



## ANÁLISE DAS COMUNIDADES “WEB 2.0” NA REDE SOCIAL ORKUT

### ANALYSIS OF THE "WEB 2.0" COMMUNITIES AT SOCIAL NETWORK ORKUT

Eliana Santana Lisbôa<sup>1</sup>

João Batista Bottentuit Junior<sup>2</sup>

Clara Pereira Coutinho<sup>3</sup>

#### RESUMO

Neste artigo vamos analisar uma temática muito em voga entre todos os utilizadores da web: as redes sociais. Destacamos o Orkut, uma das redes sociais mais populares entre os cibernautas de língua lusófona. Com o objetivo de melhor compreender o funcionamento e as lógicas de comunicação/interação numa rede social, vamos apresentar os resultados de um estudo analítico que envolveu a análise de comunidades virtuais, que, na rede social Orkut, se desenvolvem em torno da temática “Web 2.0”.

**Palavras-chave:** Redes Sociais, Comunidades Virtuais, Orkut, Web 2.0.

#### ABSTRACT

In this article we analyze a subject much in vogue among all users of the web: social networks. Introducing then Orkut, a social networks more popular with surfers from lusophone language. In order to better understand the operation and the logic of communication / interaction in a social network, we present the results of an analytical study involving the analysis of virtual communities, which in social network Orkut, are developed around the theme "Web 2.0.

**Keywords:** Social Networks, Virtual Communities, Orkut, Web 2.0

<sup>1</sup> Mestranda em Educação – UMINHO – Universidade do Minho.

<sup>2</sup> Mestre em Educação Multimídia – Universidade do Porto. Doutorando em Educação - Tecnologia Educativa – Universidade do Minho.

<sup>3</sup> Doutora em Educação - Tecnologia Educativa – Universidade do Minho.

## 1. INTRODUÇÃO

O filósofo da mídia Marshall McLuhan observou que o “meio é a mensagem”, ou seja, que a forma do meio incorpora a mensagem numa relação simbiótica que a condiciona, impulsionando a um despertar da consciência acerca do seu conteúdo. De fato, no mundo globalizado de hoje, estabelece-se uma rede imensa de contactos e informações em que as mídias acabam por ser a força motriz determinante de novas formas de comunicação e relacionamento.

A internet como ferramenta de conectividade de baixo custo, e, sobretudo, com o aparecimento da *World Wide Web* que possibilita acessibilidade e navegação fácil tanto para adicionar como para receber conteúdo, favorece uma mudança de paradigmas retratados no pensamento humano e na sociedade, tal como descreve Friedman (2007: p.63):

[...] transformou a Internet numa ferramenta de conectividade e colaboração – uma ferramenta que qualquer pessoa não somente os “malucos” de informática, podia utilizar – foi a *World Wide Web* de Berners-Lee [...], pois na internet encontramos documentos, sons, vídeos [...] informações. Na net as conexões são cabos entre computadores; na Web, as conexões são ligações de hipertexto [...] A Web tornou a internet útil porque as pessoas interessam-se realmente pela informação (sem falar de conhecimento e sabedoria!) e não querem saber de computadores e cabos.

Com as constantes mudanças no contexto sócio, político, econômico e cultural, houve a necessidade de procurar novas formas de romper as barreiras do tempo e do espaço. Com o advento das tecnologias e da Internet, abriu-se um leque de oportunidades para partilha de conhecimentos.

Portanto, como a sociedade vive numa constante mudança em que valores, costumes e hábitos são questionados, desconstruídos, visando a uma nova construção, surgiu a necessidade de novas formas de interação e construção de novos conhecimentos, dando possibilidade ao ser humano de exercer também um papel de construtor do saber.



Nesta perspectiva, a Web 2.0, por ser uma geração de serviços Web em que o conhecimento pode ser acessado, construído e compartilhado, torna-se um meio de comunicação que atende às necessidades do mundo contemporâneo. Neste contexto, é natural que seja incorporado no meio social, como instrumento em que ao mesmo tempo informa, organiza, recruta, domina e serve de espaço de discussão, envolvendo muitas temáticas que servirão de base para atacar os valores, hábitos e costumes cristalizados ao longo do tempo.

E é neste contexto de mudanças significativas que as redes sociais acabam por ser uma referência que marca o mundo globalizado, servindo de norte para discussão das mais variadas temáticas não só a nível local, mas a nível mundial. Possuem, ainda, capacidade de promover a interação entre as pessoas de mundos diferentes que são unidos por defenderem uma causa comum e que, graças à Internet, podem fazer parte de comunidades virtuais das mais variadas possíveis, pois como sumariza Castells (2003: p.34), “os sistemas tecnológicos são socialmente produzidos. A produção social é estruturada culturalmente. A internet não é exceção. A cultura dos produtores da Internet moldou o meio”.

Neste sentido, a interatividade proporcionada pela internet permitiu mudar as regras que caracterizavam os modelos de comunicação vigentes (COUTINHO & BOTTENTUIT JUNIOR, 2008), possibilitando o emergir de novas formas de relacionamento social com a criação de verdadeiras redes de conexões entre as pessoas, que podem, através da rede global, trocar informações das mais diversas naturezas. Como exemplo de um destes novos ambientes, temos o Orkut que será o objeto do nosso estudo.

Neste artigo, vamos começar por falar da geração de aplicativos Web 2.0, para centrarmos a atenção no conceito de rede social, prática humana muito antiga que nos dias de hoje é retomada com moldes e contornos muito distintos que importa precisar. Apresentamos depois o Orkut, uma das redes sociais mais populares entre todos os cibernautas, em particular daqueles que se interessam por questões de cariz educativo. Para melhor compreender como funciona uma rede social, decidimos desenvolver um breve estudo analítico incidindo sobre as comunidades virtuais do Orkut que se congregam em



trono da temática “Web 2.0”; o objetivo do estudo foi auscultar o que pensam os membros destas comunidades da filosofia Web 2.0, que questões debatem e se aquilo que os interessa pode, de algum modo, ser aproveitado na educação, seja ela formal ou não formal.

## 2. A WEB 2.0

A Web 2.0 pode ser considerada como a segunda geração tecnológica de serviços da Internet que tem como denominador comum a colaboração e a partilha de conhecimentos. Também conhecida como Web social, apresenta-se como uma plataforma em que as pessoas podem expressar, divulgar e produzir conhecimentos. Desta forma, há uma mudança no papel exercido pelo utilizador, que, antes, era de mero receptor de informações, e, agora, passa a ser um produtor de conhecimentos, com a possibilidade de interagir com um universo de pessoas disponíveis de forma *online*. Segundo Primo (2007: p. 15): “a Web 2.0 tem repercussões sociais importantes, que potencializam processos de trabalho coletivo, de troca afetiva, de produção e circulação de informações, de construção social de conhecimento apoiada pela informática.”

Neste sentido, é possível, nos dias atuais, conceber formas diferenciadas de comunicação, dando ao utilizador uma liberdade maior de expressar seus sentimentos, emoções e contribuir de forma significativa para a divulgação do conhecimento, haja vista estarmos numa cultura em que todos podem ser produtores e autores de conhecimentos. Essa liberdade contribui significativamente para criar uma rede de comunidades num ambiente virtual propício à troca e partilha de informações, contribuindo para o desenvolvimento da inteligência coletiva.

Com a Web 2.0 pode-se pensar em novas formas de construção do saber mais descentralizadas, em que o aprendente, além de criar e selecionar informações, pode também partilhar conhecimentos na maioria das vezes postados em sites, blogs etc., por meio de plataformas dinâmicas e de livre acesso.

Segundo O'Reilly (2005) e Alexander (2006), a Web 2.0 pode ser considerada como uma interface rica, fácil de usar, com maior facilidade de armazenamento de dados e criação de páginas *online*, podendo ser acessada por vários utilizadores que podem editar as informações. Além de possuírem interfaces ricas e fáceis de utilizar, os sistemas param de ter versões e passam a ser atualizados e corrigidos a todo o instante, com grandes benefícios para os utilizadores. Esta atualização é feita colaborativamente, e torna-se tanto mais fiável quanto maior o número de pessoas que acede e atualiza. Os softwares funcionam basicamente *online* ou podem utilizar sistemas *off-line* com opção para exportar informações de forma rápida e fácil para a Web. Outra característica interessante, no contexto da temática que vamos analisar, é o fato dos aplicativos Web 2.0 geralmente possibilitarem a criação de comunidades de pessoas interessadas num determinado assunto.

Com a difusão da filosofia Web 2.0 e suas múltiplas ferramentas de comunicação e interação, foi possível estabelecer a era da comunicação digital, favorecendo assim a constituição de grupos de pessoas ligados por interesses comuns e originando o que hoje denominamos por redes sociais.

### 3. AS REDES SOCIAIS

O homem é um ser eminentemente social. Desde os primórdios de sua existência vem buscando diversas formas de se agrupar e de se relacionar, construindo, assim, elos sociais que visam a uma melhor adaptação ao mundo e, conseqüentemente, à sobrevivência, à preservação e perpetuação de uma cultura, hábitos e tradições. Através desse processo de socialização, ele vai, ao longo do tempo, estabelecendo signos, criando laços afetivos, tecnologias diversas e construindo diversas formas de comunicação, aprendizagem e produção de conhecimento.

No entanto, tendo como referência o processo dialético inerente a qualquer grupo social, estas estruturas organizacionais não são estáticas e sim dinâmicas, que veem nos

próprios instrumentos, técnicas e tecnologias produzidas pelo homem, um grande exponencial de mudanças.

Desta forma, a exemplo da Galáxia de Gutemberg, definido por McLuhan (1996) que àquela época contribuiu para promover mudanças estruturais e culturais na sociedade, nos dias atuais, revolução similar aconteceu, influenciando significativamente na forma como os indivíduos se comunicam, relacionam e aprendem, estabelecendo redes de conexões, favorecendo o trânsito mais rápido da informação a um número maior de pessoas, vencendo barreiras do tempo e do espaço, graças ao uso das tecnologias de informação e comunicação.

Fato este ratificado por Castells (2003: p.7), quando afirma que: “a formação de redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informações energizadas pela Internet”. Esta situação é evidenciada pelos diferentes recursos utilizados nestas redes, tais como fóruns, chats, correio eletrônico, lista de discussão e softwares sociais, como sejam: o Orkut, o LinKedin, o Facebook, o Hi5 etc., contribuindo desta forma para uma mobilização dos saberes e o reconhecimento de diferentes identidades, visando à produção coletiva.

O conceito de rede social é tão antigo quanto a história da humanidade. Ele está associado aos movimentos sociais que usam as conexões interpessoais para atingirem objetivos econômicos, sociais, políticos.

O desenvolvimento das redes teve como base a teoria chamada “6 graus de separação”. Esta teoria foi criada em 1967 por Instaley Milgram e, de acordo com Nascimento (2008: p.27):

Tem origem num estudo científico feito nos Estados Unidos, [que admitem serem necessárias] apenas a ligação de seis amigos para que duas quaisquer outras pessoas estejam, também, ligadas. Para comprovar a teoria eram enviadas cartas para pessoas que, após o recebimento, tinham de identificar o remetente. Caso este fosse identificado, quem tinha recebido a carta deveria enviar outra carta ao remetente, caso não, ela deveria mandar para alguém que tivesse a possibilidade

de conhecê-lo. E quando a pessoa que foi identificada recebia a carta, ela enviava outra aos responsáveis pela pesquisa.

Apesar do tempo em que foi criada, podemos verificar a aplicação dos seus conceitos nos dias atuais, em que milhares de pessoas utilizam as ferramentas proporcionadas pela Web social para se conectarem com o mundo, movidos pelos mais variados motivos, estabelecendo verdadeiras comunidades virtuais com identidade própria, para troca e partilha de informações.

No entanto, além da Teoria dos “6 graus de separação”, as redes sociais podem ser explicadas, a partir da teoria dos grafos, defendida por Recuero (2005: p.2), quando afirma que:

Os primeiros passos da teoria das redes encontram-se principalmente nos trabalhos do matemático Euler<sup>4</sup>, que criou o primeiro teorema da *teoria dos grafos*. Um grafo é uma representação de um conjunto de nós conectados por arestas que, em conjunto, formam uma rede.

Neste sentido, essas teorias (a estrutura dos grafos e a teoria dos 6 graus), ajudam-nos a entender a complexidade do mundo que nos rodeia, o qual, muitas das vezes, é evidenciado através de conexões de redes em comunidades virtuais, a exemplo do Orkut, objeto de investigação neste trabalho.

#### 4. A REDE SOCIAL ORKUT

Segundo Araújo (2006), o site Orkut foi lançado em 22 de Janeiro de 2004, tendo como autor o Engenheiro da Computação turco, Orkut BuyüKKoKten. É mais um dos

---

<sup>4</sup> Euler foi um dos maiores matemáticos de todos os tempos. Ele nasceu na Basileia, no norte da Suíça quase na fronteira com França, no dia 15 de Abril de 1707. Trabalhou na solução de enigma das pontes para acesso à cidade prussiana de Königsberg por volta do século XVIII. O problema consistia em atravessar todas as sete pontes que conectavam a cidade sem passar duas vezes pela mesma ponte. Ele demonstrou que isso poderia ser resolvido através de um teorema em que tratava as pontes como arestas e os lugares que deveriam ser conectados como nós (os grafos) (In Wikipedia, consultado a 28 de Fevereiro de 2009).

aplicativos do conjunto de softwares pertencentes ao Google, sendo também considerado como mais uma das ferramentas da Web 2.0, por permitir a criação e edição da informação por parte dos utilizadores de forma fácil e simples.

O Orkut possui hoje mais de 1.200.000,00 utilizadores registrados. Este quantitativo possui uma representação mais significativa em apenas 10 países como: Brasil (51,60%), Índia (17,84%), Estados Unidos (17,35%), Paquistão (0,97%), Afeganistão (0,45%), Reino Unido (0,44%), Japão (0,41%), Paraguai (0,39%), Portugal (0,38%) e Austrália (0,37%), (ver gráfico 1).

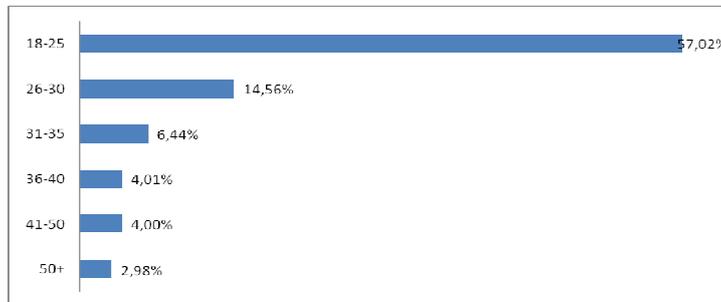


**Gráfico 1:** Distribuição dos 10 países que mais utilizam a rede social Orkut<sup>5</sup>.

Ainda segundo o site do Orkut, a faixa etária mais representativa dos utilizadores concentra-se entre os 18 e 30 anos<sup>6</sup> (71,58%), ou seja, a grande maioria são jovens que veem na ferramenta uma nova possibilidade para interação e troca de informações sobre os mais variados assuntos (ver gráfico 2).

<sup>5</sup> Fonte: <http://www.orkut.com/Main#MembersAll.aspx>

<sup>6</sup> Dados coletados no site da rede social Orkut em 25/02/2009.



**Gráfico 2:** Faixa etária dos utilizadores do Orkut

O Orkut é uma comunidade *online* criada para tornar a vida social mais ativa e estimulante, podendo também ajudar a manter contacto com amigos e conhecer mais pessoas. Através desta ferramenta, é possível encontrar pessoas que tenham os mesmos hobbies, interesses ou que estejam em busca de relacionamentos afetivos ou contactos profissionais.

Para Bottentuit Junior e Coutinho (2007), no Orkut pode-se criar um perfil, adicionar referências pessoais, inserir e fazer comentários às fotografias, adicionar amigos, participar em comunidades (como moderador ou participante), compartilhar vídeos, enviar recados para os amigos, escrever depoimentos, obter informações através dos dispositivos de busca, participar de fóruns e comunidades, realizar inquéritos com os participantes, criar *avatars* e interagir com outros indivíduos, entre muitas outras possibilidades.

Por ser considerado um software “*beta*”, está em constante atualização, ou seja, a cada instante uma nova funcionalidade é-lhe atribuída. Estas funcionalidades podem ser utilizadas das mais variadas formas, desde a manutenção de contactos pessoais e profissionais, como também para fins educativos, sociais e comunicacionais.

De acordo com Machado & Tijiboy (2005), Alecrim (2005) Araújo (2006) e Bottentuit Junior e Coutinho (2007), as possibilidades de utilização desta rede social na educação podem sistematizar-se do seguinte modo:

- Como forma de integração da turma, da escola ou de uma comunidade educacional;

- Como forma de esclarecer dúvidas a distância;
- Como incentivo ao uso das tecnologias de informação e comunicação em sala de aula;
- Como uma maneira diferente de conhecer pessoas, reencontrar colegas e amigos;
- Como espaço para discussão de temas de interesse acadêmico em comunidades educacionais;
- Como forma de interação de utilizadores através de avatares;
- Para que possam ser trocadas experiências e informações que nem sempre encontramos nos textos e manuais escolares;
- Para incentivar o trabalho cooperativo e colaborativo através da construção de textos e comentários a serem postados;
- Como forma de recolher informações do público em geral através dos inquéritos e fóruns associados ao site.

Para além de ser uma ferramenta da Web 2.0, o Orkut pode também funcionar como um canal de difusão de informações e experiências sobre a própria utilização das tecnologias Web 2.0, foi o caso do presente estudos que analisou as comunidades virtuais criadas em torno dessa temática.

## 5. Comunidades Virtuais

Comunidades são agrupamentos de pessoas que se juntam aleatoriamente em torno de um interesse, assunto, vontade, comportamento e atitudes comuns em relação a algum tema. Neste sentido, as pessoas podem pertencer a diversas comunidades, independentemente do gênero, etnia, nacionalidade, idioma, dentre outras características. Para Mussoi & Flores (2007: s/p), as comunidades virtuais são:

Redes eletrônicas de comunicação imperativa auto-definida, organizadas em torno de um interesse ou finalidade compartilhada. Esse novo sistema e comunicação podem abarcar e integrar todas as formas de expressão, bem como a

diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos, isso tudo devido a sua diversificação, multimodalidade e versatilidade.

As comunidades podem ser criadas por qualquer utilizador registrado, e, após a criação, ele recebe o nome de moderador, ou seja, a pessoa que irá administrar a comunidade. Moderar uma comunidade não se constitui tarefa fácil, pois é preciso constantemente alimentar a página com novidades, tópicos para os fóruns, perguntas para o inquirido, bem como realizar o controle de adesão dos novos participantes na comunidade.

Estas comunidades são bastante variadas e muitas delas conseguem reunir grande quantidade de utilizadores que discutem diversos temas em comum. O estudo destas comunidades já vem sendo realizado por diversos investigadores tais como, Bottentuit Junior & Coutinho (2007) que investigaram as comunidades criadas em torno da temática “educação a distância”. Já Sena (2006) estudou as comunidades virtuais do Orkut. Favero & Tarouco (2008) analisam a construção do conhecimento em comunidades virtuais, estabelecidas através do diálogo. Estes são apenas alguns exemplos de investigações realizadas sobre esta temática, embora no Brasil seja possível encontrar muitos outros estudos já publicados na literatura.

## 6. O ESTUDO

Conforme referido anteriormente, a filosofia da Web 2.0 já vem sendo difundida desde 2004, atraindo cada vez mais adeptos para a utilização das diversas ferramentas desta nova geração de aplicativos Web. No entanto, as redes sociais são, sem sombra de dúvida, o “formato” que conta com mais modalidades ou variantes disponíveis *online*. O site Wikipédia apresenta-nos nada mais nada menos do que uma lista com 153 redes sociais<sup>7</sup> registradas. Estas redes possuem propósitos bastante variados, como seja: o

<sup>7</sup> [http://pt.wikipedia.org/wiki/Sites\\_de\\_relacionamento](http://pt.wikipedia.org/wiki/Sites_de_relacionamento)

compartilhamento de fotos, a criação de laços de amizade, a manutenção de contactos profissionais, a troca de currículos etc.

Estas redes vêm ganhando cada vez mais adeptos no mundo inteiro e estão disponíveis nos mais variados idiomas, possuindo cada uma característica que as individualizam uma em relação às outras. Em Língua Portuguesa, as redes sociais mais utilizadas no Brasil e em Portugal são: Orkut<sup>8</sup> (120.000.000 indivíduos registrados) e o hi5<sup>9</sup> (80.000.000 indivíduos registrados), respectivamente.

Como a rede social hi5 não permite a criação de comunidades virtuais, seleccionou-se apenas o Orkut como objeto deste estudo, pois, para além das comunidades virtuais, uma série de outros atributos é passível de análise neste aplicativo, como é o caso dos fóruns, dos inquéritos *online*, do perfil dos participantes etc. Os principais objetivos do estudo descritivo foram, além de conhecer melhor o Orkut como rede social com funcionalidades e potencialidades a nível pedagógico, analisar as comunidades do Orkut que se congregam em torno da temática “Web 2.0”.

Para o efeito foram pesquisadas todas as comunidades que tratam da referida temática para apurar o número de participantes, os assuntos mais abordados nos fóruns, os países que mais participam nessas comunidades, para equacionar novas formas de utilização destes ambientes em futuras investigações no âmbito da utilização educativa da Web 2.0.

## 6.1 Levantamento e Tratamento dos Dados

Os dados foram coletados no site do Orkut no dia 24 de Fevereiro de 2009. A amostra foi constituída por 104 comunidades que tratavam sobre o tema da Web 2.0. Para o recenseamento da comunidade, utilizaram-se como palavras-chave os termos: “Web 2”, “Web 2.0” e “Web 20”.

---

<sup>8</sup> <http://www.orkut.com>

<sup>9</sup> <http://www.hi5networks.com/>

## 6.2 Apresentação dos Resultados

### 6.2.1 Volume e Designação das comunidades

Após o recenseamento das comunidades, realizado com o motor de busca interno do Orkut, foi possível detectar, até ao dia 24 de Fevereiro de 2009, a existência de 104 comunidades em cuja designação está presente o termo “Web 2.0” (nas variantes acima referidas).

Dentre as 104 comunidades encontradas, selecionamos as dez mais populosas que constam da Tabela 1.

Nº	Comunidades	Países	Número de Participantes
1	WEB 2.0 Brasil	Brasil	984
2	Web 2 0 Web 2.0 Web 20	Índia	879
3	Use'fully' Web 2.0	Índia	276
4	Web 2.0	Estados Unidos	153
5	Web 2.0	China	135
6	Web 2.0 News	Índia	113
7	Web 2.0 startup ideas	Índia	86
8	Web 2.0	Brasil	80
9	Web 2.0 - Brasil	Brasil	79
10	Mídia Alternativa & Web 2.0	Brasil	50

**Tabela 1:** Comunidades mais populosas

Podemos ainda verificar que existem 51 comunidades homônimas com o título “Web 2.0”, e as restantes 53 comunidades possuem nomes diversos que, além da designação Web 2.0, tinham uma extensão que caracterizava as áreas de utilização (educação, governo, negócios, colaboração, informática, sociedade e desenvolvimento etc.), como, por exemplo: “Aluno web 2.0”; “Mídia Alternativa & Web 2.0”; “WEB 2.0 ou WEB 1.1?”, “Governo Interativo - Web 2.0” etc.

### 6.2.2 Participantes & Países

Nas 104 comunidades participam 3.466 indivíduos, dos quais 48% são do Brasil, 33% da Índia, 6% dos Estados Unidos, 4% da Austrália, 3% da China, 1% do Canadá, 1% da Itália, 1% do Paquistão, 1% do Paraguai e 1% de Portugal (ver gráfico 3). Observa-se que mais de  $\frac{3}{4}$  dos participantes são do Brasil e/ou Índia, o que seria de esperar uma vez que se trata dos dois países que mais acedem a esta rede social.

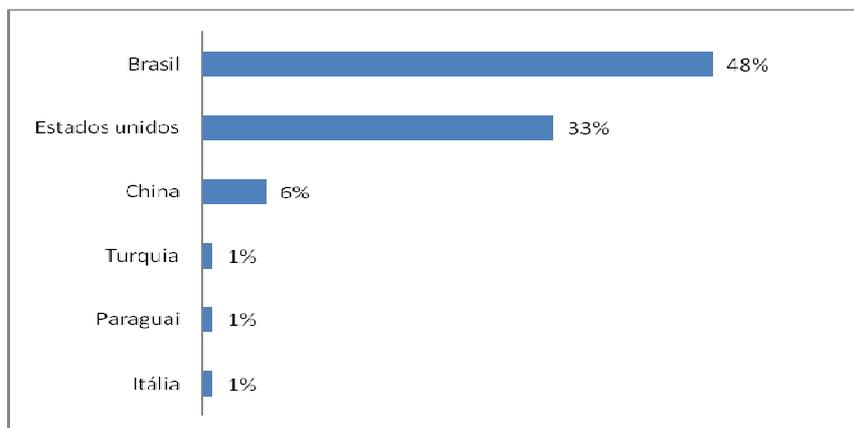


Gráfico 3: Participantes nas comunidades sobre Web 2.0 por país de origem

### 6.2.3 Análise do Fórum

A ferramenta de fórum constitui uma interface de comunicação assíncrona bastante eficaz e que potencializa a comunicação, o diálogo, a troca de informações e saberes na rede. Nas comunidades investigadas, os fóruns que mais receberam comentários foram:

- “*Qual serviço Web 2.0 você mais acessa?*” Após recensear as respostas dos fóruns, as ferramentas mais utilizadas foram: Orkut (18%), Gmail (12%), Flickr (12%), Wikipedia (9%), YouTube (9%), Google Maps (9%), Del.icio.us (7%), Google Calendar (4%), MSN (4%), Linkedin (4%), Google Docs (4%), Digg (4%), Goowy (4%), FaceBook (2%), Blog (2%), Scribd (2%) e Podcast (2%).
- “*Que revolução é essa mesmo?*” Este fórum discute o conceito da Web 2.0 na perspectiva do utilizador. A título de exemplo transcrevemos algumas das respostas dadas pelos participantes neste fórum: “*Para mim, o termo 'Web 2.0' apenas classifica uma nova tendência mundial, massificada, de se produzir conteúdos web extremamente dinâmicos*”; “*É muito mais do que desenvolver aplicativos online. É uma nova forma de se enxergar a internet e o que ela pode nos oferecer a mais, para facilitar a vida de quem a usa.*”; “*A Web 2.0 está mais centrada às idéias do que nas tecnologias, esta não menos importante. É a valorização do internauta, dando a ele recursos para criar e compartilhar sem complicações.*”

Como se pode constatar, os fóruns do Orkut constituem um espaço de troca de informações e conhecimento, potencializando as aprendizagens informais na rede.

#### **6.2.4 Inquéritos**

Como já foi referido anteriormente, o Orkut permite a criação de inquéritos a partir das comunidades. Após consultar estas comunidades, selecionou-se um inquérito em andamento, visando a uma melhor compreensão das potencialidades desta ferramenta. Na

comunidade Web 2.0 Brasil<sup>10</sup>, existe um inquérito que questiona o seguinte fato: “*Qual Rede Social Você Mais Utiliza?*”. Neste sentido, as ferramentas mais preteridas foram: *Orkut* (26%), *Twiter* (6%), *FaceBook* (6%), *LinkedIn* (26%), *Friendser* (6%), *Hi5* (6%), *MySpace* (13%), *Pounce* (6%). Este é apenas um exemplo de inquérito disponível nas comunidades da Web 2.0 no Orkut.

## 7. CONCLUSÃO

A Internet não é estática. A todo o momento aumenta o número de novas páginas, ferramentas, que, de alguma forma, procuram estimular as competências dos indivíduos e a participação de todos na produção do que se designa por “*inteligência coletiva*”. Neste sentido, a Web 2.0 trouxe a possibilidade de uma interação mais direta, de uma comunicação cada vez mais rápida e fácil, de uma participação mais (ativa) e personalizada de cada um dos seus utilizadores.

As redes sociais constituem, sem dúvida nenhuma, um dos softwares sociais da nova geração com maior potencial educativo e comunicacional a explorar em múltiplas áreas do saber. Na análise apresentada neste artigo, foi possível observar como a temática “*Web 2.0*” interessa os cibernautas que frequentam a rede social do Orkut. Nestas comunidades é possível encontrar outras pessoas com ideias e/ou interesses comuns, que, num processo livre e democrático, constroem conhecimento pela partilha e pela colaboração (Attwell, 2008). A utilização de redes sociais em contexto educativo é uma área que começa agora a despontar com resultados deveras promissores tal como nos mostram as investigações desenvolvidas por DeSchryver et al. (2009), Velasquez et al.(2009) e ainda Munoz & Towner (2009).

---

<sup>10</sup> <http://www.orkut.com/Main#CommPollResults.aspx?cmm=15820587&pct=1175465962&pid=586297943>



## REFERÊNCIAS

ALECRIM, E. **Uma Análise do Orkut:** vantagens e desvantagens. 2005. Disponível em: <http://www.infowester.com/col030205.php>. Acesso em: 05 ago. 2007.

ALEXANDER, B. **Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning?** EDUCAUSE Review, vol. 41, no. 2, March/April, 2006. p. 32–44.

ARAÚJO, J. C., **O que meu aluno faz nesse tal de Orkut?**. Vida Educação. Fortaleza: Brasil Tropical, ano 3, n.9, 2006, p.29-32.

ATTWELL, G. **Social Software, Personal Learning Environments and the Future of Teaching and Learning.** Oral presentation at the “Encontro sobre Web 2.0”, Braga: Universidade do Minho. 2008.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C.P. O Software Social Orkut: estudo da comunidade virtual “Ensino a Distância”. In M. Muñoz et al (coord.). **Actas da IASK Conferência Ibero-Americana InterTIC – Tecnologias de Informação e Comunicação**, Porto, Portugal. 2007. pp. 273-279.

BRAGG, A. B. **Reflections on pedagogy:** Reframing practice to foster informal learning with social software. 2007. Retrieved from: <http://matchsz.inf.elte.hu/TT/docs/Anne20Bartlett-Bragg.pdf> Acesso em: 20 set. 2009.

COUTINHO, Clara Pereira; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Comunicação Educacional: do modelo unidireccional para a comunicação multidireccional na sociedade do conhecimento. In **Actas do 5º Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM)**. Universidade do Minho. Braga. 2008.

DESCHRYVER, M.; MISHA, P.; KOEHLER, M. & FRANCIS, A. Moodle vs Facebook: Does using Facebook Discussions in an online Course enhance Perceived Social Presence and Student Interaction?. In I. Gibson (ed.) **Proceedings of the 20th Conference of SITE**. 2009. pp. 329-336.

FAVERO, R. V. M.; TAROUÇO, L. M. R. **Comunidades virtuais:** construindo o conhecimento através da interação. Revista Novas Tecnologias na Educação. V. 6 Nº 1, Julho. 2008. Disponível em: [http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2008/artigos/6f\\_rute.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2008/artigos/6f_rute.pdf). Acesso em: 28 fev. 2009.

FRIEDMAN, T. L. **O mundo é Plano:** uma história breve do século XXI. Lisboa: Actual Editora, 2007.



LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Loyola. 2000.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da Informática.** Rio de Janeiro: Editora 34. 1993.

MACHADO, J. R.; A. V. TIJIBOY, **Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa.** Revista Novas tecnologias na Educação, CINTED-UFRGS, v.3, 2005

McLUHAN, M. **Os meios de Comunicação com extensões do homem.** São Paulo: Cultrix. 1996.

MILGRAM, S. **The small word problem.** Psychology. Today 2, 60-67, 1967

MUNOZ, C. & TOWNER, T. Opening Facebook: How to Use Facebook in the College Classroom. In I. Gibson (ed.) **Proceedings of the 20th Conference of SITE 2009.** pp. 2623-2627. 2009.

MUSSOI, E. M.; FLORES, M. L. P. **Comunidades Virtuais: Um Novo Espaço de Aprendizagem.** RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, 2007 Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/8aEunice.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2008.

NASCIMENTO, J. S. **Relacionamento virtual: uma reflexão a partir da teoria Aristotélica da amizade.** Prometeus Filosofia em revista 2008, Ano 1 - no. 2 Julho - Dezembro/2008

O'REILLY, T. **What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.** 2005. Disponível em: <http://oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>. Acesso em: 24 fev. 2009.

PRIMO, A. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** E- Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21. 2007 Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2009.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet: Considerações Iniciais.** Revista E-Compôs. Brasília. 2005. Disponível em: <http://pontomidia.com.br/raquel/intercom2004final.pdf>. Consultado em: 25/02/09.

SENA, G. O. **Comunidades virtuais de games: narrativas que se desdobram.** II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas. Salvador: Universidade do Estado da Bahia. 2006. Disponível em:



<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/gildeonsena.pdf> Acesso em: 25 fev. 2009.

VELASQUEZ, A.; GRAHAM, C. & MCCOLLUM. Online Social Networking Used to Enhance Face-to-Face and Online Pre-Service Teacher Education Courses. In I. Gibson (ed.) **Proceedings of the 20th Conference of SITE, 2009**. pp. 556-566.

### **Eliana Santana Lisboa**

Mestranda em Educação pela Universidade do Minho, Braga, Portugal, graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão, com especialização em Supervisão Escolar pela Faculdade de Teologia Hokemãh.

E-mail: [eslisboa2008@gmail.com](mailto:eslisboa2008@gmail.com)

### **João Batista Bottentuit Junior.**

Doutorando em Educação, na área de Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho, Braga, Portugal; Mestre em Educação Multimídia pela Universidade do Porto; Tecnólogo em Processamento de Dados pelo Centro Universitário UNA, também é Especialista em Docência no Ensino Superior pela PUC-MG e Administração de Sistemas de Informação pela UFLA. Professor da Faculdade do Maranhão (FACAM), do Colégio Universitário da UFMA e da Laboro Excelencia em Pós-Graduação, e da Universidade Virtual do Maranhão (UNIVIMA).

Site: [www.profjoabatista.com.br](http://www.profjoabatista.com.br)

E-mail: [jbbj@terra.com.br](mailto:jbbj@terra.com.br).



### **Clara Pereira Coutinho**

Professora Auxiliar do Departamento de Currículo e Tecnologia da Universidade do Minho, Braga, Portugal. Doutora e Mestre em Educação na Especialidade de Tecnologia Educativa, pela Universidade do Minho. Licenciada em Economia pelo Instituto Superior de Economia da Universidade de Lisboa.

Site: <http://sites.google.com/site/coutinhom/Home>

E-mail: [ccoutinho@iep.uminho.pt](mailto:ccoutinho@iep.uminho.pt)

**Artigo recebido em 01/11/2009**

**Aceito para publicação em 18/12/2009**

Para citar este trabalho:

LISBÔA, Eliana Santana. JUNIOR, João Batista Bottentuit. COUTINHO, Clara Pereira. **Análise das comunidades “Web 2.0” na rede social Orkut**. Revista Paidéi@, UNIMES VIRTUAL, Volume 2, número 2, dez. 2009. Disponível em: <http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br>. Acesso em: \_\_/\_\_/\_\_\_\_.