

A VIDA COTIDIANA COMO ACONTECIMENTO: A PERSPECTIVA DA COMPREENSÃO DO ACONTECIMENTO EM SITES DE REDES SOCIAIS

**Rebeca Recuero Rebs é Mestranda do Programa de Pós-Graduação em
Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Bolsista
CAPES/PROSUP. E-mail: rebecarecuero@gmail.com**

RESUMO: Propõe-se uma reflexão sobre a apresentação do acontecimento em sites de redes sociais na Internet. Busca-se compreender como ocorre a construção, a seleção e a narrativa de fatos cotidianos nas redes sociais e as proporções que eles atingem no ciberespaço a ponto de se tornarem acontecimentos para determinados grupos sociais. Para isso, analisou-se o site de redes sociais e microblog Plurk, focando as interações sociais produzidas e repercutidas em seu aplicativo a partir de acontecimentos particulares narrados em microposts e os comentários consequentes da sua publicização. Os resultados apontam para novas formas de pensar o acontecimento na sociedade atual.

PALAVRAS-CHAVE: acontecimento; microacontecimento; sites de redes sociais; Plurk.

ABSTRACT: This paper proposes a reflection about the happening presentation in social network sites. We search to understand how the construction, selection and narration of everyday facts in social networks and the proportions they achieve in cyberspace, even to become happenings to some social groups. In order to do so, we analyzed the social network site and microblog Plurk, focusing on social interactions produced and reproduced in there,

from particular happenings told in microposts and comments. Results point to new forms of thinking the happening in our society.

KEY WORDS: *happening, micro happening, social network sites, Plurk.*

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação e da comunicação têm atuado no pólo emissor da mensagem, tornando o sujeito “comum³⁷”, usuário da Internet, produtor de informações e um possível preconizador de acontecimentos através da “estetização da vida cotidiana propiciada pelo ciberespaço e as novas tecnologias digitais” (LEMOS, 2002, *online*). Sabe-se que as funções rotineiras do dia a dia das pessoas, as formas de tratar a notícia pela imprensa (MIELNICKZUC, 2001), as manifestações identitárias (TURKLE, 1997), o capital social trocado por grupos, a formação de laços sociais (RECUERO, 2009) e as formas de apresentar informações como “acontecimentos” estão se reconfigurando e se moldando neste meio caracterizado pela interação mediada pela Internet.

Além do sentido comunicacional “todos - todos” que a Internet possibilita (LÉVY, 1999), a própria forma de explicitar informações na Rede permite maior liberdade ao seu produtor que passa a preconizar informações (por vezes, até mesmo pessoais) em sistemas e aplicativos disponíveis virtualmente, podendo alcançar visibilidades não esperadas quando ausente desta comunicação mediada pela Internet. A vida cotidiana passa a ter um sentido diferenciado na rede, sendo espetacularizada por meio de sistemas que funcionam semelhantes a diários pessoais, só que, no caso, são difundidos por uma rede social que torna público aquilo que era tratado, antes, como “privado”.

³⁷ Refere-se ao indivíduo não jornalista, não midiático.

Deste modo, aplicativos são criados no ciberespaço com a finalidade de “promover” usuários que passam a atuar no universo virtual como produtores de “notícias³⁸”, desenvolvendo não apenas o seu status social em seu grupo de pertencimento virtual como adquirindo certo capital social em cada informação que divulga para a sua rede. O usuário passa a viver, a estruturar e a narrar acontecimentos (tanto individuais como coletivos) nestes sistemas virtuais criados para exatos fins, tornando o sujeito produtor da narrativa, o divulgador dos acontecimentos na rede social virtual da qual faz parte.

Assim, observam-se grupos sociais em plataformas de redes virtuais estruturadas no microblog Plurk³⁹, a fim de se compreender esta nova dinâmica e este formato que é utilizado e/ou apropriado no ciberespaço para a produção do acontecimento na atualidade, bem como os motivos propulsores de tais ações. Não apenas o entendimento deste processo social, mas também a maneira e o propósito de como a informação é moldada pelos sujeitos atores, preconizadores do espetáculo de suas vidas virtuais, são importantes para a análise das novas maneiras de tratamento do acontecimento, caracterizando as esferas da vida virtual e os seus impactos na sociedade pós-moderna.

2 O ACONTECIMENTO E A INTERNET

Rodrigues (1993, p. 27) propõe o acontecimento como sendo “tudo aquilo que irrompe na superfície lisa da história de entre uma multiplicidade aleatória de factos virtuais”, ou seja, os acontecimentos vão se encontrar em uma dimensão de fatos menos prováveis de ocorrerem, sendo quase que imprevisíveis. Assim, os acontecimentos vão se caracterizar por terem um poder de “mudança” social (ou individual), não sendo algo tecnicamente esperado, mas sim,

³⁸ A notícia é compreendida aqui no sentido da informação jornalística que tem valor e passa a vincular-se um sentido, um caráter de novidade, conforme aponta Sodré: “A notícia constitui a tônica da informação jornalística” (SODRÉ, 1999, p. 131). Alsina vai agregar, também, o valor da comunidade na produção na notícia quando diz que a “notícia é uma representação social da realidade cotidiana produzida institucionalmente e que se manifesta na construção de um mundo possível (ALSINA, 1996, p.185).

³⁹ www.plurk.com

algo descontínuo que rompe o cotidiano surpreendendo e gerando novas interações sociais não previstas, até o seu surgimento.

Vão existir acontecimentos prováveis estatisticamente e outros não, mas o que vai marcar (em um sentido amplo) a compreensão do acontecimento é a existência de uma origem e um fim, caracterizando-o por ser um desvio à norma, algo anormal, fora do comum (MORIN, 1972, p. 177).

Já para Mouilland, o acontecimento é tratado como sendo “a sombra projetada de um conceito construído pelo sistema da informação, o conceito de fato” (1997, *online*). Para ele, assim como para Paiva e Sodr  (2005), o acontecimento   uma forma de tratamento do real, ou seja, seria o fato puro, s  que travestido na produ o de realidade por meio de narrativas das m dias. Significa que o acontecimento seria o fato construído pela m dia. Desta forma, fatos acontecem rotineiramente e, quando estes s o selecionados e postos na m dia, eles tornam-se conhecidos e discutidos pelos grupos que afetam.

Compreende-se aqui, ent o, que o acontecimento vai ser todo aquele fato que ser  tratado (ou identificado) como diferencial, algo fora da normalidade, do esperado, do planejado da vida social e individual e que vai poder ganhar uma visibilidade (de acordo com interesses, tanto pessoais, como p blicos ou ainda empresariais) de grandes propor es, de acordo com os campos problem ticos⁴⁰ que ele afeta.

  importante que se compreenda que o acontecimento pode ser construído a partir de narrativas que engrande am algum fato (que, rotineiramente, poderia ser simples e sem grande import ncia social) ao ponto de torn -lo um verdadeiro⁴¹ acontecimento. Os meios de comunica o possuem este poder, inclusive o oposto, ou seja, o de tornar o que seria um

⁴⁰ Existe uma s rie de campos sociais que v o agregar discuss es envolvendo a vida social. Estes campos, por este poder, podem ser campos problem ticos, aos quais os acontecimentos v o se inscrever. Da mesma forma, Rebelo (2005, p. 57) fala que os pr prios acontecimentos v o determinar campos problem ticos pelo seu poder de problematizar partes, envolvendo a vida de sujeitos, o que caracteriza uma simbiose entre o acontecimento e o campo problem tico ao qual ele incide.

⁴¹ No sentido do conceito de acontecimento proposto por Mouilland (1997), conforme j  abordado.

acontecimento de grandes proporções sociais, em um simples fato sem significância social. No entanto, se reconhece que a significação do que é um acontecimento será algo bastante complexo, dependendo da interpretação de cada sujeito e do quanto ele afeta a sua vida, especialmente pelo modo que o acontecimento se configura tanto na vida do indivíduo quanto na vida da sociedade.

Nem todos os acontecimentos vão chegar à mídia. Existem aqueles que são previamente selecionados e classificados para “aparecerem” nas mídias, sendo estes, chamados por Rodrigues (1993) de “acontecimentos jornalísticos”. Estes acontecimentos ao longo da história da comunicação tiveram o formato das suas narrativas alterado com o passar do tempo de acordo com o veículo em que eram divulgados. Foi necessário que a forma de narrativa dos acontecimentos jornalísticos evoluísse e se adequasse de acordo com o desenvolvimento dos meios de comunicação (MIELNICKUZ e PALACIOS, 2001, *online*).

Da mesma maneira, o produtor, o seletor e o narrador das informações veiculadas aos meios de comunicação, foram ampliando os seus domínios para além dos profissionais de comunicação social, em especial, pelo suporte da Internet. O cidadão comum pode ser produtor e emissor de mensagens para outras pessoas, o que gera questionamentos, inclusive, relacionados à sobrevivência do jornalismo (LÉVY, 1999, p. 188 e MIELNICKZUK, 2001, *online*). No entanto, não se pretende entrar nesta questão. Cabe aqui, apenas o entendimento de que a sociedade atual tem acesso a múltiplas fontes e formas de promover a narrativa do acontecimento em larga escala graças ao acesso à Internet.

A Internet tem o poder de deslocar a função dos jornalistas como mediadores sociais, fazendo com que as comunidades virtuais (e redes sociais) sejam cruciais para o tráfego da informação no ciberespaço (RECUERO, 2009). São elas, as comunidades virtuais, que vão definir a importância e a relevância das informações que circulam, discutindo, reforçando e reformulando fatos, determinando, inclusive, os acontecimentos que são tangíveis de

discussões, que são inéditos, que trazem mudanças sociais e que, ainda, são notícias na Rede (ALZAMORA, 2004). Funcionam como uma teia hipertextual na qual a representação social da realidade é vista em inúmeras formas de apresentações no espaço virtual.

“A máxima ‘nós escrevemos, vocês leem’ pertence ao passado” (CANAVILHAS, 2001, *online*) e o acontecimento passa a ser narrado não apenas no formato jornalístico, manuseado por empresas ou autônomos da área de comunicação, mas passa a adquirir visibilidade pela narrativa de pessoas “comuns” e ainda parte de fatos que antes, jamais seriam tratados como acontecimentos pela mídia, mas que, na Internet, ele toma importância dentro de uma rede.

Santos (2006) realiza uma breve classificação dos acontecimentos relacionados com as proporções que eles podem atingir. Ele se refere ao acontecimento como sendo algo que produz sentido frente a sistemas operantes que vão produzi-lo, encontrando-se em uma ordem hermenêutica, o que faz com que “o sentido ou as significações, são de ordem do acontecimento” (SANTOS, 2006, p. 79). A partir disso, Santos diz que vão existir microacontecimentos caracterizados por atos que a consciência produz sentido⁴²: “são acontecimentos que fazem parte de uma série e são relativamente previsíveis no âmbito dos respectivos sistemas” (SANTOS, 2006, p. 81). São os acontecimentos que são suficientemente flexíveis para suportar no seu interior “uma boa dose de contingência”. Significa que são os acontecimentos não tão próximos da quase impossibilidade de ocorrerem e, ao mesmo tempo, são acontecimentos que não vão causar tantas alterações no âmbito social pelo seu surgimento, não afetando de forma ampla os campos problemáticos da sociedade. Vão existir também os macroacontecimentos que, diferente dos micros, vão produzir reações importantes nos sistemas. Pode-se dizer que eles vão atingir vários campos problemáticos, não atingindo apenas o sujeito, mas a sociedade. Já o megaacontecimento possui proporções

⁴² Segundo Santos, a própria ordem dos pensamentos já é considerada uma ordem de acontecimentos que permite com que eles sejam clareados e compreendidos dentro de sua lógica.

muito maiores, tornando-se o “preferido” das mídias (como por exemplo, o 11 de Setembro). Ele vai tratar-se de um acontecimento de grandes proporções que vai ser completamente trabalhado pelas mídias de modo que poderá, inclusive, modificar a história da humanidade.

Tanto os microacontecimentos como os macros e megaacontecimentos vão acontecer em espaços públicos a fim de tomarem significado em sua enunciação, tornando-se inteligíveis e conhecidos pela sociedade. “Para que haja acontecimento, é preciso que ele seja conhecido” (NORA, 1974, p. 246) e para ele se tornar conhecido, é necessária a sua divulgação em um espaço comum. No entanto, o espaço público não é somente um lugar onde incide o acontecimento. Nele também vão se desenvolver construções de opiniões, vão se dar confrontos de palavras e das interações entre os participantes da vida social (CHARAUDEAU, 2007, p.188).

- Este espaço social, no entanto, vai além das fronteiras geográficas. As tecnologias da informação e da comunicação trouxeram grandes modificações e transformações no espaço percebido pela sociedade, ampliando o seu sentido para além das fronteiras do “real” e do “imaginário”, passando a suportar também “o conjunto de informações codificadas binariamente que transita em circuitos digitais e redes de transmissão” (FRAGOSO, 2002, *online*), ou seja: o universo virtual, o “ciberespaço”.

- Mesmo se caracterizando por ser um espaço diferenciado com relação ao espaço geográfico no que diz a sua estrutura, organização e dinâmica, o ciberespaço vai compor-se de características muito semelhantes quando comparado aos valores existentes no espaço físico. Conflitos, busca por poderes, formas de manifestações sociais tomam outras feições e dimensões, tornando-se visíveis a partir da análise das práticas sociais que são desenvolvidas nas redes conectadas através da Internet. A humanidade passa a inventar um “novo mundo”

(LÉVY, 1997) onde o poder do simbólico toma proporções irreparáveis na comunicação “todos para todos”.

No ciberespaço há a possibilidade de sociabilização e expressão a partir de sistemas que são organizados para tais ações, como é o caso de blogs⁴³, sistemas de redes sociais⁴⁴ ou ainda microblogs (que são focados no trabalho). Nestes sistemas são formadas redes sociais, caracterizadas como sendo um conjunto de dois elementos: atores (pessoas) e suas conexões (interações ou laços sociais), onde fluxos de informações e trocas sociais são geradas (RECUERO, 2009), incluindo-se a divulgação de fatos, acontecimentos tanto da vida privada como da vida pública.

3 O USO DO MICROBLOG E O PLURK

Microblogs⁴⁵ são aplicativos semelhantes aos blogs, mas mais simplificados (pelo tamanho para cada postagem). Eles possuem a sua função ligada, diretamente, à divulgação de informações através de “micronarrativas” (caracterizadas por possuírem um número reduzido de 140 caracteres) para a publicação de fatos na Rede. Eles têm seu sentido ligado à noção de mobilidade devido ao fácil acesso de atualização das postagens (por meio de celulares, PDAs, etc.). Além de estas micronarrativas enquadrarem a publicização de acontecimentos jornalísticos (como, principalmente, o microblog Twitter⁴⁶), fatos pessoais

⁴³ Os blogs são páginas pessoais que funcionam como diários virtuais e/ou colunas diárias de opiniões pessoais (normalmente abordando um tema específico) organizados em colunas cronológicas, possuidores de links, imagens, textos e de fácil publicação através dos chamados posts (O'REILLY, 2005, *online*), onde alguém vai escrever seu ponto de vista com relação a determinado assunto (RECUERO, 2003, *online*). Nestes espaços de publicações, há a possibilidade de interações mútuas (PRIMO, 2007) onde as pessoas podem comentar o texto do autor, surgindo debates, conversações, publicação de novos links e, ainda, podendo alcançar outros sistemas de comunicação situados em outros espaços do ciberespaço. Por diversas vezes, estas interações intensificam-se surgindo comunidades virtuais (RECUERO, 2003, *online*) que vão girar em torno dos blogs, principalmente pelo fato deles possuírem a ferramenta de “adição de amigos”, um aplicativo que possibilita com que determinadas pessoas fiquem adicionadas ao blog de um determinado blogueiro.

⁴⁴ Um sistema de redes sociais é caracterizado por boyd e Ellison (2007) como sendo sites de redes de serviços baseadas na Web que vão permitir aos seus usuários (1) a construção pública ou semi-pública de um perfil que vai permitir (2) a articulação de uma lista de outros usuários com quem eles estão conectados (compartilhando conexões) e, ainda, a (3) visualização de suas listas de conexões e daquelas feitas pelos outros usuários da rede.

⁴⁵ Entre os mais difundidos atualmente, tem-se o Twitter, o Plurk e o Jaiku.

⁴⁶ www.twitter.com

têm grande visibilidade em casos em que o indivíduo se propõe a compartilhar acontecimentos pessoais com a sua rede social. Os microblogs teriam seu sentido atrelado à narrativa de assuntos pessoais (como por exemplo, a proposta do Twitter e do Plurk, respectivamente: “*What are you doing?*”; “*A really snazzy site that allows you to showcase the events that make up your life in deliciously digestible chunks*”. Estes aplicativos teriam⁴⁷ o objetivo de partilhar a vida de seu usuário com sua rede social a fim de divulgar e compartilhar informações de forma geral.

Deste modo, para o trabalho, analisou-se o site de redes sociais caracterizado como um “microblog”, denominado Plurk. O sistema, apesar de ser utilizado pela autora há mais de um ano (desde junho de 2008), teve as interações sociais decorrentes de seu âmbito analisadas de 10 a 25 de junho de 2009 e ainda foram realizadas três entrevistas (do período de 26 a 29 de junho de 2009) com usuários do Plurk. Focou-se, em especial, como o acontecimento era construído a partir das narrativas de seus usuários e como as suas perspectivas de significações eram projetadas como sendo “acontecimentos” na rede social de cada usuário.

O Plurk⁴⁸ é um aplicativo que dispõe de uma interface em forma de “linha do tempo”, transcorrendo horizontalmente na tela do computador. O sistema se autodenomina como uma rede social de microblogs, caracterizando-se por ter um uso não tão voltado para a divulgação de fatos jornalísticos, como o Twitter hoje, mas sim como a publicação de microposts pessoais (que podem ser por meio da escrita ou através de imagens e links) que são seguidos por uma rede de amigos e fãs pré-selecionados⁴⁹.

A “linha do tempo” do Plurk vai apontar, cronologicamente, os acontecimentos mais recentes, mais atuais, dotados do “presente” ao qual vão atribuir maior valor para o seu

⁴⁷ Fala-se em “teriam” porque o Twitter, por exemplo, adquiriu um outro perfil atualmente. Nele, as informações têm um cunho de divulgação, ou seja, elas tratam de assuntos da mídia, de assuntos relacionados a eventos sociais, de jornalismo ou, ainda, de opiniões pessoais sobre algo.

⁴⁸ Ele foi lançado em maio de 2008.

⁴⁹ Apesar do seu uso proposto inicialmente, existem Plurks que são voltados para a divulgação exclusivamente de fatos jornalísticos como o caso do www.plurk.com/entermagazine, no entanto, estes são a minoria no sistema.

sentido e produção momentânea, ou seja, os acontecimentos situados mais à esquerda, serão os microacontecimentos mais recentes. O sistema vai apresentar, além das mensagens do usuário, as mensagens publicadas pelos seus amigos (que são aqueles que fazem parte da rede social construída no aplicativo). Em cada postagem, os usuários vão dividir uma mesma janela para realizarem os comentários, de modo que as respostas fiquem todas agrupadas e visíveis a todos as pessoas que fazem parte do Plurk (exceto em casos onde se deixa o sistema fechado apenas a sua rede social).

O Plurk ainda possuiu um sistema de valorização da participação de cada usuário que é manifestada através de uma pontuação denominada pelo aplicativo de “Karma”. Quanto mais o indivíduo participa do Plurk, posta⁵⁰ informações e interage com os outros usuários, mais pontos ele ganha, gerando *emotions*⁵¹ e a possibilidade de personalização do seu perfil.

Nos microblogs, os internautas, além de divulgadores do acontecimento e produtores de tal, podem ser os responsáveis pelo acontecimento (especialmente quando se refere ao outro usuário que é integrante de sua rede social, podendo este, seguir-lhe, acompanhar-lhe e comentar em cada novo post, em cada novo “acontecimento”). No entanto, os fatos ali narrados vão se caracterizar por serem acontecimentos que afetam um pequeno número de pessoas (ou mesmo, apenas o próprio indivíduo), afetando poucos campos problemáticos. Desta forma, os acontecimentos no Plurk vão se caracterizar por serem microacontecimentos dentro da escala proposta por Santos.

Deve se deixar claro que nem todo o novo post pode ser um microacontecimento, havendo variações de sentido e compreensão da dimensão do que é, realmente, um acontecimento considerado “importante” para os outros e/ou para si. Isso significa que acontecimentos que, talvez, não tivessem importância nenhuma frente a um veículo como a televisão, poderiam

⁵⁰ A ação de divulgar posts (postar) no Plurk é chamado de “plurkar”.

⁵¹ Emotions são “carinhas”, “smileys”, figuras animadas que são disponíveis para a interação nos posts.

adquirir status e capital social diante de uma rede social de “seguidores” de determinado usuário propagador do acontecimento em questão em sua rede social na Internet. Esta agregação de valor à informação narrada vai ter íntima ligação aos valores de reputação, visibilidade, autoridade e popularidade do usuário dentro da sua rede social (RECUERO, 2009).

4 A VIDA COTIDIANA COMO ACONTECIMENTO NO PLURK

Como visto anteriormente, os acontecimentos vão se caracterizar por serem fatos levados ao conhecimento social por meio de mídias ou/e ainda, serão fatos que vão quebrar a rotina, fatos inesperados que, geralmente, causam repercussões por parte dos atores afetados ou envolvidos no processo. No Plurk, os acontecimentos também vão existir. No entanto, eles vão ser caracterizados por serem microacontecimentos (devido ao pequeno número de pessoas que afetam e ao pequeno número de campos problemáticos que, em sua maioria, alcançam). Normalmente trata-se de acontecimentos pessoais, individuais e que são postos na Rede a fim de gerar comentários, deixando o aplicativo ativo e interessante para os seus usuários.

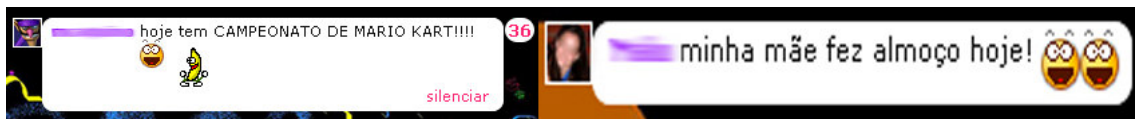


Figura 1: Plurks com acontecimentos particulares. Na imagem da esquerda, o fato de “hoje” ter campeonato do jogo Mário Kart é um acontecimento particular do sujeito que o partilha com a rede. Da mesma forma, o fato da mãe do usuário fazer o almoço (visto que, no contexto, esta prática não é comum na rotina do usuário) também é tornado um acontecimento que é partilhado com seus amigos.

Os fatos cotidianos dos plurks vão ser narrados pelos seus usuários com a finalidade de gerar interações sociais com os outros membros de sua rede social. Ao analisar o aplicativo, verifica-se que a maior parte dos fatos são questões do dia a dia que, através de uma narrativa ganham tom de “novidade”. Normalmente, cada plurk é minuciosamente pensado, a fim de entrar para a mídia Internet, caracterizando um acontecimento (ou microacontecimento)

narrado em micronarrativas que venham a agregar capital social para o sujeito, ou seja, que venham a instigar comentários de outros membros do sistema.

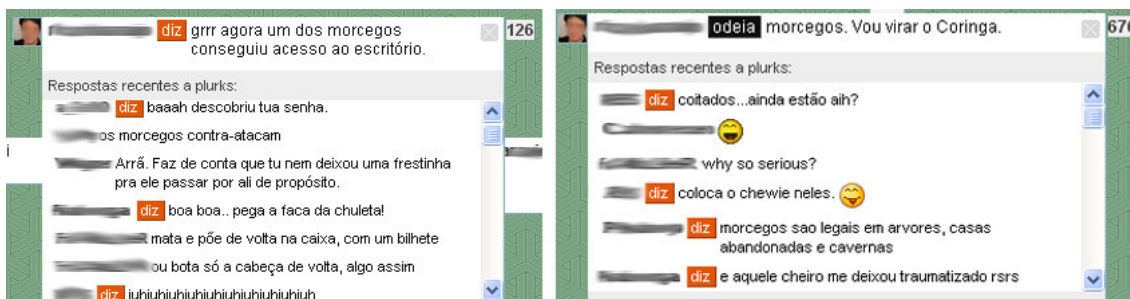


Figura 2: Usuário do Plurk fala de um acontecimento que “quebra” a sua rotina, de modo que surgem comentários de seus seguidores (vide no canto superior direito o número de comentários no plurk). Da mesma forma, ela coloca, novamente, o assunto, repercutindo mais interações em seu plurk.

Tecnicamente, o microacontecimento postado pelo usuário é um fato sem importância para a sociedade. Entretanto, o fato pode adquirir proporções maiores a partir da repercussão que ele pode gerar no sistema da rede na qual o usuário faz parte (e foi o que aconteceu, conforme se verifica pelo número de interações surgidas no post e pela re-postagem do assunto com novas e várias interações). Sua rede social passa a interagir a partir do microacontecimento narrado, podendo este ser ampliado, rerepresentado ou ainda reproduzido em outros aplicativos como o Twitter, blogs, Orkut⁵², etc.

A vida social é repleta de fatos cotidianos e de acontecimentos de proporções variadas. Os problemas durante o percurso da vida social são problemas que se tornam acontecimentos individuais que podem, ou não, tornarem-se exteriores, naturalizando-se assim, não apenas unicamente na vida do sujeito, mas do grupo social ao qual ele convive (REBELO, 2006, p. 57). Esta questão, no entanto, pode ser pensada não apenas no grupo social do convívio familiar, ou do trabalho, ou ainda dos encontros sociais presenciais, mas também nos encontros virtuais que cada indivíduo vai ter ao interagir com outros usuários em aplicativos voltados para a sociabilidade. Assim, a partir dos sites que promovem a construção de redes

⁵² www.orkut.com

sociais por meio de interações sociais, o relato e o compartilhamento de fatos que acontecem no dia a dia de cada usuário é exteriorizado e naturalizado no universo virtual

Rebelo (2005) vai falar sobre a importância e a necessidade do acontecimento possuir uma dualidade. Ele acredita que o acontecimento deve ser simultaneamente, explicável e explicativo. Isso significa que a produção do acontecimento vai passar pelo campo das narrativas a fim de que ele se torne algo explicável, ou seja, a sua ação, seu motivo, função e consequência são descritos a fim de que o ser humano compreenda o seu sentido.

Os microacontecimentos do Plurk (e microblogs em geral) vão tentar explicar os fatos em um número de caracteres reduzidos (140 caracteres), sendo explicáveis e explicativos, ao mesmo tempo. Então, desde o momento da seleção, até o momento de narrativa do acontecimento, vai existir esse processo de tornar inteligível, de explicar o que acontece em um número de caracteres reduzidos. Assim, não apenas a forma de narrar o acontecimento (em micronarrativas), como também a forma de construí-lo, vai ser dotada de uma forma de expressão característica destas redes de microblogs. A seguir, apresenta-se um trecho de entrevista⁵³ que relata a importância da construção da narrativa e a sua postagem no Plurk:

eu cuido pra não escrever errado, né. imagina...e ainda tento ser claro para as pessoas poderem entender as babaquices da minha vida! hiuahaiuaihu! (...) você mostra aquilo que você quer. eu por exemplo exponho minha vida, as coisas que acontecem comigo e que são hilárias, falo onde estou, o que estou fazendo, mas nada me obriga a fazer isso. faço por querer e gostar de compartilhar com meus seguidores. é legal saber que os outros se importam com vc (Fernando, 28 anos).⁵⁴

Neste trecho de entrevista observa-se o cuidado que o usuário do Plurk tem ao narrar os seus acontecimentos para a sua rede social. Walter Ong (1998, p. 155), ao tratar da cultura escrita, diz que “[...] planejamos cuidadosamente nossos acontecimentos para estarmos seguros de que sejam inteiramente espontâneos” e o mesmo parece ocorrer nas narrativas do

⁵³ Os trechos das entrevistas utilizados no trabalho foram mantidos com a linguagem que o entrevistado utilizou, não sendo corrigidas ou alteradas gírias e maneiras de escrever e expressar-se na Rede.

⁵⁴ Trecho de entrevista obtida com usuário do Plurk em 26/06/2009.

Plurk. Os usuários não pretendem “inventar coisas”, mas sim mostrar fatos cotidianos que surgem, de forma inesperada e que são interessantes para serem compartilhados na rede. Há a ausência da ficção para a supervalorização da realidade cotidiana.

Além disso, o usuário parece compartilhar de um interesse em saber como andam os seus seguidores, de saber o que eles andam fazendo em suas vidas. Isso sugere uma agregação de valores aos fatos cotidianos que podem se tornar acontecimentos à medida que são inesperados, incomuns dentro da rotina, tanto do usuário como de seus seguidores. Como afirma Piccinin, o fato tornado público vai gerar repercussões, de modo que o acontecimento vai ser compartilhado com um número maior de pessoas a partir de sua veiculação nos meios de comunicação.

A existência espetacular de um evento só é conquistada no momento em que ele é mediado pelas tecnologias de comunicação que o tornam público e que esse processo, por sua vez, vai possibilitar o compartilhamento midiático, ou seja, a comunhão dos mesmos acontecimentos por todos ao ler uma página no jornal, assistir à TV ou navegar na Internet, num consumo que adquire, de modo mais e mais intenso, o caráter de ritual (PICCININ, 2006, *online*).

Desta forma, no momento em que os fatos, os eventos cotidianos do indivíduo comum são postos na Internet, a fim de serem compartilhados com a sua rede social, os acontecimentos que seriam privados, particulares, vão adquirir um status público, abrangendo mais indivíduos e permitindo com que eles também participem do, agora, acontecimento coletivo. Há uma movimentação do acontecimento privado que é oferecido como um “espetáculo” da vida privada, passando a ser valorizado na rede social virtual, tornando-se um acontecimento digno de ser compartilhado e comentado com e por outros atores sociais da mesma rede. Isso agrega capital social ao seu produtor que parece buscar visibilidade e reputação em sua rede, conforme se observa no trecho de entrevista a seguir:

[...] aaaaah é legal que as pessoas comentem os nossos plurks. a gente se sente mais parte da galera. o pessoal fica cada vez mais íntimo e parece se preocupar com a

gente. tipo como se fizessem parte do nosso dia a dia, como uma família virtual rsssss. quem não tm os plurks respondidos sai logo do plurk pq fica sem graça...á não tm lógica participar (Lúcia, 18 anos).⁵⁵

As coisas acontecem na nossa vida e gostamos de falar para os amigos que se importam com a gente. claro q eu não vou compartilhar coisas q não são interessantes ms tm fatos q qm gosta de ti qr saber.(...) eu me interesso no cotidiano delas... saber como andam as vidas e tem mta coisa legal q acontece q nos diverte durante o dia. a gente se identifica, dá palpite, aprende coisas (Marcelo, 23 anos).⁵⁶

Ricoeur (1994) fala de três fases que vão caracterizar o acontecimento. Estas vão conciliar-se com as questões apontadas por Rebelo (2005) quando ele fala dos campos da narrativa e da explicação do acontecimento. A primeira delas vai corresponder à emergência do acontecimento. Seria o seu surgimento, sua implosão. No universo dos sites de redes sociais, esta implosão do acontecimento vai partir de fatos que surgem (de forma inesperada ou não tão esperadas, fora da rotina) na vida dos indivíduos. São exatamente estes fatos que terão importância em aplicativos como o Plurk.

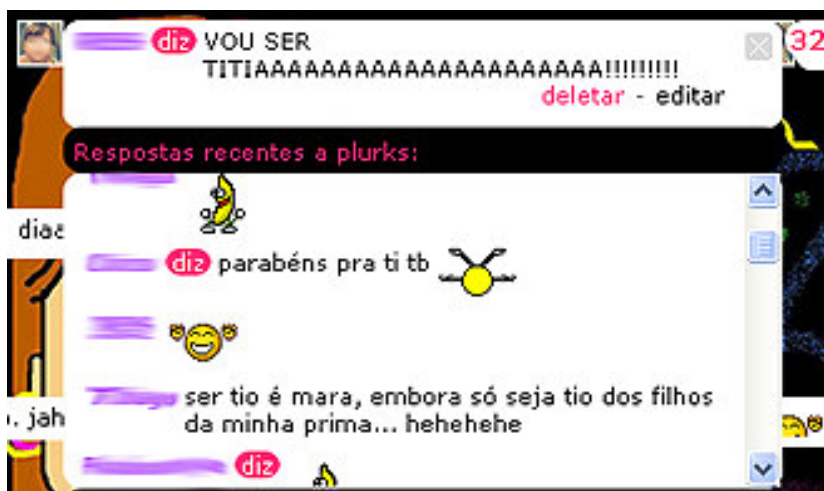


Figura 3: acontecimento particular que é tornado público no Plurk. A sua emergência na vida do indivíduo que o relata vai caracterizar a implosão do acontecimento. Da mesma forma, os membros da rede social do usuário que postou a narrativa “vou ser titiaaaaaaaa!!!” interagem e comentam com o micropost (conforme se observa no número 32 – de 32 interações – no canto superior direito do post).

O acontecimento no Plurk vai existir dentro de uma continuidade de uma estrutura enquadrada, caracterizando cada post que surge na linha do tempo. A ruptura do cotidiano vai

⁵⁵ Trecho da entrevista obtida com usuário do Plurk em 29/06/2009.

⁵⁶ Trecho da entrevista obtida com usuário do Plurk em 27/06/2009.

se dar no momento em que este vai quebrar a rotina, surgindo com um acontecimento não esperado, a ponto de gerar certa surpresa por parte de seus usuários e comentários encima da narrativa construída pelo usuário divulgador do acontecimento.

A segunda fase do acontecimento é atribuída à ação de dar um sentido para o acontecimento, tentar compreendê-lo (RICOEUR, 1994). O mesmo acontece quando, ao presenciar o acontecimento, o usuário do plurk vai tentar entendê-lo. Esta ação é natural do ser humano diante de todo e qualquer fenômeno ou fato não esperado ou pouco esperado. Tenta-se compreender os motivos, as causas e efeitos que estes acontecimentos terão na sociedade e, inclusive, na sua via pessoal.

Por fim, a terceira fase do acontecimento caracterizada por Ricoeur (1994) vai ser a construção narrativa do acontecimento, diluindo este na forma de um tratamento ao qual o acontecimento passa para ser partilhado com outras pessoas. Após compreender o acontecimento (ou parte dele), o usuário do Plurk vai transcrevê-lo (dentro do número de caracteres permitido) a fim de postá-lo e compartilhá-lo com a sua rede social. Mesmo relatando microacontecimentos (ou fatos cotidianos que serão tornados acontecimentos pelo tratamento que receberão), o micropost do usuário vai passar pela emergência do fato (ou do acontecimento), alcançando o sentido que é compreendido pelo seu ator, que o interpreta e, por fim, o coloca em palavras, o narra em sua rede social através de comentários no post.

A narrativa do acontecimento parece assumir uma estrutura de apresentação que é caracterizada pelo meio na qual ela surge. Nos veículos jornalísticos existe a predominância da narrativa objetiva, explicativa e interpretativa dos acontecimentos. Na televisão, esta estrutura alonga-se para além da narrativa escrita ou fotográfica, passando para a visual e sonora, caracterizando a produção do acontecimento sob outra ótica estrutural. Da mesma forma, na Internet, a produção do acontecimento jornalístico vai se caracterizar pela

instantaneidade, pelo resumo e readaptação constante, tornando-se o veículo de maior rapidez de difusão de informações.

No caso do Plurk, a informação compartilhada possui objetivos diferentes. Ele não tem como foco a difusão jornalística (apesar de funcionar, em certos casos, como tal), mas sim como foco as interações sociais. Exatamente por isso, é um site de redes sociais, ou seja, foca as interações, a formação de laços sociais e a troca de informações consideradas significativas pelo grupo social (RECUERO, 2009). A partir disso, verifica-se que o acontecimento toma um caráter particular que vai se estender para o grupo social de interesse, que vai agregar capital social, vai valorizar determinada informação tida como acontecimento de acordo com o status social que o sujeito emissor vai ter na comunidade

Nestes sistemas virtuais, o fato de alguém comer algo diferente do seu “cardápio” de rotina é tornado um acontecimento que vai ser compartilhado pela rede de usuários (seguidores e amigos) que vão se expressar através de comentários, sugestões, dúvidas, reproduções de acontecimentos semelhantes (contando fatos a partir de experiências passadas), desenvolvendo a sociabilização através da Rede.

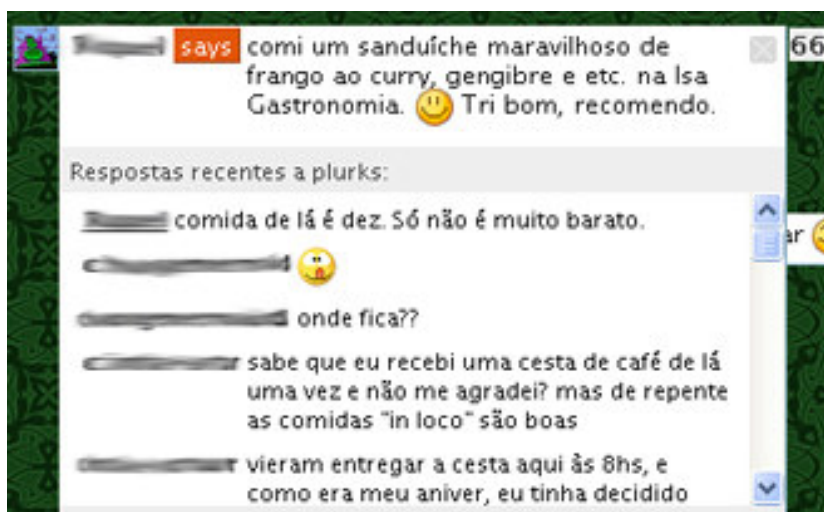


Figura 4: Exemplo de micracontecimento pessoal sem impacto nos grandes campos problemáticos sociais, que é tornado público na rede e gera 66 interações sociais a partir de sua divulgação na Internet.

Desta forma, observa-se uma promoção da divulgação de informações do dia a dia (algumas mais cotidianas) de usuários destes aplicativos que interagem divulgando a sua vida em sua rede social. Estes acontecimentos são diferentes dos acontecimentos de cunho jornalístico (embora muitos deles tenham o propósito de informar a partir de notícias focadas na mídia), como exemplo, apresenta-se posts no Plurk que focaram o acontecimento jornalístico “a morte de Michael Jackson”.

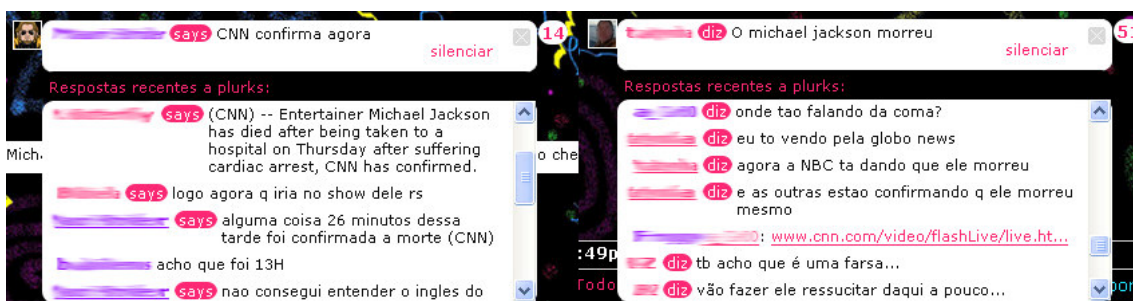


Figura 5: exemplos de acontecimentos midiáticos que têm a sua reprodução nos microblogs (no caso, o Plurk), gerando interações sociais.

Apesar de existirem plurks focando acontecimentos jornalísticos, o que predomina no sistema são fatos cotidianos, que falam da vida de cada indivíduo, atuando como propulsores de interações sociais e laços relacionais a partir da particularidade do sujeito.

Piccinin fala da transformação da informação pela televisão, a qual faz com que ela tome proporções “novelescas” ao evidenciar personagens em enredos, atuando em processos constantes (2006). Da mesma forma, o usuário de sistemas de redes sociais que funciona como divulgador de fatos, vai acompanhar outros usuários, partilhar de seus acontecimentos e tornar os fatos narrados publicamente em sua rede social, algo partilhado, comentado por todos os seus “amigos”, previamente selecionados para fazerem parte da sua rede social. Muitos acontecimentos vão se tornar verdadeiros espetáculos dentro das proporções destas redes virtuais de sociabilidade, onde cada usuário do aplicativo, ao narrar seus acontecimentos cotidianos, torna-se um “ator”, atuante em um espetáculo da sua vida que é acompanhada,

comentada e opinada pela sua rede social. Como afirma John Seabrook “uma casa é um mundo real, entre outras coisas, um modo de manter o mundo externo fora do meu alcance. Uma casa *online* (*home page*), por outro lado é uma espécie de furo que faço na parede da minha casa real por onde o mundo pode entrar” (SEABROO 1995, apud LEMOS, 2002).

Esta partilha do acontecimento parece ser importante para a troca de capital social comum aos integrantes do grupo. Ao tornar um acontecimento pessoal público, o sujeito acaba por ter pessoas que vão partilhar de suas emoções (por exemplo), vão identificar-se de modo que venham a desenvolver um sentimento de empatia, agrupando as pessoas em volta de fatos comuns. É isto que vai manter a dinâmica destes sites de redes sociais e microblogs: sua interação a partir de fatos narrados e dos acontecimentos (microacontecimentos) apresentados na via cotidiana de cada usuário do Plurk.

5. CONCLUSÃO

As tecnologias digitais têm impacto na estrutura cognitiva do indivíduo, como todas as tecnologias da comunicação. A partir da análise realizada, podemos afirmar que os indivíduos constroem suas realidades sociais, onde cada pessoa percebe, interpreta e define informação, objetos ou outros indivíduos a partir de sua própria visão da realidade. Neste sentido a realidade é uma construção social coletiva e ao mesmo tempo individual.

Observou-se que existem diferentes formas e apresentações do acontecimento, principalmente quanto a sua percepção nos sites de redes sociais. Há a supervalorização do cotidiano onde a vida do sujeito comum torna-se a notícia em sua rede social de seguidores, tendo os seus acontecimentos privados transformados em públicos através da rede.

No plurk narram-se microacontecimentos (em sua maioria), megaacontecimentos e macroacontecimentos. No entanto, independente dos campos problemáticos afetados e da

importância para a sociedade que os fatos podem possuir, todos eles estão sempre enquadrados na estrutura de microblog (140 caracteres).

Há uma preocupação (desde a produção do fato, a sua seleção e narrativa), a fim de que ele seja explicável e explicativo de modo que a sua construção (dentro do suporte estrutural do Plurk) seja inteligível para os seguidores do usuário que divulga o acontecimento.

Observa-se, por fim, que a vida do indivíduo e seus acontecimentos “banais” diante da mídia, com seu baixo poder de interferência nos campos problemáticos da sociedade, parecem estar atuando como um espetáculo de grande importância nas redes sociais do Plurk. Conforme aponta Lemos, “é a vida vivida na sua banalidade radical” onde a máxima é: “minha vida é como a sua, logo tranquilize-se, estamos todos na banalidade do cotidiano” (LEMOS, 2002, *online*). Assim, microacontecimentos particulares são partilhados e “comentados” por vários olhos potenciais, não se tratando de nenhum evento, tecnicamente emocionante, mas sim de histórias de vida que partilham empatia e que transformam a vida comum e cotidiana em um espetáculo, em um Acontecimento.

REFERÊNCIAS

ALSINA, Miguel Rodrigo. **La construcción de la noticia**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1996. 384 p.

ALZAMORA, Geane. A semiose da informação webjornalística. In: Alzamora, Geane; Brasil, André; Jesus, Eduardo (org). **Cultura em fluxo – novas mediações em rede**. Belo Horizonte: Editora Pucminas, p. 110 – 125, 2004. Disponível em: <http://www.fca.pucminas.br/mestrado/publicacoes/Docente/GeaneAlzamora/a_semiose_geane.pdf> Acesso em: 25 jun. 2009.

4.2 ANTUNES, Elton. *Temporalidade e produção do acontecimento jornalístico*. 2007. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/viewArticle/1997/1325>>. Acesso em: 19 jun. 2009.

BOYD, danah m. e Nichole B. ELLISON. Social network sites: Definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 13 n. 1, artigo 11, 2007. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>>. Acesso em: 11 dez. 2008.

CANAVILHAS, João Messias. **Webjornalismo: considerações gerais sobre jornalismo na web**, 2001. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=canavilhas-joao-webjornal.html>. Acesso em: 26 jun. 2009.

CHARAUDEAU, P. **Discurso das Mídias**. São Paulo: Contexto, 2007. 288 p.

FRAGOSO, Suely. **Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço**. Trabalho apresentado no IX COMPÓS - GT Sociedade Tecnológica, Porto Alegre, 2000. Disponível em: <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2000/2000_sf.pdf>. Acesso em: 05 mai. 2009.

LE MOS, André. A Arte da Vida. Diários Pessoais e Webcams na Internet. **Revista Comunicação e Linguagem**, Lisboa, 2002.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 260 p.

MIELNICZUK, Luciana. **Características e implicações do jornalismo na Web**. Trabalho apresentado no II Congresso da SOPCOM, Lisboa, 2001. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2001_mielniczuk_caracteristicasimplicacoes.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2009.

MIELNICZUK, Luciana; PALACIOS, Marcos. **Considerações para um estudo sobre o formato da notícia na Web: o link como elemento paratextual**. Trabalho apresentado na X COMPÓS, Brasília, 2001. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2001_mielniczuck_linkparatextual.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2009.

MOUILLAUD, M. (org.), PORTO, S.D. (org.) **O jornal, da forma ao sentido**. Brasília: Paralelo, v. 15, 1997, 587 p. Brasília. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1904/12469> . Acesso em 6/05/2009>. Acesso em: 19 jun. 2009.

MORIN, Edgar. L'événement sphinx. **Communication**, Paris, Seuil, n. 18, p.173-192, 1972. Disponível em: <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1972_num_18_1_1273>. Acesso em: 20 jun. 2009.

NORA, Pierre. O regresso do acontecimento. In: LeGoff, J. **Fazer história**. São Paulo: Bertrand, 1974.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0?**, 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web20.html>>. Acesso em 13 mar. 2008.

PAIVA, Raquel; SODRÉ, Muniz. Sobre o facto e o acontecimento. **Revista de Comunicação, Cultura e Educação**, Lisboa, n. 6, p 95-100, 2005.

PICCININ, Fabiana. **O Acontecimento na Televisão: Rituais da pós-modernidade**. 2006. Disponível em <<http://bocc.ubi.pt/pag/piccinin-fabiana-acontecimentos-na-televisao.pdf>>. Acesso em: 22 jun. 2009.

PRIMO, Alex. 2007. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre: Sulina, 2007. 240 p.

REBELO, José. Dossier: O acontecimento. **Trajectos, Revista de Comunicação, Cultura e Educação**, Lisboa, n. 6, 2005.

RECUERO, Raquel. Weblogs, Webrings e Comunidades Virtuais. **Revista 404nOtfound** (UFBA), Bahia, v. 1, n. 31, p. 1-15, 2003.

_____. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. 191 p.

RICOUER, P. **Tempo e Narrativa**. Vol. 1. Campinas: Papyrus, 1994. 328 p.

RODRIGUES, Adriano. O acontecimento. In: Traquina, N. (org). **Jornalismo: teorias, questões e estórias**, Lisboa, p. 27-33, 1993.

SANTOS, J. M. Da perca do mundo à sociedade dos (mega)acontecimentos. **Trajectos, Revista de Comunicação**, Lisboa, n. 8-9, p. 17-27, 2006.

SODRÉ, Munis. **Reinventando a cultura**. Petrópolis: Vozes, 1999. 180 p.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã: a identidade na era da Internet**. Lisboa: Rel. D'água, 1997.