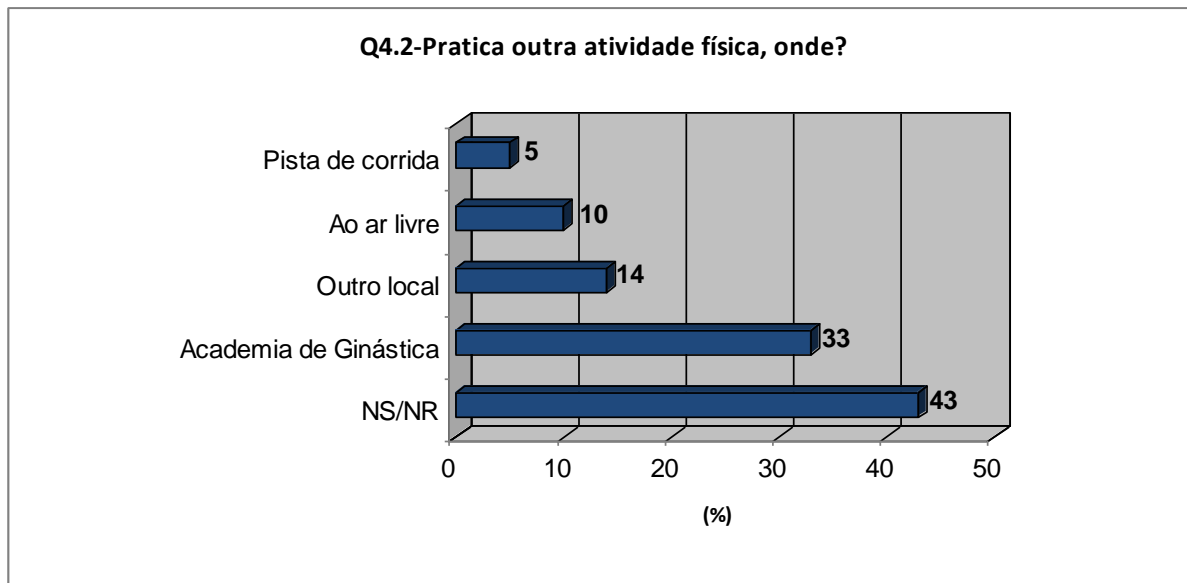


Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais, 2009 (vd. Apêndice 3)

Como conseqüência dessa interrogação inicial sobre a prática de atividades físicas fora da universidade, foi constatado através da questão 4.2 (ver Gráfico13), que a academia de ginástica é sem dúvida o local, fora da universidade, mais freqüentado pelos nossos alunos selecionados. E fora ela, outros lugares como

pistas de corrida e espaços abertos ("ao ar livre"), ainda assim despertam o interesse me 29% dos sujeitos.

Gráfico13 - Questão 4.2: Pratica outro(s) esporte(s) ou outra(s) atividade(s) física(s)? Onde?



Fonte: Questionário sobre práticas corporais em utilizadores de redes virtuais,2009 (vd. Apêndice 3)

4.2.3 - Síntese conclusiva - Hipótese 2

A segunda hipótese previa que os jovens valorizariam as práticas corporais *off-line*, em particular a importância dessas em relação à saúde, condição física e beleza do corpo. Após termos os dados referentes a essa hipótese analisados, foi possível comprovar que para os sujeitos a condição física é realmente importante, pois essa resposta aparece em 2 das 3 perguntas sobre a motivação da prática e sempre nas primeiras colocações.

Já sobre a saúde, é possível analisar sobre a perspectiva de que uma boa condição física remete a uma boa saúde, porém como percentagem de respostas literais "saúde" ela realmente permanece em colocação intermediária. Sendo assim, a cultura física, na escola, ou as políticas de saúde, como também as profissões médicas se dedicam de fato a produzir corpos, pela "manutenção de um aparelho de

produção através de medidas preventivas e curativas tendo como alvo a saúde dos agentes dessa produção, os trabalhadores." (GUIBENTIF,1991:81)

A maior surpresa para essa pressuposição foi que a preocupação com a beleza do corpo. A resposta aparece somente na forma "emagrecer" e "emagrecimento". Assim entendemos, pois, nos dias de hoje a magreza faz parte da composição ou no padrão de um corpo belo, pois estamos em um período de culto ao corpo magro, sem vícios e ou imperfeições.

O corpo é plural uma vez que a vontade do individuo assim deseja e porque ele o concebe como material de uma produção deliberada de si. Torna-se artífice de si, construtor da sua própria aparência física, inventor das formas que o revelam ao mundo. Inscreve-se então numa estrutura antropológica que faz justamente do corpo a condição do homem. (LE BRETON, 2004:252)

A resposta dada pelos sujeitos demonstra essa preocupação, pois aparece nas três perguntas sobre motivação. Porém, esse quadro aparece em percentuais abaixo do esperado, 5%, 5% e 10%, principalmente por ser uma amostra repleta de mulheres, grupo que acreditamos seja o maior alvo desse tipo de conduta dos dias atuais.

De fato, respostas que nos mostram uma preocupação com uma prática de atividade física regular, gosto pelo esporte, uma experiência prévia, aparentemente boa com a modalidade e a diversão, realmente foram surpreendentes principalmente porque ficaram entre as mais recorrentes, revelando que estamos perante uma população que comporta um estilo de vida esportivo, isto é, adquiriu hábitos de esportivos, ou por outras palavras, o esporte faz parte das suas vidas. Porém, esse fato causou estranhamento e surpresa, pois para um grupo de jovens, em uma época de tanto apelo midiático pelo culto ao corpo, esperávamos mais respostas que remetessem para a estética e não tanto para o gosto incorporado do esporte.

Para Le Breton corpos submetidos às ginásticas, aos regimes, e *design-body art*, *body building*, e etc, significam que "Já não se trata de se contentar com o corpo que se tem, mas de modificar os seus fundamentos para complementar ou torná-lo conforme a idéia que se faz dele." (LE BRETON, 2004:8).

Assim, tendo esse como um espaço que propicia o culturismo e entendendo-o como um ambiente que realiza a venda de um padrão de corpo, podemos apontar para uma possível super valorização da aparência e também confirmando a preocupação com as condições físicas.

4.3. REPRESENTAÇÃO DO SELF ATRAVÉS DO CORPO NO ORKUT

Na última parte desse capítulo percebe-se as representações do self através do corpo nessas redes sociais. Para isso temos a terceira hipótese desse trabalho que é a seguinte: O corpo representado *on-line* constitui um ícone identificador de um estilo de vida ativo, através de uma representação fragmentada enquanto rascunho de um projeto identitário em construção. Assim, encontra-se uma relevância do corpo ativo na construção das identidades *on-line* em representação das práticas *off-line*, sendo que os jovens apropriam e recriam a cultura corporal tradicional no espaço virtual como elemento identificador do *self*.

Para essa hipótese adotamos somente as variáveis independentes que são: Ambiente físico/organizativo; Motivacional; Auto Identificação/hábitos; Ambientes esportivos; Corpo /Vaidade; Preferência/amor; Ódio.

4.3.1 - O Corpo e Vaidade

Nesse primeiro tópico utilizamos os dados coletados da Tabela do *Orkut* (ver Tabela1) foi possível perceber o corpo fragmentado e suas vaidades por meio do instrumento apresentado abaixo. Porém, foram encontradas essas características em apenas 12 dos 21 participantes. Ou seja, um número expressivo de 57% dos sujeitos, fazem o uso das ferramentas comunidades para expressar qualidades físicas, gostos sobre o corpo e suas vaidades pessoais

Tabela 1 - Corpo/Vaidade - Ferramenta: Comunidades

Nº	SUJEITO	CORPO/VAIDADE
1	AD.S	"Eu tenho Olhos verdes"; " Sim, nós somos branquinhas"; "ADMIRADORES DE UM BELO SORRISO"
2	AP.C	"As baixinhas são as melhores! "; "Metidos não! Míopes! "; "Lábios carnudos!!!"; "Adoro Sorrisos Perfeitos!".
3	AL.C	"Admiradores de um Belo Sorriso"; "Salto Alto"; "Sou Muito Mais As Morenas!"; "Eu sou CHEIROSO (a) e Vc ?"; "Q tem cabelo liso é mais feliz"; "Não tenho roupa..."; "Adoro Sorrisos Perfeitos!"; "Adoro que mexam no meu cabelo"; "MORENOS SEM DUVIDA!!!"; "eu amo umas costas de fora".
4	BE.S	"Feio, burro e faço Estatística"
11	GE.S	"Toda Baixinha é Invocada"; "Um olhar diz + q mil palavras!"; "Eu escrevo com a mão esquerda!"; "Mais devagar, eu tô de salto!!"; "Admiradores de um Belo Sorriso".
13	JU.T	"Covinhas de um lado só!"
16	MJ.R	"Pés pequenos e delicados"; "AS MORENAS COMANDAM!"; "Eu fico vermelha a toa".
17	M.M	"Pintinhas"; "Eu tenho bochechas"; "eu sei que to gorda...".
18	PO.L	"Eu adoro loiras, mas também..."; "Lindas Regueiras"; "Marquinhas de Biquini".
19	P.G	"Loucas(os) por Loiros (as)"; "Baixinhas"; "Tenho pés pequenos"; "Toda Baixinha é Invocada"; "Adoro que mexam no meu cabelo".
20	T.M	"Se meus olhos tirassem fotos.."; "Tattoos/Tatuagens"; "PIERCING™"; "Eu Uso Óculos"; "Pintinhas"; "UFF(Uniao dos Feiosos Felizes)"; "Pânceps"; "Joelho Fudido"; "AS MORENAS COMANDAM!"; "Unhas Vermelhas"; "Gordos de Espírito"; "Eu"; "Eu já pintei o cabelo de rosa".
21	V.C	"EU TENHO OLHOS VERDES!".

Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Através dessa tabela conseguimos visualizar de forma clara como o corpo aparece e como é representado por meio da ferramenta Comunidades, que compõe a plataforma do *Orkut*. Temos então, traços de um corpo virtualizado que no oferece muitas informações sobre o tipo físico, os gostos e vaidades do sujeito dessa pesquisa.

São apresentadas aqui características que conseguem traçar o perfil físico de uma pessoa por inteiro. Como exemplo, a cor dos olhos "Eu tenho olhos verdes"; cor da pele "As morenas comandam"; Cor e forma dos cabelos (loiros ou morenos) "Eu adoro loiras" e "Quem tem cabelo liso é mais feliz"; Altura, "Toda baixinha é invocada"; espessura dos lábios, "Lábios carnudos"; Tipos de sorriso "Admiradores de um belo sorriso"; Pintas, "Pintinhas"; Bochechas "Eu tenho bochechas";

Covinhas, "Covinhas de um lado só! "; Unhas, "Unhas Vermelhas"; Costas, "Eu amo umas costas de fora"; Tamanho dos pés, "Tenho pés pequenos".

Sobre isso esse tipo de perfil que é exposto, a participante T.M, diz que "para alguém que queira, sei lá, me adicionar, lá no perfil ele têm idéia do que está adicionando, hum, saber mais ou menos o que é".

Em menor medida temos as vaidades femininas, com o uso de sapatos de salto, "Mais devagar, eu tô de salto!!". Os gostos tipicamente masculinos "Marquinhas de Biquíni". Estereótipos de cursos de graduação, "Feio, burro e faço Estatística", e outras um pouco mais egocêntricas, "Eu". As tatuagens e *piercings* aparecem em apenas um dos nossos sujeitos, mas, Le Breton (2004) afirma que tatuagens e *piercings* são "uma maneira de se integrarem no seu grupo etário, de embelezarem o seu corpo muito mais do que estigmatizá-lo. (LE BRETON, 2004:11).

Portanto, "O corpo torna-se arquivo de si e decoração" (LE BRETON, 2004:11). Até porque a preocupação com sua apresentação é eminente, CR.A diz, "eu acho que, principalmente as mulheres, a gente tenta achar a melhor (*foto*) daquele dia pra colocar, a gente nunca vai colocar um mais ou menos". E complementa, "eu tenho a impressão assim, que a gente não é 100%, o que a gente é no dia-a-dia lá no *Orkut* (...) acho que ninguém cria um perfil pra si... a gente cria pros outros, entendeu, a gente cria uma imagem pros outros".

Desse modo, os momentos de se apresentar e se expor no *website*, representam grande preocupação com a imagem pessoal, onde o eu, é reescrito, reinventado para agradar o olhar do outro. A partir daqui já começamos a confirmação da hipótese, tento o corpo sendo representado através de fragmento em por meio de uma determinada ferramenta *on-line*. Um corpo rascunhado começa a ser traçado.

4.3.2 - O Sentimento no virtual

A segunda parte dessa análise consiste em debater sobre os sentimentos que são gerados, na maioria das vezes, na vida *off-line* e que são transferidos para o

Orkut e ali, expressados livremente. Mesmo que esse item não tivesse relevância inicial ao tema, entendemos que deve ser analisado por ter aparecido, de forma muito significativa, na coleta de dados e também por acabar nos ajudando nessa busca por entender a representação do *self*. A mesma percentagem da primeira etapa de cerca de 57% dos sujeitos, é a mesma que participa dessa segunda.

São elas comunidades que declaram preferências e amor (ver Tabela2) a pessoas, atitudes, cidades, bebidas, comidas, atitudes e por outro lado, confessam um ódio por outras pessoas, outros tipos de atitudes, outras cidades, e etc., que de fato não gostam (ver Tabela3).

Tabela 2 - Preferências/amor Ferramenta: Comunidades

Nº	SUJEITO	PREFERÊNCIA/AMOR
1	AD.S	"Eu ♥ Photoshop!"; "Amo TEMPO FRIO..."; ""Homens de Terno"; "Homens de Jaleco"; "Amo homem que me faz rir"; "Eu gosto de olhar nos olhos".
2	AP.C	"Adoro dormir no sofá!"; "Eu AMO o céu de Brasília"; "EU AMO CACHORRO"; "Amo homem que me faz rir"; "Eu adoro Pimenta"; "Eu gosto é de Exclusividade!"; "Adoro surpresas!!!".
3	AL.C	"Eu Amo Ctrl+c / Ctrl+v"; "Eu amo meu NOME!"; "Eu amo salada!"; "Amo Calça Jeans"; "EU AMO MEU(inha) VIZINHO(a)"; "Amo Praia"; "Eu adoro me Divertir :D"; "Amo deixar o melhor pro fim!!!"; "Eu amo forró!!".
4	BE.S	"Eu amo ovomaltine do Bob's"; "Amo minha Guitarra".
7	CL.G	"Eu amo algodão doce"; "Amo o pôr-do-sol"; "Eu amo andar de meias!"; "Eu amo ver desenho animado"; "Eu amo minha mãe"
11	GE.S	"Eu amo conversar com crianças"; "Eu Amo e Acredito em Deus!"; "Eu amo meus amigos!!!"; "EU AMO CHOCOLATE!"; "Eu AMO o meu PAI!"; "Eu AMO o minha Mãe!"; "Eu amo Serviço Social"; "Amo a VIDA"; "Eu amo minhas AMIGAS!!!"; "Amo o pôr-do-sol"; "Eu AMO o céu de Brasília"; "Eu amo biscoito Passatempo"; "Eu AMO receber flores!!!"; "Eu adoro rosa!!!"; "amo pessoas carinhosas"; "Eu amo sonhar com você"; "Eu amo minhas irmãs!!!! ;
13	JU.T	"Eu amo minha IRMÃ!"; "Eu adoro ficar em casa"; "Eu Amo Picolé de Limão"; "AMO as Coisas Simples da Vida!".
14	LU.M	"Adoro Cozinhar!".
16	MJ.R	"Eu amo ovomaltine do Bob's"; "EU ADORO TAPIOCA!"; "EU AMO CUPUAÇU"; "Eu Amo e Acredito em DEUS!"; "AMO Ouvir Música!"
19	P.G	"Adoro/Sou menino(A) de boné"; "Eu amo suco de fruta!"; "Sou louco por uma massagem..."; "Eu amo conversar com crianças"; "Eu amo minha avó!!!".
20	T.M	"Eu Gosto de Estudar"; "AMO as Coisas Simples da Vida!"; "Eu adoro fazer cafuné...".
21	V.C	"Eu Amo Ctrl+c / Ctrl+v"; "EU ADORO DIRIGIR DE MADRUGADA!" "Mulher é bom demais !!!"; "NÃO VIVO SEM INTERNET".

Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Onde o amor e o ódio são declarados é possível perceber as representações sobre um estilo de vida e até sobre suas personalidades. Pois, é possível traçar um perfil geral desses sujeitos, sendo aqueles que amam cachorros, praia, a mãe, chocolate, pessoas carinhosas, que gostam de estudar e dirigir. Porém, elas odeiam fumantes, gente burra, odeiam esperar, como também radares de trânsito, o horário de verão e pagode.

Tabela 3 - Ódio - Ferramenta: Comunidades

Nº	SUJEITO	ÓDIO
1	AD.S	"Eu odeio muito Brasília!!!!"Eu odeio filme dublado; Eu odeio FUMANTES!; Odeio brigar com quem EU AMO!; Odeio falsidade!; Eu odeio gente invejosa; Eu ODEIO sol; Odeio Ficar Sozinho...; Eu odeio me bronzear; ODEIO dar satisfação
2	AP.C	Eu odeio lesmas no Trânsito !; Eu Odeio Esperar; EU ODEIO HORARIO DE VERAO;
3	AL.C	EU ODEIO O GALVÃO BUENO; Eu odeio as normas da ABNT; Odeio esperar; EU ODEIO GENTE BURRA!; Eu odeio aluno participativo; OdeioFalar2VezeAmesmaCoisa!; Odeio Gente Atrás de Mim no PC;
4	BE.S	"ODEIO q mexam em minhas coisas".
7	CL.G	"Eu Odeio Frio".
11	GE.S	"Eu odeio ficar no vácuo!, Eu odeio ônibus lotado!!!"; "Odeio brigar com quem EU AMO!"; "Eu Odeio Preconceito"; "Eu não gosto de leite!!!!!!".
13	JU.T	"Odeio Crianças Prodígio!!"; "Odeio Baladas"; "Odeio esperar"; "EU ODEIO GENTE BURRA!"; "Odeio Gente Atrás de Mim no PC"; "Eu odeio van lotada".
16	MJ.R	"Odeio Quando Acaba o ASSUNTO!"
18	PO.L	"Eu Odeio Radares de Trânsito".
19	P.G	"EU ODEIO PAGODE"; "Eu odeio/detestos baratas"; "Eu OdEiU GeNTi ki IsKreVi AxIM"; "Odeio tarados que assobiam"; "Eu odeio chuquinha frouxa"; "ODEIO que me Apressem !".
20	T.M	"EU ODEIO COMIDA QUENTE DEMAIS"
21	V.C	"Eu Odeio Radares de Trânsito"; "Odeio gente lerda no trânsito".

Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Percebemos então alguns padrões, como aqueles que dirigem "Eu adoro dirigir de madrugada!", "Eu odeio lesmas no Trânsito" e "Eu Odeio Radares de Trânsito". Existem os mais ligados à família e aos amigos: Eu amo minha avó!"; "Eu amo minha irmã!". "Eu amo minha mãe", "Eu amo minhas amigas!" e "Eu amo meus amigos!". E ainda aqueles que odeiam alguma pessoa por alguma atitude dela, como: "Eu odeio FUMANTES!", "Eu odeio gente invejosa", "Eu odeio o Galvão

Bueno", " Eu odeio aluno participativo", "Eu OdEiU GeNTi ki IsKreVi AxIM", "Odeio tarados que assobiam".

4.3.3 Práticas Corporais *on-line*

Entrando agora na questão das práticas corporais dentro dessa rede virtual, abordaremos nesse momento sobre como elas aparecem dentro do aplicativo *BuddyPoke* (ver Figuras 6, 7, 8). Foram observados que os tipos de práticas que aparecem no perfil dos sujeitos selecionados e encontramos 17 tipos diferentes de ações que remetem a essas atividades. Para essa análise, de 7 dos sujeitos apresentavam esse aplicativo apenas 6 possuíam as características que nos interessava.

A dança é uma dessas atividades que aparece na forma de dança de rua, no espaço, com um amigo, frevo e dança do Zumbi. O futebol aparece na forma de embaixadinhas. As brincadeiras também são identificadas, com brincar de bambolê, brincar de pula-carniça e carregar nas costas. Destruir um amigo e voar de vassoura, são as brincadeiras típicas do *BuddyPoke*. Na academia temos o puxar ferro e levantar peso. Andar de bicicleta e passear/caminhar e navegar pelo rio são as últimas que puderam ser identificadas.

Aqui temos as embaixadinhas, como reflexo da prática de Futsal realizada *off-line* na PD (ver 4.2.1). Os itens puxar ferro e levantar peso, referidas às praticas ainda *off-line*, mas agora fora da Universidade, nas academias de ginástica (ver 4.2.2). .

Figura 6- *BuddyPoke* masculino.



1. Destruiu um amigo



2. Embaixadinhas

Sujeito 18 (PO.L) - Fonte: Tabela de dados *BuddyPoke*, 2009 (vd. Apêndice 5)

Figura 7- *BuddyPoke* feminino e masculino



1. Dançou com amigo



1. Voar de vassoura



2. Dança de rua



2. Embaixadinha



3. Corrida de Moto



1. Puxar ferro na academia



2. Dança Zumbi



3. Embaixadinhas



4. Carregar nas costas



5. Levantar peso



6. Dançar

Sujeito 11 (GE.S), Sujeito 13 (JU.T) e Sujeito 21 (V.C) -Fonte: Tabela de dados *BuddyPoke*, 2009 (vd. Apêndice 5)

Figura 8- *BuddyPoke* feminino



1. Passear/Caminhar



2. Brincar de Pula-Carniça



3. Navegar pelo rio



4. Voar de vassoura



1. Dançar frevo



3. Dançar com amigo



5. Dança no espaço



2. Desfile Cívico



4. Andar de bicicleta



6. Brincar de Bambolê

Sujeitos 20 (T.M) e Sujeitos 16 (M.J.R) - Fonte Tabela de dados *BuddyPoke*, 2009 (vd. Apêndice 5)

Por meio dos *avatars* apresentados podemos verificar que

Qualquer corpo contém a virtualidade de outros tantos corpos, ou seja, uma multidão de identidades possíveis que se podem vestir provisória ou duradouramente. Sobretudo numa trama social individualista em que o apagamento do outro leva a conceber o seu próprio corpo como um outro ele mesmo, um parceiro sempre disponível e maleável, e a jogar com ele para multiplicar suas personagens. (LE BRETON, 2004:252)

Ainda quanto às práticas *on-line* apresentamos, por meio da ferramenta comunidades (ver Tabela4), quais são as relações que os sujeitos apresentam com o esporte e a atividade física, e como são representadas nas redes. Foram encontradas 52 comunidades em 16 de 21 perfis analisados, o que representa uma grande percentagem de sujeitos que possuem comunidades relacionadas à atividade física e ao esporte.

De fato a academia de ginástica, e sua práticas de malhação, são muito presentes nesse meio, denotando que possuem um estilo de vida esportivo. Incluímos então as comunidades relacionadas: "Mulheres que Fazem Academia" e "Acho que preciso malhar...".

Outras temáticas como futebol e a dança aparece com grande relevância nesses dados. Como "São Paulo FC Tricolor Oficial", "Flamenguistas de Brasília", "Botafoguenses Catarinenses", "Golzinho?! não jogo...HUMILHO!", entre outras. Para dança encontramos, "Eu amo Dançar", "Quasar Cia de dança", "Só vim pra dançar!!!!", "Eu danço sozinho no quarto" e outras.

Mas também as modalidades praticadas na PD também surgem nessa tabela. Desde o futebol, além das já citadas encontramos, "Chuteira de Ouro UnB/2008". Passando pela corrida "Corrida UnB", "Viciados em Corrida", até chegar ao vôlei, "Eu Amo Volei!!!", "VôleiBrasil".

Assim, verificamos que existe uma representação *on-line* de um corpo ativo, que se movimenta e que pratica esportes. Como também é possível ver que a prática da PD tem uma relevância nessa representação, ou seja, as modalidades praticadas na Universidade estão presentes nos perfis e contribuem para uma construção de identidade na medida em que esses são elementos que constituem uma personalidade no mundo virtual.

Também percebemos que a cultura corporal tradicional começa a aparecer nessas ferramentas, sendo virtualizada por meio dessas ferramentas tal como tínhamos pressuposto inicialmente. Assim, o jogo, o esporte, a dança e as lutas têm suas variações virtuais.

Tabela 4 - Atividade Física/Esporte - Ferramenta: Comunidades

Nº	SUJEITO	ATIVIDADE FÍSICA/ESPORTE
2	AP.C	"Mulheres que Fazem Academia"; "Acho que preciso malhar..."
3	AL.C	"CORINTHIANS - O PODEROSO TIMÃO"; "Eu AMO dançar!"; "Eu danço sozinho no quarto"; "Amo Ginastica Olímpica"; "TÁ PESADO? Ñ AGUENTA? FAZ BALÉ!"; "Eu danço comigo mesmo"; "Academia CasaCorpo Brasília"; "Corrida UnB".
4	BE.S	"Juventus Br"; "Botafogo; Botafogo no Coração"; "Botafoguenses Catarinenses"; "UFC - Ultimate Fighting - MMA"; "MMA Videos"; "UFC 2010: Undisputed"; "MMA - ESPORTE".
5	CA.P	"Juninho Pernambucano"; "Club de Regatas Vasco da Gama"; "Cristiane (<i>jogadora de futebol</i>)".
6	C.D	"Quasar Cia de dança".
7	CL.G	"Eu amo Dançar".
10	FI.A	"Viciados em Corrida"; "F1"; "Shumacher".

11	GE.S	"Eu fui voluntário do Pan 2007"; "Olimpíadas do Rio - 2016".
13	JU.T	"Rogério Ceni - O Goleiro"; "São Paulo FC Tricolor Oficial"; "Chuteira de Ouro UnB/2008".
14	LU.M	"Boxe - Boxing"; "Judô".
15	MA.C	"Botafogo"; "BOTAFOGO F. R.".
16	MJ.R	"Dance Like No One's Watching"; "Só vim pra dançar!!!!"; "Companhia Dança Marcelo Amorim"; "Academia Estilo e Dança"; "Dança de Salão - Galois/Base2".
17	M.M	"Flamengo (Oficial)"
18	PO.L	"JIU JITSU"; "Deo Jiu Jitsu"; "Resistência Física - Academia"; "Flamengo".
20	T.M	"Eu Amo Volei!!!"; "VôleiBrasil"; "Time Feminino - Agronomia UnB".
21	V.C	"Eu jogo bete, GuSTop!"; "Flamenguistas de Brasília"; "sou mengão"; "sou hexa-campeão", "Golzinho?! não jogo...HUMILHO!", "Corrida UnB".

Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Mais uma ferramenta importante foi o álbum de fotos⁹⁴ (ver Tabela5). Analisamos ali o mesmo quesito anterior, ou seja, onde aparecem a atividade física e o esporte. Foram encontradas 146 fotos relevantes à pesquisa em 8 dos 21 perfis analisados.

Deparamo-nos então, com fotos que remetem a prática das modalidades realizadas na PD, podendo ser fotos tiradas durante a aula, no caso do sujeito CA.P, que pratica futebol e aparece nas fotos efetuando a prática. Como também, fotos dos sujeitos realizando a mesma prática em outros ambientes, como no caso do sujeito FI.A, que possui muitas fotos realizando a corrida em eventos for a da UnB.

Fotos com as de T.M são comuns na nossa amostra, no caso desse sujeito foram encontradas 20 fotos em um jogo de vôlei da seleção brasileira. Outros casos ocorrem com o futebol, com fotos em estádios, com a camisa do time. Como também fotos de bandeiras, do time e de jogadores forma encontradas, no caso dos sujeitos MA.C, M.M, PO.L e V.C. Outras atividades como rapel, a dança, natação, ciclismo também aparecerem aqui.

⁹⁴ A fim de proteger a identidade dos participantes dessa pesquisa não publicamos as fotos, apenas descrevemos o seu conteúdo de acordo com os interesses da pesquisa.

Tabela 5 - Atividade Física/Esporte - Ferramenta: Álbum de fotos

Nº	SUJEITO	ATIVIDADE FÍSICA/ESPORTE
5	CA.P	3 fotos tiradas durante aula de PD; 1 foto de futebol na chuva com amigos. E excepcionalmente, 1 vídeo de uma programa de televisão que filma a PD.
10	FI.A	28 fotos. Entre elas certificados de participações de corridas de rua. 1 foto/imagem de uma reportagem sobre o sujeito em uma corrida de rua, e em seguida uma foto dele em atividade. 11 fotos sozinho e em grupo, praticando corrida. Em seguida 1 foto com um grupo de Kart. E por último, 11 fotos do salão do automóvel, como mulheres e carros, e assim como fotos assistindo a corrida no autódromo.
11	GE.S	50 fotos, praticando rapel, fazendo trilhas (esporte de aventura) e nadando com amigos.
15	MA.C	2 fotos no estádio de futebol fora do Brasil. 2 Fotos com o pai em outro estádio, já no Brasil, assistindo o jogo de futebol. 1 foto nadando em um rio.
16	MJ.R	1 foto de uma apresentação de dança. 1 Foto arvorismo.
17	M.M	16 fotos time, da bandeira e assistindo jogo no estádio. 8 fotos em piscina.
18	PO.L	3 Fotos em cachoeira; 2 Fotos do seu time de futebol; 2 fotos andando de bicicleta (trilha); 1 turma de luta (jujitsu); 1 foto em um evento de corrida de rua. 1 fotos praticando Snowboard, 1 foto com material de mergulho.
20	T.M	20 fotos de um jogo de vôlei da seleção brasileira, e 1 foto dela assistindo o jogo.
21	V.C	2 Fotos do time de futebol

Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Complementando os instrumentos anteriores essa nossa última tabela do item práticas *on-line* vem confirmar relevância das práticas *on-line* no contexto das representações virtuais. Pois, foi possível constatar que as atividades realizadas *off-line* têm sua projeção nos ambientes virtuais.

O sujeito CRA, que tem a experiência de já ter feito algumas disciplinas da PD e sobre o contanto com uma amiga que fez através da PD diz, "a gente criou um laço de amizade, e a gente já esta nesse meio virtual, e normalmente a gente comenta algo sobre esporte". Ainda segundo ela sempre sobre na PD existem recados e comentários nos perfis falando sobre o esporte, mancando jogos e encontros para poder assisti-los.

Já T.M que estava em sua primeira participação na disciplina diz que usa as rede mais para comentar sobre outros assuntos e o esporte fica de fora, "tem

algumas, umas, pessoas de agronomia também que fazem na mesma turma e a gente não comenta nada da PD, a gente comenta quando se encontra, nas aulas, acho que nosso debate mais de esporte fica fora" mas se lembra convites e avisos sobre os jogos que lhe chega via *Orkut*. Podemos então afirmar que

O desporto constitui-se igualmente como um espaço de sociabilidade e de partilha de interesses comuns, permitindo níveis de integração social e de identificação cada vez mais globalizante e midiática, e ainda se apresenta como um símbolo de distinção social e marca de um estilo de vida. (MARIVOET, 2002:39)

Assim, pessoas diferentes possuem experiências distintas umas das outras, e sua representação e expressão das práticas *on-line* tem valores diversos. E a partir de mais um fragmento dessa representação é possível complementar nossa interpretação desse projeto identitário que está em construção e que remete a uma vida ativa, a um estilo de vida esportivo.

4.3.4 Auto-representação corporal *on-line* no cotidiano

Igualmente aos itens de amor e ódio o item auto-identificação e hábitos são importantes para a compreensão de um estilo de vida e de como os sujeitos compõe suas representações *on-line*; Aqui temos o elemento mais propício entender a identificação do self e os estilos de vida. Para esse instrumento, encontramos os dados em 18 dos 21 participantes, ou seja, em mais de 85% dos sujeitos foi possível encontrar esse tipo de informação. Para esse tema foram encontradas 146 comunidades.

Dessa forma temos a Auto-identificação aplicada à ferramenta comunidades (ver Tabela6). Nesse instrumento temos os mais diversos tipos de comunidades relacionadas a identidade. foram localizadas características de personalidade como "timidez", "detalhistas", "eu sofro de ansiedade", sou confusa(o) e daí?!", Sou chorona (chorão), e daí?"; Atitudes cotidianas, "eu falo em inglês sozinho(a)!", "durmo com meu celular do lado", eu mordo copinhos de festa", "sim, eu dirijo

cantando!"; Eu digito tudo errado no MSN"; Encontramos também aquelas ligadas às Identidades pessoais, onde eles expõem características individuais, como ano e cidade onde nasceu e nacionalidade. Como por exemplo, "Brasília, 1987", "nascidos em 6 de novembro", "os caçulas são sempre + legais", "eu sou de capricórnio", "orgulho de ser nordestino!", "cariocas", "guiné-bissau".

Localizamos também as identidades de grupos etários, acadêmicos e sexistas, que fazem com que eles se aproximem de grupos com que se identificam. Como por exemplo: "mulheres exigentes", "garotas desastradas!", "; mulheres q não sabem provocar"; aerodesign Unb", "a.c.-alcoolatras conhecidos"; "regueiros do cerrado", "surfista do lago Paranoá", "bebedores oficiais d agronomia", "Mochileiros".

Outras características como família, religião e gostos musicais também foram identificados. Para isso temos as comunidades: "Minha Família, Minha Vida", "AH! Eu sou Católico!!!", "Eu tenho Fé em Deus!", "Ouço mil vezes a mesma MÚSICA!", "Sim, eu dirijo cantando!.

É então desse modo, que conseguimos perceber os traços identitários nos participantes dessa pesquisa, e assim entender quais de suas características são importantes e que devem ser comunicada à todos que fazem parte das redes.

Tabela 6 - Auto identificação/hábitos -Ferramenta: Comunidades

Nº	SUJEITO	AUTO IDENTIFICAÇÃO/HÁBITOS
1	AD.S	"Sou muito rápido"; "Mochileiros"; "Eu Falo Sozinho!"; "Timidez"; "1984"; "Adoro Escrever"; "Eu sou cheiroso e vc?!"; "Eu falo rápido demais"; "Durmo com meu celular do lado"; "Eu penso demais na vida..®"; "Eu desenho durante a aula!!!!"; "Tenho Ciúme dos Meus Amigos"; "Sou complexada.. E daí???" ; "Eu só durmo de porta fechada"; "Eu caio sozinho(a)"; "Eu abro a geladeira pra pensar"; "Eu FALO em INGLÊS SOZINHO(A)!" ; "Eu sonho em inglês"; "Tenho vergonha do meu e-mail!".
2	AP.C	"EU CONVERSO COM MEU CACHORRO"; "Morro de Sono depois do Almoço"; "EU PERCO TUDO."; "Sim, eu dirijo cantando!"; "Eu Sou Pontual!!"; "Detalhistas"; "Sou boba(o) e rio de tudo!"; "MULHERES EXIGENTES"; "Eu não vivo sem relógio"; "Falo nada... só observo"; "Prefiro Ler Deitado(a)"; "Dou risada quando não pode"; "EU NAO ESCUTO SEM OCULOS".
3	AL.C	"Eu Falo Sozinho!"; "Sim, eu dirijo cantando!"; "Eu Torro no Sol™"; "Garotas DESASTRADAS!"; "Eu sofro de ansiedade"; "Eu adoro dar risada!"; "Sou um nerd descolado!"; "Eu escrevo no box/espelho".
4	BE.S	"Eu Falo Sozinho!"; "Só tenho amigo sequelado!!!"; "Eu toco bateria imaginária!"; "EU NÃO SEI ME CONTROLAR!!!"; "Não faço nada e me acham legal".

5	CA.P	"Sou superdotado mas...escondo isso mto bem"; "Orgulho de ser Nordestino!".
7	CL.G	"Não sei cozinhar"; "Tenho saudades"; "Ser Carioca é..."; "Minha Família, Minha Vida".
10	FI.A	"Eu ainda ã bati o carro".
11	GE.S	"Cariocas"; "Românticos Assumidos"; "Não sei cozinhar"; "Eu Sou Fiel"; "Eu sou sensível"; "Eu Tenho Crise de Riso!"; "Tocava Campainha e Corria"; "Eu já chorei na frente do PC", "Ouço mil vezes a mesma MÚSICA!", "Sou pra casar !!!"; "Mulheres com Conteúdo"; "Eu me divirto sem beber!"; "Eu Mordo Copinhos de Festa"; "NASCIDOS EM 6 DE NOVEMBRO"; "Metido não, distraído"; "Princesas à espera do Amado"; "Eu leio o shampoo no banho"; "Mulheres com jeito de criança"; "Ando Em Casa Igual Um Mendigo"; "vaidosa sim! fresca nao!"; "Eu acredito no amor"; "Eu abro a geladeira pra pensar"; "Eu Luto Pelos Meus Ideais!".
12	IL.B	"Guiné-Bissau"; "Africanos no DF"; "Estudantes Guineenses no Brasil"; "Orando por GUINÉ-BISSAU"
13	JU.T	"To cansado(a)"; "Eu vejo novela, e daí?"; "Eu Falo Sozinho!"; "AH! Eu sou Católico!!!"; "EU CONVERSO COM MEU CACHORRO"; "Eu vivo no Show de Truman!"; "Eu Tenho Crise de Riso!"; "Eu tenho Fé em Deus!"; "Sim, eu dirijo cantando!"; "Sou chorona (chorão), e daí?"; "Eu me esqueço de TUDO!"; "Os CAÇULAS são sempre + legais"; "Sou pra casar!!!"; "Eu digito tudo errado no MSN"; "Eu Sou 100% Mestiço".
14	LU.M	"Tomo café, logo existo."; "Aerodesign UnB"
15	MA.C	"To cansado; "Me disfarço"; "Não sou fresca, sou bem criada"; "Tô só o caco"; "Não é maldade! É a realidade!".
16	MJ.R	"Eu Imagino Cada Coisa!"; "Sou pra casar!!!"; "Sinceridade sempre!"; "Você é o que ninguém vê!".
17	M.M	"Garotas DESASTRADAS!"; "EU PERCO TUDO"; "Grossa(o) eu? Ah não fode!"; "Mulheres q NÃO sabem provocar"; "Complicada, teimosa e orgulhosa"; "Não sou legal e não dou mole"; "mulheres".
18	PO.L	"Eu durmo na aula..."; "A.C. 'Alcoolatras Conhecidos' "; "Regueiros do Cerrado"; "Quando eu bebo eu fico rico"; "Surfista do Lago Paranoá"; "Viajo na aula".
19	P.G	"Eu Falo Sozinho!"; "Tenho medo do Fofão"; "Eu tenho medo do PLANTÃO"; "Eu caio sozinho(a)"; "Sou Confusa(o) e daí?!"; "Garotas DESASTRADAS!"; "EU FALO ALTO! E DAÍ?".
20	T.M	"Durmo com meu celular do lado!"; "Eu sou estranha (o) e vc?"; "Adoro dormir no sofá!"; "Eu Vejo Desenhos nas NUVENS!"; "Ouço mil vezes a mesma MÚSICA!"; "Sou mais macho que muito homem"; "Eu canto junto com a música!"; "BeBeDoReS Oficlals D aGrOnOmla"; "Eu sou de Capricornio"; "VICIADOS em CAFEÍNA"; "Sou previsível"; "Sempre levo minha máquina....".
21	V.C	"Brasília, 1987"; "Sim, eu dirijo cantando!"; "Eu ainda assisto o Chaves"; "Meu nome é v. com c!".

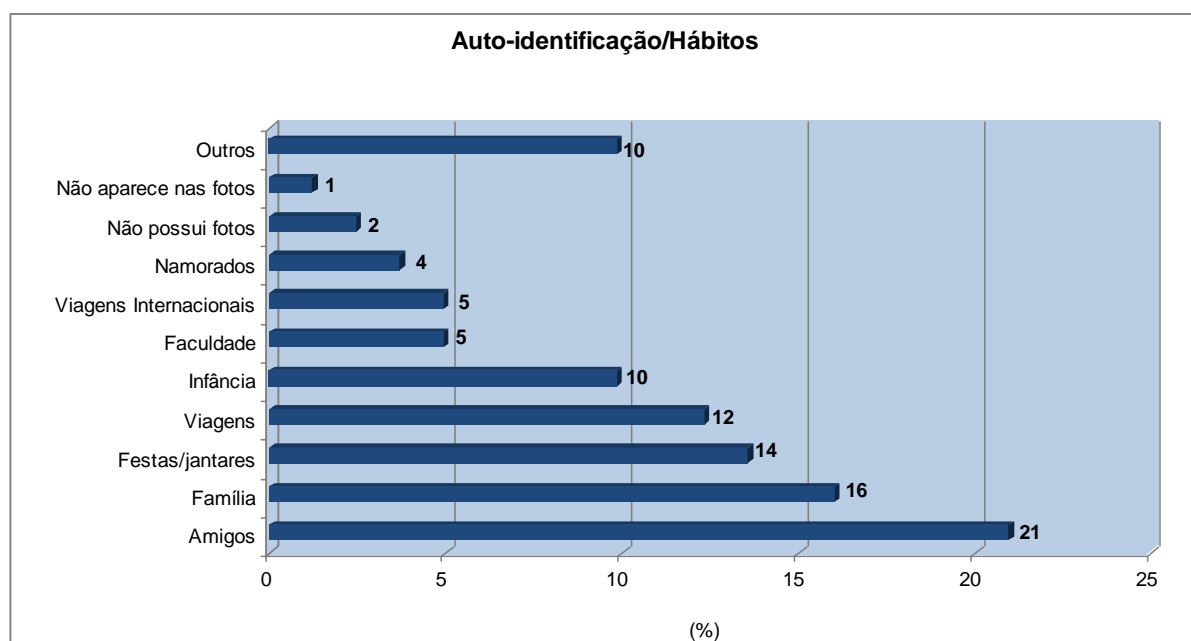
Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Para o próximo passo analisamos ainda o álbum de fotos (ver Gráfico14), mas com a mesma intenção anterior, de perceber esses hábitos. Então, nelas

identificou-se a grande presença de fotos com amigos, 21%, família 16% e em festas/jantares com 14% das respostas. CR.A, diz "eu gosto de aparecê (risos), eu.. eu não ponho qualquer foto, é.. eu coloco.. eu gosto de pôr por exemplo, (fotos) no lugar que eu fui, por exemplo, num show, eu faço questão de pôr a foto pra todo mundo ver que eu fui naquele show, se eu fui num jogo, faço questão de pôr a foto, pra todo mundo ver que eu fui no jogo". Tão logo, as páginas pessoais desse *website* poderiam se configurar como espaços intangíveis que ganham existência, se tornam sensíveis, cada vez que se está *on-line*.

As viagens também são temas interessantes, com um total de 18%, mas subdivididas em viagens nacionais e internacionais.

Gráfico 14 - Auto-identificação/hábitos - Álbum de fotos



Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Um detalhe importante que, assim como todas as outras ferramentas, as comunidades e o álbum de fotos são muito voláteis. Podendo os participantes sair e entrar à vontade de praticamente todas as comunidades que quiserem, ou incluir as fotos mais atuais e/ou retirar aquelas fotos que não estão mais adequadas ao seu perfil. Isso pode ser observado no período de coleta de dados e também nas observações realizadas após esse período.

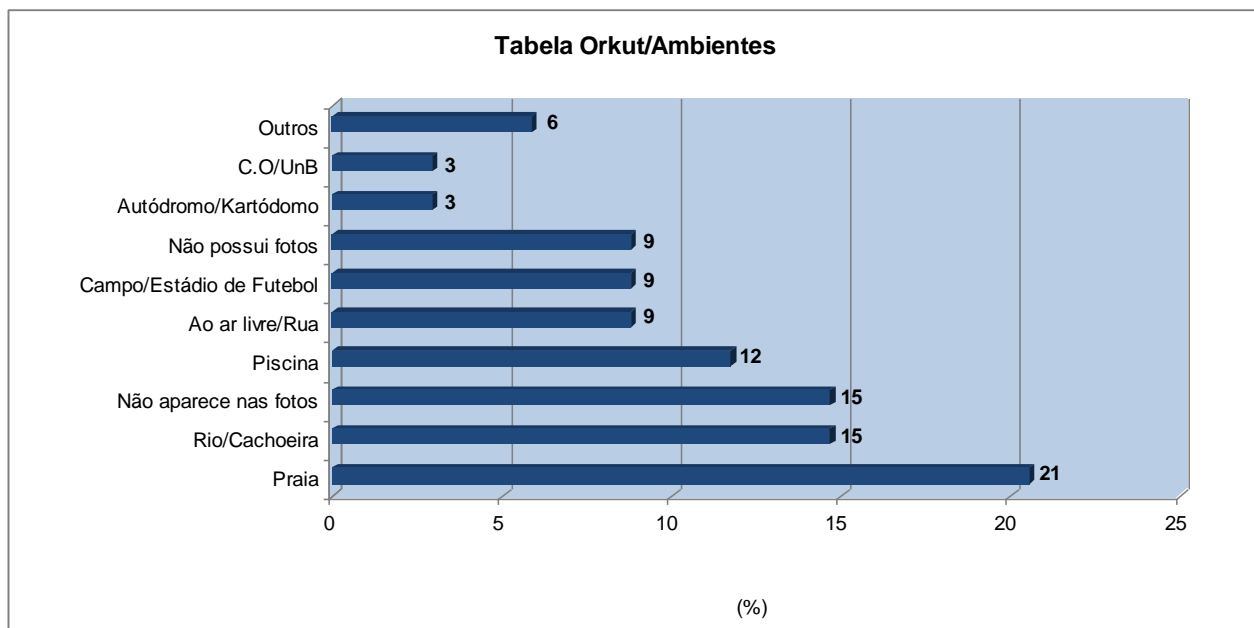
Desse modo, removendo as características que podem não estar os agradando mais e inserir novos bótons que naquele momento atendam mais a sua identidade e estilo de vida. “Muitas dessas comunidades, ao invés de utilizadas como grupos para discutir um determinado assunto, são simplesmente elencadas nos perfis como um bótons, uma forma de construir uma identidade” (RECUERO,2006:7). Por esses e outros motivos afirmamos que estamos de frente a projetos identitários em construção. Levando em consideração as entrevistas, T.M, diz que a única finalidade das comunidades, que a maioria das vezes não fazem nenhuma discussão é apenas para "inserir no perfil".

4.3.5 Ambientes esportivos *on-line*

Ainda por meio da coleta de dados realizada nos álbum de fotos conseguimos identificar quais são os ambientes esportivos, os equipamentos e vestuário, nos quais mais aparecem nessa ferramenta de seus perfis. Por meio desse tópico é possível complementar a análise sobre os estilos de vidas esportivos, que são definidos pelas práticas escolhidas, que remetem também aos seus ambientes, equipamentos e vestuário, pois como já visto essas atividades também são divisoras de classes sociais.

Então, quanto aos ambientes temos em primeiro lugar a praia, com 21% das fotos analisada, entendida como ambiente propicio á pratica de esportes, como natação, corrida entre outros. Em seguida temos o rio e as cachoeiras, com 15%, sendo um local propicio para nadar, para esportes de aventura e práticas de arborismo. Em terceiro lugar temos a piscina, com 12% das fotos. Empatados com 9% temos o campo/estádio de futebol e a rua/ao ar livre, esse último com os fins de práticas de corrida e outras atividades.

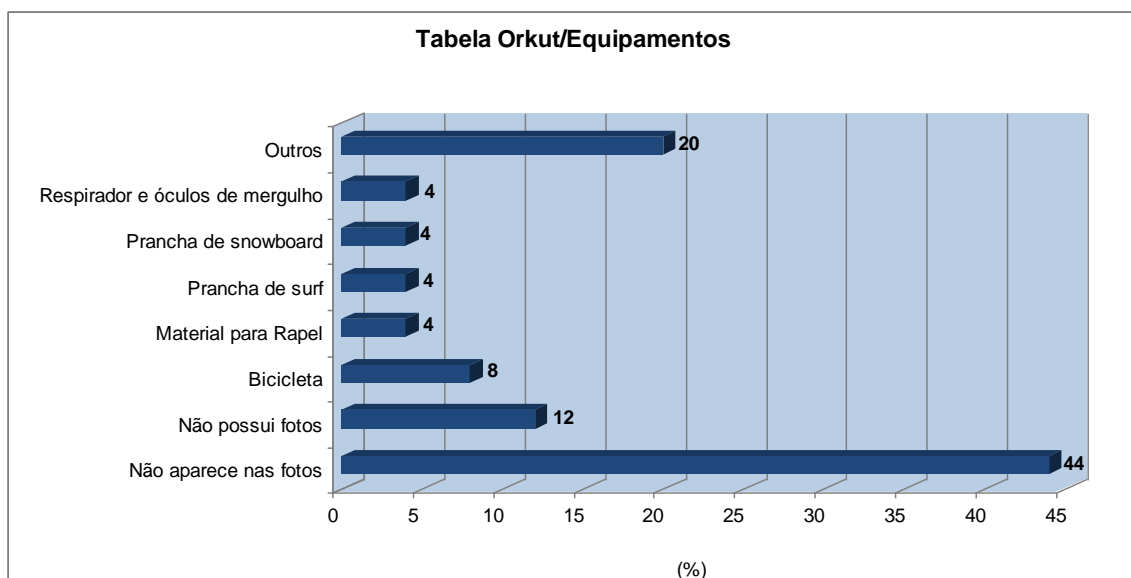
Gráfico 15 - Ambientes esportivos *on-line*- Álbum de fotos



Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Dando continuidade, analisamos os equipamentos esportivos (ver Gráfico16) que indicam uma possível ou literalmente uma prática esportiva. Assim, temos como relevantes para essa análise a bicicleta, com 8%, e outros como prancha de surf de *snowboard*, material para rapel, e material de mergulho, com 4%. Mas, na maioria dos casos, cerca de 44%, não pode ser identificado o tipo de equipamento utilizado.

Gráfico 16 - Equipamentos esportivos- Álbum de fotos

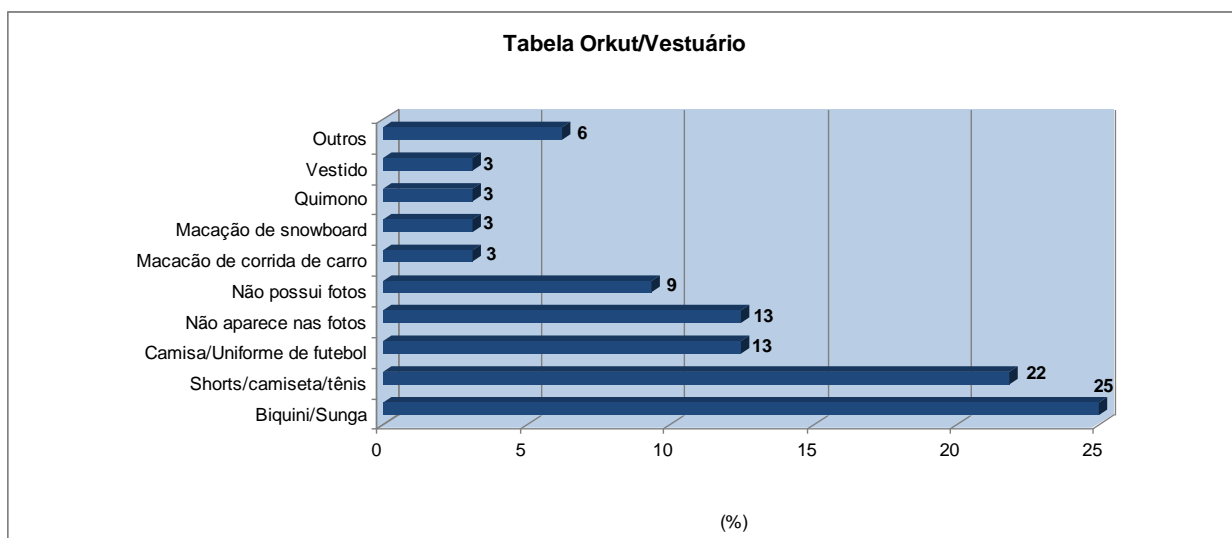


Fonte: Tabela de dados *Orkut*, 2009 (vd. Apêndice 4)

Já quanto aos vestuários (ver Gráfico17) foi possível identificar que os mais comuns são o biquíni e a sunga, devido ao grande numero de práticas na piscina e na praia, com 25% das fotos. Em segundo lugar temos o shorts/camiseta/tênis, com 22%, que representa o grande número de práticas realizadas por nossos sujeitos, em outros ambientes, como o ar livre.

Portanto, "O corpo não constitui apenas um meio de produção. Também constitui uma finalidade desta. Os produtos destinam-se ao corpo. Trata-se de o alimentar, de o vestir, de o tratar." (GUIBENTIF ,1991:81). O corpo é desse modo, um dos principais ícones dessa sociedade contemporânea que tanto se preocupa com ele.

Gráfico 17 -Vestuário - Álbum de fotos



Fonte: Tabela de dados Orkut, 2009 (vd. Apêndice 4)

4.3.6 Síntese conclusiva - Hipótese 3

Como essa última hipótese trata que o corpo representado *on-line* constitui um ícone identificador de um estilo de vida ativo, através de uma representação fragmentada enquanto rascunho de um projeto identitário em construção. Assim, encontra-se uma relevância do corpo ativo na construção das identidades *on-line* em

representação das práticas *off-line*, sendo que os jovens apropriam e recriam a cultura corporal tradicional no espaço virtual como elemento identificador do *self*.

Para essa última hipótese analisamos o corpo e suas vaidades, onde foi possível identificar como ele é fragmentado nas comunidades e como seus sentimentos de amor e ódio são expressos ali. Neste contexto, a autora Bruno (2004) nos traz contribuições que são pertinentes à temática do corpo modificado e ressignificado nesses ambientes

Os cuidados com o corpo contemporâneo, desde a cosmética às cirurgias plásticas, *body buildings* e transformismos de diversas ordens mostram que a experiência do corpo e seus investimentos afetivos e estéticos se voltam menos para o que ele é e para o que seriam os seus estados naturais, do que para o que ele pode vir a ser, o que nele pode ser transformado, esculpido, modelado. E tal experiência do corpo não pode ser facilmente definida como menos autêntica ou verdadeira, pois na ordem na aparência e da imagem, um corpo pode muito bem valer pelo que ele não é. Ou ainda, o que ele é reside cada vez mais naquilo que ele se torna e naquilo que dele se mostra e se dá a ver.(...) Somos tão mais autênticos quanto mais próximos estivermos daquilo que desejamos ser. E neste mundo em que nossos corpos e almas ganham a plasticidade das imagens, a autenticidade também reside naquilo que se parece “ser” (BRUNO,2004:25).

Tivemos ainda práticas e os ambientes *on line*, onde foi averiguado que os jovens possuem uma experiência e vivenciam algumas práticas *on-line*, por meio dos *avatars*. Assim como se interessam pelo tema atividade física e esporte e se comunicam através dele, e esse se torna um elemento de identificação dentro do perfil.

Quanto a auto identificação nesses perfis T.M, diz "todo mundo, meio que, projeta a visão que tem dele mesmo, que pode não ser o que todo mundo veja, escolhe a melhor foto, o melhor ângulo(...) Santaella (2004) ainda aponta

Na sociedade do espetáculo, a hipervalorização da aparência física do corpo é fruto de sua excessiva exposição no espaço público. Os modelos dessas aparências são dados pela exacerbação de imagens da mídia (tops models, pop stars). Essas imagens funcionam como miragens de um ideal corporal a ser atingido (SANTAELLA, 2004:60).

Temos ainda um ponto importante, muito característico do momento em que vivemos, onde se apresenta uma "crise de identidade", que é a necessidade um espaço para ser visível, ser visto e achar seu lugar nesse mundo, onde as referências estão se dissolvendo.

Quanto a isso, CR.A "a questão de cê querê ser meio público também, as vezes a gente é muito,... ah.. ninguém me conhece, ninguém sabe quem eu sou, e no *Orkut* não, parece que isso muda um pouco, né, pra você vê que muitas pessoas te conhecem, tão lá vendo suas fotos, que cê tá fazendo ou tá deixando de fazer". E complementa, "tipo, eu não sô famosa em Brasília, não sô cantora não sô nada disso, mas lá no *Orkut* eu tenho aquele meu espaço, que eu sou. não famosa, mas que todos me conhecem e que todos uma hora vão lá e querem saber alguma coisa de mim".

Assim, a auto-identificação, significa auto-afirmação, na tentativa de criar referências com o mundo real é que se criam perfis onde o corpo, a personalidade, os gostos e as vontades estão presentes, para provar que se é único e singular e se destacar, de alguma forma, na multidão.

CONCLUSÃO

Com essa dissertação de mestrado buscamos compreender qual seria o papel da representação do corpo na construção identitária de jovens universitários inseridos em ambientes virtuais de redes sociais. Para compreendermos como isso ocorre, procuramos aprofundar a discussão sobre o seguinte questionamento: em que medida a cibercultura pode ser vista como um espaço potencializador da construção identitária do corpo em relações sociais dadas em ambientes virtuais.

O que nos levou a essa investigação foi a inquietação e a vontade de entender como a cibercultura, um novo espaço de interação e socialização das pessoas, foi capaz de promover um movimento de construção identitária por meio das redes sociais, que são tão populares hoje no Brasil, e como o corpo e a cultura corporal integram todo esse processo de mudanças.

Juntamente com essa inquietação, surgiu a preocupação com os jovens, que são o público que tem maior contato com tudo isso. Interessa-nos, ainda, ter a opinião deles sobre esse período de transformação e sobre a importância dessas redes em suas vidas. Além disso, procuramos perceber o corpo como via imediata desse processo, estando ele presente na vida *off-line* do jovem.

Porém, como toda pesquisa sofre modificação no seu percurso, encontramos dados que não tínhamos previsto, e por isso foram parcialmente modificadas as hipóteses iniciais. O objeto de estudo sofreu também uma pequena variação, a fim de contemplar essas novas informações, tanto mais que o volume dos dados coletados nos obrigou à realização de uma análise parcelada da realidade em estudo.

Assim, foi criada uma nova hipótese dividida em três partes: na primeira, as redes virtuais são consideradas espaços potencializadores de sociabilidades entre

jovens; a segunda previa que os jovens valorizariam as práticas corporais *off-line*, em particular a importância dessas em relação à saúde, condição física e beleza do corpo; a terceira presumia que o corpo representado *on-line* constituiria um ícone identificador de um estilo de vida ativo, através de uma representação fragmentada - rascunho de um projeto identitário em construção. Assim, encontraríamos uma relevância do corpo ativo na construção das identidades *on-line* em representação das práticas *off-line*, independentemente do sexo.

Por meio delas foi possível verificar, através de nossa metodologia, que o corpo realmente tem um papel fundamental na construção identitária desses jovens, participantes das redes sociais. Isso porque a todo o momento o corpo era encontrado de alguma maneira nas redes, uma vez que ele é, sem dúvida, um cartão fundamental para a apresentação pessoal nas redes.

O corpo é um agente da construção identitária nas redes de relacionamentos. É graças a ele, fundamentalmente, e também à cibercultura, que foi possível aos sujeitos criarem um perfil virtual e, por consequência, trazer à tona naquele ambiente traços identitários de um projeto em construção. Assim, podemos afirmar que a cibercultura é com certeza, um ambiente que potencializa essa construção identitária, tendo o corpo como protagonista.

Com o objetivo maior de contribuir para a área de Educação Física, especificamente para a temática “Mídias”, que vem se consolidando na área e tomando as proporções desejadas para os pesquisadores que por ela se interessam, é que nos propusemos também a realizar esse trabalho. Então, acreditamos que esse estudo traz contribuições, na medida em que consegue levantar a discussão acerca dessas novas redes de relacionamento, do corpo e das práticas desportivas.

Foi possível então, fazer uma análise paralela sobre a importância da Prática Desportiva (PD), como disciplina ofertada pela Universidade, na vida dos estudantes de graduação da UnB. Ficou perceptível que para muitos essa é a única possibilidade e/ou opção de se realizar alguma atividade física durante o período acadêmico. Em contrapartida, a Academia de Ginástica surge como um espaço de grande importância para esse grupo que tem entre suas preocupações a condição física e o desempenho no esporte, o que denota possuírem estilos de vida esportivos.

Além disso, foi possível averiguar os interesses dos jovens por determinadas práticas *off-line*, assim como a relação estreita que possui uma prática esportiva e um estilo de vida ativo com as representações *on-line*. Conseguimos verificar que a maioria dos jovens que participam da PD/UnB demonstra e representa essa prática virtualmente como um traço de sua identidade. Isso pode ser afirmado, pois na maioria deles notou-se uma representação de vida ativa através das comunidades relacionadas a algum esporte ou a fotos que remetem à sua realização.

Quando afirmamos que estamos diante de um projeto identitário em construção é porque nos respaldamos em referências que nos comprovam que estamos num período de transformações intensas, onde tudo se torna eventualmente volátil e líquido, onde se perdem as referências modernas como mundo "real", correndo-se o risco de viver uma vida fantasiosa, sem praticamente nenhuma ligação com o mundo físico propriamente dito.

Nessa realidade encontramos o corpo como rascunho de si. Um corpo que sofre modificações a todo instante, sendo a sua identificação tão fluida que lhe é permitido ser o que quiser ser a qualquer momento por meio de alguns poucos cliques. É nesse ambiente de possibilidades de representação e identificações infinitas que encontramos submerso o participante dessa pesquisa. A comprovação disse veio basicamente por meio de observações livres feitas dos perfis, processo a partir do qual conseguimos observar um movimento, no mínimo, frenético nos perfis.

A cada dia era um álbum novo que surgia, e fotos que desapareciam. A foto inicial do perfil é a que revela esse fato com maior nitidez, pois praticamente todos os sujeitos modificaram pelo menos uma vez essa foto. Tivemos então, fotos de rosto, de perfil de corpo inteiro ou até mesmo um desenho para a representação inicial. O balé do entra-e-sai das comunidades também foi admirável, pois a cada dia surgia uma comunidade mais bizarra que a outra, mas que revelava um pouco da identidade e da personalidade dos sujeitos.

Conseguimos conhecê-los com certa profundidade só observando os seus perfis e trocando algumas poucas palavras pessoalmente. Poderia dizer que são as meninas mais vaidosas, e pertencentes á classe média alta de Brasília, assim como dizer sobre alguns dos meninos que tem uma vida mais humilde e dizer sobre seus gostos pessoais.

Para outros possíveis trabalhos, seria interessante buscar esses aspectos que não tiveram papel central nessa pesquisa, possivelmente estudando a relação entre a atividade física oferecida na universidade e àquelas pagas em outros ambientes. Ou até mesmo investigar os *avatars* e descrições corporais presentes nos perfis pessoais como elemento característico comum ao mundo juvenil e sua excessiva exposição na rede mundial de computadores.

Outro tipo de pesquisa que seria interessante seria sobre as comunidades como bótons de uma identidade flexível, ou até mesmo uma investigação sobre a própria identidade e significados da Educação Física nas redes sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES JUNIOR, D.; FERES NETO, A.; AZEVEDO, Aldo A. de. *A televisão e o Esporte: Questões e tensão sobre o espetáculo, o mercado e o consumo*. In: **Torcedores, mídia e políticas públicas de esporte e lazer no distrito federal**. AZEVEDO, Aldo A. de (Org). Brasília: Thesaurus, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorege Zahar, 2001.

_____. *Identidades*. Rio de Janeiro: Jorege Zahar, 2005.

BELL, Daniel. *O Advento da sociedade pós-industrial*. São Paulo: Cultrix, 1977.

BETTI, Mauro. *Janela de Vidro. Esporte, Televisão e Educação Física*. Campinas: Papyrus, 1998.

BOLTANSKI, Luc. *Le usages sociaux du corps*. Annales, n.1, 1974.

BOURDIEU, Pierre. *Sobre a televisão. A influência do jornalismo e os Jogos Olímpicos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BRUNO, Fernanda. *A obscenidade do cotidiano e a cena comunicacional contemporânea*. **Famecos**, Porto Alegre, n. 25, p.22-28, dez. 2004.

CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do Ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

COSCARELLI, Crislaine. *O fenômeno Orkut*. **Universia Brasil**. Disponível em <<http://www.universiabrasil.net/materia.jsp?materia=4401>> Acesso em 30/10/2008.

DAÓLIO, Jocimar. *Da cultura do corpo*. Campinas: Papyrus, 1998.

_____. *Corpo e identidade*. In: *Século XXI: A era do corpo ativo*. Wagner Way Moreira (Org). Campinas: Papirus, 2006 (p.49-62).

FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GOMES, Rui Machado. *Habeas Corpus*. In: **Os Valores e as atividades corporais**. RODRIGUES, David (ORG) São Paulo: Summus, 2008. (pp.147-178)

GUIBENTIF, Pierre. *Tentativas para uma abordagem sociológica do corpo*. In: **Revista Sociologia - Problemas e Práticas**. Lisboa: CIES, nº 09, março de 1991. (pp.77-87).

GUIMARÃES Jr, Mário. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social *on-line*. In: *Horizontes antropológicos*. Ano 10, n.21. Porto Alegre: UFRS, 2004, p. 123-154. Disponível em

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-1832004000100006&script=sci_arttext

HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HABERMAS, J. *La Modernité*. Un Projet Inachévé. In: **Critique**. Nº413. Paris, oet, 1981.

HARVEY, David. *A condição pós-moderna. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 1992. 7ª edição.

HERTZ, Robert. *A preeminência da mão direita: um estudo sobre a polaridade religiosa*. **Religião e Sociedade**. nº06. Rio de Janeiro: Centro de Estudos da Religião, 1980 (pp.99-128).

IANNI, Octavio. *A sociedade global*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999. 8ª edição.

JAMESON, Fredric. *Posmodernism and Consumer Society*. In: Foster Hall **Posmodern Culture**. London: Pluto Press, 1987.

JOÃO,R,B; BRITO,M. *Pensando a corporeidade na prática pedagógica em educação física à luz do pensamento complexo*. **Revista Brasileira de Educação Física Especial**, São Paulo, v.18, n.3, p.263-272, jul./set 2004.

- LE BRETON, David. *A sociologia do corpo*. Petrópolis: Vozes, 2006.
- _____. *Adeus ao corpo*. Campinas: Papirus, 2003.
- _____. *Sinais de Identidade - Tatuagens, piercings e outras marcas corporais*. Lisboa: Miosótis, 2004.
- LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2007. 3ªed.
- LESSARD-HEBERT, Michelle; GOYETTE, Goyette; BOUTIN, Gérard. *Investigação Qualitativa. Fundamentos e Práticas* (2.ª edição). Lisboa: Instituto Piaget, 2005
- LÉVY, Pierre. *Ciberdemocracia*. Lisboa: Odile Jacob, 2002.
- _____. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.
- _____. *O que é o virtual?* São Paulo: 34, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- MARIVOET, Salomé. *Aspectos Sociológicos do Desporto*. Lisboa: Livros Horizonte, 2002.
- MARZANO-PARISOLI, Maria Michela. *Penser le corps*. Paris: PUF, 2001.
- MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: E N, 1974.
- MOCELLIM, Alan. *Internet e Identidade: um estudo sobre o website Orkut* . In: **EmTese**, Vol. 3 n. 2 (2), p. 100-121, janeiro-julho/2007. Santa Catarina.
- MOSCOVICI, Serge. *Representações sociais: investigação em psicologia social*. Petrópolis: Vozes, 2003.
- _____. *Das representações coletivas às representações sociais: elementos para uma história*. In: *As representações sociais*. Denise Jodelet (Org). Rio de Janeiro: EdUERJ,2001. (p.45-66)
- PAIS, José Machado. *Culturas Juvenis*. Lisboa: INCM,2003.
- PEREIRA, Rogério Santos. *Avatares no Second Life: Corpo e movimento na construção da noção de pessoa on-line*. 2009. 160f. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2009.

QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van. Manual de investigação em Ciências Sociais. Lisboa:Gradiva, 1998.

RECUERO, Raquel da Cunha. *Dinâmicas de redes sociais no Orkut e Capital Social*. Trabalho apresentado no GT de Internet Comunicación e Sociabilidad do ALAIC, em julho de 2006, São Leopoldo/RS. Disponível em: <<http://pontomidia.com.br/raquel/alaic2006.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2009.

RODRIGUES, David (ORG). *Corpo técnica e identidade*. In: **Os Valores e as atividades corporais**. São Paulo: Summus, 2008. (pp.11-26)

RÜSEN, Jörn. *A História entre a modernidade e a pós-modernidade*. In: **História: Questões e Debates**. Curitiba, v.14, n.26/27, p.80-101, jan/dez, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Corpo e Comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.2ª edição.

SEGATA, Jean. *A Pessoa on-line. Corporalidades, identidades de gênero e subjetividades no ciberespaço Brasileiro*. In: **Omertaa**. 2007 Volume 2. Disponível em <<http://www.omertaa.org/volumes/volume20072/volume20072.html>> Site acessado em 30 de maio de 2010.

SILVA, Ana Márcia. *Das práticas corporais ou porque “narciso” se exercita*. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 03, n. 17, p.244-251, maio 1996. CD-ROM.

SILVA, Edna Lúciada; MENEZES, Eстера Muszkat. *Metodologia de Pesquisa e Elaboração de Dissertação*. Florianópolis: Laboratório de ensino à Distancia da UFSC,2001.

SOARES, Carmen. L. *Educação Física: raízes européias e Brasil*. Campinas: Autores Associados, 1994.

_____. *Imagens da educação do corpo: estudo a partir da ginástica francesa no século XIX*. Campinas: Autores Associados, 1998.

VIGARELLO, Georges. *Le corps redressé*. Paris: Jean Pierre Delarge, 1978.

APÊNDICES

**APÊNDICE 1 – GRÁFICOS DE POPULARIDADE
DAS REDES**

GRÁFICO I

MySpace

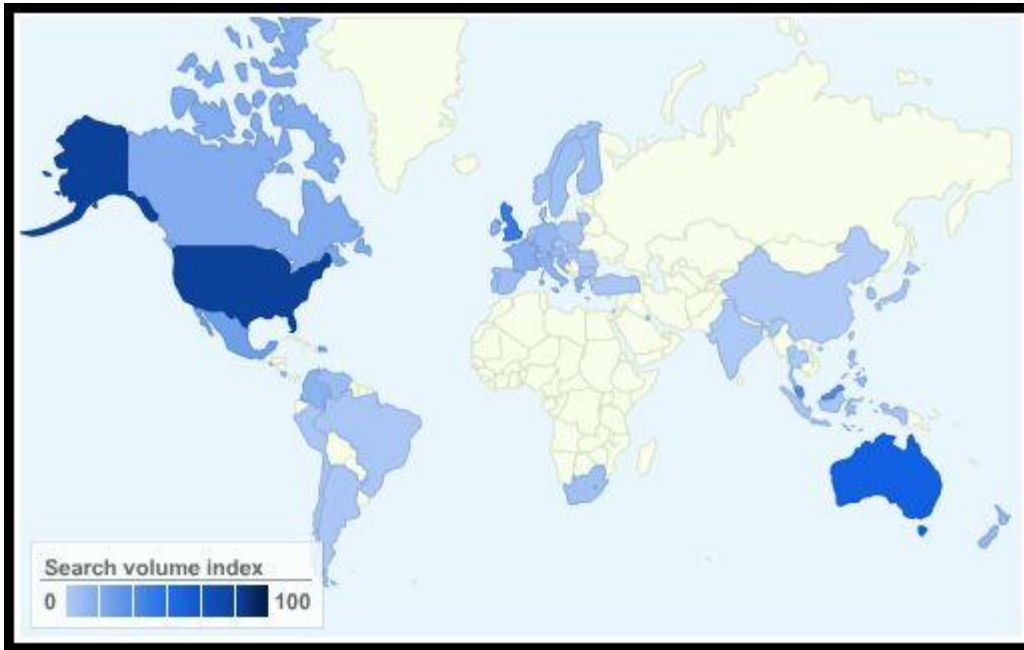


GRÁFICO II

Facebook

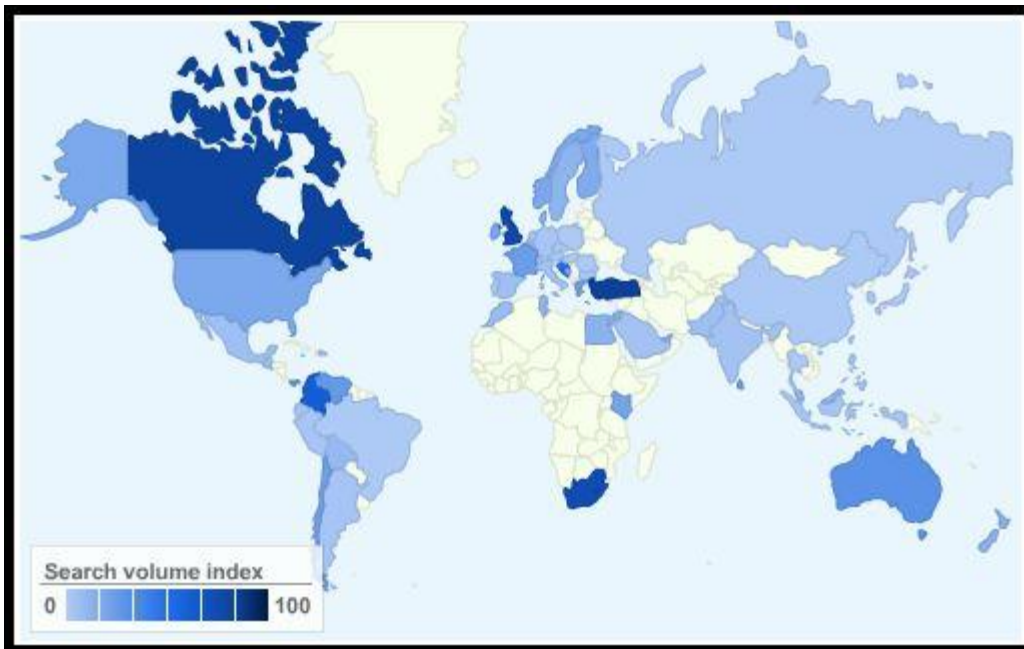


GRÁFICO III

Hi5

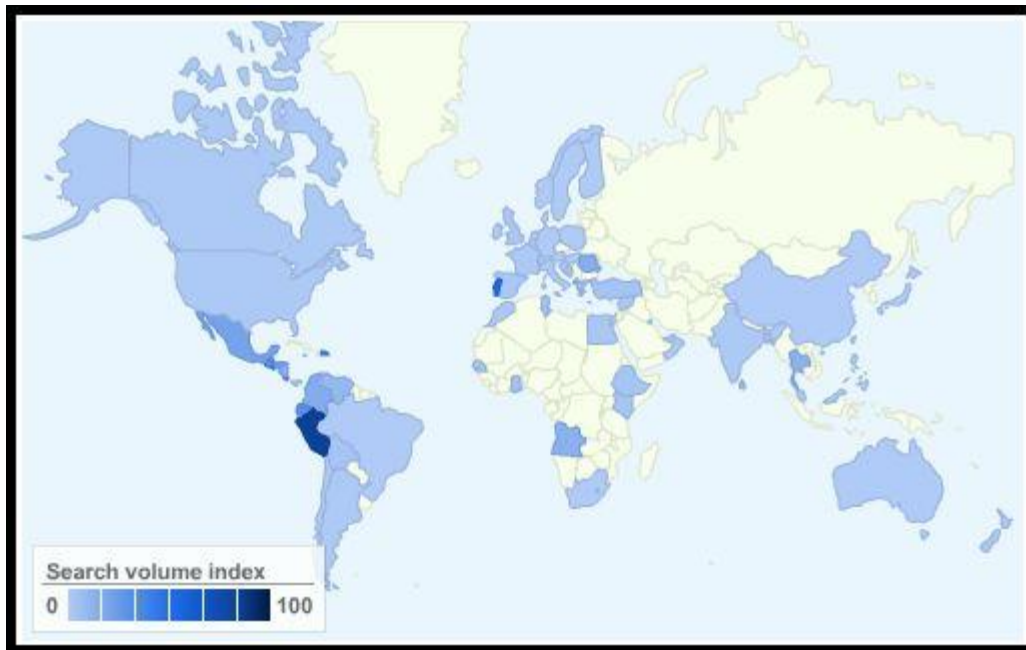


GRÁFICO VI

Friendster



GRÁFICO V

LinkedIn

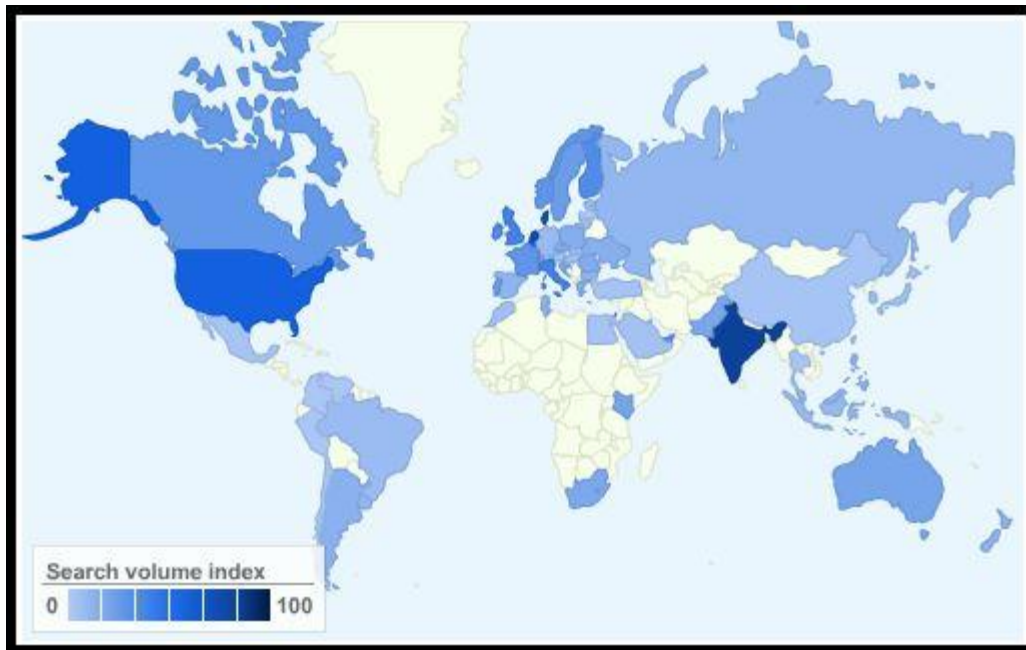


GRÁFICO VI

Orkut

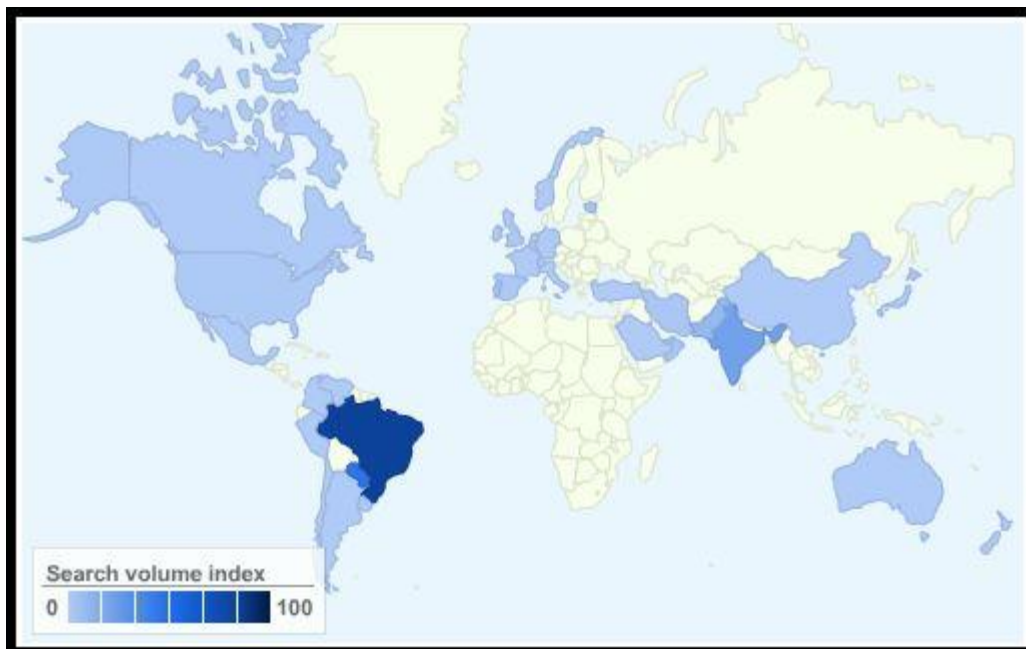


GRÁFICO VII

Last.fm

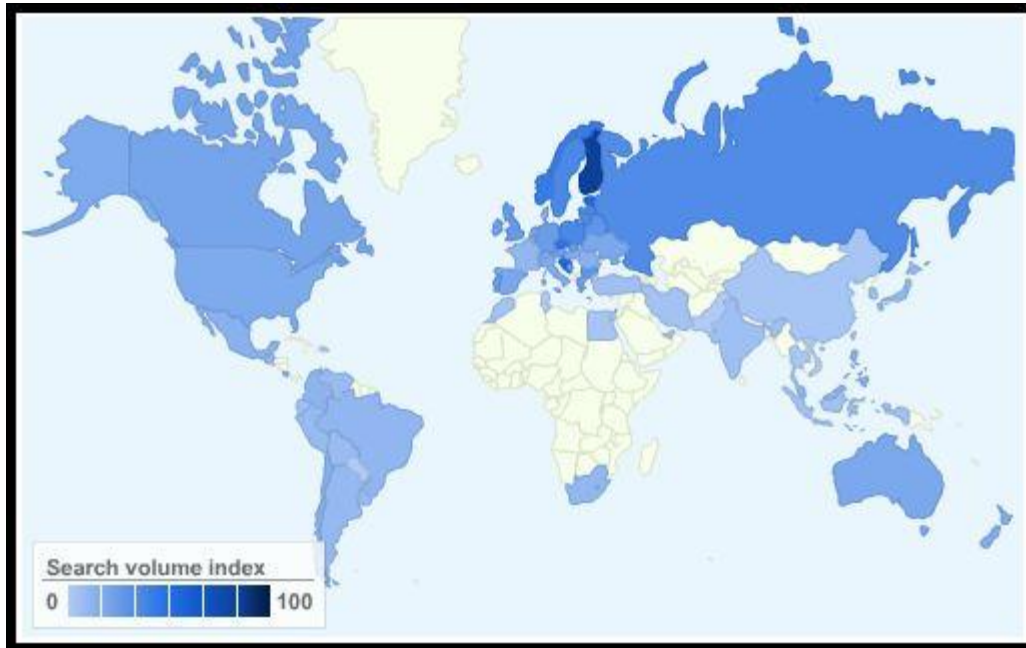


GRÁFICO VIII

LiveJournal

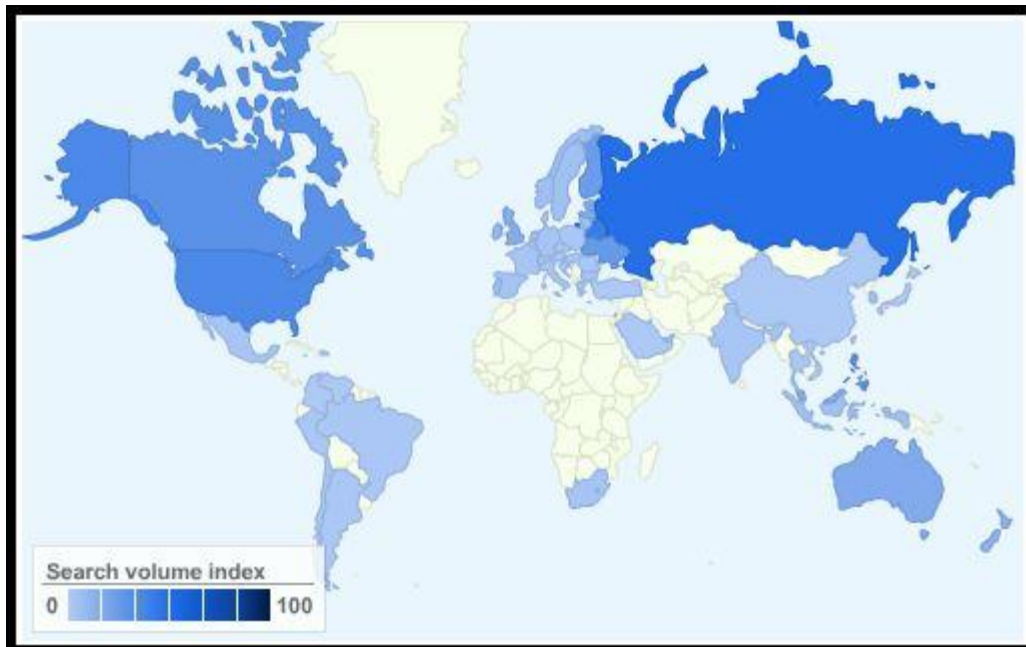


GRÁFICO IX

Xanga

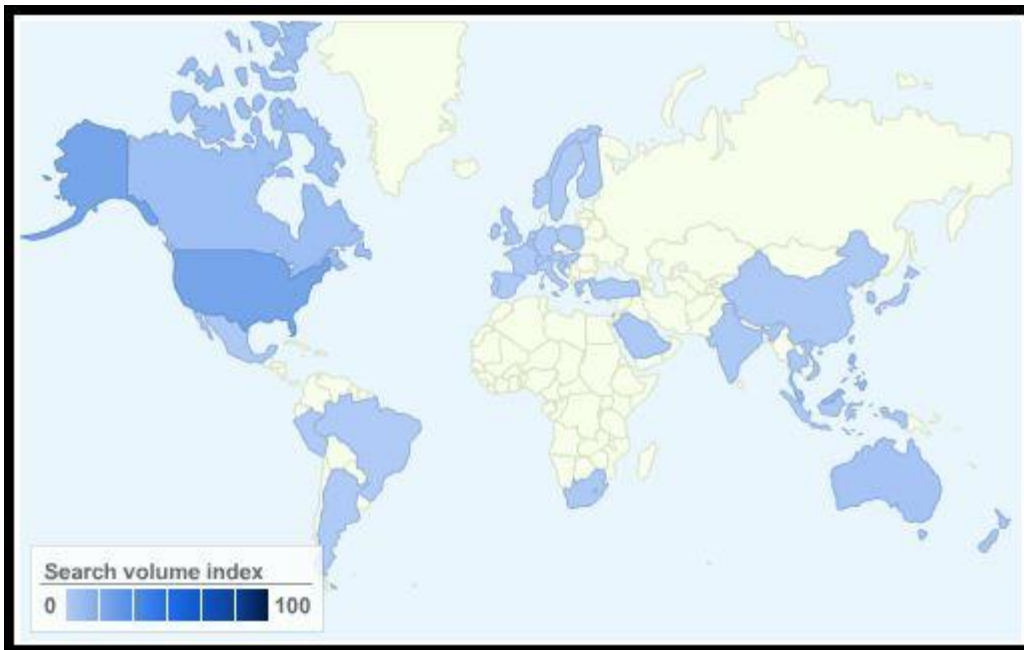


GRÁFICO X

Bebo

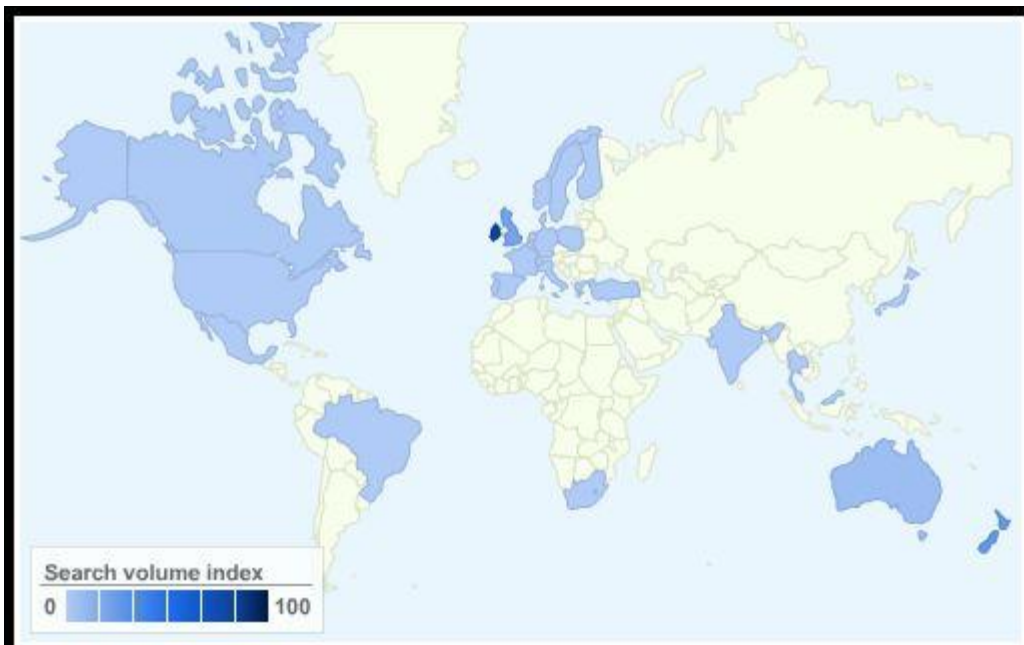


GRÁFICO XI

Imeem

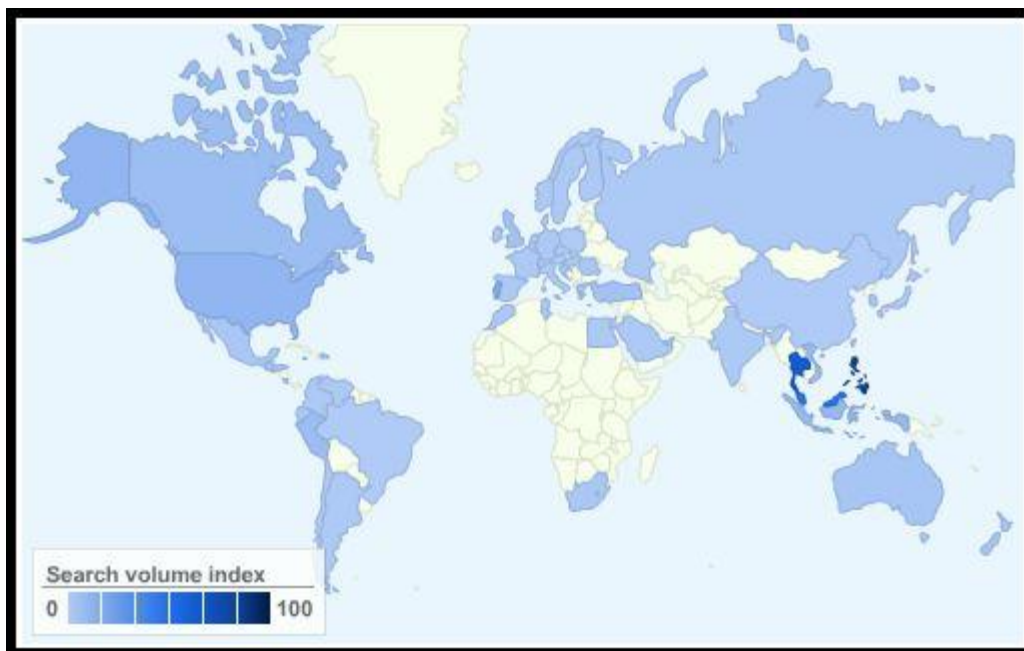
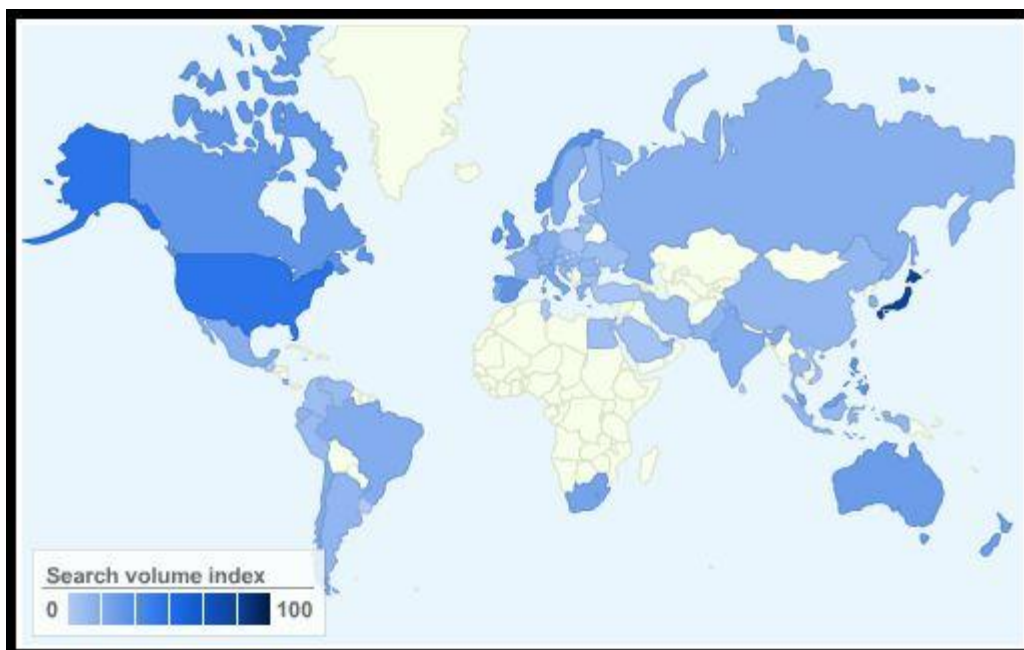


GRÁFICO XII

Twitter



Fonte para Gráficos I a XII: <http://royal.pingdom.com/2008/08/12/social-network-popularity-around-the-world/> - Site visitado em 26 de março de 2010.

GRÁFICO XIII

Orkut



Fonte: <http://www.orkut.com/Main#MembersAll>. Site visitado em 26 de março, de 2010.

APÊNDICE 2 – TABELA DE ENTREVISTA

ENTREVISTA

Tabela Entrevista (E1)		
<p>Tema 1: REDES SOCIAIS (E1)</p> <p>1.1 De quais participam, e qual o motivo de participarem</p> <p>1.2 Quais são os interesses específicos em cada uma delas.</p>		
<p>Sujeito 08 CR.A</p>	<p>1) Usa Orkut para comunicação em grupo de jovens, troca de materiais e diversão.</p>	<p>2) Vínculo entre <i>fake</i> e maldade. Relaciona também vontade de participação e medo de exposição. Afirma possuir amigos <i>fakes</i> que se valem deste subterfúgio por medo de se exporem</p>
<p>Sujeito 09 FA.B</p>	<p>Usa HI5 para comunicação com os pais (África). Informou que o HI5 é muito popular na África e que a utilização das redes sociais varia conforme localização geográfica.</p>	<p>Nunca viu nada de negativo/ruim no HI5. Possui apenas o perfil dela, sem fotos e usa apenas para falar com amigos.</p>
<p>Sujeito 12 IL.B</p>	<p>Usa HI5, e MSN Messenger, para comunicação com a família (África). E Orkut conheceu aqui e começou a usar por influência dos amigos brasileiros</p>	<p>Participa de apenas uma comunidade e usa as redes somente para se comunicar com amigos.</p>
<p>Sujeito 20 T.M</p>	<p>Usa facebook e orkut para comunicação com amigos.</p>	<p>Lembretes de momentos. Fala sobre perfil utilizado para avisos de reuniões e eventos da Agronomia. Pessoas que se inscrevem em mais de 100 comunidades apenas para ter e mostrar.</p>

Tabela Entrevista (E2)
<p>Tema 2: O CORPO E AS REDES SOCIAIS (E2)</p> <p>2.1. Como você se representa nessas redes?</p> <p>2.2. Como você utiliza seu corpo para se representar dentro dessas redes? Qual a importância que o corpo ganha nesses novos tempos e qual o impacto sobre seus processos de representação.</p> <p>2.3. O corpo pode ser moldado, remodelado a partir dessa tecnologia? Qual o impacto desse remodelamento, se houver, na construção de identidade? As identidades podem ser</p>

flexíveis?			
<p>Sujeito 08 CR.A</p>	<p>Você quer mostrar o que tem de melhor. Fala sobre a diferença entre homens e mulheres. Estas se preocupam mais. Nunca viu jovens criarem o que não são. Porém, os mais velhos sim. Viu na TV. Criação de mundo paralelo, uso de photoshop.</p>	<p>Gosta de aparecer. Álbum de família, namorado, eventos... Fala sobre pessoas que utilizam o orkut para a divulgação de trabalhos (cabelereiros e modelos). Menciona ter amigo que jurava que seria chamado para o Big Brother.</p>	<p>Comenta sobre o querer ser “público”. Fala sobre pessoas que atualizam o perfil e pedem aos outros que deixem seus comentários. Há exigências e pedidos.</p> <p>Há o consumo. As fotos são dos melhores lugares, como viagens para o exterior. Há uma seleção das fotos. Você não coloca 100% do que você é no orkut.</p> <p>Fala sobre a diferença entre as fotos que a própria pessoa colocou e as que outros colocaram (fotos que você põe no seu perfil e fotos de você que outros colocaram em seus perfis).</p>
<p>Sujeito 09 FA.B</p>	<p>A criação de um perfil começa com a descrição de quem é a pessoa e a fala de coisas para agradar os amigos. Fala sobre exposição, socialização e o acompanhamento da vida de outros.</p>		
<p>Sujeito 12 IL.B</p>	<p>É a primeira vez que coloca fotos. Pôs apenas as fotos dos irmãos porque está com saudades deles. Afirma que o número de visitas/visualização dos perfis aumenta quando ocorre uma atualização. Sendo assim, algumas pessoas intervêm buscando serem vistas.</p>		
<p>Sujeito 20 T.M</p>	<p>Projeção da visão que temos de nós mesmos e que nem sempre corresponde a como os outros nos vêem. Menciona amigo careca que se representa com um bonequinho com cabelos.</p>	<p>Participa de comunidades como: sou morena, meus cabelos. Mas fala também da existência de comunidades nas quais o moderador não permite discussão. Fala sempre sobre o que é. O orkut é mais para exibição. No facebook há 2 perfis: o pessoal e o</p>	<p>Diz que exposição e a preocupação com a vida dos outros ocorrem mais no orkut que no facebook.</p> <p>Você cria um perfil para os outros. As mulheres tentam colocar o melhor de si. Fala sobre a frase ouvida repetidas vezes: “Esta vai para o orkut”. Uma foto ruim pode prejudicar um amigo (sobre fotos coletivas). Há casos de pessoas que pedem para tirar a foto porque não a</p>

		profissional. Exemplificou com amigos. Falou sobre formas de participação. Se você não está popular no orkut, então não tem nada.	consideraram “boa”. Falou ainda sobre a ferramenta “marcar foto”.
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

Tabela Entrevista (E3)		
Tema 3: ESPORTES E CULTURA CORPORAL (E3)		
3.1. Vocês usam suas redes para marcar jogos, práticas <i>off-line</i> ?		
3.2. Vocês praticam algum esporte por intermédio da tecnologia e das redes?		
	E3.1	E3.2
Sujeito 08 CR.A	O debate sobre esportes fica mais fora das redes.	Jogo futebol no Play Station. Alguns esportes.
Sujeito 09 FA.B	Estava ausente nesse momento	
Sujeito 12 IL.B	Estava ausente nesse momento	
Sujeito 20 T.M	Existem comunidades realcionadas. Eu gosto de futsal. Sempre há conversas sobre jogos, marcas e convites para participação no JIUnB's.	Não conseguiria no “real” competir de igual para igual. Com os games, há uma equiparação. Acabam-se os problemas de corrida e fôlego.

APÊNDICE 3 – QUESTIONÁRIO, TABELAS E OUTPUTS



Universidade de Brasília
Faculdade de Educação Física
Programa de Pós-Graduação em Educação Física
Mestrado em Educação Física



**QUESTIONÁRIO SOBRE PRÁTICAS CORPORAIS
EM USUÁRIOS DE REDES VIRTUAIS**

Prezado (a) Senhor (a),

Você está sendo convidado (a) a participar da pesquisa sobre a temática **“EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIAS”**. Caso você seja selecionado (a), informamos que sua participação não é obrigatória.

O objetivo principal deste questionário é identificar estudantes universitários que participam da Prática Desportiva e possuem perfis em redes sociais, todos viabilizados na *internet*.

As informações obtidas através dessa pesquisa são confidenciais e asseguramos o sigilo sobre a sua participação. Os dados não serão divulgados, mantendo os participantes no anonimato.

Agradecemos desde já a atenção dispensada e colocamo-nos a disposição pelo telefone (62) 9138-0297 e pelo email caroljube@gmail.com, para a solução de dúvidas eventuais.

Atenciosamente,

Carolina Nascimento Jubé

Matrícula 10/20790-UnB

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Física

QUESTÕES:

1) Por quais motivos você participa da Prática Desportiva?

COD _ / _ / _ / _ / _

2) Qual a sua prática desportiva? Porque você escolheu especificamente essa Prática Desportiva para participar?

2.1. COD _ 2.2. COD _ / _ / _ / _ / _

3) O que você busca com essa prática?

COD _ / _ / _ / _ / _

4) Pratica outro(s) esporte(s) ou outra(s) atividade(s) física(s)? Qual(ais)?Onde?

4.1 COD _/ _/ _/ _/ _ 4.2. COD _/ _/ _/ _/ _

5) Você participa de algumas dessas redes de relacionamentos na *internet* ?

1() Orkut 2() Facebook 3() MySpace 4() Bebo 5() Hi5 6() Ning 7() Friendster

Outras: _____ COD _/ _/ _

6) Quais são suas principais comunidades dentro dessas redes? Com quais mais se identifica, ou em quais participa de forma mais ativa?

COD _/ _/ _/ _/ _

7) Você possui alguma página pessoal na *internet*, fora as redes citadas acima?

1() Blogs Qual? _____ 2() Flogs Qual? _____

3() Twitter 4() Outra Qual? _____

COD _/ _/ _/ _/ _

8) Por quais motivos você participa dessa(s) rede(s)?

COD _/ _/ _/ _/ _

DADOS PESSOAIS

9) Curso de Graduação: _____ COD _

10) Idade: _____ anos COD _ 11) Sexo: 1() Masculino 2() Feminino

12) Estaria disposto a participar da minha pesquisa acadêmica? 1() Sim 2() Não

Nome: _____ Matrícula: _____

Telefone para contato (DDD): _() _____ Email: _____

13) Se achar necessário utilize esse espaço para complementar outras informação que julgue importante.

COD _/ _/ _/ _/ _

O Grupo Focal será realizado durante o período da Prática Desportiva
Obrigada pela colaboração!

TABELA - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO

Q1	Por quais motivos você participa da Prática Desportiva?
Respostas	
1	Alívio do estresse
2	Conhecer o esporte
3	Conhecer pessoas novas
4	Créditos
5	Distração
6	Emagrecer
7	Gosto Muito
8	Lazer
9	Melhorar a Condição Física
10	Melhorar a prática/técnica
11	Praticar atividade física/esporte
12	Qualidade de vida
13	Saúde
14	Outras
15	NS/NR

Q2.1	Qual a sua prática desportiva?
Respostas	
1	Atletismo/ Corrida
2	Futsal
3	Vôlei
Q2.2	Porque você escolheu especificamente essa Prática Desportiva para participar?

Respostas	
1	Acompanhar amigos
2	Atende aos objetivos pessoais
3	Beleza
4	Curiosidade
5	Disponibilidade de Vagas
6	Disponibilidade de Horários
7	Disposição para a vida
8	Emagrecer
9	Experiência prévia com o Esporte
10	Gosta do esporte
11	Gosta de assistir aos jogos
12	Habilidade na modalidade esportiva
13	Mudar de modalidade esportiva
14	Melhor a técnica
15	Não possui habilidades em jogos com bola
16	Participar do time da Universidade
17	Pode treinar na rua
18	Possuía o material anteriormente
19	Outros
20	NS/NR

Q3	O que você busca com essa prática?
Respostas	
1	Aprender o esporte

2	Complementar atividades da academia
3	Diversão/ Distração
4	Emagrecimento
5	Fazer amizade
6	Fazer uma atividade física regular/ deixar de ser sedentário
7	Ganhar Força
8	Lazer
9	Melhorar a técnica
10	Melhorar condicionamento físico/ desempenho
11	Participar de alguma equipe
12	Relaxar
13	Vida saudável
14	Outro
15	NS/NR

Q4.1	Pratica outro(s) esporte(s) ou outra(s) atividade(s) física(s)? Qual(ais)?
Respostas	
1	Caminhada
2	Ciclismo
3	Corrida
4	Dança
5	Ergometria
6	Futebol
7	Jiu-jitsu
8	Musculação
9	Natação
10	Pescaria

11	Não Praticam
----	--------------

Q4.2	Pratica outro(s) esporte(s) ou outra(s) atividade(s) física(s)? Onde?
Respostas	
1	Academia de ginástica
2	Ao ar livre
3	Pista de corrida
4	Outro local
5	NS/NR

Q5	Você participa de algumas dessas rede de relacionamentos na <i>internet</i> ?
Respostas	
1	Orkut
2	Facebook
3	My Space
4	Bebo
5	Hi5
6	Ning
7	Friendster
8	Flickr
9	Last Fm
10	Limão
11	Msn
12	Sonico
13	Yahoo
14	NS/NR

Q6	Quais são suas principais comunidades dentro dessas redes? Com quais mais se identifica, ou em quais participa de forma mais ativa?
Respostas	
1	Aerodesing
2	Amigos
3	Atividades (coisas que faz)
4	Bandas Favoritas
5	Conhecer pessoas com as mesmas afinidades
6	Carona
7	Corrida
8	Dança
9	Discografias
10	Desejos/ Vontades
11	Esportivas em geral
12	Família
13	Filmes/Seriados Favoritos
14	Futebol
15	Gostos Pessoais
16	Grafite/Pichação
17	Lugares freqüentados
18	Música
19	Personalidade
20	Religiosas
21	Signos
22	Teatro
23	Turma de faculdade/curso
24	Universidade

25	Viagens
26	NS/NR

Q7	Possui alguma página pessoal na <i>internet</i>, fora as redes citadas a cima?
Respostas	
1	Blogs
2	Flogs
3	Twitter
4	Outras
5	NS/NR

Q8	Por quais motivos você participa dessa(s) rede(s)?
Respostas	
1	Afinidade com a rede
2	Comunicação em geral
3	Escrever sobre si mesmo
4	Fazer novos amigos/ se relacionar
5	Gosta
6	Influência de amigos
7	Informação
8	Manter contato com amigos/família (próximos e distantes)
9	Marcar encontros
10	Reencontrar amigos antigos
11	Socialização
12	NS/NR

Q9	Curso de Graduação
Respostas	
1	Agronomia
2	Ciências Biológicas
3	Comunicação Social
4	Economia
5	Engenharia Civil
6	Engenharia Mecânica
7	Estatística
8	Farmácia
9	Jornalismo
10	Letras
11	Medicina
12	Nutrição
13	Odontologia
14	Serviço Social

Q10	Idade
Respostas	
1	17 aos 19 anos
2	20 aos 22 anos
3	23 aos 25 anos

Q11	Sexo
Respostas	
1	Feminino
2.	Masculino

OUTPUTS

HIPÓTESE 1

\$Q8*VAR090 Crosstabulation

			Q9												Total		
			Agronomia	Ciências Biológicas	Comunicação Social	Economia	Engenharia Civil	Engenharia Mecânica	Estatística	Farmácia	Jornalismo	Letras	Medicina	Nutrição		Odontologia	Serviço Social
Por quais motivos participa das redes? ^a	Afinidade com a rede	Count	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	Comunicação em geral	Count	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	
	Escrever sobre si mesmo	Count	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
	Fazer novos amigos/se relacionar	Count	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	0	0	1	6
	Gosta	Count	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
	Influência de amigos	Count	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Informação	Count	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1

Manter contato com amigos/família (próximos ou distantes)	Count	0	0	0	1	1	1	1	1	0	2	1	1	0	0	9
Marcar encontros	Count	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Reencontrar amigos antigos	Count	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Socialização	Count	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
NS/NR	Count	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	2	1	0	7
Total	Count	2	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	4	1	1	21

\$Q8*VAR100 Crosstabulation

			Q10			Total
			17 aos 19 anos	20 aos 22 anos	23 aos 25 anos	
Por quais motivos participa das redes? ^a	Afinidade com a rede	Count	0	1	0	1
	Comunicação em geral	Count	0	1	1	2
	Escrever sobre si mesmo	Count	0	1	0	1
	Fazer novos amigos/se relacionar	Count	2	3	1	6
	Gosta	Count	0	1	0	1
	Influência de amigos	Count	0	1	0	1
	Informação	Count	0	1	0	1
	Manter contato com amigos/família (próximos ou distantes)	Count	1	7	1	9
	Marcar encontros	Count	0	1	0	1
	Reencontrar amigos antigos	Count	0	1	0	1
	Socialização	Count	0	1	0	1
	NS/NR	Count	2	3	2	7
Total	Count	4	14	3	21	

Percentages and totals are based on respondents.

a. Group

\$Q8*VAR110 Crosstabulation

			Q11		Total
			Feminino	Masculino	
Por quais motivos participa das redes? ^a	Afinidade com a rede	Count	1	0	1
	Comunicação em geral	Count	1	1	2
	Escrever sobre si mesmo	Count	1	0	1
	Fazer novos amigos/se relacionar	Count	6	0	6
	Gosta	Count	1	0	1
	Influência de amigos	Count	1	0	1
	Informação	Count	1	0	1

	Manter contato com amigos/família (próximos ou distantes)	Count	6	3	9
	Marcar encontros	Count	0	1	1
	Reencontrar amigos antigos	Count	0	1	1
	Socialização	Count	1	0	1
	NS/NR	Count	5	2	7
Total		Count	16	5	21

Percentages and totals are based on respondents.

a. Group

\$Q5*VAR100 Crosstabulation

		Q10			Total	
		17 aos 19 anos	20 aos 22 anos	23 aos 25 anos		
Participa de alguma dessas redes? ^a	Orkut	Count	4	14	3	21
	Facebook	Count	1	3	1	5
	MySpace	Count	1	0	0	1
	Hi5	Count	2	1	1	4
	Flickr	Count	0	1	0	1
	Last Fm	Count	0	0	1	1
	Limão	Count	0	1	0	1
	Msn	Count	0	1	0	1
	Sonico	Count	1	0	0	1
	Yahoo	Count	0	1	0	1
Total		Count	4	14	3	21

Percentages and totals are based on respondents.

a. Group

\$Q6*VAR100 Crosstabulation

		Q10			Total	
		17 aos 19 anos	20 aos 22 anos	23 aos 25 anos		
Quais são suas principais comunidades? ^a	Aerodesing	Count	0	1	0	1
	Amigos	Count	1	2	0	3
	Atividades (coisas que faz)	Count	0	1	0	1
	Bandas Favoritas	Count	0	1	0	1
	Conhecer pessoas com as mesmas afinidades	Count	1	0	1	2
	Carona	Count	0	1	0	1
	Corrida	Count	0	0	1	1
	Dança	Count	1	1	0	2
	Discografias	Count	0	1	0	1
	Esportivas em geral	Count	0	2	0	2
	Família	Count	1	0	0	1
	Filmes/Seriados Favoritos	Count	0	3	0	3
	Futebol	Count	2	1	0	3
	Gostos Pessoais	Count	0	2	1	3
	Grafite/Pichação	Count	0	1	0	1
	Lugares Frequentados	Count	0	1	0	1
	Músicas	Count	1	4	1	6
	Personalidade	Count	0	1	0	1
	Religiosas	Count	0	3	0	3
	Signos	Count	0	1	0	1
	Turma da faculade/curso	Count	1	5	0	6
	Universidade	Count	0	2	0	2
	Viagens	Count	0	1	0	1
NS/NR	Count	0	1	0	1	
Total	Count	4	14	3	21	

Percentages and totals are based on respondents.

a. Group

\$Q7*VAR100 Crosstabulation

			Q10			Total
			17 aos 19 anos	20 aos 22 anos	23 aos 25 anos	
Possui outra pagina pessoal?Blogs/Flogs ^a	Blogs	Count	1	1	0	2
	Flogs	Count	0	1	0	1
	Twitter	Count	0	4	1	5
	Outras	Count	0	1	0	1
	NS/NR	Count	3	9	2	14
Total	Count	4	14	3	21	

Percentages and totals are based on respondents.

a. Group

HIPÓTESE 2

\$Q1 Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Por quais motivos participa da PD? ^a	Alívio do Estresse	1	2,3%	4,8%
	Conhecer o esporte	1	2,3%	4,8%
	Conhecer Pessoas Novas	2	4,5%	9,5%
	Créditos	5	11,4%	23,8%
	Distração	2	4,5%	9,5%
	Emagrecer	1	2,3%	4,8%
	Gosto Muito	3	6,8%	14,3%
	Lazer	2	4,5%	9,5%
	Melhorar a Condição Física	8	18,2%	38,1%
	Melhorar Prática/Técnica	3	6,8%	14,3%
	Praticar atividade física/esporte	11	25,0%	52,4%

	Qualidade de vida	2	4,5%	9,5%
	Saúde	3	6,8%	14,3%
Total		44	100,0%	209,5%

a. Group

Q21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Atletismo/Corrida	4	19,0	19,0	19,0
	Futsal	9	42,9	42,9	61,9
	Vôlei	8	38,1	38,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

\$Q2.2 Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Porque escolheu essa PD? ^a	Acompanhar Amigos	1	2,9%	4,8%
	Atende aos objetivos pessoais	1	2,9%	4,8%
	Beleza	1	2,9%	4,8%
	Curiosidade	1	2,9%	4,8%
	Disponibilidade de vagas	4	11,4%	19,0%
	Disponibilidade de horários	1	2,9%	4,8%
	Disposição para a vida	1	2,9%	4,8%
	Emagrecer	1	2,9%	4,8%
	Experiência prévia com o esporte	7	20,0%	33,3%
	Gosta do esporte	8	22,9%	38,1%
	Gosta de assistir aos jogos	1	2,9%	4,8%
	Habilidade na modalidade esportiva	1	2,9%	4,8%
	Mudar de modalidade esportiva	1	2,9%	4,8%

	Melhorar a técnica	1	2,9%	4,8%
	Não possui habilidades em jogos com bola	1	2,9%	4,8%
	Participar do time da Universidade	1	2,9%	4,8%
	Pode treinar na rua	1	2,9%	4,8%
	Possuía material anteriormente	1	2,9%	4,8%
	Outros	1	2,9%	4,8%
Total		35	100,0%	166,7%

a. Group

\$Q4.1 Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Pratica outras atividades- Qual? ^a	Caminhada	1	3,6%	4,8%
	Ciclismo	1	3,6%	4,8%
	Corrida	1	3,6%	4,8%
	Dança	1	3,6%	4,8%
	Ergometria	3	10,7%	14,3%
	Futebol	1	3,6%	4,8%
	Jiu-jitsu	1	3,6%	4,8%
	Musculação	8	28,6%	38,1%
	Natação	1	3,6%	4,8%
	Pescaria	1	3,6%	4,8%
	Não praticam	9	32,1%	42,9%
Total		28	100,0%	133,3%

a. Group

\$Q4.2 Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Praticas outras atividades - Onde? ^a	Academia de Ginástica	7	31,8%	33,3%
	Ao ar livre	2	9,1%	9,5%
	Pista de corrida	1	4,5%	4,8%
	Outro local	3	13,6%	14,3%
	NS/NR	9	40,9%	42,9%
Total		22	100,0%	104,8%

a. Group

\$T.H Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
T2.2.2 ^a	Amigos	17	19,3%	81,0%
	Família	13	14,8%	61,9%
	Faculdade	4	4,5%	19,0%
	Festas/jantares	11	12,5%	52,4%
	Infância	8	9,1%	38,1%
	Namorados	3	3,4%	14,3%
	Praia	7	8,0%	33,3%
	Viagens	10	11,4%	47,6%
	Viagens Internacionais	4	4,5%	19,0%
	Outros	8	9,1%	38,1%
	Não aparece nas fotos	1	1,1%	4,8%
	Não possui fotos	2	2,3%	9,5%
	Total		88	100,0%

a. Group

AMOSTRA

Q9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Agronomia	2	9,5	9,5	9,5
	Ciências Biológicas	1	4,8	4,8	14,3
	Comunicação Social	1	4,8	4,8	19,0
	Economia	1	4,8	4,8	23,8
	Engenharia Civil	1	4,8	4,8	28,6
	Engenharia Mecânica	1	4,8	4,8	33,3
	Estatística	2	9,5	9,5	42,9
	Farmácia	1	4,8	4,8	47,6
	Jornalismo	1	4,8	4,8	52,4
	Letras	3	14,3	14,3	66,7
	Medicina	1	4,8	4,8	71,4
	Nutrição	4	19,0	19,0	90,5
	Odontologia	1	4,8	4,8	95,2
	Serviço Social	1	4,8	4,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Q10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17 aos 19 anos	4	19,0	19,0	19,0
	20 aos 22 anos	14	66,7	66,7	85,7
	23 aos 25 anos	3	14,3	14,3	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Q11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Feminino	16	76,2	76,2	76,2
	Masculino	5	23,8	23,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

APÊNDICE 4 – TABELAS DO ORKUT

Tabela de dados (T)				
Nome/Curso/ P.D	Endereço do perfil	Dados	Comunidades - T1 3.1.2. Representação do corpo nas comunidades	Fotos - T2
			T1.1 -Corpo/ Vaidade T1.2 - Atividade Física/Esporte T1.3 - Auto-Definição/hábitos T1.4 - Preferências/amor T1.5 - Ódio	T2.1- Foto inicial T2.2 - Álbum de fotos

Tabelas Ambiente , Equipamento e Vestuário

T.1	Ambientes/Contexto
Códigos	
1	Ao ar livre/ Rua
2	Autódromo/Kartódromo
3	Campo/Estádio de Futebol
4	Centro Olímpico/Unb
5	Piscina
6	Praia
7	Rio/Cachoeira
8	Outros
9	Não aparece nas fotos
10	Não possui fotos

T.2	Equipamentos
Códigos	
1	Bicicleta
2	Material para Rapel (cordas, ganchos, capacetes..)
3	Prancha de surf
4	Prancha de snowboard
5	Respirador e óculos de mergulho
6	Outros
7	Não aparece nas fotos
8	Não possui fotos

T.3	Vestuário
Códigos	
1	Biquíni/Sunga
2	Camisa/Uniforme de futebol
3	Macacão de corrida de carro
4	Macacão de snowboard
5	Quimono
6	Shorts/camiseta/tênis
7	Vestidos
8	Outros
9	Não aparece nas fotos
10	Não possui fotos

Tabela de dados (T)					
Nº	Nome/Curso/ P.D	Endereço do perfil	Dados	Comunidades - T1	Fotos - T2
1 AD. S (id)	Letras/ Futsal	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=17580473857537704661	Nº Amigos: 285; Nº Comun.: 247 Nº recados: 06 Fotos: 0 Vídeos: 0 Depoimet: 17 B.poke: não	T1.1 -Corpo/ Vaidade: "Eu tenho Olhos verdes"; " Sim, nós somos branquinhas"; T1.2 - Atividade Física/Esporte: ----- T1.3 - Auto-Definição/hábitos (EU SOU, EU FAÇO):Sou muito rápido.;Mochileiros; Eu Falo Sozinho!; Timidez; 1984; Adoro Escrever, "Eu sou cheiroso e vc?!"; Eu falo rápido demais; Durmo com meu celular do lado; Eu penso demais na vida.®, Eu desenho durante a aula!!!!; Tenho Ciúme dos Meus Amigos; Sou complexada.. E daí???Eu só durmo de porta fechada;Eu caio sozinho(a); Eu abro a geladeira pra pensar; Eu FALO em INGLÊS SOZINHO(A)!; Eu sonho em inglês; Tenho vergonha do meu e-mail! T1.4- Preferências/amor: Eu ♥ Photoshop!; Amo TEMPO FRIO...; Homens de Terno; Homens de Jaleco ; Amo homem que me faz rir;Eu gosto de olhar nos olhos T1.5 - Ódio: Eu odeio muito Brasília!!!!;Eu odeio filme dublado; Eu odeio FUMANTES!; Odeio brigar com quem EU AMO!; Odeio falsidade!; Eu odeio gente invejosa; Eu ODEIO sol; Odeio Ficar Sozinho...; Eu odeio me bronzear; ODEIO dar satisfação Religiosas:Existem, PREFERENCIAS MUSICAIS	T2.1- Foto inicial - de seu perfil, que fica o rosto , tipo 3x4, sem produção na foto T2.2 - Álbum de fotos: -- gtalk <i>pq vc ã possui fotos no seu perfil do orkut?</i> <i>.Dri: Porque assim eu considero privacidade uma coisa muito importante na minha vida. e assim eu tenho pessoas adicionadas no meu orkut que não são minhas amigas que não fazem parte do meu dia a dia e que simplesmente ficam "curiando" só para ver o que acontece e tbm a inveja também é um dos motivos para eu não ter fotos no meu orkut</i>
2 AP. C (id)	Nutrição/ Vôlei	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=17313070039923749803	Nº Amigos:421 Nº Comun.:81 Nº recados: 1961 Fotos:37	T1.1 - Corpo/ Vaidade: rpo: As baixinhas são as melhores!; Metidos não! Míopes!; Labios carnudos!!!; Adoro Sorrisos Perfeitos! T1.2 - Atividade Física/Esporte: .:Mulheres	T2.1- Foto inicial: do perfil inicial com rosto como foco, e um sorriso! T2.2 - Álbum de fotos: Possui 37

			<p>Vídeos:0 Depoimentos:2 3 <i>Buddypoke:</i> não</p>	<p>que Fazem Academia; Acho que preciso malhar... ; T1.3 - Auto-Definição/hábitos: EU CONVERSO COM MEU CACHORRO; Morro de Sono depois do Almoço; EU PERCO TUDO.; Sim, eu dirijo cantando!; Eu Sou Pontual !!; Detalhistas; Sou boba(o) e rio de tudo!; MULHERES EXIGENTES; Eu não vivo sem relógio; Falo nada... só observo; Prefiro Ler Deitado(a); Dou risada quando não pode; EU NAO ESCUTO SEM OCULOS T1.4 - Preferências/amor: Jack Johnson; Nutella; John Mayer; Adoro dormir no sofá!; Eu AMO o céu de Brasília; EU AMO CACHORRO; Amo homem que me faz rir; Eu adoro Pimenta; Eu gosto é de Exclusividade!; Adoro surpresas!!! T1.5 - Ódio: Eu odeio lesmas no Trânsito !; Eu Odeio Esperar; EU ODEIO HORARIO DE VERA0;</p>	<p>fotos em seu perfil; divididas em 2 álbuns, sendo eles :] (27, fotos) e rio (10 fotos); nas quais a maioria são fotos com amigos, em festas, em jantares, com bebidas em mãos, algumas fotos na praia, um delas de biquíni(2 fotos de biquíni), 3 fotos em família (pai, avós e primos), foto em colégio - Essas fotos representam um padrão de vida, médio alto, pelo lugares que o sujeito freqüenta, o colégio de classe media alta que ela estudava, as roupas, as festas e os vinhos e champanhes que ela bebe nas fotos, e as pessoas estão sempre muito bem vestidas e bem arrumadas na maioria das fotos. Possui algumas fotos em estúdio e com um produção mais elaborada. Algumas fotos sozinha Tb</p>
3 AL. C (id)	Nutrição/ Vôlei 20 anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=3705728546197047212	<p>Nº Amigos:562 Nº Comun.:160 Nº recados:3 Fotos:55 Vídeos:0 Depoimentos:1 4 <i>Buddypoke:</i> não</p>	<p>T1.1 - Corpo/ Vaidade: Admiradores de um Belo Sorriso; Salto Alto; Sou Muito Mais As Morenas!; Eu sou CHEIROSO (a) e Vc ? !!; Q tem cabelo liso é mais feliz; Não tenho roupa..., Adoro Sorrisos Perfeitos!; Adoro que mexam no meu cabelo; MORENOS SEM DUVIDA!!!; eu amo umas costas de fora T1.2 - Atividade Física/Esporte:CORINTHIANS - O PODEROSO TIMÃO; Eu AMO dançar!; Eu danço sozinho no quarto; Amo Ginástica Olimpica; TÁ PESADO?Ñ AGUENTA? FAZ BALÉ!; Eu danço comigo mesmo; Academia Casa Corpo Brasília; Corrida UnB</p>	<p>T2.1- Foto inicial do perfil de rosto, um pouco mais ampliada, e mandando beijo! T2.2 - Álbum de fotos: Possui 55 fotos; divididos em 4 álbuns, sendo eles: Queridinhos (22), bombando!! (5), Família (15), João Pessoa (13); Possui fotos c/ (porque fazem o mesmo curso), nos dois primeiros álbuns segue a lógica das fotos da, com festas, pessoas muito arrumada e bem vestidas,jantares, bebidas, demonstrando também um padrão social de classe media/media alta; Possui um álbum dedicado</p>

				<p>T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Eu Falo Sozinho!; Sim, eu dirijo cantando!; Eu Torro no Sol™; Garotas DESASTRADAS!; Eu sofro de ansiedade; Eu adoro dar risada!; Sou um nerd descolado!; Eu escrevo no box/espelho;</p> <p>T1.4 - Preferências/amor: Eu Amo Ctrl+c / Ctrl+v; Homens: Quem os Entende?;Eu amo meu NOME!; Eu amo salada!; Amo Calça Jeans; EU AMO MEU(inha) VIZINHO(a); Amo Praia; Eu adoro me Divertir :D; Amo deixar o melhor pro fim!!!; Eu amo forró!!</p> <p>T1.5 - Ódio: EU ODEIO O GALVÃO BUENO; Eu odeio as normas da ABNT; Odeio esperar; EU ODEIO GENTE BURRA!; Eu odeio aluno participativo; OdeioFalar2VezesAmesmaCoisa!; Odeio Gente Atrás de Mim no PC;</p>	<p>somente a família, seguem o mesmo padrão, alguns jantares, viagem para outros estados; e por fim o álbum de João pessoa PRAIA, que provavelmente foi o último lugar em que passou suas férias (por cauda da data de 14 de jan, são férias escolares e verão): possui fotos de biquíni, com comentários de amigos falando se sua forma física e aparência e curvas na foto,possui também fotos com a família. Pelas fotos também podemos dizer que ela possui o mesmo padrão de vida de, com os mesmos hábitos e fotos iguais ou muito parecidas. E as próprias meninas nas fotos se parecem muito, pois vestem o mesmo tipo de roupa, o cabelo sempre liso, escovado, a maioria com franja, as roupas sempre muito bonitas, sempre muito maquiadas. Algumas fotos sozinhas.</p>
4 BE. S (id)	Estatística/Corrida	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=6820317814376736260	<p>Nº Amigos:299 Nº Comun.:72 Nº recados: 2093 Fotos:13 Vídeos:0 Depoiment:14 <i>Buddypoke:</i> não</p>	<p>T1.1 - Corpo/ Vaidade: :Feio, burro e faço Estatística;</p> <p>T1.2 - Atividade Física/Esporte::Juventus Br;Botafogo;Botafogo no Coração;Botafoguenses Catarinenses;UFC - Ultimate Fighting - MMA;MMA Videos;UFC 2010: Undisputed; MMA - ESPORTE</p> <p>T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Eu Falo Sozinho!; Só tenho amigo sequelado!!!;Eu toco bateria imaginária!;EU NÃO SEI ME CONTROLAR!!!;Não faço nada e me acham legal</p> <p>T1.4 - Preferências/amor: Eu amo</p>	<p>T2.1- Foto inicial: do perfil focada no rosto! Sem muita produção foto simples</p> <p>T2.2 - Álbum de fotos: 13 fotos e 1 álbum, como fotos variadas com a família, namorada, fotos de infância, , com amigos,fotos sem camisa, fotos da sua cidade de origem, que já são completamente diferente as meninas acima ã demonstram um poder aquisitivo mto grande,</p>

				ovomaltine do Bob's;Amo minha Guitarra ; T1.5 - Ódio: ODEIO q mexam em minhas coisas;	
5 CA. P (id)	Comunicação Social /Futsal	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=14249850632326139133	Nº Amigos: 735 Nº Comun.: 33 Nº recados: 6 Fotos: 55 Vídeos: 15 Depoiment: 43 <i>Buddypoke:</i> não	T1.1 - Corpo/ Vaidade: T1.2 - Atividade Física/Esporte: Juninho Pernambucano (fut); Club de Regatas Vasco da Gama; Cristiane(fut.fem); T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Sou superdotado mas...escondo isso mto bem;Orgulho de ser Nordestino! T1.4 - Preferências/amor: T1.5 - Ódio: --	T2.1- Foto inicial: recortada de uma foto do álbum de fotos, e possui outra pessoas (cortadas) na mesma foto. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 55 fotos, divididos em 3 álbuns: 2010 (7); ° (20); eu e os meus melhores amigos (23), possui fotos com amigos, com a família, fotos de infância, fotos em festa (mas que fogem do alto padrão das festas de e festa à fantasia, possui fotos em estádio (provavelmente internacional), possui 3 fotos dela na pratica da PD (programa de TV da UnB), assim como um vídeo desse mesmo programa, onde ela dá entrevista, 1 outra de futebol na chuva. C.O Shorts e camiseta Vídeo em que ela relata pq participa da PD e a importância do esporte pra ela.
6 C.D (id)	Farmácia/Corri da 21anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=18222547177797187743	Nº Amigos:222 Nº Comun.:7 Nº recados:2439 Fotos:69 Vídeos:0 Depoiment.:20 <i>Buddypoke:</i> não	T1.1 - Corpo/ Vaidade: -- T1.2 - Atividade Física/Esporte: Quasar Cia de dança T1.3 - Auto-Definição/hábitos: -- T1.4 - Preferências/amor: -- T1.5 - Ódio: --	T2.1- Foto inicial: do perfil focada no rosto. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 69 fotos então elas distribuídas em 3 álbuns: Projeto Rondon 2010! Missão dada, missão cumprida! Ah danadaaa... (34); projeto rondon 2009 - fitnesssss (24); caminhando por aqui, por ali, por lá... (11)- São fotos dela num projeto social, em momento de trabalho e alguns

					de lazer, em cachoeiras- biquíni-shortes-camiseta, trabalho em uma cidade carente, com crianças Tb, parece-me q ligado à saúde, ações sociais., fotos em grupos e em trabalho. Já no ultimo álbum são fotos dela na Europa, com um grupo de amigas, e Tb sozinha e fotos de lugares q visitou. Que também apresenta um padrão de vida mais elevado já que foi capaz de viajar fora do país, pra diversos lugares!
7 CL. G (id)	Odontologia/ Vôlei	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=15976125533912765916	Nº Amigos:351 Nº Comun.:48 Nº recados: 7 Fotos:1 Vídeos:0 Depoiment:16 <i>Buddypoke:não</i>	T1.1 - Corpo/ Vaidade: --- T1.2 - Atividade Física/Esporte: Eu amo Dançar; T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Não sei cozinhar; Tenho saudades; Ser Carioca é... Minha Família, Minha Vida T1.4 - Preferências/amor: Eu amo algodão doce; Amo o pôr-do-sol; Eu amo andar de meias!; Eu amo ver desenho animado; Eu amo minha mãe; T1.5 - Ódio: Eu Odeio Frio	T2.1- Foto inicial: foto em aparece só o seu resto, ando uma gargalhada, mas aparece desfocado, e mais a esquerda, sem muito foco exatamente no rosto. Possui apenas uma foto, em um álbum, com uma desenho (olho egípcio) com a legenda família. T2.2 - Álbum de fotos: --
8 CR. A (id)	Letras Francês /Futsal	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=893511660524523490	Nº Amigos:17 Nº Comun.:1 Nº recados: 6 Fotos:66 Vídeos:0 Depoiment:0 <i>Buddypoke:não</i>	T1.1 - Corpo/ Vaidade: --- T1.2 - Atividade Física/Esporte: --- T1.3 - Auto-Definição/hábitos: -- T1.4 - Preferências/amor: -- T1.5 - Ódio: --	T2.1- Foto inicial: do perfil mudada 2x. 1ª foto no colo do namorado, os dois aparecem na foto; e segunda foto sozinha, de rosto, recortada, estando ela maquiada e produzida. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 4 álbuns, 1º com a finalidade de vender um ingresso para um show, no 2º existem 13 fotos, uma dela na infância, e outras com amigas e com o namorado. O 3º só fotos da formatura do

					namorado(11fotos), fotos do casal e fotos da família. 4ª são fotos da viagem para Paris (já q ela fz letras francês) - 41 fotos. Fotos sozinha, co o namorado e uma amiga, em pontos turísticos de cidade.
9 FA. B (id)	Ciências Biológicas/ Futsal	http://www.orkut.com/Main#Profile?uid=13644705757579893383	Nº Amigos:8 Nº Comun.:0 Nº recados: 0 Fotos: 0 <i>Buddypoke:ñ</i>	T1.1 - Corpo/ Vaidade: -- T1.2 - Atividade Física/Esporte: -- T1.3 - Auto-Definição/hábitos: -- T1.4 - Preferências/amor: -- T1.5 - Ódio: --	Sem fotos
10 FLA (id)	Agronomia/ Corrida 22 anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=2021679819262970939	Nº Amigos:456 Nº Comun.:252 Nº recados: 3328 Fotos: 28 Vídeos:5 Depoimentos:3 <i>Buddypoke: ñ</i>	T1.1 - Corpo/ Vaidade: T1.2 - Atividade Física/Esporte: Viciados em Corrida; F1, Shumacher T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Eu ainda ñ bati o carro T1.4 - Preferências/amor: T1.5 - Ódio: --	T2.1- Foto inicial: de rosto (+peito) plano amaericano, com uma pista de corrida (de carro) ao fundo. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 28 fotos, divididos em 5 álbuns, sendo eles: Álbum de xxx (7); FAMA (2); CORRIDAS (11); kart (1); F1 / salão do automóvel 2008 (11). No primeiro ele postou os certificados de participações de corridas de rua (7 participações) pra mostrar q ele gosta e que participa delas, mostra o tempo e a classificação Tb! No segundo uma reportagem sobre ele em uma corrida de rua e em seguida uma foto, dele em atividade. Em corridas são mais 11 fotos dele e em grupo, praticando a corrida (suando, em roupas de corrida, shots, camiseta e tênis), de dia ou de noite), e em seguida fotos Del em um grupo de Kart, e fotos do salão do automóvel, como

					mulheres e carros, assim como fotos dele assistindo a corrida!!! macacão de corrida
11 GE. S (id)	Serviço Social/ Vôlei	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=5383451469376747567	Nº Amigos:456 Nº Comun.:252 Nº recados: 3328 Fotos: 634 Vídeos:36 Depoimentos:18 <i>Buddypoke:sim</i>	<p>T1.1 - Corpo/ Vaidade: Toda Baixinha é Invocada, Um olhar diz + q mil palavras!, Eu escrevo com a mão esquerda!,Mais devagar, eu tô de salto!!Admiradores de um Belo Sorriso</p> <p>T1.2 - Atividade Física/Esporte: Eu fui voluntário do Pan 2007, Olimpíadas do Rio - 2016</p> <p>T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Cariocas, Românticos Assumidos, Não sei cozinhar, Eu Sou Fiel; Eu sou sensível, Eu Tenho Crise de Riso!; Tocava Campanha e Corria, Eu já chorei na frente do PC, Ouço mil vezes a mesma MÚSICA!, Sou pra casar !!! Mulheres com Conteúdo, Eu me divirto sem beber!, Eu Mordo Copinhos de Festa, Eu amo conversar com crianças, Eu Amo e Acredito em Deus!, Eu amo meus amigos !!!,NASCIDOS EM 6 DE NOVEMBRO, Metido não, distraído, Princesas à espera do Amado, Eu leio o shampoo no banho, Mulheres com jeito de criança, Ando Em Casa Igual Um Mendigo, vaidosa sim! fresca nao!, Eu acredito no amor , Eu abro a geladeira pra pensar, Eu Luto Pelos Meus Ideais !</p> <p>T1.4 - Preferências/amor: Eu amo conversar com crianças, Eu Amo e Acredito em Deus!, Eu amo meus amigos !!!EU AMO CHOCOLATE!, , Eu Tenho Crise de Riso!; Eu AMO o meu PAI! Eu AMO o minha Mãe!, Eu amo Serviço Social; Amo a VIDA; Eu amo minhas AMIGAS !!!, Amo o pôr-do-sol, Eu AMO o céu de Brasília, Homens Prendados, Eu amo biscoito</p>	<p>T2.1- Foto inicial: do perfil, plano americano, , sua imagem ocupa grande parte da foto (ao contartio da xxx) foto produzida.</p> <p>T2.2 - Álbum de fotos: Possui 634 fotos, estando elas divididas em 23 álbuns, sendo eles: Rapel =D (50); :* (13); ♥No meu novo lar: Brasília♥ (81); niver =) (39); Rio de Janeiro (78); despedida da minha assistente social preferida!!! (20); happy hour!!! Dia da Assistente Social!!! (4); festa nova equipe!! SUPERAÇÃO!!!! (14); DDD Dia de Decidir Destinos!!!!!! (5); ARENA BEATS FANTASY!! (4); Torre de TV (7); família AMADA!!!! Guarai-TO (73); churras (16); final de anooo... e início de 2009!!! (47); trip to Caldas Novas GO - Piscina (23); Momentos especiais (4); Jesus ama você!!!! (20); Férias :D (18); ♥Momentos inesquecíveis♥ (10); Saudades das minhas maninhas da UFF... (14); Revisão de ViDaAaAa!!!!!! (10); Revisão de ViDaAaAa!!!!!! (39); Álbum de ♥ (23).</p> <p>Esse é um dos perfis com grande exposição de fotos, que demonstram diferentes momentos de vida do sujeito, pessoas especiais, saudades de lugares e pessoas, passeios, fotos com a</p>

				<p>Passatempo, Eu AMO receber flores !!!, Eu adoro rosa!!! Meu quarto é auto-bagunçável, amo pessoas carinhosas, Eu amo sonhar com você</p> <p>T1.5 - Ódio: Eu odeio ficar no vácuo!, Eu odeio ônibus lotado!!!, Odeio brigar com quem EU AMO!, Eu Odeio Preconceito, Eu amo minhas irmãs!!!! Eu não gosto de leite!!!!</p> <p>Religiosa sim, e preferências musicais</p>	<p>família, com amigos, no trabalho/estudo, fotos sozinha, em diversas poses e fotos trabalhadas em pc, com efeitos, etc. Fotos fazendo rapel-CACHOEIRA/RIO (esporte de aventura), fotos de biquíni, mas sem mta exposição, fots em grupo, e sozinha. :) - fotos dela em varias fases, fotos sozinha, fotos trabalhas no pc, fotos de rosto- plano americano, de biquíni, plano americano, bsb-fotos da rotina, em bsb, vida cotidiana, sozinha, com alguns amigos (foca muito o cabelo nas fotos), fotos em festas (sem tanto glamour, como a das meninas de nutrição), fotos em família, fotos sozinha, corpo inteiro, rosto e plano americano, aniversario-fotos com amigas e família, parque de diversões, festa em família, em casa. Álbuns em homenagem á amigos.</p>
12 IL.B (id)	Letras.Francês/ Futsal	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=3111530869977794297	<p>Nº Amigos:68 Nº Comun.:7 Nº recados: 41 Fotos: 4 Vídeos:5 Depoimentos:1 <i>Buddypoke:</i> não</p>	<p>T1.1 - Corpo/ Vaidade: -- T1.2 - Atividade Física/Esporte: --- T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Guiné-Bissau"; " Africanos no DF"; "Estudantes Guineenses no Brasil"; "Orando por GUINÉ-BISSAU" T1.4 - Preferências/amor: -- T1.5 - Ódio: --</p>	<p>T2.1- Foto inicial: do perfil, de corpo inteiro, fazendo um coração com as mãos. T2.2 - Álbum de fotos: Possui somente 4 fotos no perfil, sendo uma delas deitada (com roupas colorias- penso q típicas do seu país- Guiné), outra sozinha em plano americano, e duas outras fotos com amigas, no mesmo plano, sentadas em sofá e em pé, em uma casa simples</p>
13	Economia/	http://www.orkut.com.br/Main	Nº Amigos:246	T1.1 - Corpo/ Vaidade: Covinhas de um	T2.1- Foto inicial: do perfil, rosto

JU.T (id)	Futsal	#Profile?uid=1727542815524 4095676	Nº Comun.:243 Nº recados: 3606 Fotos: 45 Vídeos: 35 Depoiment:27 <i>Buddypoke</i> :SI M	lado só! T1.2 - Atividade Física/Esporte: Rogério Ceni - O Goleiro; São Paulo FC Tricolor Oficial; Chuteira de Ouro UnB/2008 T1.3 - Auto-Definição/hábitos: To cansado(a), Eu vejo novela, e daí?; Eu Falo Sozinho! Adoro dormir no sofá!; AH! Eu sou Católico!!!; EU CONVERSO COM MEU CACHORRO; Eu vivo no Show de Truman! Eu Tenho Crise de Riso!; Eu tenho Fé em Deus !; Sim, eu dirijo cantando!; Sou chorona (chorão), e daí?; Eu me esqueço de TUDO!; Os CAÇULAS são sempre + legais; Sou pra casar !!!; Eu digito tudo errado no MSN; Eu Sou 100% Mestiço T1.4 - Preferências/amor: Eu amo minha IRMÃ!; Eu adoro ficar em casa; Eu Amo Picolé de Limão; AMO as Coisas Simples da Vida! T1.5 - Ódio: Odeio Crianças Prodígio!; Odeio Baladas; Odeio esperar; EU ODEIO GENTE BURRA!;Odeio Gente Atrás de Mim no PC;Eu odeio van lotada	colo pescoço e rosto, sem fundo definido. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 45 fotos em apenas 1 álbum. 2 fotos sozinhas, fotos em família, fotos de infância, fotos na praia (de biquíni, mas sem muita a exibição, fotos de biquíni, no sofá, sem ta exibição também), fotos com efeito, fotos desfocadas, fotos com cachorro! Fotos de amigos, fotos com amigos, fotos em festas (sem muita badalação)- festas de família,
14 LU. M (id)	Eng.Mecânica/ Vôlei 21 anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=9053521083668757434	Nº Amigos:127 Nº Comun.:29 Nº recados:0 Fotos: 80 Vídeos:21 Depoimentos:5 <i>Buddypoke</i> :SI M	T1.1 - Corpo/ Vaidade: --- T1.2 - Atividade Física/Esporte: Boxe - Boxing; Judô T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Tomo café, logo existo.;Draco Volans - Aerodesign UnB; Aerodinâmica T1.4 - Preferências/amor: Adoro Cozinhar! T1.5 - Ódio: ---	T2.1- Foto inicial: em plano americano, de chapéu e óculos escuro e de perfil. T2.2 - Álbum de fotos: Ele possui 80 fotos divididas em 3 álbuns, sendo eles: algumas fotos aí (26); Vida congelada (40);Nas asas da excelência (14). Sendo que no primeiro encontramos fotos do cotidiano, com a família, amigos, fotos da sua bateria, fotos na fazenda, fotos sozinhos (intitulada-mais uma narcisista); fotos da adolescência (comentário em

					<p>uma foto com amigos: Leandro . esses pneus não me pertencem maaaaaaaais! hahahahaha...tô fino! 12/03/2009 E o cofre? Gordinho véi paia você porra.Eu pelo menos assumo que sou gordo e não to nem aí hahahahaha. Em vida congelada, fotos, de lugares, paisagens, animais, bateria, estrada, carros... e No ultimo fotos dele com um grupo fazendo um aeronave pequena, numa competição.</p>
15 MA. C (id)	Nutrição/ futsal 20 anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=16673728681355450256	Nº Amigos:233 Nº Comun.:81 Nº recados: 2 Fotos: 272 Vídeos:17 Depoiments:31 <i>Buddypoke:não</i>	<p>T1.1 - Corpo/Vaidade: --- T1.2 - Atividade Física/Esporte: Botafogo; BOTAFOGO F. R.; T1.3 - Auto-Definição/hábitos: To cansado; Me disfarço.; Não sou fresca, sou bem criada; Tô só o caco; Não é maldade! É a realidade! T1.4 - Preferências/amor: T1.5 - Ódio: ---</p>	<p>T2.1- Foto inicial: sobretudo, sugerindo que esta fora do país por (pela roupa de frio) plano americano. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 272 divididos em 8 álbuns, hi 2010 (22); bye 09 (55); public display of affection (32); a bit of my ego world (22); places around the world (14); ATL n family (47); NYMC (66); 'till the end (4), 1º) fotos dela com a família na Disney, no ano novo, assim como fotos em Goiás com a família, avós(luxuoso, da viagens e festas em família nos EUA, e o simples da casa dos avós no inteiro); 2º fotos na neve, em um show(lady gaga), fotos sozinha, fotos com a das outras meninas , no mesmo padrão, festas , bebidas, com as meninas super arrumadas, como Também fotos na argentina, na</p>

					bombonera (estádio de futebol), fotos com o pai em um estádio de futebol, assistindo o jogo do botafogo, (2) (com a camisa do time);fotos de biquíni, no rio de janeiro (maior exibição, quase corpo inteiro), fotos com amigas na piscina, fotos sozinha, sempre uma preocupação com a iluminação, alguns efeitos..fotos mais elaboradas (possui uma maquina,"melhor", profissional ou semi- dá pra ver pelas fotos); em a bit of my ego world fotos sozinha:fotos de rosto, sem foco, fragmentadas (metade do rosto), plano americano, fotos de costas, fotos de longe, fotos na universidade, Fotos de corpo inteiro só de longe, preocupação com o foco, fotos q primam por momentos de descontração, sem poses prontas, momentâneas, instantâneas, q captam o sentimentos no momento único (fotos fragmentadas, rosto, pernas braços)
16 MJ. R (id)	Medicina/ Vôlei	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=16611856103093296947	Nº Amigos:352 Nº Comun.:77 Nº recad: 2159 Fotos: 33 Vídeos:25 Depoiment.:15 <i>Buddypoke:SI M</i>	T1.1 - Corpo/ Vaidade: : Pés pequenos e delicados; AS MORENAS COMANDAM!; Eu fico vermelha a toa T1.2 - Atividade Física/Esporte: Dance Like No One's Watching; Só vim pra dançar!!!!; Companhia Dança Marcelo Amorim; Academia Estilo e Dança; Dança de Salão - Galois/Base2; T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Eu Imagino Cada Coisa!; Sou pra casar !!!; Sinceridade sempre !; Você é o que ninguém vê!;	T2.1- Foto inicial : provavelmente feita em estúdio, pois se percebe uma produção de cabelo, máquina, iluminação, etc.. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 33 fotos, divididas em 2 álbuns: Álbum de 12); Natal - 2009 (21) - Sendo q no primeiro, temos a foto dela em uma apresentação de dança/vestido-RUA (em casal - talvez tango), fotos de colégio,

				<p>T1.4 - Preferências/amor: Eu amo ovomaltine do Bob's; EU ADORO TAPIOCA!; EU AMO CUPUAÇU; Eu Amo e Acredito em DEUS!; AMO Ouvir Música! ;</p> <p>T1.5 - Ódio: Odeio Quando Acaba o ASSUNTO!;</p>	<p>fotos de infância, com amigos, mais uma foto só dela, produzida em estúdio (mesma característica acima + prato e branco), mais uma foto sozinha, de maiô, outra foto (pornográfica - comentário) da sua silhueta, de biquíni-RIO, foto escura, so curvas. E o outro álbum se trata de uma viagem em família, para a praia, existem fotos dela sozinha, algumas fotos de biquíni na lama do mangue, alguma outras fotos de biquíni, sem mta exposição,</p>
17 M.M (id)	Estatística/ Futsal 18anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=6000481813823802827	Nº Amigos:657 Nº Comun.:62 Nº recados:2 Fotos: 168 Vídeos:27 Depoimentos: <i>Buddypoke:</i> Não	<p>T1.1 - Corpo/ Vaidade: Pintinhas; Eu tenho bochechas; eu sei que to gorda...;</p> <p>T1.2 - Atividade Física/Esporte: Flamengo (Oficial)</p> <p>T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Garotas DESASTRADAS!; EU PERCO TUDO.; Grossa(o) eu? Ah não fodel!; Mulheres q NÃO sabem provocar; Complicada,teimosa e orgulhosa; Não sou legal e não dou mole; mulheres .</p> <p>T1.4 - Preferências/amor: --</p> <p>T1.5 - Ódio: ---</p>	<p>T2.1- Foto inicial: recortada, com alguns amigos, parece q em uma festa (ou micareta, pelo abada).</p> <p>T2.2 - Álbum de fotos: Possui 169 fotos divididas em 3 álbuns: bitter sweet (64; MNHA MAIOR PAIXÃO (15); Objetivo (2006,2007 e 2008) (72)</p> <p>1º- foto em festas com amigos,em grupo, e entrada na universidade; 2º fotos do Flamengo, fotos do time, da bandeira, do estádio-camisa do time; e 3º fotos do colégio, em grupos, no segundo grau, um na piscina - biquíni, sem mostrar o corpo.</p>
18 PO. L (id)	Jornalismo/ Vôlei 23 anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=2250331764399927527&mt=12	Nº Amigos:612 Nº Comun.:65 Nº recados:0 Fotos: 72 Vídeos:5 Depoimentos: <i>Buddypoke:</i>	<p>T1.1 - Corpo/ Vaidade: Eu adoro loiras, mas também...; Lindas Regueiras; Marquinhas de Biquíni;</p> <p>T1.2 - Atividade Física/Esporte: JIU JITSU; Deo Jiu Jitsu; Resistência Física - Academia; Flamengo</p> <p>T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Eu durmo na aula...; A.C. "Alcoolatras Conhecidos";</p>	<p>T2.1- Foto inicial: de rosto, sem fundo definido, foco rosto.</p> <p>T2.2 - Álbum de fotos: Possui 72 fotos divididas em 2 álbuns, sendo eles: Brasil (31); EUA (41). No 1º, 2 fotos sozinha 2 fotos de sunga ou sem camisa. Fotos do seu time de futebol (flamengo- torcida);</p>

				<p>Regueiros do Cerrado; Quando eu bebo eu fico rico; Surfista do Lago Paranoá; Viajo na aula.</p> <p>T1.4 - Preferências/amor: --</p> <p>T1.5 - Ódio: Eu Odeio Radares de Trânsito;</p>	<p>fotos de infância, fotos com a namorada, com a família; fotos andando de bicicleta (trilha) e turma de luta (jujitsu), foto em um evento de corrida de rua (não correndo). 2º fotos fora do país, EUA, Canadá e México, muitas fotos sozinho (11), sendo a metade delas sem camisa ou de sunga, Snowboard, sugestão de pratica surf-praia e mergulho. O q demonstra Tb um estilo de vida mais aventureiro, típico da idade (23 anos), e um padrão de vida mais elevado, pelas viagens e tipos de prática esportivas de alto custo.</p>
19 P.G (id)	Nutrição/ Futsal	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=8910915165144177744	<p>Nº Amigos:233 Nº Comun.:184 Nº recados: Fotos: 76 Vídeos:0 Depoiments:17 <i>Buddypoke</i>:Nã o</p>	<p>T1.1 - Corpo/ Vaidade: Loucas(os) por Loiros (as); Baixinhas; Tenho pés pequenos; Toda Baixinha é Invocada; Adoro que mexam no meu cabelo</p> <p>T1.2 - Atividade Física/Esporte: --</p> <p>T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Eu Falo Sozinho!; Tenho medo do Fofão; Eu tenho medo do PLANTÃO; Eu caio sozinho(a); Sou Confusa(o) e daí ?!; Garotas DESASTRADAS!; EU FALO ALTO! E DAÍ?;</p> <p>T1.4 - Preferências/amor: Adoro/Sou menino(A) de boné;; Eu amo suco de fruta!; Sou louco por uma massagem...; Eu amo conversar com crianças; Eu amo minha avó!!!</p> <p>T1.5 - Ódio: EU ODEIO PAGODE; Eu odeio/detesta baratas; Eu Odeio GeNTi ki lsKreVi AxIM; Odeio tarados que assobiam; Eu odeio chuquinha frouxa; ODEIO que me Apressem !</p>	<p>T2.1- Foto inicial: de rosto, com algum efeito de luz e fundo indefinido.</p> <p>T2.2 - Álbum de fotos: Possui 77 fotos em apenas 1 álbum: Álbum de xxx (77)- Segue o padrão das outras meninas de nutrição-, fotos em comum, fotos de infância, fotos com amigos e família, fotos na faculdade- de jaleco, com colegas de turma. Apenas 1 foto sozinha. Fotos em Festas, com bebidas, gente muito bem arruda e bem vestida, cerca de 8 fotos de biquíni, Praia/piscina algumas com mais outras com menor nível de exposição, fotos em viagens! Que demonstram um estilo de vida e um padrão de classe media alta.</p>
20	Agronomia/	http://www.orkut.com.br/Main	Nº Amigos: 512	T1.1 - Corpo/ Vaidade: Se meus olhos	T2.1- Foto inicial: de rosto, preto

T.M (id)	Vôlei 22 anos	#Profile?uid=1621810204871 9164627	Nº Comun.:158 Nº recad: 6074 Fotos: 1367 Vídeos:25 Depoiments:19 <i>Buddypoke</i> :SI M	tirassem fotos.; Tattoos / Tatuagens; PIERCING ™; Eu Uso Óculos; Pintinhas; UFF(Uniao dos Feiosos Felizes); Pânceps; Joelho Fudido; AS MORENAS COMANDAM!; Unhas Vermelhas; Gordos de Espírito; Eu; Eu já pinte o cabelo de rosa; T1.2 - Atividade Física/Esporte: Eu Amo Volei!!!; VôleiBrasil; Time Feminino - Agronomia UnB; T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Durmo com meu celular do lado!; Eu sou estranha (o) e vc?; Adoro dormir no sofá!; Eu Vejo Desenhos nas NUVENS !; Ouço mil vezes a mesma MÚSICA!; Sou mais macho que muito homem; Eu canto junto com a música!; BeBeDoReS Oficlals D aGrOnOmla; Eu sou de Capricornio; VICIADOS em CAFEÍNA; Sou previsível; Sempre levo minha máquina....; T1.4 - Preferências/amor: Eu Gosto de Estudar; AMO as Coisas Simples da Vida!; Eu adoro fazer cafuné... T1.5 - Ódio: EU ODEIO COMIDA QUENTE DEMAIS;	e branco, recortada, fazendo pose sobre o braço. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 1129 fotos, divididas em 22 álbuns: That's the way I like it! \o/ (58); familiaridades... (84); Mingau (51); bloco do eu sozinho (52); ? (99); AgroCoisas (100); excesso de falta do que fazer! =p (27); Zoo Lujan (28); La Plata! (36); Buenos Aires #1 (86); Buenos Aires #2 (82); Buenos Aires #3 (82); Conciertos/Fiestas en Buenos Aires ... (74); Tigre - Argentina (52); do fundo do baú (24); gatitos! (10); Iron Maiden (12); Rosario - Argentina (10); FAUBA (30); Colonia - Uruguay (40); Mendoza - Argentina (80); Agroactiva - Argentina (12) i20 fotos de uma jogo de vôlei da seleção brasileira. Fotos sozinha: legenda: "depois não sabe porque não emagrece!", fotos do piercings (sobrancelha, nariz), fotos com efeito de iluminação (ou PC); varias fase, varias cores de cabelo e tamanhos e cortes diferenciados; demonstrando sentimentos momentâneos, felicidades, surpresas, fotos de biquíni, fotos fora de foco, tremidas, que dão um efeito, fotos com efeitos preto e branco, aquarelas, fotos da infância. Cada álbum reflete uma
-----------------	---------------	---------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

					fase da sua vida, uma viagem, algum (alguns) momentos, um passeio, fotos referente ao curso na faculdade
21 V.C (id)	Eng.Civil/ Corrida 22 anos	http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=3610086072465537601	Nº Amigos:226 Nº Comun.:64 Nº recados: 3 Fotos: 73 Vídeos:3 Depoimentos:4 <i>Buddypoke:SI</i> M	T1.1 - Corpo/ Vaidade: EU TENHO OLHOS VERDES! T1.2 - Atividade Física/Esporte: Eu jogo bete, GuSTop!, Flamenguistas de Brasília, sou mengão, sou hexa-campeão, Golzinho?! não jogo...HUMILHO!, Corrida UnB T1.3 - Auto-Definição/hábitos: Brasília, 1987, Sim, eu dirijo cantando!, Eu ainda assisto o Chaves, Meu nome é xxx com c! T1.4 - Preferências/amor: Eu Amo Ctrl+c / Ctrl+v, As baixinhas são as melhores!, EU ADORO DIRIGIR DE MADRUGADA!, Eu só como porcaria!, Mulher é bom demais !!!, NÃO VIVO SEM INTERNET T1.5 - Ódio: Eu Odeio Radares de Trânsito, Odeio gente lerda no trânsito	T2.1- Foto inicial: rosto, vestido de terno, fundo indefinido. T2.2 - Álbum de fotos: Possui 73 fotos divididas em 2 álbuns: Álbum de xxx (27) e Disney / NY (46). Sendo a 1ª fotos sozinho (3), com amigos, do time de futebol (flamengo), fotos em formaturas, casamentos, fotos com a família, fotos de adolescência, algumas fotos produzidas/tiradas em estúdio. Sendo o 2º - fotos fora do país EUA, em turmas algumas sozinhos e de lugares e paisagens.

\$T1 Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Ambientes/Contexto ^a	Ao ar livre/Rua	3	8,8%	14,3%
	Autódromo/Kartódromo	1	2,9%	4,8%
	Campo/Estádio de Futebol	3	8,8%	14,3%
	C.O/UnB	1	2,9%	4,8%
	Piscina	4	11,8%	19,0%
	Praia	7	20,6%	33,3%
	Rio/Cachoeira	5	14,7%	23,8%
	Outros	2	5,9%	9,5%
	Não aparece nas fotos	5	14,7%	23,8%
	Não possui fotos	3	8,8%	14,3%
Total	34	100,0%	161,9%	

a. Group

\$T2 Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Equipamentos ^a	Bicicleta	2	8,0%	9,5%
	Material para Rapel	1	4,0%	4,8%
	Prancha de surf	1	4,0%	4,8%
	Prancha de snowboard	1	4,0%	4,8%
	Respirador e óculos de mergulho	1	4,0%	4,8%

	Outros	5	20,0%	23,8%
	Não aparece nas fotos	11	44,0%	52,4%
	Não possui fotos	3	12,0%	14,3%
Total		25	100,0%	119,0%

a. Group

\$T3 Frequencies

		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Vestuário ^a	Biquini/Sunga	8	25,0%	38,1%
	Camisa/Uniforme de futebol	4	12,5%	19,0%
	Macacão de corrida de carro	1	3,1%	4,8%
	Macacão de snowboard	1	3,1%	4,8%
	Quimono	1	3,1%	4,8%
	Shorts/camiseta/tênis	7	21,9%	33,3%
	Vestido	1	3,1%	4,8%
	Outros	2	6,3%	9,5%
	Não aparece nas fotos	4	12,5%	19,0%
	Não possui fotos	3	9,4%	14,3%
	Total	32	100,0%	152,4%

a. Group

APÊNDICE 5 – TABELA DO POKE

TABELA DO POKE

Tabela <i>BuddyPoke</i> (TB)					
Nº	Sujeito	TB1- Dança	TB2 - Música	TB3- Brincadeiras/ jogos/ esportes	TB4- Comunicação/ação em geral e sentimentos

Tabela *BuddyPoke*- **TB**

Nº Sujeito	Nº de Pokes	<u>TB.1- Dança</u>	TB.2 - Música	<u>TB.3- Brincadeiras/ jogos/ esportes</u>	TB.4- Comunicação/ação em geral e sentimentos
Nº11 GE.S	10 pokes	2 -dançou com amigo e dança de rua	2 - fez um som com amigo	2 Apostar corrida (moto)	5 - tirou foto; buscou pra passear; aplaudiu amigo; colocou as garras para fora e super saudação
Nº 13 JU.T	11 pokes	--	1 - tocando tambor	2- embaixadinhas; voar de vassoura.	8 - pagou uma bebida; comendo pizza; assistindo TV; fofocou; entediados na aula, sentiu-se triste abraço de urso e abraço de gangster
Nº14 LU.M	11 pokes	---	3- tocando bateria; fez um som (2x)	--	5- entediado; sentindo-se zumbi; sentindo-se feliz; dormindo; pago bebida; pegou carona; requebrou com amigo e abraço de urso
Nº16 MJ.R	10 pokes	3- dançou com amigo; dança do espaço; dança do frevo	---	3- volta de bicicleta; brincou de bambolê; desfile cívico	4-Abraço com rodopio, divas da moda; buscou pra passear e abraço de urso;
Nº18 PO.L	09 pokes	--	--	2- destruiu amigo (brincadeira de luta com um robô) e embaixadinha;	7- abraço com rodopio; bateu os quadris; abraçou; tapa na cara; tapa no traseiro; Bateu e levou um soco de um amigo
Nº 20 T.M	10 pokes			3- pula-carniça; navegando no rio, voar de vassoura;	7- passeou de mãos dadas; se sentindo impaciente; fazendo carinho; segurou nas mãos; fez carinho; saiu para passear; abraço de urso

<p>Nº 21 V.C</p>	<p>10 pokes</p>	<p>3- Dançou com amigos (2x); dança do zumbi</p>	<p>1- cantou junto, dueto;</p>	<p>4- carregou nas costas; puxou ferro com amigo; levantou peso; fez embaixadinhas</p>	<p>2- ler com amigo; super saudação</p>
----------------------	-----------------	--------------------------------------------------	--------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------

**APÊNDICE 6 –
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
(TCLE)**



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado à participar da pesquisa sobre a temática **“EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIAS”**. Você foi selecionado (a) e sua participação não é obrigatória e você pode desistir dela qualquer momento.

O objetivo principal deste estudo é investigar como os jovens se representam nas redes virtuais de relacionamentos e se acontece a construção de identidades no âmbito da virtualização da cultura corporal. Para atingir nosso objetivo iremos realizar essa pesquisa com alunos da Prática Desportiva, ofertada pela Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília. Para essa investigação iremos aplicar um questionário de sondagem contendo 9 (nove) questões, 1 (uma) reunião para a realização do grupo focal, com duração de 1 (uma) hora, essa última será gravada para posterior transcrição. Nossa pesquisa se completará com a investigação e coleta de dados nos perfis pessoais em redes virtuais de relacionamentos. Dessa forma, trabalharemos com o grupo focal a fim de entender como os usuários dessas redes virtuais a percebem, como também sobre a importância das redes em suas vidas e como eles vêem o papel do corpo na representação pessoal nesses ambientes. Em seguida, adotaremos a técnica de etnografia virtual para nos familiarizarmos com os perfis de cada participante e compreender como eles interagem ali e como fazem uso das ferramentas disponibilizadas para se representarem, e como eles utilizam as comunidades no processo de identificação.

As informações obtidas através de todos os instrumentos e técnicas de pesquisa acima citados, e também através das informações privadas dos participantes, que serão coletadas nas comunidades virtuais, serão confidenciais e asseguramos o sigilo total sobre sua participação. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar a sua identificação desse modo, e também **não publicaremos nenhum tipo de foto pessoal do participante ou que esteja em seu perfil e que possa propiciar a sua identificação**. Você pode se recusar, se for o caso, a responder alguma questão que lhe traga algum desconforto ou constrangimentos.

Essa pesquisa beneficiará os estudos de mídias e comunicação aplicados à Educação Física e não traz nenhum risco aos participantes, já que garantimos o sigilo e asseguramos a privacidade dos sujeitos quanto aos dados confidenciais envolvidos na pesquisa. Não temos a previsão de benefícios diretos para os participantes, pois não propomos nenhuma intervenção junto a eles, pois essa é uma investigação de caráter teórico e exploratório a cerca de um novo comportamento dos universitários frente às redes virtuais de relacionamento.

Os dados obtidos com essa pesquisa serão divulgados na dissertação de mestrado da pesquisadora, que será defendida no programa de pós-graduação em Educação Física da Universidade de Brasília e em possíveis artigos e outros trabalhos científicos.

Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o endereço da pesquisadora, podendo tirar suas dúvidas sobre a pesquisa e sua participação, agora ou em qualquer momento.

DADOS PESSOAIS DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL

Nome Completo: Carolina Nascimento Jubé

Endereço Completo: [REDACTED]

Telefones: [REDACTED]

Email: caroljube@gmail.com

Declaro que eu _____, portador do CPF de número _____ e matrícula _____ entendi os objetivos e concordo com os riscos e benefícios da minha participação na pesquisa.
Brasília, ____ de _____ de 2010.

Assinatura

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)