

**REDES SOCIAIS E CONSTRUÇÕES NARRATIVAS NO CONTEXTO VIRTUAL**

Talita Aparecida da Costa DUARTE (UNEMAT)¹
Valdir SILVA (UNEMAT)²

Resumo: Barthes (1971) advoga que a narrativa está presente em todos os lugares e em todas as sociedades. A narrativa começa com a própria história da humanidade e não há, em nenhum lugar, povo sem narrativa. No mundo contemporâneo, as tecnologias digitais da informação e da comunicação contribuíram de forma decisiva para emergência da cibercultura e, conseqüentemente, para o surgimento de novas formas de sociabilidade, como é o caso, por exemplo, das redes sociais on-line. Estas redes têm tido uma importância bastante crescente na sociedade moderna e têm como principais características, a autogeração de seus desenhos, a horizontalidade e a descentralização. No contexto dessa pesquisa, a rede social que tomarei para investigação sobre a construção de narrativas on-line é o *Facebook*. Com mais de 1 bilhão de perfis (usuários) cadastrados ao redor do mundo, o *Facebook* é a maior rede de mídia social da atualidade. São milhões de perfis que podem ou não ser vistas por qualquer um que esteja conectado à *internet* e que, invariavelmente, narraram e dão visibilidade a histórias pessoais ou coletivas, através da linguagem em suas mais diferentes modalidades (textos escritos, som, vídeos, imagens, etc). São perfis que consistem de um repertório de elementos básicos de linguagem arranjado em uma lógica específica e de configuração temporais, logo, são construções hipertextuais. Para esta pesquisa, trabalho com o perfil de uma usuária do *Facebook* que tem essa rede, como algo constitutivo de suas práticas sociais, sejam elas do contexto presencial ou virtual. Para a condução desta investigação, adoto como base teórico-metodológica, as contribuições sobre narrativas de Todorov (2004), Barthes (1976), Brockmeier (2005), Coelho (2002), Moya (1977), Paiva (2007), Sodr  (1988), entre outros.   uma pesquisa de base explorat ria (GIL, 2008; PIOVESAN e TEMPORINI, 1995). Atrav s desta pesquisa foi poss vel verificar e dar visibilidades cronologia que conta, atrav s de mensagens, v deos,  udios e, principalmente imagens (fotos), os elementos estruturantes da narrativa, tais como, fatos, tempo, lugar, personagens, causa, modo e conseq ncias.

Palavras-chave: Narrativa. *Facebook*. Contemporaneidade.

Abstract: Barthes (1971) argues that the narrative is present everywhere and in all societies. The narrative begins with the history of humanity and there is nowhere without narrative people. In today's world, digital technologies of information and communication contributed decisively to the emergence of cyberculture and, consequently, to the emergence of new forms of sociability, such as, for example, social networks online. These networks have had a rather growing importance in modern society and have as main features, the self-generation of

¹ Mestranda do Programa de P s-gradua o em Lingu stica da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), C ceres-MT, Brasil. C ceres-MT/Brasil. talita.625@hotmail.com.

² Doutor em Lingu stica Aplicada. Professor do Programa de P s-gradua o em Lingu stica da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), C ceres-MT, Brasil.



his drawings, the horizontal and decentralization. In the context of this research, the social network that will take to research about building online narratives is Facebook. With more than 1 billion profiles (users) registered around the world, Facebook is the largest network of today's social media. There are millions of profiles that may or may not be seen by anyone who is connected to the internet and that invariably narrated and give visibility to personal or collective histories, through language in its different modalities (written texts, sound, video, images , etc). Are profiles that consist of a repertoire of basic elements arranged in a logical language specific and temporal configuration, logo, are hypertext buildings. For this research, working with the profile of a user of Facebook that has this network, as something constitutive of their social practices, whether the person or virtual context. To conduct this research, I adopt as theoretical and methodological basis, the contributions of narratives Todorov (2004), Barthes (1976), Brockmeier (2005), Rabbit (2002), Moya (1977), Paiva (2007), Sodre (1988), among others. It is an exploratory research base (GIL, 2008; PIOVESAN and TEMPORINI, 1995). Through this research we observed and give visibility chronology that account, through messages, video, audio and especially images (pictures), the structural elements of the narrative, such as facts, time, place, characters, cause, manner and consequences .

Keywords: Narrative. Facebook. Contemporaneity.

1. Introdução

Já dizia Aristóteles que o homem é, por natureza, um ser social. As pessoas necessitam uma das outras para viverem em plenitude e as redes sociais presenciais e virtuais são reflexos desse desejo humano. O *Facebook*, enquanto rede social eletrônica, possibilita que as pessoas se reúnam virtualmente com toda sorte de afinidades e objetivos, sem barreiras geográficas e fazendo conexão com dezenas, centenas e milhares de pessoas conhecidas ou não. Torna-se pertinente observar que esta pesquisa é um desdobramento de meus estudos de Iniciação Científica (PROBIC), nos anos de 2012/2 e 2013/1, no Curso de Letras/Cáceres, sob a orientação do Prof. Dr. Valdir Silva.

Estudar os feitos das tecnologias no mundo contemporâneo é algo que, do meu ponto de vista, se apresenta imprescindível para entendermos o mundo de hoje. Entender o homem de hoje e as práticas sociais que se instauram e que não podem ser negligenciada por nenhuma instituição, em particular a educacional. As pessoas se fazem no presencial e agora no virtual. Virtual e presencial são espaços contíguos de movencia legítima do sujeito contemporâneo. É preciso entender estes novos agenciamentos que se impõe e nos capturam de um modo ou de outro.

Para esta pesquisa sobre narrativas midiáticas tomo como foco central para este estudo, o *Facebook* e suas possibilidades de construção de narrativa sobre si e sobre o outro no espaço digital. Nesse intuito, espero poder mostrar o funcionamento da rede social, na perspectiva da narrativa, para além do simples espaço de entretenimento e meio de



comunicação. Procuo apresentar as implicações e possibilidades para a produção de narrativa e suas potencialidades para as práticas de pesquisa e, conseqüentemente, para as práticas educacionais do mundo contemporâneo.

2. Algumas considerações sobre a narrativa

Pensando a construção de narrativas digitais como novas possibilidades de narrar sobre si e sobre o outro, a pesquisa que proponho desenvolver tem por objetivo analisar os acontecimentos de língua(gem) que se desenrolam no *Facebook*, a maior rede social eletrônica do mundo. Nessa direção, torna-se pertinente apresentar algumas considerações conceituais sobre narrativa. De acordo com Sodr  (1988:75 grifos do autor) a narrativa se constitui como sendo:

discurso capaz de evocar, atr v s da sucess o de fatos, um mundo dado como real ou imagin rio situado num tempo e num espa o determinado. Na narrativa distingue-se a narra o (constru o verbal ou visual que fala do mundo) da *diegese* (mundo narrado, ou seja, a o, personagens, tempos). Como uma imagem, a narrativa p e-se diante de nossos olhos, nos apresenta um mundo.

Por seu turno, Jens Brockmeier (2005) diz que

Em seu sentido mais corrente e geral, a narrativa   o nome para um conjunto de estruturas lingu sticas e psicol gicas transmitidas cultural e historicamente, delimitadas pelo n vel de dom nio de cada individuo e pela combina o de t cnicas s cio comunicativas e habilidades lingu sticas (...) e, de forma n o menos importante, por caracter sticas pessoais como curiosidade, paix o e por vezes, obsess o.

Nesse sentido, vale aqui a observa o de Barthes (1976, p.103-104) quando diz:

A narrativa est  presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa come a com a pr pria hist ria da humanidade; n o h , nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos t m as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas s o apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, at  mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da m  literatura: internacional, trans-hist rica, transcultural, a narrativa est  sempre presente, como a vida.

Nesta perspectiva, pode-se dizer que uma narrativa representa uma seq ncia de acontecimentos interligados, que s o transmitidos em uma hist ria. Essas hist rias acabam por representar a complexidade dos fen menos com os quais lidamos diariamente e



demonstram que a partir de seu estudo, ou seja, das histórias de vida dos participantes, podemos acessar não apenas as individualidades daquele aprendiz, mas também um sistema de significação construído socialmente e culturalmente.

Como sugere Paiva (2004) em seu artigo “*A pesquisa narrativa: uma introdução*” diz que – “muitos são os significados de narrativa que circulam entre nós: uma história; algo contado ou recontado; um relato de um evento real ou fictício; um relato de uma série de eventos conectados em sequência; um relato de acontecimentos; uma sequência de eventos passados; uma série de eventos lógicos e cronológicos, etc.”. As narrativas circulam em textos orais, escritos e visuais e hoje são as mais variadas, e quase tão diversos são os meios em que estas são encontradas. A identidade da humanidade com a narrativa, a influência que ela revelou a cultura e as civilizações são tratados no subtítulo 2.1 - Os primeiros registros de narrativas, dedicado a trajetória da narrativa.

2.1. Os primeiros registros de narrativas

Pode-se dizer, com base em Barthes (1976) que as primeiras formas de construção de narrativa aconteceram no período pré-histórico, quando, por meio delas, segundo Álvaro de Moya, os homens pré-históricos sintetizaram nas cavernas o seu *modus vivendi*, isto é, o seu cotidiano, seu modo de viver. A exemplo do que esta sendo dito, temos a imagens *rupestre* que narraram, através de desenhos, suas histórias e suas culturas e nos permite um melhor compreensão do ser humano em um tempo ido.



Fig. 1: ilustração rupestre (narrativa imagética) de uma caçada (fonte: Google imagem)



Na Figura 1 temos um desenho rupestre da Toca da Subida da Serrinha I, no Piauí, que ilustra a caçada de uma onça pelo “homem pré-histórico” do Brasil, em que alguns indivíduos fogem e outros lutam contra a onça. É uma narrativa imagética, pois a linguagem é feita de imagens. Percebe-se a utilização de armas com formatos pontiagudos e arredondados. Uns vão de encontro ao animal, em posição de ataque, com as mãos pra cima portando armas que seriam para desferir contra o animal outros, ainda que armados, estão indo em posição contrária, ou seja, parece estar fugindo. Partindo do período rupestre em que as pinturas eram feitas nas cavernas e dirigindo-se aos tempos *Gregos* onde as construções de narrativas ganham um novo modelar através das pinturas em objetos de cerâmica.



Fig. 2: Cotidiano grego narrado em cerâmica (fonte: Google imagem)

Depara-se com uma pintura riquíssima em detalhes e perfeição que buscava representar, através das artes, cenas do cotidiano grego, acontecimentos históricos e, principalmente, temas religiosos e mitológicos.

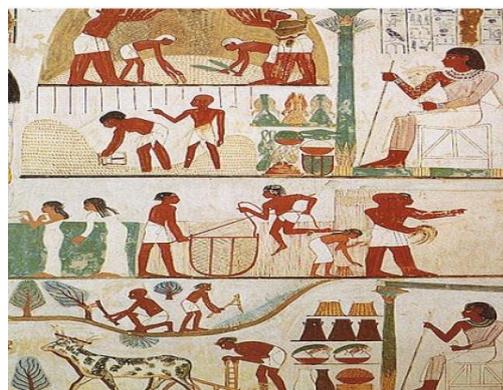


Fig. 3. Narrativa do cotidiano egípcio (fonte: Google imagem)

Temos na Figura 3 a narrativa imagética de trabalhadores arando os campos, a colheita das culturas e a debulha de cereais sob a direção de um supervisor. Com inúmeros



detalhes, mostra os trabalhadores, assim como, seus instrumentos. A linguagem visual – semiótica imagética - ocupa atualmente um espaço de grande importância na sociedade contemporânea. Utilizada desde os tempos primitivos, a imagem tem papel de comunicação e representa não apenas a realidade, mas também demonstra valores, preconceitos e posturas ideológicas de um grupo sócio-cultural. Para tanto, observa-se que muitas são as formas de se narrar, seja através de pinturas em cavernas, cerâmica, pedra, gesso ou através da tela de um computador.

Desse modo, pode-se dizer que a narrativa sempre existiu, expressa rudimentarmente, desde paredes pré-históricas aos contextos midiáticos atuais, como o computador e a imagem. As exposições incrustadas nas paredes eram reflexos do imaginário ou da realidade cotidiana.

Nesta perspectiva, Moya (1977, p.26) advoga:

Voltemos os olhos para aquelas maravilhas primeiras expressões do homem imortalizadas nas pinturas das cavernas, deixando para o futuro o seu testemunho de sua época não acreditando tão somente no canto e na dança, nos gritos guturais de caca, nos choros e nos risos, mas sentindo a necessidade de gravar, eternizar a vida na pintura rupestre.

Em outras palavras, Moya ressalta o poder e o apelo que aquelas pinturas rupestres exerciam nas sociedades pré-históricas, e sua função imagético funcional de testemunho histórico. Sugere ainda que elas foram as primeiras formas de narrativas ou de arte sequencial. Todavia, a possível sequenciamento localizada nessas imagens não deixa de ser um indício de organização temporal, de produção narrativa, e que revela a importância desse gênero na formação da sociabilidade humana.

Conforme aponta Barthes (1976, p.19-20):

“[...] inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; esta presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos [...] . Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa esta presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há em parte algum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos tem suas narrativas”.

Dessa forma, Barthes (1976) traz um conceito ainda mais abrangente sobre a narrativa, a partir desta perspectiva antropológica, amplia o conceito de narrativa para as mais



variadas linguagens e afirma a presença desta em todas as culturas, a narrativa é parte indissociável do que molda o homem e fenômeno de grande relevância para compreender sua historicidade. O que nos permite dizer que muitas são as formas possíveis de se narrar acontecimentos: por palavras (oralmente ou por escrito), por imagens (estáticas ou dinâmicas), por gestos, por sons. Vale ainda ressaltar, que com o passar do tempo às narrativas e os meios pelos quais eram construídas foram se modificando, modernizando e ganhando novos meios, como são os casos das mídias baseada na *Internet*. É o que tratarei na integra.

3 - A cibercultura e a emergência de novas possibilidades de construções de narrativas

Nos dias atuais, é impossível pensar no mundo sem a *Internet*. Ela tomou parte dos lares de pessoas do mundo todo. Estar conectado a rede mundial passou a ser uma necessidade de extrema importância. E com o advento das *Redes Sociais*, começou uma nova era na *Internet*, a qual se tem acompanhado uma crescente exposição de narrativas virtuais na *Internet*, edificados no plano da visibilidade. Sites como *MySpace*, *Orkut*, *Twitter* e *Facebook* estão entre os sites de relacionamentos criados pelo *Google*.

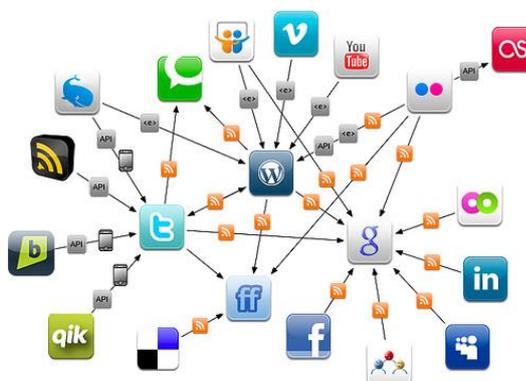


Fig. 4: representação da rede das redes sociais (fonte: Google imagem)

Em meio a todas essas redes sociais que proliferam na *internet*, vou trabalhar com *Facebook* porque é a ferramenta em hora, mais popular que existe e que tomarei como material de análise sobre as construções de narrativas virtuais. A pedra agora é a tela do computador, a caverna, no caso deste estudo, é o *Facebook*. Há uma memória de suporte para a sustentação da linguagem e, definitivamente, o velho está impregnado no novo, por isso, o velho não está apagado, está mitigado. Está, em síntese, (re)significado.



Com o avanço tecnológico e a utilização de diferentes recursos, como imagem e sons, o texto passa a ser multimídia, “dirigindo-se tanto aos olhos quanto aos ouvidos” (PAIVA, 2010, p.185) e, conseqüentemente, aproximando-se de uma situação mais real de comunicação constituindo uma nova maneira de narrar. Nesse sentido, entende-se por narrativas multimidiáticas pela definição apresentada por Coelho, “formas textuais, utilizando ou não imagens, como é o caso da literatura, cinema, televisão, RPG ou videogame, embora os elementos constitutivos de ambos, como não poderia deixar de ser, sejam recorrentes. Estes se caracterizam como narrativos por possuírem os elementos levantados por CARDOSO [(2001)] (tema, personagens, ação, tempo, espaço, ponto de vista, conflito), possuindo unidade de ação, tempo e lugar, e desenvolvendo-se através da relação de causa e efeito, etc.” (COELHO, 2002).

Nesta discussão cabe trazer alguns dos principais elementos da narrativa levantados por Muniz Sodré (1988) e Cândida Vilares Gancho (2002), sendo *personagem*, *enredo*, *tempo*, *espaço* e *narrador*. Nesta perspectiva para Muniz Sodré, *personagem* é “(...) o sujeito representado na narrativa seja individual, seja coletivo”. Para Cândida Vilares Gancho, “a *personagem* é quem faz a ação” (2002, p.14). Segundo Muniz Sodré (1988), entenda-se por *enredo* “o mesmo que intriga: sequencia de fatos ou incidentes que compõem a ação”. Para Gancho, o *enredo* “é o conjunto de historias”. Já o *tempo* de acordo com Sodré “o *tempo* pode ser manipulado de diversos modos, não sendo necessário o mesmo desenrolar linear e progressivo”. A respeito do *narrador* segundo Gancho, “não existe narrativa sem *narrador*, pois é ele e o elemento estruturador da história”. Quanto ao *espaço* Sodré diz que o “espaço em que se movimentam os personagens, em que se desenrola a ação de uma narrativa” (1988, p.74).

Nessa direção Paiva (2007) nos diz que novos significados emergem em um texto narrativo quando diferentes elementos multimídia são agregados. Os sentimentos adquirem novas dimensões e o uso de signos variados para a construção de um mesmo significado estimula os sentidos do leitor. Um elemento-texto, imagem ou som- amplia o significado do outro e juntos restringem a ambigüidade, dando ao produtor do texto a possibilidade de construções de sentido mais próximas de sua intenção.

Nesta perspectiva, pode-se dizer que a narrativa é uma estrutura semântica universal, uma estrutura cognitiva na qual arranjamos informações para fazer sentido nas representações de eventos e ações. Isso consiste de certo repertório de elementos básicos arranjado em uma lógica específica e de configuração temporais. Logo, são construções hipertextuais.



4 - Breves considerações metodológicas para este artigo

Para a condução desta investigação, me vali das contribuições estabelecidas pela metodologia de Pesquisa Exploratória. O objetivo de uma pesquisa exploratória é familiarizar-se com um assunto ainda pouco conhecido, pouco explorado (GIL, 2008). Define-se pesquisa exploratória (GIL, 2008), na qualidade de parte integrante da pesquisa principal, como o estudo preliminar realizado com a finalidade de melhor adequar o instrumento de medida à realidade que se pretende conhecer. “Operacionalmente, pode-se descrever o estudo exploratório como constituindo um “continuum” que, partindo de uma situação de pouco ou nenhum conhecimento, alcance a condição de um conhecimento qualitativo autêntico desse universo” (PIOVESAN, TEMPORINI, 1995). Como qualquer pesquisa, ela depende também de uma pesquisa bibliográfica, e me valerei das teorias trazidas no começo desta pesquisa. Para tanto, trabalharei apenas com 01 usuário do *Facebook* que têm essa rede como algo constitutivo de suas práticas sociais. Atendendo o conselho de ética informo que tenho autorização para analisar o perfil deste sujeito. Informo ainda, que o nome do usuário do *Facebook* será preservado e me valerei de um nome fictício. Trarei para este trabalho, apenas o caráter dinâmico da narrativa, a partir das categorias de narração que estão nas teorias (*tempo, personagem, narrador, enredo, espaço* etc.).

4.1. Algumas considerações sobre o *Facebook*

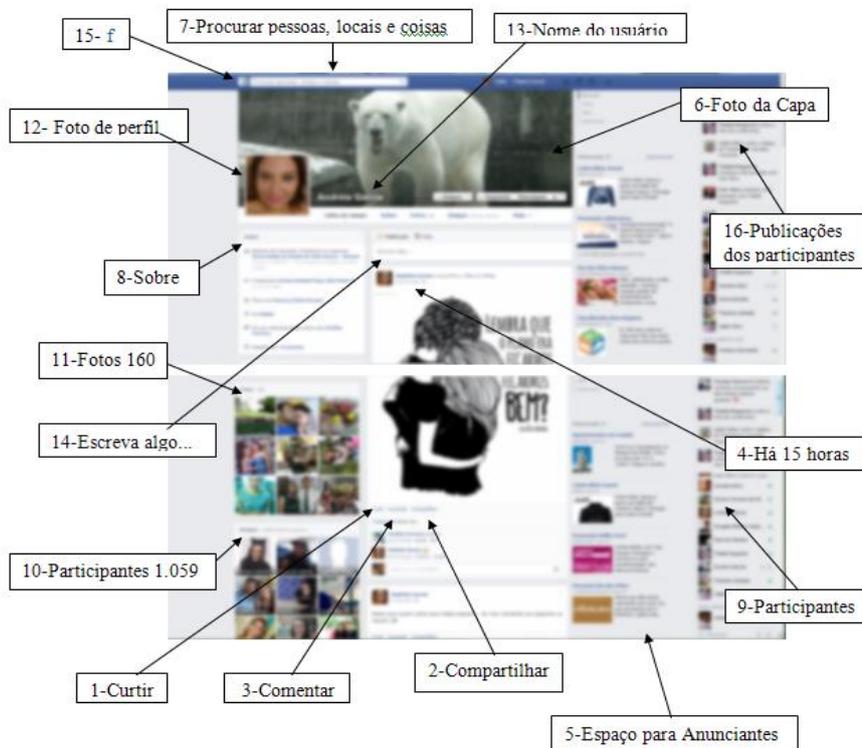
Criado em 2004, por ex-estudantes de Harvard, o *Facebook*, com mais de 1 milhão de usuários, é, atualmente, o maior site de relacionamento da *internet*. No início, o *Facebook* tinha por objetivo, promover a interação entre alunos da Universidade de Harvard, contudo, pouco tempo após seu lançamento, esse sistema foi expandido para outras universidades americanas, tais como, Stanford, Columbia, Yale, Boston College e o Instituto de Tecnologia de Massachusetts. Com o passar do tempo, essa tecnologia foi se aprimorando e hoje se transformou em uma plataforma que possibilita aos seus usuários conversar síncrona (*chat*) e assincronamente (*e-mail*), ler notícias, postar e assistir vídeo, ouvir música, postar imagens, etc.

Neste sentido, Allan (2013, p.97) caracteriza a Rede Social como “estruturas dinâmicas e complexas formadas por pessoas com valores e/ou objetivos em comum, interligadas de forma horizontal e predominantemente descentralizada, cujo formato e nível



de formalidade podem variar no decorrer do tempo”. Dentre as várias redes sociais que possibilitam a construção de narrativa vistas anteriormente, tomo como lugar de observação o *Facebook*, espaço de realizações discursivas com diferentes modalidades de linguagem mais precisamente a produção de Linguagem Eletrônica (uma forma mais rápida de comunicação mediada pela rede de computadores). Com o surgimento das *Redes Sociais* contribuiu para impulsionar as pessoas para o centro das inovações e dos avanços tecnológicos onde elas conseguem trocar experiências e informações, rompendo com paradigma do tempo e do espaço. Nesta perspectiva, a narrativa passa a ser produzida a partir de outras formas de linguagem com novas características advindo do uso da tecnologia.

Por exemplo, quando se entra no *Facebook* ele dá visibilidade, através da tela, aquilo que esta inserido dentro da página, marca o horário, informa quem postou, o que postou, informa para outros que estão na rede. Quando se posta alguma coisa no perfil, todo mundo que esta conectado a sua rede social - dentro do *Facebook* - é notificado. A pessoa notificada pode, por seu turno, marcar *curtir*, *comentar*, *ignorar e compartilhar*. Ou seja, o sujeito que posta, dá visibilidade às ações que está empreendendo dentro da estrutura da página, no perfil, como se pode verificar na figura e nas explicações abaixo.





1-Curtir: Segundo o dicionário Aurélio, a palavra *curtir* é uma gíria popular. No contexto do Facebook o dispositivo “curtir” (*like*, no original, em inglês) cada “curtida” no Facebook (uma notícia, um anúncio, o trailer de um filme, um vídeo clip). É capaz de dizer, por meio da análise dos dedinhos apontados para cima (“curtir!”) quem gosta do que e como.

2-Compartilhar: De acordo com o dicionário Aurélio significa *ceder parte de alguma coisa a outra pessoa, dividir, partilhar, repartir*. Quando você clica no botão *Compartilhar*, uma caixa de diálogo será exibida permitindo que você adicione um comentário ou ajuste seu público-alvo antes de publicar.

3-Comentar: Com base no dicionário Aurélio se entende por *comentar*, fazer alguma observação sobre alguma coisa. O botão “comentar” é um espaço para deixar sua opinião tanto quando você é marcado na postagem ou não, em que você pode expor sobre o que esta sendo falado ou provocar novas discussões.

4- Há 15 horas: exemplo de marcador de tempo da postagem.

5-Espaço para Anunciantes: propagandas, promoções etc.

6-Foto de capa: é a foto maior exibida na parte superior da sua Linha do tempo, bem acima da foto do seu perfil.

7-Procura pessoas, locais e coisas: sistema de busca.

8-Sobre: neste espaço você edita informações básicas sobre você, tais como idade, local onde mora, relacionamento etc.

9-Participantes: são aqueles que participam da rede social do usuário um espaço que mostra os amigos que estão on-line e off e bem abaixo tem um sistema de pesquisa basta escrever o nome da pessoa que participa da sua rede social que este sistema encontrará.

10-Participantes: total de participantes da rede social do usuário (1.059).

11-Fotos 160: total de fotos adicionadas e marcações do usuário do Facebook.

12-Foto de perfil: imagem do usuário da página do Facebook.

13-Nome do usuário: identificação do dono da página do Facebook.

14-Escreva algo... : espaço para publicações de textos, frases, fotos, imagens, vídeos etc., um espaço que o usuário da visibilidade a suas ações na pagina do Facebook.

15-f: símbolo do Facebook.

16-Publicações dos participantes: amigos da rede social do usuário.



Diante do que foi explicitado acima irei considerar, a partir de agora, a análise que possam dar visibilidade aos elementos estruturantes da narrativa, tais como, *tempo*, *personagem*, *enredo*, *narrador e espaço*.

1. **Tempo** – Conforme Sodré (1988) “o *tempo* pode ser manipulado de diversos modos, não sendo necessário o mesmo desenrolar linear e progressivo”. Ao olhar para o *Facebook* a questão do tempo pode ser identificado em marcadores como as horas e as datas. Em outros termos, a Linha do Tempo organiza as ações que vão sendo empreendidas pelo usuário de forma cronológica. Sendo um relato muitas vezes feito de *mensagens*, *imagens*, *vídeos* etc., mas que conta o movimento do usuário, que conta os acontecimentos do usuário *narra a sua história*, desde o nascimento da página até o agora. Nessa direção, faz-se necessário dizer o que é e como funciona o recurso *Linha do Tempo*. A Linha do Tempo é um conjunto de fotos, histórias e experiências que contam a sua história. Para navegar na Linha do Tempo por ex.: ver publicações passadas basta usar o menu de datas, à direita da sua linha do tempo, para passar de um ano para outro. Basta clicar em um ano para visualizar o que aconteceu na sua vida durante esse período. Para destacar uma história na Linha do tempo basta passar o mouse sobre o canto superior direito da história que deseja destacar e clique em . Em seguida selecione Destacar. Esse recurso ajuda a destacar as histórias que considera importante. Essas histórias ficam destacadas na Linha de tempo e incluem um banner de destaque. Para publicar na Linha do Tempo é só compartilhar novas histórias na parte superior da sua Linha do tempo. Para publicar algo na linha do tempo de outra pessoa seleciona-se o tipo de história que se deseja compartilhar (por ex.: status, foto). Digita os detalhes que desejar incluir. Você pode marcar amigos, escolher uma data para a história ou adicionar uma localização. Selecione um público para sua publicação (por padrão, eventos cotidianos começam como conteúdos públicos). Clique em Publicar.

2. **Personagem** - De acordo com Muniz Sodré, *personagem* “(...) o sujeito representado na narrativa – seja individual, seja coletivo (...)” Para Cândida Vilares Gancho, “A personagem é responsável pelo desempenho do enredo em outras palavras é quem faz a ação”. (2002, p.14). No contexto do *Facebook* as personagens são os amigos da Deia logo são essas pessoas que são as personagens e a Deia é a personagem principal. Ela que produz, ela quem narra, mas e uma narrativa compartilhada quando uma pessoa fala, ela também está contribuindo para a narrativa da A.G. através de provocações, conflitos, ações etc.

3. **Enredo** - Com base em Muniz Sodré, entenda-se por *enredo* “sequencia de fatos ou incidentes que compõem a ação”. No contexto do *Facebook* o enredo são as sequencias de



postagens feito através de textos, imagens, vídeos etc., pelo usuário que conta com a colaboração dos participantes-personagens através do *curtir*, *compartilhar*, *comentar* das possibilidades de escritas e marcações. São esses elementos que na verdade narram que vão possibilitando a narrativa.

4. **Narrador** - Segundo Gancho, “não existe narrativa sem *narrador*, pois ele é o elemento estruturador da história”. Nessa perspectiva, o usuário do *Facebook* se torna o narrador, pois é ele quem estrutura a sua história ele quem narra. Por outro lado, é uma narrativa que tem a participação do outro na construção colaborativa de significados na narrativa.

3. **Espaço** - De acordo com Muniz Sodré, “o *espaço* em que se movimentam os personagens, em que se desenrola a ação de uma narrativa” (1998, pg.74). O espaço é o local onde acontece a ação ou o desenvolvimento da narrativa virtual neste espaço pode-se adicionar texto, fotos, vídeos, imagens, sons etc., estes funcionam como construtores de espaços mentais discursivos metaforizavam as experiências vividas e fazem emergir redes de significados, envolvendo espaços mentais que integram eventos em mesclagem conceituais. Pode-se constatar que para a melhor utilização desta rede social e de suas inúmeras ferramentas exigem-se certos conhecimentos em lidar com as tecnologias ali presentes, para que desta forma o usuário do *Facebook* possa tirar o máximo de proveito de tudo que esta rede pode oferecer Assim, entende-se que o *Facebook* é um espaço dentro da Internet dentro da cibercultura. Vejamos abaixo:



- a)  Status dispositivo para inserir uma frase ou um texto onde a pessoa descreve a sua situação, como esta se sentindo ou aquilo que em que esta pensando;
- b)  Foto dispositivo para adicionar fotos, vídeos, imagens etc.;
- c)  Local permite dizer onde você esta;



- d)  Evento cotidiano;
- e)  Marcar amigos;
- f)  Escolher uma data para a história;
- g)  Adicionar uma localização;
- h)  Selecionar um arquivo para enviar;
- i)  Dizer por meio do *emoticon* como se sente no momento;
- j)  Selecionar o tipo de publico que gostaria que visse sua publicação;
- k)  Tornar a publicação publica a todos os participantes da rede.

Partindo da ideia de que há milhões de perfis pessoais e/ou coletivos que podem ser vistos por qualquer um que esteja conectado à internet o *Facebook* permite controlar algumas informações. Durante as observações ao perfil do *Facebook* da Deia sujeito narrador, percebeu-se que a página é amparada em estratégias de ação, em interação entre os sujeitos e na colaboração dos múltiplos participantes/personagens que são todos aqueles que se inscrevem dentro da sua rede social. São aqueles que olham o que este sujeito posta e que postam também o que possibilita a ideia de rede, nesta perspectiva temos a concepção da complexidade de teia que um liga com o outro que liga com outro etc., e que ainda se pode criar situações restritivas que este sujeito quer que veja sua postagem e quem ele quer que não veja. Ah, o próprio FB sugere amizades, a partir da rede. Ou seja, o nome sugerido é fornecido em decorrência do número de amigos comuns que há entre os dois perfis (são as notificações. Que você aceita ou não).

Nesta perspectiva, observa-se a construção de uma narrativa que se dá dentro de uma linha pré-determinada de ação, mas que dá liberdade para os membros criarem e fazerem suas provocações aos demais participantes que por sua vez podem *comentar, compartilhar ou curtir* a sua postagem. Deste modo, é interessante relembrar as palavras já ditas anteriormente por Allan (2013, p.97) quando fala que a Rede Social é como “estruturas dinâmicas e complexas formadas por pessoas com valores e/ou objetivos em comum, interligadas de forma horizontal e predominantemente descentralizada, cujo formato e nível de formalidade podem variar no decorrer do tempo. Pois, observa-se que com as novas tecnologias, a disseminação da *Internet* e das redes sociais traz uma nova dinâmica para a sociedade,



impactando a forma como acessamos informações, interagimos uns com os outros, produzimos conhecimento e aprendizado.

Nessa direção, ao observar o perfil da participante percebe-se que suas publicações/enredos são na verdade histórias em capítulos, em que o seus respectivos participantes/personagens se tornam leitores. Os participantes/personagens que acompanham as publicações/enredos são também os escritores/narradores de outras histórias ou acontecimentos, possibilitando assim, uma rede de conhecimento compartilhado.

Diferentemente do que se poderia pensar inicialmente, este sujeito narrador está diariamente qualificando seus discursos, qualificando suas narrativas, constituem-se como sujeito que lê, escreve e compartilha conhecimento. A narrativa contemporânea é contemporânea pela possibilidade de proporcionar e surgir a partir da interação de sujeitos. Eis a importância que ela tem para este e outros usuários. As histórias apresentadas por este usuário são meios e estímulos incisivos de comunicação. A narrativa, seja prosa, poesia, oral, visual ou imagética que se vê na *Internet*, é interessante, é convidativa e fundamentalmente viva. O que se pode perceber é que o usuário deste perfil do *Facebook* é capaz de produzir e de se constituir como sujeito, dono de um discurso pessoal narrando não só de *si* mais como do *outro* também. Estabelece o advento da virtualização o fez ser envolvido por novas formas de comunicação e o fez crescer e compartilhar saberes.

Nesta perspectiva, foi possível perceber que ao narrar suas experiências através desta rede social, este sujeito busca se relacionar diretamente com os leitores e por isso, se representa de uma forma que seja estabelecido um maior envolvimento entre eles. Quanto o que esta sendo argumentado temos a relação imagem e texto é interessante observar como algumas imagens ilustram o texto e outras, na verdade, apresentam uma nova narrativa. Certas imagens, se descontextualizadas, não se referem ao que este usuário do *Facebook* está narrando ou não condizem com o que esta sendo narrado. Nas palavras de Kress e van Leeuwen (ibid), “as imagens possuem sua própria linguagem e seus próprios símbolos e significados”. Foi possível perceber ainda, que as imagens e sons não são meras ilustrações do texto escrito, assim como o texto escrito não é mera descrição das imagens ou dos sons. Como sugere Paiva (2007b, 7-8) “novos significados emergem em um texto narrativo quando diferentes elementos multimídia são agregados. Os sentimentos adquirem novas dimensões e o uso de signos de diferentes naturezas para a construção do texto estimula os sentidos do leitor. Um elemento - texto, imagem ou som - amplia o significado do outro e juntos restringem a ambiguidade, dando ao produtor do texto a possibilidade de construção de



sentido mais próximas de sua interação”. Assim, essas várias formas de linguagem, em conjunto, formam um todo complexo cuja interação emergem sentidos que estruturam narrativamente a experiência e influênciam o nosso olhar para o que é narrado. Para tanto, a composição texto, imagem ou som no contexto do *Facebook* pode ser vista como um atrator ou até mesmo para manipular interpretações.

Ainda em observação ao perfil da participante em questão percebe-se que muitas das publicações/enredos, ou melhor, postagens abrem espaço para novas narrativas, sejam elas relacionadas ao que foi postado, algo similar ou que fuja do contexto postado nesse espaço virtual. É como se fosse uma teia que liga as pessoas, sejam estas marcadas nas postagens ou não, mas de certa forma colaboram para a construção dessas narrativas a partir da já existente. Nessa direção, o sujeito Deia se posiciona de várias maneiras em suas postagens com enredos pessoais vivenciados pelo mesmo ou acontecimentos que se sucederam em parceria com outros indivíduos. Percebe-se ainda que quando este sujeito compartilha algo é porque se identifica com aquilo e esta é uma forma de compor a sua narratividade, que ficará registrado na sua Linha do Tempo de forma cronológica.

Assim, todas as categorias foram identificadas no *Facebook*, logo de acordo com os autores o *Facebook* constitui um espaço eletrônico de construções de narrativas. No caso das narrativas multimodais a narrativa multimídia tem uma coisa que é diferente, que é a possibilidade de se construir todas as formas de linguagem comutativamente. O cinema é uma narrativa, mas é lá ao vivo. O livro cada formato são construções de narrativas só que são separados. Na rede social do *Facebook* permite entrar tudo isso o que faz diferença na construção de narrativa, porque se pode colocar um vídeo, posso gravar um vídeo de eu falando que caracteriza uma narrativa. Há possibilidade de produção de narrativa a partir de uma miscelânea de recursos, ou seja, uma conjunção de vários suportes, põem uma música, põem o link da música, você coloca algo que curti, compartilha, isso vai estar narrando, observa-se que a narrativa presente na rede social do *Facebook* facilita na forma de relacionar-se, mobiliza facilidades de expressão de si, velocidade de informação e comunicação, são relacionamentos que se dão sem fronteiras geográficas ou temporais estabelecidos e são acima de tudo representações legítimas das novas práticas sociais da contemporaneidade.

5. Considerações finais



A partir dos estudos das teorias e das análises empreendidas, a partir do perfil do usado *Facebook*, é possível afirmar que as categorias de narrativas, tais como personagem, tempo, enredo, espaço, narrador encontram-se asseguradas nesta rede social. A diferença é que o usuário pode fazer uso de todas as formas de linguagem disponíveis na internet com vistas à construção de sua narrativa. Uma narrativa em que não há fixidez das partes (cada mensagem, cadê vídeo, cada foto, cada gesto, etc.) conforma o todo. Um todo líquido, pois pode ser modificado – customizado – a todo instante pelo usuário. É um perfil que pode ser dinâmico, como é o caso da informante desta pesquisa, ou estático, por não ser alimentado, como tantos existentes.

O *Facebook* possibilita pensarmos em conceitos que estavam até então estabilizados em nossa sociedade, como é o caso da palavra *amigo*. O que é e quem é amigo na rede? Zygmunt Bauman discute de forma descontraída essas e outras questões. A princípio conta que um “viciado em *Facebook* o segredou, não o segredou de fato, mas gabou-se de que havia feito 500 amigos em um dia”. A resposta de Bauman foi que, com 86 anos, não tinha 500 amigos. Para Bauman, quando os dois dizem “amigos”, eles não estão querendo dizer a mesma coisa. São coisas diferentes. Segundo Bauman quando era jovem, nunca teve o conceito de “redes”. Na verdade, ele tinha o conceito de laços humanos, de comunidades, esse tipo de coisa, mas não de redes. Nessa direção, expõem a diferença entre comunidade e rede. Para ele “a comunidade precede o sujeito. O sujeito nasce numa comunidade. Por outro lado, tem a rede. Ao contrário da comunidade, a rede virtual e feita e mantida viva por duas atividades diferentes. Uma é *conectar* e a outra é *desconectar*. É essa atratividade que, segundo Bauman está, na rede social, logo, no *Facebook*. É fácil conectar, fazer amigos, mas o maior atrativo é a facilidade de se desconectar. De acordo com Bauman, o que se tem não são amigos on-line, conexões on-line, compartilhamentos on-line, mas conexões off-line, conexões de verdade, frente a frente, corpo a corpo, olho no olho. Então, o romper relações é sempre um evento muito traumático. Você tem que encontrar desculpas, você tem que explicar, você tem que mentir com frequência e, mesmo assim, você não sente seguro, porque seu parceiro diz que você não tem direito. É difícil, mas na internet é muito fácil, basta que pressione a tecla delete e pronto. Em vez de 500 amigos, você terá 499, mas isso será apenas temporário, porque, segundo Bauman, na manhã seguinte o sujeito terá outros 500 amigos. Para ele isso mina os laços humanos. Os laços humanos são uma mistura de benção e maldição. Benção porque é realmente muito prazeroso, muito satisfatório ter outro parceiro em quem confiar e fazer algo por ele ou ela. É um tipo de experiência indisponível para a



amizade do *Facebook*. Então é uma benção. Por outro lado, é uma maldição, pois estamos todos numa solidão e na multidão ao mesmo tempo.

Outro conceito é *Curti*. De acordo com o dicionário on-line Houaiss, curtir, entre outros significados, que dizer *gostar (de alguém ou algo) com enlevo; desfrutar, fruir*. Este funcionamento é o que se evidencia no *Facebook* quando alguém quer manifestar algo postado no perfil, uma mensagem, um vídeo, uma foto, etc. No entanto, há casos em que *curti* não se aplicaria, como por exemplo, nos casos de luto – a não ser que a pessoa fosse um grande desafeto do sujeito. De qualquer forma, não é o que se espera de algo negativo. Ocorre que *curti* é da ordem da urgência do mundo, da não necessidade de se escrever na seção *comentário*. Ou seja, *curti* assume uma outra conotação. Passa a dizer então, que estou ciente do fato. É, assim um marcador de que a mensagem postada, não foi negligenciada pelo leitor. Esses e outros conceitos estão sendo redimensionados em função das tecnologias e das práticas sociais por ela instituídas.

Nesta direção, as instituições educacionais precisam olhar para essas questões, pois com o advento da virtualização, o aluno e muitos professores encontram-se envolvido por estas novas formas de *agenciamentos* (DELEUZE e GUATTARI, 2007) que não podem ser ignoradas pela sociedade contemporânea. As novas possibilidades de construções identitárias e de práticas sociais que emergiram no contexto das tecnologias estão nos afetando nas mais diferentes formas. As tecnologias de hoje, nos lançam no cenário das incertezas, pois trinca e fragiliza severamente as nossas bases histórica e culturalmente construídas. Nossas verdades. É preciso reconhecer isto como um fato do mundo contemporâneo e que precisa ser explicado e compreendido, que precisa ser encarado em todas as perspectivas e a reflexão, a pesquisa e outras formas de busca de compreensão do mundo é que vai permitir a construção de narrativas científicas que podem – sem garantia nenhuma - nos dar algum conforto, ainda que um conforto fugas.

6. Referências

BARTHES, Roland. **A análise estrutural da narrativa**. Seleção de ensaios da revista “Communications”. Rio de Janeiro: Editora Vozes Ltda.1976. Coleção Novas Perspectivas de Comunicação/IRJ.

BROCKMEIER, Jeans; HARRE, Rom. **Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo**. *Psicol. Reflex. Crit.*,Porto Alegre,v.16.n.3,2003.



CARDOSO, Joao Batista. **Teoria e Prática de leitura, apresentação de textos**: por um texto de “PAS” (Programa de Avaliação Seriada). Brasília: Universidade de Brasília, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado 2001.

COELHO, Luiz Antonio. **Imagem Narrativa**. Palestra para o Curso Básico de Design de RPG, Coordenação Central de Extensão, Pontifícia Católica do Rio de Janeiro, out.- dez.2002.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia**.

Vol. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2007.

FRITZEN, Celdon. **Histórias de vida em entrevistas sociolinguísticas**: memórias e oralidade. Ver. Ciências Humanas, Criciúma, v.8 n.2 p.25-28, jul-dez.2003.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Atica. 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GERARD, A.; GOLDSTEIN, B. **Going Visual**: using imagens to enhance productivity, decision-making Routledge,1996.

KRESS, Gunther & LEEUWEN, Theo van. **Reading Images:the Grammar of the Visual Design**. London: Routledge, 1996.

LIMA, Patricia Rosa Traple: **Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação e a Formação dos Professores nos Cursos de Licenciatura do Estado de Santa Catarina**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação, FSC, Florianópolis, SC 2001.

PAIVA, V.L.M.O. **Narrativas Multimídia de aprendizagem de língua inglesa**: um gênero emergente. In: 4ª Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais, 2007, Tubarão. Anais-Proceedings. (CD-ROM) Tubarão: UNISUL, p 1968-1977, 2007a.

_____. **Letramento digital através de narrativas de aprendizagem de língua inglesa**. CROP.n. 12,2007b,p.1-20.

_____. **Narrativas Multimídia de aprendizagem de língua inglesa**: Revista Signos (Chile), v.43, p. 183-203,2010.



PIOVEZAN, Armando; TEMPORINI, Edmeia Rita. **Pesquisa exploratória**: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública. Ver. Saúde Pública vol. 29, São Paulo Aug. 1995.

SODRÉ, Muniz. **Best-seller**: a literatura de mercado. 2^a. ed. São Paulo: Ática, 1988.