

Pessoas ou personas?

Por Patrick Ferraz Rocha Garcia

Com a difusão e uso cada vez maior de comunidades virtuais tais como Orkut, Facebook e Twitter, nota-se substancial aumento nos contatos de cada participante, muitas vezes, contatos impessoais e algumas vezes, até pessoas inexistentes, isto é, personagens desenvolvidos por usuários, os chamados “fakes”. Pode-se perceber, por exemplo, com uma simples pesquisa nessas comunidades, que Michael Jackson não morreu e se clonou centenas de vezes. Esses são os “fakes”.

Porém a questão crucial abordada neste artigo, não são os personagens explícitos e declaradamente “fakes”, e sim as personas desenvolvidas por pessoas reais, para se mostrarem para seus contatos como tendo determinado perfil ou personalidade.

Vamos fragmentar a questão e analisar separadamente os meios que as comunidades oferecem para “personalizar” o perfil de cada um. Tomaremos como referência o Orkut, a mais popular comunidade online brasileira, contando com mais de 100 milhões de usuários.

A primeira ferramenta de personalização de perfil é a foto de perfil. Como todos sabemos, a primeira impressão é a que fica. Até aí tudo bem...Porém é questionável se a maior parte dos seres humanos passa a maior parte do tempo sem camisa, com o rosto de lado e fazendo sinal de “V” com a mão. Na primeira impressão já começam os sinais das personalidades afetadas.

A segunda ferramenta são as comunidades. Elas foram criadas com o intuito da discussão e troca de idéias entre interessados em um mesmo tema, mas são a vitrine dos interesses dos usuários. Não só interesses, mas de temas que parecem interessantes...aos olhos de terceiros.

As comunidades se tornaram elemento indispensável na demonstração da personalidade de seus participantes.

Em terceiro lugar, mas não menos importante, temos os álbuns de foto. Cada selecionada é uma importante decisão de escolha de personalidade e de construção de personagem. Você é o que você mostra. Como você escolhe o que mostra, você é, literalmente quem você quiser.

As comunidades virtuais são um exemplo de construção de personagem bem elaborada. As pessoas vivem através das personas que gostaram nelas. Por isso sua popularização. A interação entre os indivíduos virou um jogo egocêntrico.

Esse estudo pode ir além e por isso, uma análise mais detalhada é sugerida.