



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE ARQUIVOLOGIA

RENAN DE BARROS SZÁNTÓ

PRODUÇÃO DE DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS NO *FACEBOOK*

Rio de Janeiro

2017

RENAN DE BARROS SZÁNTÓ

PRODUÇÃO DE DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS NO *FACEBOOK*

Trabalho de conclusão de cursos apresentado à Escola de Arquivologia, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel em Arquivologia.
Orientador(a): Brenda Couto De Brito Rocco

Rio de Janeiro

2017

S996 Szántó, Renan de Barros
PRODUÇÃO DE DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS NO
FACEBOOK / Renan de Barros Szántó. -- Rio de
Janeiro, 2017.
65 f.

Orientadora: Brenda Couto de Brito Rocco.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro,
Graduação em Arquivologia, 2017.

1. Documentos arquivísticos digitais. 2.
Facebook. 3. Redes sociais online. 4. Diplomática.
5. Internet. I. Rocco, Brenda Couto de Brito,
orient. II. Título.

CDD 025.1714

RENAN DE BARROS SZÁNTÓ

PRODUÇÃO DE DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS NO *FACEBOOK*

Trabalho de conclusão de cursos apresentado à Escola de Arquivologia, como requisito parcial para obtenção do Grau de Bacharel em Arquivologia.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Professora Brenda Couto De Brito Rocco - Orientadora

Professor Flavio Leal da Silva

Professora Patricia Ladeira Penna Macêdo

Dedico este trabalho:

Aos meus avós maternos e avós paternos

(in memoriam)

Com todo amor e gratidão

AGRADECIMENTOS

A Deus e ao Universo, em primeiro lugar e sempre.

Ao meu pai, que me ensinou as primeiras letras, a busca pelo conhecimento e os valores que norteiam minha vida, a quem amo e devo muito.

À minha mãe, que dedicou um tempo precioso de sua juventude para me criar e estudar comigo, a quem amo e devo muito.

À minha orientadora, professora Brenda Rocco, por acreditar em mim e pela enorme paciência e energia com minhas procrastinações e dúvidas sobre a ABNT.

Aos colegas de infância do Bairro Isadora, que formaram o meu caráter, especialmente a Brayan, Brendon, Diego, Luidy, Matheus, Wesley e Willian, os melhores amigos que alguém poderia ter.

À extinta SFTC, minhas primeiras amizades online, que me despertaram a paixão pelo mundo dos fóruns da internet e das redes sociais. Agradeço principalmente a Gusta e nossas divertidas conversas que vão desde Filosofia até jogos obscuros japoneses.

Vida longa à Resistência do Orkut, um dos últimos bastiões da internet raiz! Eterna gratidão às risadas e histórias absurdas compartilhadas em nossos difíceis momentos de adolescência. Kaori, Gazola, Edu, Juan, Pelica, PV, KNG, Undead, Comentador, Stogie, Kabii, Cristiano, Riddle, Júlio (traidor), Terry, Bruno, Kevin, Rizzi, Lorenzo, Gus, Xispe, Rafael, Ron, Ulisses, Tanure, Rabisko, Warllen, Vitor, Kleber, Relux, JV, Thun, Leandro e a todos os meus outros queridos amigos. E claro, ao saudoso Nilo, que carregava a comunidade nas costas.

Aos meus colegas de trabalho do DRDV, pelo incentivo, pela companhia, pelos momentos de descontração e pelas conversas enriquecedoras. Obrigado pelas folgas em cima da hora, Cristiane!

Aos meus professores e colegas de curso, que me inspiraram e me auxiliaram em minha jornada acadêmica, especialmente aos professores Albite, Anita, Eliezer, Flavio, João Marcus, Marcelo, Orlando, Patricia Penna e Rosale, pela enorme dedicação.

Ao meu irmão canino Capitão.

Ao Petry, cujas palavras simples me fizeram enxergar a realidade, e ao grupo do podcast Saco Cheio, nossa casa em tempos sombrios.

“Nenhum povo pode ser conhecedor de sua própria história antes que seus documentos oficiais, uma vez reunidos, cuidados e tornados acessíveis aos pesquisadores, tenham sido objeto de estudos sistemáticos e antes que se determine a importância da informação neles contidos”.

(Charles M. Andrews)

“Só por hoje eu não quero mais chorar/
Só por hoje eu não vou me destruir/
Posso até ficar triste se eu quiser/
É só por hoje, ao menos isso eu aprendi.”

(Legião Urbana)

“Se o mundo for contra a verdade, então eu serei contra o mundo.”

(Santo Atanásio de Alexandria)

RESUMO

SZÁNTÓ, Renan de Barros. **PRODUÇÃO DE DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS NO FACEBOOK**. 2017. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Arquivologia). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro.

O desenvolvimento da internet permitiu a expansão das Redes Sociais *online* e o surgimento do *Facebook*, por onde usuários de todo o mundo trocam conhecimento e compartilham documentos em ambiente digital. O objetivo deste trabalho é identificar as características desses documentos, sob a ótica da Arquivologia e da Diplomática, e categorizá-los como arquivísticos ou não. Neste trabalho foram pesquisados as definições de documento, documento digital, documento arquivístico e documento arquivístico digital, suas características diplomáticas e suas divisões conceituais. Traçaram-se também os marcos tecnológicos da internet e da computação, a ideia de *web*, a criação de espaços para interação similares às redes sociais humanas e o impacto social causado pelas redes sociais *online*. Foi realizada a análise empírica da página “Escola de Arquivologia da UNIRIO” no *Facebook*, desde suas publicações: textos, imagens, fotografias e filmagens, até comentários e reações dos seguidores. Nesse sentido, debateu-se os problemas diplomáticos do *Facebook*, a variabilidade de conteúdo dos documentos digitais oriundos da página e de que formas a gestão arquivística pode auxiliar nessa questão.

Palavras-Chave: Documento arquivístico digital, Facebook, redes sociais online, diplomática.

ABSTRACT

SZÁNTÓ, Renan de Barros. **PRODUÇÃO DE DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS NO FACEBOOK**. 2017. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Arquivologia). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro.

The development of the internet allowed the expansion of online social networks and the emergence of Facebook, where users around the world exchange knowledge and share documents in a digital environment. The objective of this work is to identify the characteristics of these documents, from the perspective of the Archival science and the Diplomatics, and to categorize them as archival or not. In this work were researched the definitions of document, digital document, archival document and digital archival document, its diplomatic features and its conceptual divisions. Internet and computing technology, the idea of the web, the creation of spaces for interaction similar to human social networks and the social impact caused by online social networks were also traced. An empirical analysis of the “Escola de Arquivologia da UNIRIO” page on Facebook was conducted, from its publications: texts, images, photographs and filming, to comments and reactions from followers. In that sense, we discussed the Facebook’s diplomatic problems, the variability of content of digital documents from the page and how archival management can help in this matter.

Keywords: Digital archival document, Facebook, online social networks, diplomatics.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	COMPREENDENDO O DOCUMENTO ARQUIVÍSTICO DIGITAL	14
2.1	DOCUMENTO.....	15
2.2	DOCUMENTO ARQUIVÍSTICO.....	16
2.3	DOCUMENTO DIGITAL.....	17
2.4	DOCUMENTO ARQUIVÍSTICO DIGITAL.....	19
3	HISTÓRIA DA INTERNET	23
4	MÍDIAS SOCIAIS E REDES SOCIAIS <i>ONLINE</i>	28
4.1	<i>FACEBOOK</i> : CRIAÇÃO E CRESCIMENTO.....	37
5	DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS PRODUZIDOS NO FACEBOOK	44
5.1	ANÁLISE DOS DOCUMENTOS DIGITAIS PRESENTES NA PÁGINA DO <i>FACEBOOK</i>	51
5.1.1	Características segundo a Diplomática.....	51
5.1.2	Partes Constituintes segundo a Diplomática.....	53
5.2	EDIÇÃO E EXCLUSÃO: VARIABILIDADE LIMITADA APLICADA À PÁGINA.....	54
5.3	GESTÃO ARQUIVÍSTICA NA PÁGINA DA ESCOLA DE ARQUIVOLOGIA DA UNIRIO.....	56
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
	REFERÊNCIAS	60

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Divisões dos documentos digitais.....	18
Figura 2	Página de <i>login</i> do <i>Facebook</i>	44
Figura 3	Página da Escola de Arquivologia da UNIRIO no <i>Facebook</i>	45
Figura 4	Quatro exemplos de publicações presentes na página “Escola de Arquivologia	46
Figura 5	Captura de tela da aba “Sobre”, descrevendo a Missão e as formas de contato.....	47
Figura 6	Captura de tela da aba “Fotos”, contendo as Fotografias e Imagens organizadas de acordo com o tema a que representam.....	48
Figura 7	Captura de tela da aba “Vídeos”, contendo duas filmagens realizadas em um evento.....	49
Figura 8	Captura de tela da aba “Comunidade”, exibindo os comentários dos seguidores da Escola de Arquivologia da UNIRIO.....	50
Figura 9	Captura de tela diferenciando a imagem adicionada à Página através da publicação e através dos álbuns.....	50
Figura 10	Captura de tela exibindo as ferramentas de edição e exclusão do <i>Facebook</i>	55

1 INTRODUÇÃO

Nenhum povo pode ser conhecedor de sua história sem que seus documentos oficiais sejam estudados. Em tempos atuais, repletos de aparatos tecnológicos, produzem-se informações numa escala assustadora. Apesar de não ter “ar” de oficialidade, toda produção de conteúdo nas redes sociais *online* é um retrato de nosso tempo e merece ser levada a sério pelos acadêmicos, com o intuito de não perdermos um "pedaço" do presente que será de vital importância para o futuro, visto que a tendência são os documentos serem produzidos em ambiente digital de maneira exponencial.

Exemplos de uso das redes sociais *online* por autoridades do governo não faltam, inclusive no Brasil. Como no caso em que o juiz André Salomon Tudisco usou como prova uma troca de mensagens eletrônicas e garantiu a assistência alimentícia para a gestante¹, a Prefeitura de Curitiba que criou um espaço de comunicação eficiente e bem-humorada no *Facebook* entre o serviço público e os cidadãos (no caso, os seguidores da página)² ou a Prefeitura de Barra Mansa que tem uma conta de *Whatsapp* exclusiva para receber denúncias de moradores³, entre outros casos.

Para ilustrar a amplitude da circulação de dados nas mídias sociais, a página de estatísticas do *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* e *Whatsapp*, quatro das redes sociais mais populares atualmente (sendo a última principalmente no Brasil⁴), apresenta o seguinte:

- No *Facebook* há 1,09 bilhões de usuários ativos por dia, acumulando 300 petabytes de informação⁵;
- No *Twitter* há 310 milhões de usuários ativos por dia, 500 milhões de *tweets* (pequenos comentários feitos pelos usuários) são feitos por dia⁶.

¹ Disponível em: <<http://www.conjur.com.br/2014-out-23/mensagem-whatsapp-usada-prova-suposta-paternidade>> Acesso em: 01 de mar. de 2017.

² Disponível em: <<http://www.wegov.net.br/wp-content/uploads/2015/03/Artigo-An%C3%A1lise-de-Caso-da-Prefs.pdf>> Acesso em: 01 de mar. de 2017.

³ Disponível em: <<http://www.pmbm.com.br/noticia/BarraMansacriaWhatsAppparaacampahaZikaZero>> Acesso em: 01 de mar. de 2017.

⁴ Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/brasil-e-um-dos-paises-que-mais-usam-whatsapp-diz-pesquisa>> Acesso em: 13 de jun. de 2017.

⁵ Disponível em: <<https://www.brandwatch.com/2016/05/47-facebook-statistics-2016/>> e <<http://www.statista.com/statistics/346167/facebook-global-dau/>>. Acessos em: 01 de mar. de 2017.

- No *Instagram* há 400 milhões de usuários ativos por mês, tendo sido compartilhadas mais de 40 bilhões de fotos desde o seu surgimento⁷.
- No *Whatsapp* há 990 milhões de usuários, sendo que 70% destes o acessam mensalmente. Número de mensagens enviadas diariamente? 30 bilhões⁸.

O foco foi dado a *Facebook* pela sua relevância no contexto mundial. Em 300 *petabytes* de informação, delimitar o que é ou não de pertinência da Arquivologia não é tarefa fácil. Por isso, foi decidido partir de baixo, do micro. Em uma página do *Facebook*, é possível reconhecer o que é documento? E o que é documento arquivístico? Que elementos dentre toda a produção de conteúdo por parte dos usuários podem ser considerados Documentos Arquivísticos Digitais?

O objetivo da pesquisa é responder se há produção de Documentos Arquivísticos Digitais pelos usuários do *Facebook*. Para alcançar esse propósito é necessário definir o que é Documento arquivístico digital, o que são esses usuários e o que é o *Facebook*.

O presente trabalho foi baseado pela pesquisa e análise de artigos e livros, coletados da base de dados do Sistema de Bibliotecas da UNIRIO (UNIBIBLI) e da internet, principalmente do *Google Acadêmico*.

Para viabilizar a investigação optou-se por selecionar a página da Escola de Arquivologia da UNIRIO, tendo em vista a importância da universidade para a construção do pensamento arquivístico no Brasil e a proximidade com os alunos da Graduação, onde será analisado cada elemento contido na mesma.

Sendo assim, a pesquisa se estruturou em seis capítulos, buscando a princípio definir o que é documento, documento arquivístico, documento digital e documento arquivístico digital. Foram identificadas suas características diplomáticas através da revisitação de autores e aplicou-se a divisão conceitual dos documentos digitais.

Em seguida foi descrita a história da internet desde sua concepção em plena Guerra Fria, passando pela explosão de redes no mundo até a invenção da *World Wide Web*, cuja criação possibilitou a internet como é conhecida atualmente.

⁶ Disponível em: <<https://www.brandwatch.com/2016/05/44-twitter-stats-2016/>> e <<http://www.internetlivestats.com/twitter-statistics/>>. Acesso em: 01 de mar. de 2017.

⁷ Disponível em: <<https://www.instagram.com/press/>>. Acessos em 01 de mar. de 2017.

⁸ Disponível em: <<https://www.facebook.com/jan.koum/posts/10152994719980011?pnref=story>>. Acesso em: 01 de mar. de 2017.

No quarto capítulo empreendeu-se a compreensão dos serviços *online* que culminaram nas redes sociais online, distinguindo suas propriedades das Mídias Sociais. Também foi averiguado como os computadores foram utilizados desde os primórdios da internet para comunicação, resultando no *Facebook*.

A apresentação da página da Escola de Arquivologia da UNIRIO é feita no quinto capítulo, onde cada elemento da página é estudado de acordo com as características diplomáticas e que problemas podem ser encontrados.

Por fim, no sexto e último capítulo, são apresentadas as considerações finais sobre os resultados da pesquisa realizada

2 COMPREENDENDO O DOCUMENTO ARQUIVÍSTICO DIGITAL

Seres humanos “sabem” sua história. Nossa mente armazena, gerencia e disponibiliza experiências diárias, como momentos, palavras e atos durante toda uma vida. Mas também se sabe sobre momentos, palavras e atos não vivenciados por nós, mas sim histórias de outras pessoas, lugares e épocas. Uma simples conversa ou troca de informações com outras pessoas preenche nossa mente com essas informações, mas um determinado objeto, uma "coisa", auxilia nesse entendimento, tornando possíveis adquirirmos informações de livros, álbuns fotográficos, músicas .mp3 e planilhas do Excel: o Documento.

Apesar da percepção comum de que Documentos são folhas de papel brancas com palavras escritas à tinta manual ou de impressora, repleta de carimbos e marcas oficiais, seu conceito acadêmico supera tal compreensão. Documentos estão em todos os lugares, fazem parte de nossa vida pessoal e profissional, inclusive no computador e na internet, são registros de nossas vivências - aliás, a história do mundo não existiria se não fossem esses registros. Obviamente, o documento não foi fundamental para a existência biológica da humanidade, mas sem ele a civilização possivelmente não seria do modo que se conhece hoje. Formas rústicas de escrita cravadas em pedra há milênios nos informam como aqueles indivíduos viviam, organizavam-se e compreendiam o mundo.

Esse tipo de objeto possibilitou a troca de informações de todos os tipos, sejam elas triviais, técnicas, artísticas ou acadêmicas. Se atualmente a humanidade tem um vasto conhecimento em Filosofia, Ciência, Literatura, Música, Política, entre outros, pode-se apontar a fonte documental como um dos principais responsáveis. O documento também mudou e ganhou novos olhares, podendo ser contemplado à luz da Biblioteconomia, da Museologia, da História, do Direito, da Arquivologia, entre outros. Este último foi a base para a presente pesquisa. Observando e analisando o pensamento de diversos autores da Arquivologia e da Ciência da Informação, alcança-se o objetivo deste capítulo: compreender o documento arquivístico produzido em ambiente digital.

2.1 DOCUMENTO

Documento, a começar pela etimologia, confirma o entendimento de que seu suporte fixa elementos para além da capacidade física humana. Seu significado vem do latim *documentum*, derivação do verbo *docere*, ensinar. Nesse sentido, o documento ensina sobre algo⁹. Rondinelli (2011), baseando-se numa extensa pesquisa, tenta esclarecer o Documento, um “conceito nebuloso”, revisitando outros trabalhos. A autora relaciona a semântica de documento com as palavras “Doutrina, ensino, diploma, testemunho” (RONDINELLI, 2011, p. 31). Um dos trabalhos aprofundados por Rondinelli foi o de Michael K. Buckland (1991), onde o mesmo diz que

[...] considerar qualquer coisa informativa como documento é consistente com as origens e uso inicial da palavra, a qual vem do verbo latino *docere*, ensinar ou informar, com o sufixo *mento* que denota meios. Assim, documento, originalmente, denota um meio de ensinar ou informar, seja uma lição, uma experiência ou um texto (BUCKLAND *apud* RONDINELLI, 2011, p. 43).

Todas as “coisas” são informativas, dependendo do tipo de informação que o pesquisador quer extrair. Essas “coisas” podem ser papeis, artefatos, pessoas ou estrelas. Porém, um documento é mais do que mera matéria. É matéria que evidencia algo. E o que é evidência na matéria? Para Rondinelli (2011, p.45) “tal denominação se traduz no caráter físico e evidencial desse tipo de informação, ou seja, coisas/documentos como livros, textos, fotografias e até pessoas, edifícios e eventos que evidenciam uma informação”.

Uma definição resumo de toda a discussão proposta pelos autores é a de ROCCO (2013), que consiste em:

(...) documento é toda informação registrada em um suporte, independentemente de qual seja, devendo possuir forma fixa e conteúdo estável. Ele é utilizado, principalmente, para registrar e comunicar informações, com o intuito de ensino/aprendizagem e/ou de servir de testemunho de atos e fatos (ROCCO, 2013, f. 24).

⁹ SANTOS, 2012, p. 16 *apud* NÚÑEZ CONTRERAS, 1981, p. 31.

O ato de documentar é uma atividade racional humana. No entanto, essa prática seria impossível sem uma pedra, papel ou qualquer outro tipo de material que permitisse o registro. O número de documentos produzidos nesses exemplos de materiais é tão grande que desde as antigas civilizações se fez necessária a presença de espaços que tratassem e custodiassem esses registros, ou seja, arquivos. Um Arquivo como instituição não aceita a entrada de qualquer informação registrada em um suporte, e sim de documentos interpretados com o caráter Arquivístico. A definição vem a seguir.

2.2 DOCUMENTO ARQUIVÍSTICO

Segundo o Glossário da Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos (2014, P. 18), Documento arquivístico é “Documento produzido (elaborado ou recebido), no curso de uma atividade prática, como instrumento ou resultado de tal atividade, e retido para ação ou referência”.

Rocco (2013, f. 32-39), após analisar diversas definições de Documento arquivístico identificou imparcialidade, autenticidade, naturalidade, organicidade e unidade como as principais características dessa categoria de documento. Duranti (1994, p. 52) considera que essas características tornam a análise dos registros documentais o método básico pelo qual se pode alcançar a compreensão do passado tanto imediato quanto histórico, seja com propósitos administrativos ou culturais.

Além das características apresentadas acima, os documentos apresentam elementos específicos que os tornam arquivísticos. Segundo Duranti:

A Diplomática parte do princípio de que todo documento arquivístico é composto de elementos que podem ser analisados e avaliados separadamente e independentemente do seu conteúdo. Tais elementos são: atos, que levam à criação do documento; pessoas, que estão envolvidas na criação do documento; procedimentos, que se constituem nos meios pelos quais os atos são executados, ou seja, leis e normas que regulam a criação e a tramitação do documento; forma, a qual reúne todos esses elementos, permitindo que o conteúdo do documento seja comunicado. (2002 *apud* RONDINELLI, 2011, p. 183)

Resumindo, os elementos que constituem um Documento arquivístico são **“conteúdo, forma, suporte, ação, pessoas, relação orgânica e contexto”** (ROCCO, 2013, p. 42).

Antes de analisarmos a definição de Documento arquivístico digital, vamos tentar compreender o que é um registro presente nesse ambiente digital.

2.3 DOCUMENTO DIGITAL

O conceito de documento digital não deve ser compreendido apenas como informações registradas em suportes digitais:

Um documento digital é tido como detentor de forma fixa e conteúdo estável quando sua apresentação na tela do computador é sempre a mesma, ainda que essa cadeia mude quando, por exemplo, seu formato é alterado de *Word* para *Pdf*. Isto quer dizer que um mesmo documento digital pode ser apresentado a partir de diferentes codificações digitais (RONDINELLI, 2011, p. 238).

A autora ainda trabalha com a ideia de documento estático e documento interativo, este último subdividido em dinâmico e não dinâmico:

(...) documentos digitais são considerados estáticos quando o grau de interação com o usuário não permite alterações na forma e no conteúdo dos documentos manifestados. Neste caso, mudanças determinadas pela tecnologia como abrir e fechar o documento, maximizá-lo ou minimizá-lo, avançar ou retroceder e outras do tipo, não são consideradas como comprometedoras da sua forma e do seu conteúdo. O mesmo se dá quando um documento digital elaborado em *Word* sofre alterações ao ser aberto em *BR Office* (RONDINELLI, 2011, p. 238-239).

Exemplos de documentos digitais estáticos são textos (cartas, faturas, artigos), imagens (fotos, animações), vídeos, músicas, entre outros. São registros que não interagem com o usuário, logo sua forma é mantida, assim como os documentos em papel e outros suportes não digitais.

O segundo tipo de documento é denominado Documento digital Interativo, cuja diferença se deve ao fato de ser permitido certas manipulações por parte do usuário, ou *input*, como diz Rondinelli (2011, p. 239). Esse *input* pode alterar o documento de duas maneiras: através de regras fixas ou regras variáveis.

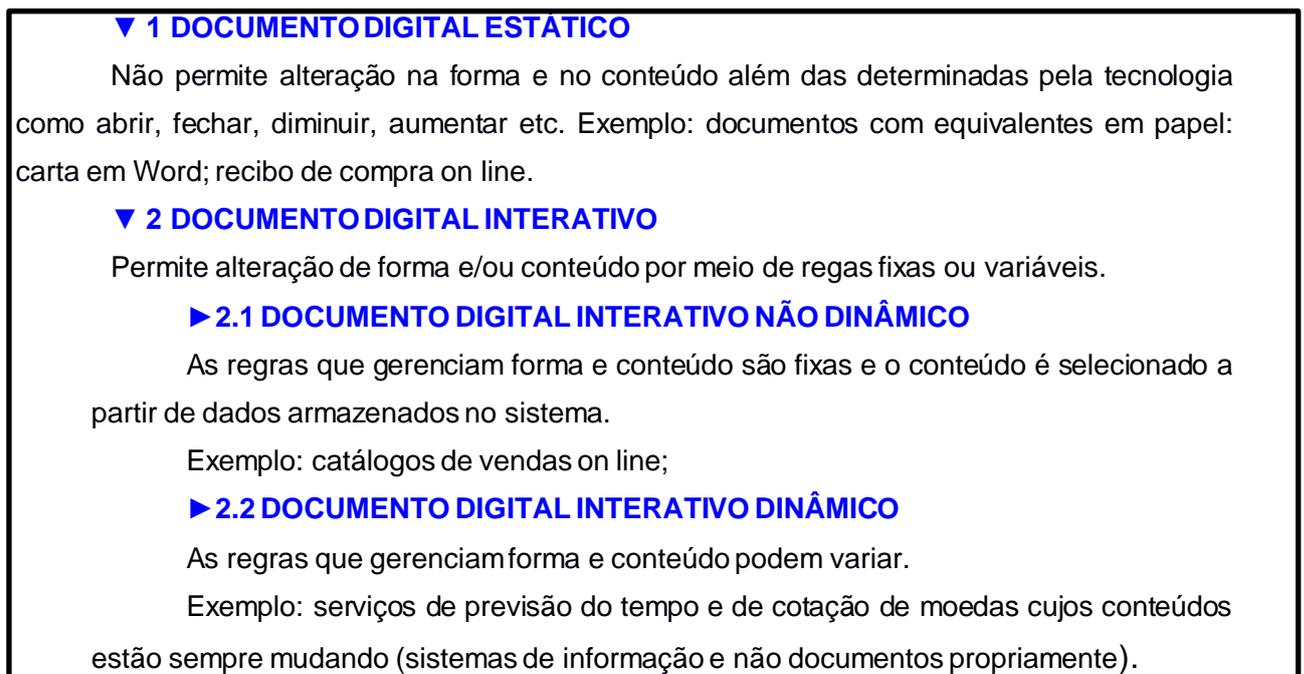
As regras fixas permitem *input* limitado, como visto nos gráficos do Excel, onde o usuário pode apenas modificar a forma como o desenho se manifesta na tela. Esse documento digital interativo é considerado **não dinâmico**. Outros exemplos: catálogos de compra, jogos eletrônicos e certas páginas da internet.

As regras variáveis permitem uma manipulação maior, como visto em sites¹⁰ e programas de cotação de moeda, onde o *input* do usuário muda completamente as configurações do documento, se tornando confuso saber o que é seu verdadeiro conteúdo e forma. Esse documento digital interativo é considerado **dinâmico**. Documentos Digitais Interativos Dinâmicos, embora manipuláveis, ainda apresentem certa rigidez de conteúdo, sendo assim caracterizados como Sistemas de Informação (Rondinelli, 2011, p. 239). Outros exemplos: programas de previsão de tempo, salas de bate papo *online* e Mídias Sociais em geral.

As Mídias Sociais atuais se aproximam conceitualmente destes sistemas de informação, pois suas plataformas são completamente manipuláveis. *Sites* de exibição de vídeos, como o *Youtube*, contam com documentos digitais estáticos (os vídeos reproduzidos), documentos digitais interativos não dinâmicos (o sistema de comentários) e interativos dinâmicos (o *site* em si, onde é possível navegar pelos diferentes canais e conteúdos oferecidos).

O diagrama criado pela autora é um bom resumo dos conceitos apresentados nesse tópico:

Figura 1 Divisões dos documentos digitais



Fonte: Rosely Curi Rondinelli (2011, P. 241).

¹⁰ O *site* (sítio, em tradução livre) é o local que reúne diversas páginas eletrônicas. Página eletrônica é parte integrante de um sítio eletrônico, constituindo assim um Portal.

Conforme o diagrama acima, os documentos digitais estáticos são os que mais se adequam ao objeto de estudo arquivístico, devido a sua forma fixa e conteúdo estável. Pois, segundo Duranti e Thibodeau (2008, p. 438)

A função essencial de um documento arquivístico é servir como uma ponte no tempo, carregar informação sobre uma ação, um evento ou estado de negócios para quando for necessário em ações subsequentes ou como referência sobre o que aconteceu ou o que foi descrito ou dito no passado (*apud* RONDINELLI, 2011, P. 242).

Percebe-se que o ambiente digital oferece uma variedade de formas documentais, geralmente confusas quanto aos limites previamente estabelecidos pelos criadores e a maneira que o usuário lida com o mesmo. Por isso, a Arquivologia buscou delimitar o que é objeto de estudo da área nesse ambiente, ou seja: Documento arquivístico digital.

2.4 DOCUMENTO ARQUIVÍSTICO DIGITAL

Para prossequirmos com o objetivo da pesquisa, é necessário analisar o Documento digital sob a ótica da Arquivologia e da Diplomática. Os avanços tecnológicos criaram novos conceitos de documento, que deixou de ter estritamente conectado o registro do suporte (SANTOS, 2002, P. 118). Identificar o que pode ser considerado arquivístico em meio a esse ambiente é tarefa árdua. Documentos Digitais Estáticos, por manterem a lógica do documento físico/analógico são mais fáceis de serem estudados, porém o mesmo não se pode dizer de seus adjacentes, os Documentos Digitais Interativos. Estes representam boa parte do que consideramos serem os elementos da *web 2.0*¹¹. Portanto, é indispensável utilizarmos as características apresentadas no item 2.2: conteúdo, forma, suporte, ação, pessoas, relação orgânica e contexto para que se possa dar um primeiro passo. Rondinelli (2011, p. 227), referindo-se também a outros trabalhos (MACNEIL et al, 2005; DURANTI; THIBODEAU, 2008; DURANTI, 2009; DURANTI, 2010), ressaltou que além dessas características, é necessário o envolvimento de pelo

¹¹ Conceito criado pela *MediaLive International* em 2001, cujo significado provém da explosão de *sites* e aplicações na *web* que forneciam uma nova cara para a mesma, além de desmentir o rumor de que a internet iria entrar em crise (O'REILLY, 2005).

menos três entre cinco pessoas em um documento arquivístico: autor, redator, destinatário, originador e produtor.

Documentos digitais devem apresentar as características mencionadas anteriormente. Por exemplo, uma Declaração de Regularidade produzida pela universidade no formato *.docx* conta com todos esses elementos – Forma e conteúdo estáveis, relação orgânica, contexto e ação de pessoas: a universidade como autor e produtor; o funcionário como redator e o aluno como destinatário. Logo, esse Documento digital é considerado arquivístico.

A complexidade aumenta em relação aos Documentos Digitais Interativos. Por se tratarem de documentos manipuláveis, essas características podem se perder dependendo de como o autor ou o usuário interaja com as mesmas. Uma planilha do *Excel* pode gerar resultados e apresentar simulações visuais diversificadas dependendo dos dados que o usuário inserir, mas suas fórmulas não podem ser alteradas (exceto nos casos em que o autor não bloqueou a edição) nem seus metadados. Ou seja, esse documento contém regras fixas e conteúdo estável, ou uma “variabilidade limitada”. No entanto, basta alguma informação dessa planilha serem editáveis que toda sua estrutura é perdida, deixando assim de ser um documento arquivístico dotado das qualidades inerentes a tal documento. Rondinelli (2011, p. 243) problematiza que “se tratando de um ambiente digital, seria esse documento tão somente aquele que aparece na tela, ou seja, o documento manifestado?”.

Examinando os documentos digitais interativos dinâmicos, as possibilidades de alterações são constantes, tendo em vista que toda sua estrutura é manipulável. Justamente por isso, todas as características apontadas pela Diplomática correm maiores riscos nessa categoria de documento digital. De acordo com Duranti (2010, p. 13) documentos digitais podem

[...] se tornar documentos arquivísticos [...] tanto por meio do redesenho do sistema que as envolve [...] de maneira que as regras não variem mais [...], como pela remoção das mesmas para “[...] um outro sistema que mantenha apenas documentos arquivísticos digitais (isto é, entidades estáticas ou não dinâmicas) (*apud* RONDINELLI, 2011, p. 245).

Rondinelli (2011, p.229) estende as características Diplomáticas de um documento arquivístico, isto é, forma fixa, conteúdo estável, relação orgânica, contexto identificável, ação e o envolvimento de cinco pessoas: autor, redator,

destinatário, originador e produtor para novos elementos presentes em um documento arquivístico digital. São eles: **forma documental, anotações, contexto, suporte, atributos e componentes digitais.**

Entendem-se como forma documental as “regras de representação de acordo com as quais o conteúdo de um documento arquivístico, seu contexto administrativo e documental, e sua autoridade são comunicados” (DURANTI; PRESTON, 2008, p. 811 *apud* RONDINELLI, 2011, p.229). Isto é, todas as informações que conferem uma “cara” de documento para o objeto analisado. A autora ainda divide essa característica em duas partes: elementos intrínsecos e extrínsecos. O primeiro se refere aos dados internos do documento, sendo o mesmo envolvimento de cinco pessoas, porém agora com a adição de data cronológica, data tópica, indicação, descrição da ação ou assunto e atestação do documento. O segundo se refere à aparência do documento, contendo apresentação geral e específica, assinatura eletrônica e sinais especiais (DURANTI; THIBODEAU, 2008); (DURANTI, 2005).

As anotações são acréscimos feitos ao documento após a produção. Por exemplo: indicações de prioridade, adição de data e hora e código de classificação (DURANTI; THIBODEAU, 2008, p. 409, nota 13 *apud* RONDINELLI, 2011, p.231).

O contexto é definido pela Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos (2014) como o “ambiente em que ocorre a ação registrada no documento”. Em outras palavras, expor a que estrutura ou hierarquia o documento está submetido. O objeto desta pesquisa está situado no contexto tecnológico.

O suporte é definido pela Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos (2014) como a “base física sobre a qual a informação é registrada.” Está relacionado ao contexto tecnológico, devido à mudança do papel para o *hardware*.

O atributo é todo dado específico ao documento. Duranti e Preston (2008, p. 832) explicam que “enquanto o autor é um elemento intrínseco do documento arquivístico, o nome desse autor é o atributo pelo qual esse documento é diferenciado dos demais” (*apud* RONDINELLI, 2011, p.233).

E finalmente, os componentes digitais, que são todo o conteúdo “invisível” ao usuário, permitindo o Documento digital se manifestar na tela (RONDINELLI, 2011, p. 234-235).

A autora também ressalta “que um documento não tem que conter todos os elementos da forma documental para ser arquivístico” (2011, p. 237), o que

configuraria num “mau documento arquivístico”, segundo Duranti e Thibodeau (2008, p. 404, nota 3).

Isto posto, documentos arquivísticos digitais são documentos arquivísticos produzidos em meio digital. Apesar da obviedade, as regras de confiabilidade e autenticidade nesse espaço precisam ser ainda mais rígidas devido à série de dificuldades que a integridade do registro pode enfrentar, muitas por causa da facilidade de manipulação e adulteração dos mesmos. Ao entender isso, retoma-se o caminho projetado para a pesquisa.

3 HISTÓRIA DA INTERNET

Seres humanos, além de produzirem registros, também compartilham seus conhecimentos. A ânsia por descobertas de novos meios de comunicação faz parte de nossa história como humanidade criadora de documentos. Documentamos para poder ter acesso futuramente aos registros produzidos. Pinturas na caverna, artesanato, pergaminhos, livros, cartas, jornais e telégrafos são apenas alguns dos meios que possibilitam essa troca de registros. Mas pode-se dizer que a forma de comunicação absoluta, que transcende fronteiras, surgiu no século XX. A rede mundial de computadores mudou para sempre a forma como a sociedade¹² aprende, ensina e compartilha informações, das acadêmicas até as mais torpes. E dela nasceu o ambiente que define o estado atual de nosso mundo, nosso *zeitgeist*: as Redes Sociais *online*.

Na presente pesquisa é fundamental compreender como essas redes sociais *online* surgiram. Entender o "processo histórico e cultural da criação da Internet [...] fornece as pistas para a compreensão do que é [...], seja como tecnologia, seja como prática social" (CASTELLS, 2003, p. 12). Portanto, será feito um levantamento histórico com eventos essenciais para a criação da Internet e das Mídias Sociais *online* com base no livro "A Galáxia da Internet", especificamente o capítulo 1, do sociólogo Manuel Castells, e no artigo "A Brief History of Internet", publicado no *site* da Internet Society, escrito por vários autores.

Um conjunto de anotações sobre o conceito de "Galactic Network", escritas por J.C.R. Licklider¹³, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), em agosto de 1962, foram as primeiras descrições registradas sobre interações sociais que poderiam existir através de redes¹⁴. O autor vislumbrava um conjunto de computadores interligados a nível mundial pelos quais todos poderiam acessar rapidamente dados e programas de qualquer local. Em essência, o conceito era muito parecido com a Internet de hoje. Mais tarde, Licklider foi chamado para ser

¹² Sociedade ocidental, visto que nem todas as partes do mundo detém esse acesso.

¹³ "Um psicólogo transformado em cientista da computação" (CASTELLS, 2003, p. 14).

¹⁴ Cabe destacar que o termo "Rede" utilizado neste trabalho é a tradução literal de *network*, que por sua vez exerce o sentido de "conjunto de máquinas eletrônicas com processadores capazes de trocar informações e partilhar recursos" (MENDES, 2007).

chefe do Programa de Pesquisa de Computadores na *Advanced Research Projects Agency (ARPA)*¹⁵, onde disseminou seu conhecimento (CERF, et al., 2009, p. 2).

A ARPA foi formada em 1958 pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos como resposta ao lançamento da *Sputinik*¹⁶ pelos soviéticos, em 1957. Sua missão era mobilizar recursos de pesquisa, sobretudo no ambiente acadêmico, a fim de desenvolver superioridade tecnológica em relação à União Soviética. O conhecimento de Licklider motivou a montagem da *Arpanet*, um pequeno programa surgido de um dos departamentos da ARPA, como uma maneira de permitir aos vários centros de computadores e grupos de pesquisa que trabalhavam para a agência compartilhar *online* tempo de computação (CASTELLS, 2003, p. 13-14).

A tecnologia revolucionária de transmissão de telecomunicações, a comutação por pacote¹⁷, permitiu a criação de uma rede descentralizada e flexível¹⁸, cujos primeiros nós¹⁹ da rede apareceram em 1969, respectivamente na Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA), no Instituto de Pesquisa de Stanford (SRI), na Universidade da Califórnia em Santa Bárbara (UCSB) e na Universidade de Utah (CERF, et al., 2009, p. 3). O primeiro envio de pacotes da história partiu da UCLA, em 29 de outubro de 1969, ao tentar "logar"²⁰ no sistema da SRI, cujo computador parou de funcionar após receber a letra "O" de "LOGIN"²¹.

"Em 1971, havia 15 nós, a maioria em centros universitários de pesquisa" (CASTELLS, 2003, p. 14). Após a firma de engenharia *Bolt, Beranek and Newman* (BBN), composta em geral por cientistas e engenheiros da Faculdade de Harvard e do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), implementar o projeto estrutural da *Arpanet*, em 1972 houve a primeira demonstração bem-sucedida numa

¹⁵ Passou a se chamar *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) em 1971, em 1993 voltou a se chamar ARPA e se tornou DARPA novamente em 1996, até os dias atuais (CERF, et al., 2009, p. 15)

¹⁶ Nome do programa que produziu a primeira série de satélites artificiais soviéticos.

¹⁷ Criada por Paul Baran, da Rand Corporation, que frequentemente trabalhava para o Pentágono (CASTELLS, 2003, p. 14).

¹⁸ "[...] capaz de sobreviver a um ataque nuclear, embora esse nunca tenha sido o objetivo por trás do desenvolvimento da Arpanet" (CASTELLS, 2003, p.14)

¹⁹ Qualquer dispositivo, inclusive servidores e estações de trabalho, ligado a uma rede. Disponível em: <<https://www.projotoderedes.com.br/glossario/>>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

²⁰ Processo para acessar um sistema informático restrito feito através da autenticação ou identificação do utilizador. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Login>>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

²¹ Relato completo no *site* da UCLA disponível em: <<https://web.archive.org/web/20080308120314/http://www.engineer.ucla.edu/stories/2004/Internet35.htm>>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

conferência internacional em Washington (CASTELLS, 2003, p. 14). No mesmo ano, Ray Tomlinson da BBN escreveu o primeiro programa de envio e recebimento de correspondências eletrônicas (E-mail²²) da história, motivado pela necessidade dos desenvolvedores da *Arpanet* em se comunicar de maneira fácil e coordenada (CERF, et al., 2009, p. 3).

O passo seguinte da *Arpanet* foi tornar possível a criação de uma rede de redes, com o intuito de coordenar outras redes que a ARPA também estava administrando: *Packet Radio Network* (PRNET) e *Satellite Packet Radio Network* (SATNET)²³. Pesquisas foram realizadas por diversos acadêmicos durante a década de 1970 em prol da criação de protocolos que permitissem a comunicação entre redes diferentes. Em 1978, surgiu o protocolo *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP), padrão no qual a internet continua operando até hoje²⁴ (CASTELLS, 2003, p. 14-15).

A conferência feita pela ARPA em 1972 despertou o interesse pelas *networks* em outros grupos de pesquisa tanto nos Estados Unidos quanto fora dele, assim surgindo a BITNET²⁵ (IBM - EUA), CSNET (Fundação Nacional da Ciência - EUA), CYCLADES (Instituto de Pesquisa em Informática - França), MFENet (Departamento de Energia - EUA), SPAN (NASA - EUA), USENET (AT&T – EUA), entre outras (CERF, et al., 2009, p. 8).

Dentre essas, a USENET – baseada no sistema operacional livre UNIX – tornou-se popular graças ao seu sucesso com os estudantes de ciência da computação, que tinham livre acesso ao seu código-fonte. Isso permitiu a ampliação da rede de computadores – a *Usenet News* - fora da *backbone*²⁶ da *Arpanet* (CASTELLS, 2003, p. 16).

²² Popularmente, as correspondências eletrônicas são conhecidas como *e-mail*, porém aqui a referência é ao sistema que envia, recebe, armazena e organiza as correspondências eletrônicas.

²³ A PRNET era um experimento da *Arpanet* que se baseava em uma comunicação via rádio através de vans. A SATNET expandiu esse conceito com o uso de satélites <https://en.wikipedia.org/wiki/Packet_radio>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

²⁴ A *Arpanet* priorizou a criação de um protocolo para lidar apenas com suas redes de comunicação via rádio, o *Network Control Protocol* (NCP), enquanto o objetivo da TCP/IP era atender a todas as outras redes que viessem a existir. Essa divisão perdurou até 1983, com a transição do NCP para o TCP/IP (CERF, et al., 2009, p. 4, 7).

²⁵ Ela ainda conta com 30.000 nós ativos (CASTELLS, 2003, p. 16).

²⁶ Literalmente "espinha dorsal". É a interconexão central de uma rede internet, formada por uma grande via por onde trafegam informações. Disponível em: <<https://www.projotoderedes.com.br/glossario>>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

Em 1983 o Departamento de Defesa, preocupado com possíveis brechas de segurança, resolveu criar a *Military Network* (MILNET) com fins militares. A *Arpanet* se tornou a *ARPA-INTERNET*, com fins acadêmicos. Em 1984, a Fundação Nacional da Ciência dos Estados Unidos montou uma rede própria de comunicações entre computadores, a *National Science Foundation Network* (NSFNET) e em 1988 começou a usar o *backbone* da *ARPA-INTERNET* (CASTELLS, 2003, p. 15).

Em 1985, a Internet já era considerada uma tecnologia bem estabelecida que mantinha uma larga comunidade de pesquisadores e desenvolvedores e estava começando a ser usada também para comunicações do dia-a-dia, principalmente através de *e-mails* (CERF, et al., 2009, p. 8).

"Na altura da década de 1990, a maioria dos computadores nos EUA tinham capacidade de entrar em rede, que lançou os alicerces para a difusão da interconexão de redes" (CASTELLS, 2003, p. 15). Logo após a NSFNET ser extinta, abriu-se espaço para a operação privada da Internet. A partir de então, a Internet creceu rapidamente como uma rede global de computadores. Na mesma época, Berners-Lee, funcionário da *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*²⁷ (CERN), desenvolveu um programa navegador/editor que permitia obter e acrescentar informação de e para qualquer computador através da Internet: HTML²⁸, HTTP²⁹ e URL³⁰. Esse sistema ficou conhecido como *World Wide Web*, a rede mundial. O *software* do navegador foi lançado pela CERN em agosto de 1991, chamando a atenção de *hackers* de todo o mundo, que desenvolveram suas próprias adaptações nos anos seguintes (CASTELLS, 2003, p. 18).

Assim, em meados da década de 1990, a Internet estava privatizada e aberta, o que permitia a interconexão de todas as redes de computadores em qualquer lugar do mundo, além de estar repleta de navegadores baseados no sistema *www*: *NetScape Navigator*, o primeiro navegador comercial, em 1994; *Internet Explorer*, junto com o Windows 95 da Microsoft, foi a porta de entrada da empresa na Internet;

²⁷ Organização Europeia para Pesquisa Nuclear, tradução nossa.

²⁸ *Hypertext Markup Language*, linguagem padrão para escrever páginas de documento *web*. Disponível em: <<https://www.projotoderedes.com.br/glossario/>>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

²⁹ *HyperText Transfer Protocol*, protocolo que permite os autores de hipertextos incluíam comandos que possibilitam saltos para recursos. Disponível em: <<https://www.projotoderedes.com.br/glossario/>>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

³⁰ *Uniform Resource Locator*, localizador que permite identificar e acessar um serviço na rede *Web* <<https://www.projotoderedes.com.br/glossario/>>. Acesso em 05 de nov. de 2016.

A linguagem de programação Java, que permite a criação de miniaplicativos (*applets*), possibilitando computadores rodarem com segurança programas baixadas pela Internet. Embora a Internet tivesse sido "desenhada" em 1960, para a maioria das pessoas foi em 1995 que ela nasceu, da improvável interseção entre *big science*, pesquisa militar e cultura libertária (CASTELLS, 2003, p. 19).

O avanço computacional e científico descrito neste capítulo contribuiu para o surgimento de programas, *sites*, aplicativos e plataformas que facilitavam a interação entre os indivíduos, tendo em vista a tendência humana em se comunicar e trocar experiências. No próximo capítulo será explicado como as redes sociais *online* despontaram nesse meio tecnológico.

4. MÍDIAS SOCIAIS E REDES SOCIAIS ONLINE

Todo o avanço científico computacional- e porque não histórico, visto no capítulo anterior culminou em ferramentas e/ou plataformas de comunicação virtuais, capazes de extrapolar toda a noção antiga de como e quando produzir/consumir informação. Neste capítulo, são traçados comentários sobre o conceito de Mídias Sociais e Redes Sociais *online*. Definir ambas é tarefa complicada, prova disso sendo o extenso número de artigos comentando sobre seus limites e variedades. Obar e Wildman (2015) revisam essa literatura e explicam o conceito de Mídias Sociais em quatro itens:

- 1) Mídias Sociais são (atualmente) aplicações baseadas na *Web 2.0*;
- 2) Conteúdo produzido por usuário é o sangue vital das Mídias Sociais;
- 3) Perfis específicos são criados por usuários, individualmente ou em grupo, para um *site* ou aplicativo desenhado e mantido pela Mídia Social e
- 4) As Mídias Sociais facilitam o desenvolvimento de Redes Sociais *Online*, conectando perfis entre os indivíduos e os grupos. (Obar e Wildman, 2015, p. 746, tradução nossa).

Ao tentar analisar esses itens, ponto-a-ponto, entende-se que:

1) *Web 2.0*, como explicado na página 13, é um nome marketing para uma espécie de “evolução” da internet, assim como os termos *web 3.0*, *web 4.0* e *web 5.0*³¹. A noção geral formulada pela *MediaLive International* em 2001 tentava explicar a transição do conteúdo feito de forma produtor -> documento -> usuário (assim como os documentos físicos são produzidos) e a nova forma colaborativa serviço -> conteúdo/documento -> usuário/produtor -> conteúdo/documento -> serviço, como os agregadores de *links* do *Yahoo!*, o sistema de busca do *Google*, o sistema de compra/venda no *eBay*, a participação na construção de conhecimento na *Wikipedia*, *blogs*, sistema de *feed* RSS, entre outros incontáveis exemplos (O'REILLY, 2005). A internet preparava o terreno para o nascimento das mídias sociais, que surgem naturalmente destes serviços. Exemplo: a plataforma *Youtube*,

³¹ *Web 3.0* é a internet baseada na “rede semântica” e na “compreensão das máquinas”, similar ao que a ferramenta de pesquisas *Google* faz com os dados dos usuários. A *web 4.0* é geralmente referida como a extensão da internet para os celulares, televisões, carros, geladeiras, etc; também conhecida como “internet das coisas”. Já a *web 5.0* é atualmente tida como a “internet das emoções”, ou seja, uma relação “simbiótica” entre computadores e humanos. Disponível em: <<https://flatworldbusiness.wordpress.com/flat-education/previously/web-1-0-vs-web-2-0-vs-web-3-0-a-bird-eye-on-the-definition/>>. Acesso em 03 de dez. de 2017.

antes usada como repositório de vídeos, estimula a criação de vídeos pelos usuários e por fim se torna uma comunidade de “*Youtubers*” e avaliadores de conteúdo.

2) Em todos os exemplos citados no item 1, o usuário é a peça chave para a existência do serviço. A interação entre pessoas através da *web* cria conteúdo, o *site* se populariza, mais pessoas participam da plataforma e conseqüentemente ainda mais conteúdo é produzido.

3) A concepção de perfis, representações dos indivíduos participantes dos serviços, é incentivada pelos desenvolvedores para facilitar a organização do conteúdo, além de evidenciar aqueles que mais produzem para o *site*. O perfil torna possível a identidade do indivíduo na *web*, além de permitir que o mesmo interaja com outros perfis de usuários. Esses mesmos perfis costumam se unir em grupos com interesses e/ou objetivos semelhantes, da mesma forma que os seres humanos se relacionam nas redes sociais fora da internet.

4) Os utilizadores citados no item 2 e 3 podem criar conteúdo de forma anônima ou através do modelo de perfis, sendo este muito mais comum. Cada serviço conta com o próprio sistema de perfis, que muitas das vezes é aproveitado por outros serviços menores. Toda uma cadeia de relacionamentos é criada, similar ao conceito de Rede Social conhecida, destacado por Recuero:

[A]s Redes Sociais *online* são constituídas de forma diferente das redes offline, justamente por conta da mediação.(...) No meio digital, as conexões entre os atores³² são marcadas pelas ferramentas que proporcionam a emergência dessas representações. As conexões são estabelecidas através dessas ferramentas e mantidas por elas. (2002, p. 2)

Diferentemente das redes sociais tradicionais, ou seja, das interações humanas que se mantêm sem o intermédio da internet, o indivíduo depende da tecnologia para se expressar. Essa tecnologia pode abrir espaços ou dificultar a

³² Goffman (1985) define “atores” como os produtores das ações na Mídias Sociais, ou seja, os indivíduos.

transmissão de certas informações, de acordo com os objetivos na qual foi projetada.

Mas qual seria a diferença primordial entre essas redes sociais *online* e as mídias sociais conceituadas por Obar e Wildman? Uma Rede Social *online* tem como objetivo o relacionamento entre os atores eletronicamente (através de *websites*, por exemplo), onde os usuários/atores podem:

- [...](1) construir um perfil público ou semi-público dentro de um sistema fechado,
- (2) articular uma lista de usuários com quem divida uma conexão e
- (3) ver e percorrer sua lista de conexões e aquelas feitas por outros dentro do sistema (boyd e Ellison, 2007, p. 211 *apud* Recuero, 2012, p.2)

Nota-se que essas definições se assemelham em:

- a) Interação baseada na *Web 2.0* e
- b) Criação de perfis específicos pelos usuários.

E divergem em:

- a) Mídias Sociais são voltadas exclusivamente à produção de conteúdo sobre o ator ou o grupo de atores (como vídeos, imagens animadas, artigos, etc.), enquanto nas redes sociais *online* há uma troca de informações entre os atores e
- b) Mídias Sociais funcionam como canais, enquanto Redes Sociais *online* têm foco na conversação e construção de relações.

Assim, conclui-se que o modelo de troca de informações nos primórdios da internet, ou *web 1.0*, baseado no sistema de produção de conteúdo deu espaço para o modelo colaborativo, dos serviços ou *web 2.0*, que por sua vez abriu caminho para as Mídias Sociais, onde os utilizadores também são produtores de conteúdo. E por fim, das Mídias Sociais nascem as Redes Sociais *online*, cujo cerne é a troca de informações pessoais, aliada com a produção de conteúdo.

Para prosseguirmos com o objetivo da pesquisa, façamos um breve histórico das Mídias Sociais até o surgimento do *Facebook*.

Impossível falar de mídias sociais sem começar pelo pioneiro, o *Bulletin Board System (BBS)*. Um BBS é um computador ou uma aplicação dedicada à partilha ou troca de mensagens ou outros arquivos numa rede. Driscoll (2016) conta

que esse sistema nasceu em 1978, entre amantes de computação que faziam parte do *Chicago Area Computer Hobbyist's Exchange* (CACHE). A ideia era juntar um arquivo *online* de boletins informativos do clube usando um microcomputador montado especialmente para esse fim e um modem recente (para a época). Basicamente, o usuário A realizaria uma ligação para o B e, quando o telefone tocasse, o modem reconheceria a chamada e iniciaria o sistema em um servidor especial. Assim que conexão fosse estabelecida, o programa do host (anfitrião) daria as boas-vindas aos usuários através do sistema, forneceria uma lista dos artigos a ler e os convidaria a deixar mensagens³³. Foi apelidado de *Computerized Bulletin Board System* (CBBS). Era, como o nome sugeria, uma versão eletrônica dos quadros de avisos da comunidade que são vistos em bibliotecas, supermercados, cafés e igrejas. Qualquer pessoa com acesso a um teletipo³⁴ ou terminal de vídeo poderia fazer ligações ao CBBS. Após poucos meses, uma pequena e ativa comunidade se formou em volta do sistema. Após poucos anos, centenas de sistemas parecidos com o CBBS apareceram pelos EUA, muitos deles organizados por outros clubes de computação. Alguns cobravam taxa de adesão, mas a maioria era livre de custos. A raiz das Mídias Sociais começava a assumir controle.

Os primeiros BBS eram principalmente restritos a um bairro ou comunidade, devido às caríssimas contas que os usuários pagavam de acordo com o dia, distância e duração da ligação. Para evitar isso, os usuários mais experientes restringiram sua atividade em linha a sistemas próximos que poderiam ser alcançados gratuitamente. O caráter local de tais redes significava que os usuários poderiam supor que as pessoas que conheciam *online* viviam pelas proximidades, fazendo com que muitos BBS incentivassem o uso de pseudônimos, ou "apelidos". Muitos administradores de BBS, ou "SysOp", reforçavam esse senso de comunidade, organizando encontros em pessoa³⁵. Os desentendimentos *online* – *flame wars* - poderiam ser mantidos em cheque também, pois ninguém arriscaria ser

³³ Similar à apresentação de muitas Redes Sociais *Online* conhecidas.

³⁴ Um teletipo é uma máquina de escrever eletromecânica para transmissão de dados, agora obsoleto devido às modernas tecnologias de telecomunicação. Foi utilizado durante o Século XX para enviar e receber mensagens mecanografadas, ponto a ponto e ponto a multi pontos, através de um canal de comunicação simples. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Teletipo>>. Acesso em 07 de jan. de 2017.

³⁵ Outra prática que se tornou comum com o progresso da Internet.

um idiota sabendo que veria seu interlocutor cara-a-cara. Outra distinção fundamental entre os BBS do início dos anos 1980 e os serviços de Mídia Social que usamos hoje é que, em sua maior parte, cada BBS era um mundo em si mesmo, completamente isolado de todos os outros. Com o tempo, cada sistema desenvolveu sua própria personalidade idiossincrática. Um pode se concentrar em jogos, outro em política e o resto em falar sobre programas de TV³⁶.

Os usuários de microcomputadores no Brasil, a exemplo do que acontecera nos EUA anteriormente, também começaram a interligar e compartilhar suas máquinas, criando os BBS locais que começaram a surgir em 1984³⁷. Essas BBS disseminaram-se ao longo da década pelas principais cidades, a ponto de contar com mais de uma centena de nós ativos pelo Brasil (GALLO, 1992 *apud* CARVALHO e CUCKIERMAN, sem data, p. 5). A FIDONET começou a funcionar no Brasil através da utilização de um software trazido da Austrália. O BBS *Hot-Line* (depois chamado *Inside*) inaugurou o acesso à FIDONET trafegando os dados pela Argentina, de onde era comandada a rede na América Latina (CARVALHO e CUCKIERMAN, sem data, p. 5).

Com a entrada do Mosaic, um dos primeiros navegadores da *World Wide Web* e a expansão da conexão de internet discada, os sistemas de BBS foram a falência a partir de 1994. Atualmente, os BBS restantes sobrevivem por puro hobby nostálgico pelo mundo, apesar de ainda serem extremamente populares entre a China e a juventude Taiwanesa³⁸.

Outra importante Mídia Social foram os *blogs*. Recuero define que *weblogs*, ou *blogs*:

são sistemas de publicação na *Web*, baseados nos princípios de microconteúdo e atualização freqüente. O sistema vem ganhando crescente popularidade³⁹, graças à facilidade de publicação, uma vez que proporciona que qualquer um, mesmo sem conhecer a linguagem HTML, possa publicar seu blog (2003, p. 3).

³⁶ A internet desde o início era atrativa para pessoas encontrarem seus pares e tribos.

³⁷ As primeiras BBS no País surgiram no Rio de Janeiro e foram a “CBBS do Pinto”, criada por Paulo Sérgio Pinto e, posteriormente, o “Fórum-80”, criados por Henrique Pechman e Sylvain Rothstein, sendo este o primeiro a funcionar 24 horas por dia com modem de resposta automática (CARVALHO e CUCKIERMAN, sem data, p. 4)

³⁸ Traduzido de <<http://thinkingchinese.com/chinese-bbs-the-social-activity-that-never-grows-old>>. Acesso em 06 de jan. de 2017.

³⁹ Essa popularidade se deu numa época pré-redes sociais *online* modernas, onde os usuários não tinham muito espaço para dar visibilidade ao seu conteúdo.

A autora lembra que os primeiros *blogs* não eram meros "diários eletrônicos", mas simplesmente uma forma de expressão, um canal para atingir um determinado público (mesmo que esse público não existisse). Os textos eram publicados em *posts*, ou seja, blocos organizados cronologicamente, repleto de *links* para fontes e contraposição de fontes (*apud* BLOOD, 2003, p. 10-13). Outras possibilidades eram a ferramenta de comentários (por onde leitores expressavam suas opiniões para o autor do texto e vindouros leitores do *site*) e a ferramenta de *trackback*, que permitia a "linkagem" de outros *posts* de outros *blogs* (2003, p. 4).

Dentro de uma caixa de comentários, oferece-se um espaço de fórum, onde os internautas podem deixar seus comentários e, posteriormente, retornar para ver as contribuições de outras pessoas. Em uma caixa de *trackbacks* é possível ler a repercussão de uma determinada discussão em outros *blogs*, aumentando e complexificando a rede hipertextual que um *blog* pode proporcionar (RECUERO, 2003, p. 4).

Em outro artigo seu, Recuero defende

que os espaços de interação mútua em um *blog* auxiliam na criação de *webrings*, ou seja, círculos de blogueiros que interagem através de comentários e *trackbacks*, construindo uma rede hipertextual dialógica e complexa. Esses *webrings* podem dar origem à criação de comunidades virtuais, pois representam, mais do que um grupo de *links*, um grupo de pessoas que estabelecem relações entre si (2002, *online*).

Atualmente, a prática de escrever *posts* migrou para outras plataformas, como *Facebook*, *Twitter* e *Medium*, por exemplo, cada um com suas especificidades, apesar de haver resistência de alguns produtores de conteúdo com seus *blogs* (inclusive muitos deles "linkam" seus artigos com as mídias sociais acima, facilitando o espalhamento do conteúdo).

A ascensão das redes sociais *Online* nos EUA iniciou com o *Friendster*. O serviço foi lançado em 2002 para competir com o *Match.com*, um *site* de encontros on-line. O diferencial do *Friendster* era seu propósito em ajudar a amigos de amigos se conhecerem, diferentemente dos outros *sites* de encontros que apresentavam estranhos com interesses semelhantes entre si. O *site* chegou a 300 mil usuários antes de 2003, cujo público era composto principalmente de blogueiros,

participantes do festival *Burning Man*⁴⁰ e homossexuais (BOYD e ELLISON, 2007, p. 215).

Enquanto sua popularidade subia, seus problemas técnicos cresciam proporcionalmente, o que frustrava os usuários que preferiram os serviços de email para usar o *site*. Seu crescimento orgânico foi afetado com a enxurrada de novos usuários após a cobertura da mídia, o que prejudicou o sistema social que o *Friendster* proporcionava, já que os usuários agora lidavam com seus superiores do trabalho e antigos colegas de escola. (BOYD e ELLISON, 2007, p. 215).

O modelo do *Friendster* limitava a visualização de perfis de pessoas que estavam a quatro graus de distância (amigos de amigos de amigos de amigos). Para expandir seus horizontes, os usuários adicionavam conhecidos e estranhos populares. Alguns colecionavam amizades em massa, atividade que era encorajada através da recompensa “most popular”. Os maiores colecionares era perfis falsos que representavam celebridades, conceitos e outras entidades. Esses *fakes* ultrajavam a companhia, cuja resposta foi o banimento dos mesmos e a eliminação da recompensa. A massiva eliminação desses perfis (e de usuários verdadeiros que não utilizavam suas fotos) e a quebra de confiança, além dos problemas técnicos citados acima, culminaram no abandono dos usuários antigos do *site* (BOYD e ELLISON, 2007, p. 215). No entanto, apesar da queda nos Estados Unidos, sua popularidade crescia no sudoeste asiático, em países como: Filipinas, Singapura, Malásia e Indonésia (BOYD e ELLISON, 2007, p. 215 *apud* GOLDBERG, 2007).

O sucesso do *Friendster* motivou o lançamento de outras Redes Sociais *Online* nos anos seguintes e a implementação de características presentes nesse tipo de rede de relacionamento em Mídias Sociais tais como *Youtube*, *Last.Fm*⁴¹ e *Flickr*⁴². O destaque foi o *MySpace*, lançado em 2003 para competir com outras Redes Sociais *Online*, cujo propósito era atrair usuários pouco ativos no *Friendster*. Outro grupo atraído foi o de músicos, especialmente bandas de *Rock Indie*, que foram expulsas do *Friendster* após falhar em cumprir determinadas regras. Bandas

⁴⁰ Festival de contracultura, onde os participantes se expressam artisticamente e queimam suas obras de arte no final. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Burning_Man>. Acesso em 09 de jan. de 2017.

⁴¹ Site com função de rádio *online* agregando uma comunidade virtual com foco em música. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Last.fm>>. Acesso em 11 de jan. de 2017.

⁴² Site da *web* de hospedagem e partilha de imagens como fotografias, desenhos e ilustrações. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Flickr>>. Acesso em 11 de jan. de 2017.

pequenas de Los Angeles se registraram e promoveram suas apresentações no *MySpace*, iniciando uma relação de suporte mútuo entre o *site* e os músicos. Seus fãs, antigos usuários do *Friendster*, registravam-se no *MySpace* para se comunicar com seus ídolos, criando uma relação de benefício mútuo. Após sua explosão, o público do *site* poderia ser definido em três grandes grupos: artistas, adolescentes (que não era permitido no *Friendster*, devido a sua limitação de idade) e jovens adultos recém-formados (que não interagem com o segundo grupo, e vice-versa) (BOYD e ELLISON, 2007, p. 216).

O *MySpace* se diferenciava na frequência de atualizações de recursos pedidos pelos usuários e pela possibilidade de personalização da página do perfil, graças à edição liberada do HTML, nascendo assim na *web* uma cultura de “copicola” de códigos (BOYD e ELLISON, 2007, p. 216 *apud* PERKEL, impresso). Entre os recursos oferecidos pelo *site*, estavam a viabilidade em embutir vídeos do *Youtube* nos perfis⁴³ (TECHDIRT, 2006, *online*), acesso *mobile* (em pleno 2006!) (MOCONEWS, 2006, *online*), uma seção de classificados feita para promover negócios entre usuários e empresas (DELAWARE ONLINE, 2007, *online*) e um sistema de fóruns (*MYSPEACE*, 2008, *online*).

No Brasil, o *Orkut* e o MSN foram as primeiras experiências que o grande público teve com a internet, motivadas pela ascensão econômica vivida pelos brasileiros. PEREIRA (2007, p 137-138) comenta em seu trabalho sobre ambos. O *MSN Messenger*, sigla referente à *Microsoft Service Network*, ficou popularmente conhecido como “MSN”, um programa dedicado ao envio de mensagens instantâneas a amigos adicionados numa lista privada. Foi criado em 2001, na tentativa de desbancar o ICQ⁴⁴, o mais famoso programa de mensagens instantâneas até então. As conversas no MSN são travadas em pequenos quadradinhos (janelas) que ocupam parte do monitor, o programa com a listagem de amigos geralmente figurando numa coluna à direita da tela (embora essas configurações possam ser modificadas; a forma aqui descrita é a forma padrão do programa). Podem ser abertas quantas conversas (janelas) o usuário tiver

⁴³ Temendo a concorrência com seu próprio serviço de vídeos, o *MySpace* bloqueou esse recurso, para revolta dos usuários. Não demorou muito para que o *site* voltasse atrás em sua decisão (TECHDIRT, 2006, *online*).

⁴⁴ Acrônimo da expressão inglesa “I seek you”

habilidade de manter. Já o *Orkut* é um *site* de relacionamento, batizado com o nome de seu criador, um funcionário da empresa *Google* chamado *Orkut Büyükkökten*, que o desenvolveu como projeto alternativo. Foi lançado em janeiro de 2004, com a intenção de facilitar o encontro entre amigos. A página possibilita que se crie um perfil e que se adicionem amigos à sua rede pessoal de forma a aumentá-la cada vez mais. Também existe a possibilidade de se filiar a comunidades dos mais variados gêneros, criadas pelos próprios usuários do serviço. Os scraps podem ser lidos por todos que acessarem a página (caso não sejam apagados pelo proprietário do mural)

Somados com as iniciativas públicas e privadas em inclusão digital, o *MSN Messenger* e o *Orkut* são considerados ferramentas que emanciparam os brasileiros na internet. Através de *lan houses*, cursos de informática, escolas ou computadores financiados, a população brasileira utilizou de ambos para se comunicar (BUZATO, 2008, 325-426). Devido à disponibilidade inicial do mensageiro nos PCs⁴⁵, a ferramenta:

Em julho de 2009, o serviço registrou mais 330 milhões de usuários em todo o mundo, mas começou a perder espaço para outras ferramentas como o chat integrado ao *Facebook*, o *Google Talk* (atual *Hangouts*), entre outros. No último ano, a *Microsoft* começou um processo de migração de usuários para *Skype* e desativou o serviço no dia 27 de maio de 2013 (TECHTUDO, 2014, *site*).

O *Orkut*, por sua vez, era sinônimo de rede social *online* no Brasil, apesar do seu fracasso em outros países. Seu sucesso durou até 2011, quando foi ultrapassado pelo *Facebook*.

O *Orkut* foi a ferramenta certa no lugar certo, define bem a pesquisadora Raquel Recuero, da Universidade de Pelotas, em relatório feito por equipe comandada por Raquel a pedido do *Google*. O primeiro deles é um timing preciso. Os primeiros convites para o *Orkut* começaram a circular entre engenheiros e profissionais do mercado de tecnologia no Vale do Silício, onde o *Google* está localizado, a partir de janeiro de 2004, quando foi lançado. É praticamente impossível apontar com exatidão onde foram criadas as primeiras contas do *Orkut* no Brasil, mas o *Google* defende que alguns convites foram parar nas mãos de engenheiros e entusiastas brasileiros em cidades como São Paulo, Rio Grande do Sul e Rio de Janeiro, com forte apoio da comunidade de código aberto (...) Segundo Raquel, a partir de março de 2004, o *Google* registrou altos índices de crescimento focado em determinadas cidades que indicavam uma suposta competição entre os núcleos e, em um segundo momento, contra os

⁴⁵ Sigla para *Personal Computer*, ou computador pessoal.

usuários norte-americanos (...) O fato de a rede pertencer ao *Google*, visto com bons olhos pelos brasileiros, aumentou a adesão ao *Orkut* neste estágio, indica o relatório (...) O ritmo de crescimento, baseado unicamente na rivalidade entre cidades nos primeiros meses, começou a ganhar mais corpo com as primeiras matérias na mídia sobre o fenômeno de uma rede social em ascensão, o que fechou um círculo vicioso: quanto mais usuários ganhava, maior a cobertura da imprensa brasileira, que atraía mais pessoas que não tinham conhecimento do *Orkut* (IDGNOW, 2008, *site*).

Em 30 de setembro de 2014, a empresa *Google* encerrou as atividades do *Orkut*, alegando que:

(..) *Youtube*, *Blogger* e *Google+* decolaram, com comunidades surgindo em todos os cantos do mundo. O crescimento dessas comunidades ultrapassou o do *Orkut*. Por isso, decidimos dizer adeus ao *Orkut* e concentrar nossas energias e recursos para tornar essas outras plataformas sociais ainda mais incríveis para todos os usuários. [GOOGLEBRASIL, 2014, *site*]

Em seu lugar, está disponível o Museu do *Orkut*⁴⁶, cujo objetivo é “preservar a história de conexões e conversas”, realizados nas comunidades da rede social, sua marca registrada.

4.1. FACEBOOK: CRIAÇÃO E CRESCIMENTO

Atualmente, as mídias sociais *Facebook*, *Youtube* e *Instagram* são as mais acessadas em termos mundiais, concentrando apenas nelas mais de dois bilhões de usuários ativos mensalmente⁴⁷. O foco neste trabalho foi dado ao *Facebook* pela sua razão de existir: a interação entre os usuários através do compartilhamento de informações, a despeito das outras duas, cujo propósito é o compartilhamento de vídeos e imagens.

Diferentemente de outras redes sociais *online*, o *Facebook* foi criado para auxiliar apenas comunidades acadêmicas. Seu início foi em 2004, exclusivamente na faculdade de Harvard. Para participar, um usuário deveria obter um endereço de e-mail *harvard.edu*. O *site* se expandiu para outras universidades, escolas, centros empresariais e, por fim, para todos. Como Boyd e Ellison explicam:

⁴⁶ Disponível em: <<https://orkut.google.com/index.html>>. Acesso em 20 de mar. de 2017.

⁴⁷ Disponível em: <<https://techcrunch.com/2017/06/27/facebook-2-billion-users/>>. Acesso em 02 de jul. de 2017

Ao contrário de outras Redes Sociais *Online*, os usuários de *Facebook* são impedidos de exporem seus perfis em modo público. Outra característica que o diferencia das demais é a abertura que desenvolvedores externos encontram para implantar “Aplicativos” cujos usuários utilizam para modificar seu perfil, entre outras coisas, tais como comparar preferências cinematográficas e catalogar viagens. (2007, p. 218)

O *Facebook* pode ser acessado por uma grande variedade de *desktops*, *laptops*, *tablets* e *smartphones* pela Internet e redes móveis. Depois de se registrar para usar o *site*, os usuários podem criar um perfil indicando seu nome, ocupação, escolas frequentadas e assim por diante. Os usuários podem adicionar outros usuários como “amigos”, trocar mensagens, atualizações de status de postagem e fotos digitais, compartilhar vídeos e *links* digitais, usar vários aplicativos de software e receber notificações quando outros atualizam seus perfis ou fazem postagens. Além disso, os usuários podem se juntar a grupos de interesses em comum organizados pelo local de trabalho, escola, *hobbies* ou outros assuntos, e classificar seus amigos em listas como “Pessoas do Trabalho” ou “Amigos próximos”. Em grupos, os editores podem inserir posts fixados no topo, para todos observarem. Além disso, os usuários podem reclamar ou bloquear pessoas desagradáveis, prática comum em *sites* de relacionamento. A maior parte de sua receita é através de propagandas que aparecem na tela.

A cor primária do *website* é azul, devido ao Daltonismo de seu criador, Mark Zuckerberg (VARGAS, *site*). O *site* foi desenvolvido como uma aplicação monolítica, que compila em um *binary blob*⁴⁸ 1.5 Gigabytes distribuídos pelos sistemas em aproximadamente 15 minutos. O processo de compilação e lançamento é imediato e novas mudanças no *Facebook* são lançadas diariamente (PAUL, 2012, *site*). O *site* conta com diversos elementos de interação, entre eles:

- *Feed* de notícias: Sistema primário no qual os usuários estão expostos ao conteúdo postado na rede social. Por meio de seus algoritmos secretos, o *Facebook* seleciona quais notícias são relevantes para o usuário;

- Amigos: é o ato de enviar um “pedido de amizade” para outro usuário no *Facebook*. As duas pessoas são amigas se o destinatário aceitar a solicitação de amizade. Além de aceitar o pedido, o usuário tem a opção de recusar a solicitação

⁴⁸ Termo usado em certos projetos para descrever um código objeto para o qual não se disponibiliza o seu código-fonte. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Binary_blob>. Acesso em 04 de jul. de 2017

de amizade ou se esconder usando o recurso "Agora Não". A exclusão de uma solicitação de amigo remove o pedido, mas permite que o remetente o reenvie no futuro. Também é possível "Desfazer Amizade", o que impede ao usuário acesso completo ao perfil do outro.

- Linha do Tempo: Substituindo o Mural (espaço para postar mensagens diretas no próprio perfil ou no de outros usuários), é o espaço virtual onde as fotos, vídeos e postagens de qualquer usuário são categorizados de acordo com o período de tempo em que foram carregados ou criados. Os posts e os eventos são exibidos ao longo de uma linha de tempo que percorre o centro do perfil, com a opção de adicionar eventos que ocorreram antes do usuário se juntar ao *Facebook* e também "ocultar" postagens.

- Curtidas e reações: O botão "like", o diferencial do *Facebook*, permite aos usuários interagir facilmente com as atualizações de status, comentários, fotos, *links* compartilhados por amigos e anúncios publicitários. Uma vez clicado, o conteúdo designado aparece no *feed* de notícias dos amigos desse usuário, e o botão também exibe o número de outros usuários que gostaram do conteúdo, incluindo uma lista total ou parcial. Após testes extensivos e anos de perguntas do público sobre se teve a intenção de incorporar um botão "Não Curtir", o *Facebook* lançou oficialmente "Reações" para usuários em todo o mundo, incluindo "Amei", "Haha", "Uau", "Triste" ou "Grr".

- *Facebook Messenger*: sistema que permite que usuários do *Facebook* enviem mensagens privadas um para o outro. Complementando conversas regulares, o *Messenger* permite aos usuários fazer chamadas de voz e vídeo tanto nas interações um a um quanto nas conversas em grupo. Em 2011 foi lançado como um aplicativo a parte.

- Notificações: indicam ao usuário que algo foi adicionado à sua página de perfil. Os exemplos incluem: uma mensagem ou imagem sendo compartilhados na linha do tempo do usuário, comentários novos em imagens carregadas, marcações em posts, eventos em que o usuário é convidado, etc. Há um contador de notificação vermelho na parte superior da página, que, se clicado, exibe as mais recentes.

- Criação de Páginas/*Fanpages*: O *site* permite que o usuário crie uma espécie de *blog* dentro do *Facebook*. As chamadas "páginas" ou *fanpages* têm o

intuito de promover a apresentação de produtos, serviços e/ou ideias para que os demais usuários interajam com a mesma, seja comentando as postagens, compartilhando informações ou adicionando fotos e vídeos. Apesar desta ferramenta ser principalmente usada para promover empresas (desde pequenos negócios até multinacionais), os usuários também criam páginas representando organizações sem fins lucrativos e até páginas de cunho humorístico.

- Grupos: os grupos do *Facebook* podem ser criados por usuários individuais. Os grupos permitem que os membros postem conteúdo, como links, imagens, vídeos, perguntas, documentos e comentários sobre esses itens. São utilizados para colaboração e permitem discussões, eventos e muitas outras atividades. Eles são uma maneira de permitir que várias pessoas se juntem para compartilhar informações e discutir assuntos específicos. São cada vez mais utilizados por clubes, empresas e organizações do setor público para se envolver com as partes interessadas, sejam eles membros do público, funcionários, usuários de serviços, acionistas ou clientes.

- Eventos: Forma de avisar aos usuários sobre os próximos eventos em sua comunidade e organizar encontros sociais. Os eventos requerem um nome, rede, organizador, tipo, hora de início, localização e uma lista de convidados.

- Fotos: O *Facebook* permite aos usuários carregar fotos e adicioná-las aos álbuns. Em dezembro de 2010, a empresa ativou a tecnologia de reconhecimento facial, ajudando os usuários a identificar as pessoas para marcar fotos carregadas. Em maio de 2016, o *Facebook* começou a permitir aos usuários fazer o upload e visualizar fotos em 360 graus. De acordo com o *site*, há mais de 50 bilhões de fotos armazenadas no serviço.

- Vídeos: Em maio de 2007, o *Facebook* lançou oficialmente sua plataforma de vídeo, permitindo que os usuários baixem vídeos gravados ou vídeos de suas *webcams*. O serviço suporta a capacidade de "marcar" os amigos de maneiras semelhantes às fotos. Em janeiro de 2015, o *Facebook* publicou um relatório detalhando um crescimento significativo na visualização de vídeo na plataforma, ressaltando especificamente o fato de que o *Facebook* viu uma média de bilhões de visualizações de vídeo todos os dias desde junho de 2014. Em agosto do mesmo

ano, o serviço de *streaming*⁴⁹ foi inaugurado, possibilitando comentários em tempo real.

Acima foi destacado apenas o que há de mais relevante no *site*, pois citar todos os serviços oferecidos aos usuários demandaria um novo trabalho, tendo em vista seu tamanho e alcance mundial.

Ao invés de incentivar novas amizades entre estranhos, o propósito do *Facebook* é solidificar ou manter os relacionamentos já existentes *off-line* (BOYD e ELLISON, 2007, p. 221). Mesmo que sejam laços fracos, geralmente há algum elemento *off-line* em comum, como ambos estarem na mesma turma ou serem vizinhos. Lenhart e Madden (2007, p. 16) descobriram que 91% dos adolescentes americanos que usam as redes sociais *online* o fazem com intenção de se conectar com amigos. Boyd (2008, p. 18) argumenta que o *Facebook* possibilita a juventude interagir entre seus amigos mesmo que não estejam próximos de si. Ou seja, redes sociais são "*Networks* públicas" que auxiliam a sociabilidade, assim como espaços públicos físicos.

Devido ao grande volume de dados que os usuários enviam ao serviço, o *Facebook* tem um controle profundo de suas políticas de privacidade. O *Feed* de Notícias oferece aos usuários um falso senso de controle de impressões e gerência de contextos sociais. As opções de privacidade oferecidas pelas redes sociais *online* não proporcionam aos usuários a flexibilidade necessária para lidar com conflitos entre amigos que têm diferentes concepções da mesma. Além disso, questões legais como "a polícia deve ter acesso ao conteúdo postado no *Facebook* sem mandado?" dependem da expectativa de privacidade dos usuários e se os perfis de *Facebook* são ou não públicos ou privados (BOYD e ELLISON, 2007, p.222).

Outra questão a ser abordada sobre a plataforma é como suas políticas de privacidade são estabelecidas. A forma conhecida de esclarecer o que será feito com suas informações na internet é o famigerado "Termos de Serviço" ou "Termos e Condições", seguido dos botões "aceito" e "não aceito", geralmente precedendo o uso de um serviço *online* ou *software*. No Brasil, segundo o estudo da FecomercioSP (Federação do Comércio de Bens, Serviços e Turismo do Estado de São Paulo), 66,6% dos entrevistados ignoram os termos de uso desses *sites* (2013,

⁴⁹ Forma de distribuição digital, em oposição à descarga de dados (download). Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Streaming>>. Acesso em 05 de jul. de 2017.

slide 28). Nos Estados Unidos, segundo o The Guardian (2017), somente ¼ dos 543 estudantes participantes de uma pesquisa se importaram em ler o texto na tela. Suponha-se que a atenção humana não é voltada para ler longas sentenças em um monitor quando o objetivo do usuário é um simples interação com seus amigos de *Facebook*. Este disponibiliza para seus usuários três documentos sobre esse assunto: Declaração de Direitos e Responsabilidades, Política de Dados e Padrões da Comunidade⁵⁰. Conforme exposto no primeiro documento:

Para o conteúdo coberto pelas leis de direitos de propriedade intelectual, como fotos e vídeo (conteúdo IP), você nos concede especificamente a seguinte permissão, sujeita às configurações de privacidade e aplicativos: você nos concede uma licença mundial não exclusiva, transferível, sublicenciável, livre de royalties, para usar qualquer conteúdo IP publicado por você ou associado ao *Facebook* (Licença IP). Essa Licença IP termina quando você exclui seu conteúdo IP ou sua conta, a menos que seu conteúdo tenha sido compartilhado com outros e eles não o tenham excluído (*FACEBOOK*, Declaração de direitos e responsabilidades, item 2.1)

Ou seja, o usuário autoriza a utilização de fotos, vídeos, comentários, imagens, reações ou qualquer tipo de conteúdo publicado em sua conta pelo *Facebook*. Em termos arquivísticos, o documento produzido pelo indivíduo pertence à empresa, apesar do usuário responder legalmente pelas suas ações em âmbito jurídico. Outro caso:

Seus amigos, e as outras pessoas com quem você compartilha informações frequentemente, desejam compartilhar suas informações com aplicativos para tornar suas experiências mais personalizadas e sociais [...] Para obter o benefício completo de tal aplicativo, seu amigo deve fornecer a lista de amigos dele, o que inclui seu número de identificação de usuário, para que o aplicativo saiba quais amigos também o estão usando[...]. Se você tornou essas informações públicas, o aplicativo pode acessá-las como qualquer outra pessoa [...] (*FACEBOOK*, Política de uso de dados, "Outros sites e aplicativos")

Além de estar autorizando o uso de suas informações, ao clicar em "aceito", o usuário também está permitindo que aplicativos tenham acesso aos seus dados. Quando o aplicativo está em uso pelo próprio internauta, é possível controlar quais informações esse serviço usará e se ele poderá ou não publicar em sua linha do

⁵⁰ Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/policies>>. Acesso em 24 de nov. de 2017.

tempo, no entanto o usuário não tem o poder de controle caso seja seu amigo que o use.

Mais um ponto interessante em se observar na Declaração de direitos e responsabilidade, item 5.2: “Nós podemos remover qualquer conteúdo ou informações publicadas por você no *Facebook* se julgarmos que isso viola esta declaração ou nossas políticas” (*FACEBOOK*). O artigo diz que o juízo de remoção de conteúdos é exclusivamente da empresa, inclusive oferecendo punições ocasionais, como impedir o usuário de acessar o *site* por alguns dias.

Em relação à privacidade, a declaração abaixo apresenta um teor questionável:

Recebemos dados sobre você sempre que você usa ou entra no Facebook, como quando você olha a linha do tempo de outra pessoa, envia ou recebe mensagens, procura um amigo ou uma página, clica, visualiza ou de alguma forma interage com as coisas, usa um aplicativo móvel do Facebook, compra Créditos do Facebook ou faz outras compras pelo Facebook.” (*FACEBOOK*, Política de uso de dados, “Informações que recebemos de você”)

O *Facebook* não expõe as informações compartilhadas pelos usuários, mas armazena. E vende. A Arquivística há muito tempo pesquisa o Arquivo como lugar de poder, devido à imensidão documental armazenada dentro da instituição. Se a Gestão de Documentos for efetuada de maneira eficiente, e também eficaz, o arquivo garante aos seus administradores controle absoluto sobre as informações ali presentes. Não obstante, o *Facebook* não é uma empresa voltada ao acúmulo de informações e documentos, mas torna-se acidentalmente um imensurável arquivo repleto de Documentos Digitais produzidos por pessoas de todo o mundo sem compromisso oficial com a utilidade pública de um país.

Neste capítulo realizou-se a definição e crescimento das Redes Sociais *online* e a investigação dos principais aspectos do *Facebook*. Em seguida, será estabelecida a relação entre os Documentos Arquivísticos Digitais estudados no capítulo 2 com o ambiente proporcionado pela rede social *online Facebook*.

5. DOCUMENTOS ARQUIVÍSTICOS DIGITAIS PRODUZIDOS NO FACEBOOK

Após compreendermos o que são Documentos Arquivísticos Digitais e o que é a Rede Social *online Facebook*, finalmente podemos tentar responder a pergunta que originou essa pesquisa: o conteúdo produzido pelos usuários do *Facebook* é Documento arquivístico digital?

Foi utilizada a página da Escola de Arquivologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) (ver Figura 3) como base para a pesquisa. Como citado no capítulo anterior, o *Facebook* proporciona aos seus usuários a possibilidade de criar páginas dentro da plataforma, isto é – interagir com os outros através de perfis que representam empresas, instituições, ONGs ou ideias, assim como é a relação de pessoas jurídicas com pessoas físicas fora da internet. A página foi elaborada com o intuito de promover palestras, seminários, encontros e outras atividades acadêmicas organizadas pela Faculdade de Arquivologia da UNIRIO e informar aos seus seguidores (ou “curtidores”) notícias relacionadas à produção acadêmica na área da Arquivologia.

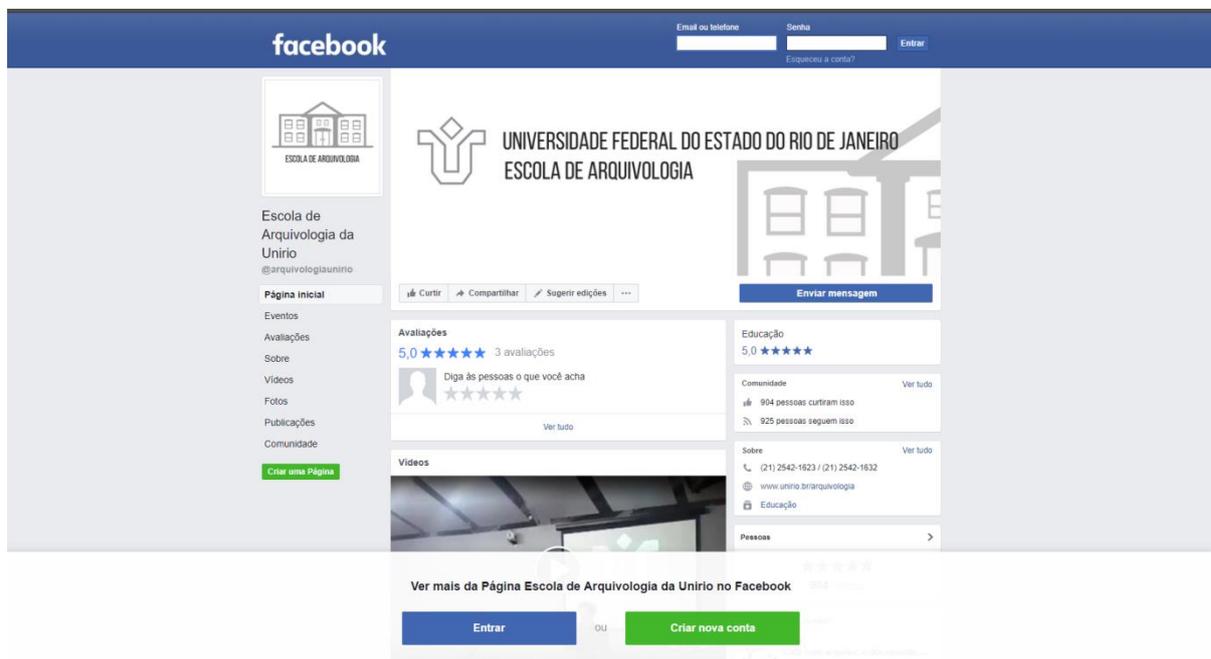
Para acessar a página é necessário criar um perfil de cadastro do *Facebook*. A partir de tal cadastro o *site* pede ao usuário que insira informações de *login* (nome de usuário e senha) (Ver figura 2).

Figura 2 – Página de *login* do *Facebook*

Fonte: site do *Facebook* disponível em www.facebook.com acesso em 20 nov. 2017

Após um breve guia de como funciona e onde estão localizadas as ferramentas de interação do *Facebook*, é possível encontrar a página da Escola de Arquivologia através da barra e pesquisas, localizada no canto superior esquerdo da tela.

Figura 3 - Página da Escola de Arquivologia da UNIRIO no *Facebook*



Fonte: site do *Facebook*. Disponível em: <<https://pt-br.Facebook.com/arquivologiaunirio/>>. Acesso em 20 nov. 2017.

Os principais elementos que caracterizam a página são: foto ou imagem de perfil, nome da página, foto ou imagem de capa, menu lateral, botões de interação, a avaliação e uma caixa de texto vazia. A princípio, percebe-se o caráter colaborativo que a empresa conferiu a esse tipo de ferramenta.

O usuário pode se comunicar com a página (de maneira pública ou privada), avaliar de uma a cinco estrelas, “curtir” para adicioná-la a sua lista de interesses, seguir para ficar ciente de cada nova publicação, compartilhar com seus amigos, entre outras ações.

O principal meio de diálogo da Escola de Arquivologia, na página do *Facebook*, com seus seguidores são as publicações, que podem conter texto, imagens ou vídeos. Nos exemplos vistos na Figura 4, observa-se que o número 1 é uma notícia de um *site* jornalístico compartilhada com os seguidores da página; o

número 2 é uma imagem anexada informando um evento acadêmico; o número 3 um vídeo compartilhado com os seguidores e, por fim, o número 4 trata-se apenas de um *link* direcionado à Universidade Federal de Santa Catarina.

Figura 4 - Quatro exemplos de publicações presentes na página “Escola de Arquivologia da Unirio”.



Fonte: Facebook (Perfil do autor). Alguns dados foram omitidos com tarjas brancas e pretas para preservar a privacidade dos usuários. Disponível em: <<https://web.Facebook.com/arquivologiaunirio>>. Acesso em: 25 de nov. de 2017.

É interessante notar o “leque” de possibilidades que o *Facebook* oferece aos administradores da página. Assim como um *blog*, os geradores de conteúdo são livres para configurar suas publicações como desejarem, embora o utilizador comum não tenha acesso às linhas de código de programação que mantém o *Facebook* “rodando”.

Tal ferramenta oferece, ainda, ao administrador da página organizar suas informações em categorias distintas. Como visto na Figura 3, o perfil da página e o resumo dos últimos acontecimentos podem ser conferidos na aba “Página Inicial”; a aba “Eventos” dispõe de informações sobre encontros, palestras, festas, etc.; a aba “Avaliações” exhibe as opiniões e notas dos seguidores.

A aba “Sobre” é onde se encontra a descrição da Missão da *fanpage* e formas de contato (Ver Figura 5).

Figura 5 - Captura de tela da aba “Sobre”, descrevendo a Missão e as formas de contato.

The screenshot shows the Facebook profile page for 'Escola de Arquivologia da Unirio'. The page is in Portuguese and displays the following information:

- Header:** Escola de Arquivologia da Unirio, with navigation options like 'Página inicial', 'Encontrar amigos', and 'Enviar mensagem'.
- Profile Picture:** A logo for 'ESCOLA DE ARQUIVOLOGIA' featuring a building icon.
- Page Info:** Escola de Arquivologia da Unirio, @arquivologiaunirio.
- Navigation Menu:** Página inicial, Eventos, Avaliações, Sobre (selected), Vídeos, Fotos, Publicações, Comunidade.
- Missão (Mission):**

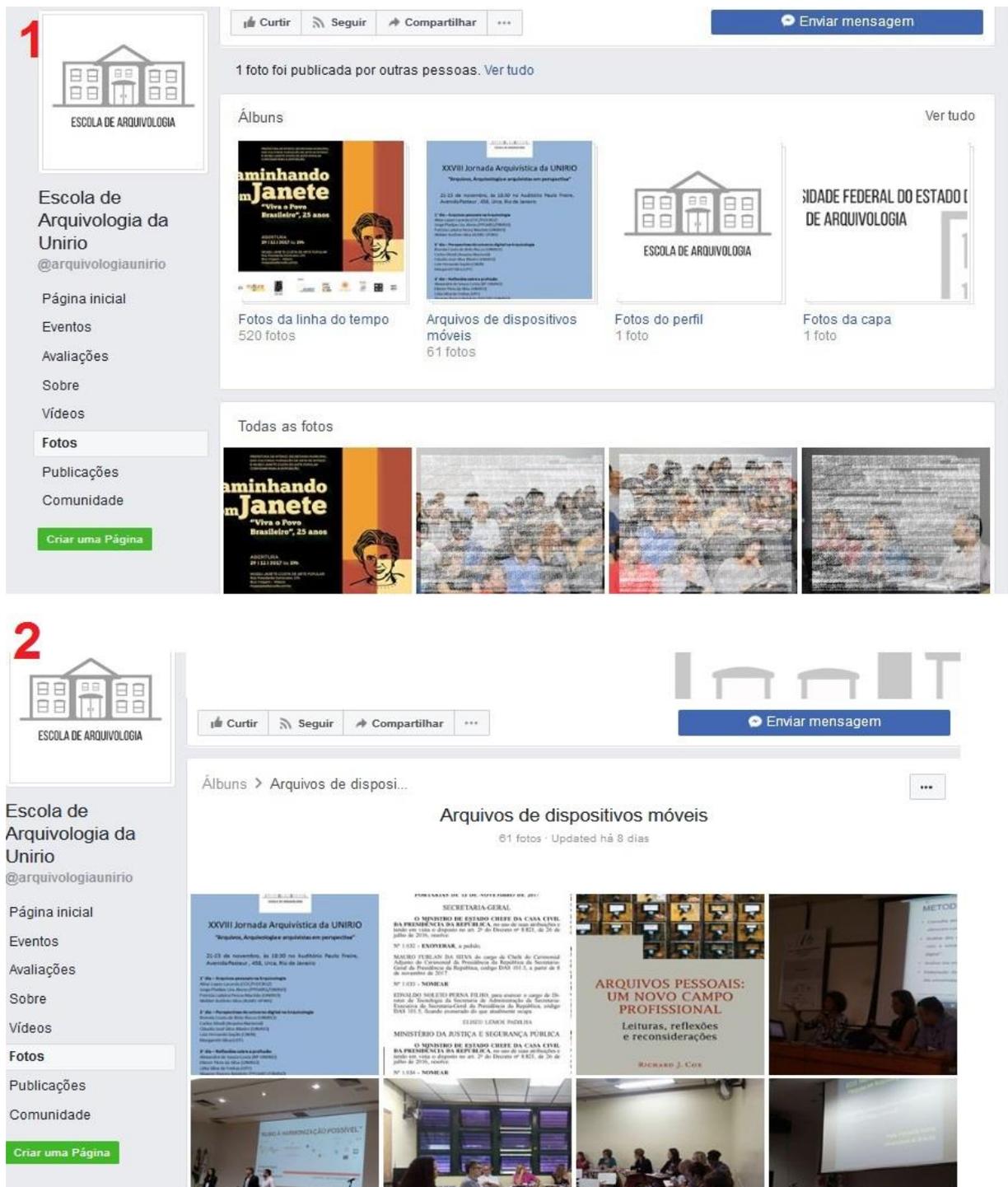
Nossa missão é a formação de um profissional que seja capaz de:

 - pensar, decidir, planejar, executar, coordenar, supervisionar, orientar, assessorar e dirigir as atividades na área arquivística.
 - prestar consultorias e ser competente para ocupar a função de direção de instituições arquivísticas públicas e privadas. Entendendo estas instituições como parte integrante de uma sociedade.
 - elaborar pareceres técnicos e desenvolver pesquisas acadêmicas e científicas para o enriquecimento intelectual desta área de conhecimento, que vem se impondo a cada dia, tanto no mercado de trabalho, quanto na sociedade em geral.
 - gerenciar e racionalizar a informação equacionando as questões pertinentes à produção documental.
 - demonstrar conhecimento e habilidades profissionais, neste mercado cada vez mais competitivo, sem contudo deixar de buscar o amadurecimento profissional, através de experiência e da constante atualização, por meio da educação continuada e permanente.
 - conhecer os referenciais técnicos da arquivologia, articulando-os à prática profissional.
 - promover e defender o patrimônio cultural arquivístico.
 - Facilitar, o acesso à informação, democratizando a mesma.
- INFORMAÇÕES DE CONTATO:**
 - Ligar (21) 2542-1623 / (21) 2542-1632
 - @arquivologiaunirio (with 'Enviar mensagem' button)
 - cch_arquivologia@unirio.br
 - http://www.unirio.br/arquivologia
- MAIS INFORMAÇÕES:**
 - Sobre:** A graduação em Arquivologia na UNIRIO tem sua origem no início do século XX e desde 1977 foi incorporada à Universidade.
 - Educação:** (with a book icon)

Fonte: *Facebook* (Perfil do autor). Alguns dados foram omitidos com tarjas pretas para preservar a privacidade dos usuários. Disponível em: <<https://web.facebook.com/arquivologiaunirio>>. Acesso em: 25 de nov. de 2017.

As abas “Vídeos” e “Fotos” são onde estão armazenadas as fotografias e filmagens carregadas no Facebook (Ver Figura 6 e Figura 7).

Figura 6 - Captura de tela da aba “Fotos”, contendo as Fotografias e Imagens organizadas de acordo com o tema a que representam.



Fonte: Facebook (Perfil do autor). Alguns dados foram omitidos com tarjas pretas para preservar a privacidade dos usuários. Disponível em: <<https://web.Facebook.com/arquivologiaunirio>>. Acesso em: 25 de nov. de 2017.

Figura 7 - Captura de tela da aba “Vídeos”, contendo duas filmagens realizadas em um evento.



Fonte: *Facebook* (Perfil do autor). Alguns dados foram omitidos com tarjas pretas para preservar a privacidade dos usuários. Disponível em: <<https://web.facebook.com/arquivologiaunirio>>. Acesso em: 25 de nov. de 2017.

Conforme a Figura 6, o *Facebook* ordena automaticamente os álbuns fotográficos com o nome “Fotos da Linha do Tempo”. Aquelas que são carregadas através de outros dispositivos, como *smartphones* ou *tablets*, são inseridas diretamente na pasta “Arquivos de Dispositivos Móveis”.

No entanto, os administradores da página são liberados para reordenar as imagens a seu gosto. Os vídeos são disponibilizados de maneira semelhante à plataforma de vídeos *Youtube*. Por fim, a aba “Comunidade” registra todas as interações entre a página e os usuários, em uma espécie de Fórum moderado pelos Administradores, onde os próprios compartilham com todos os seguidores opiniões, *links*, imagens, entre outras coisas (Ver Figura 8).

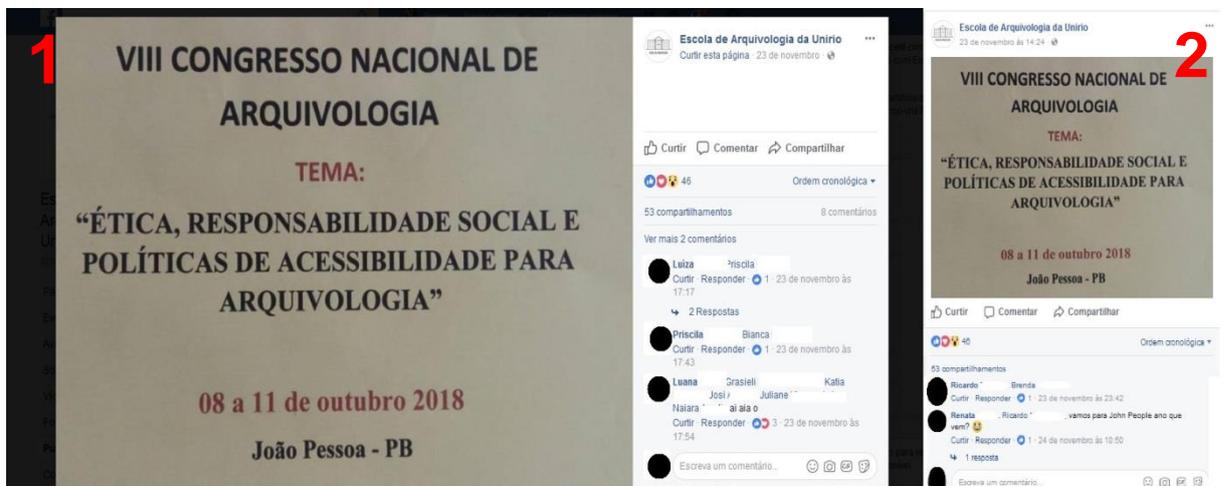
Figura 8 - Captura de tela da aba “Comunidade”, exibindo os comentários dos seguidores da Escola de Arquivologia da UNIRIO.



Fonte: *Facebook* (Perfil do autor). Alguns dados foram omitidos com tarjas pretas para preservar a privacidade dos usuários. Disponível em: <<https://web.facebook.com/arquivologiaunirio>>. Acesso em: 25 de nov. de 2017.

Outro ponto interessante são as formas que o documento digital pode se manifestar no *Facebook*, pois uma mesma imagem pode ser visualizada através da “caixa” de texto ou através dos álbuns de fotos (Ver Figura 9).

Figura 9 - Captura de tela diferenciando a imagem adicionada à Página através da publicação e através dos álbuns.



Fonte: *Facebook* (Perfil do autor). Alguns dados foram omitidos com tarjas pretas para preservar a privacidade dos usuários. Disponível em: <<https://web.facebook.com/arquivologiaunirio>>. Acesso em: 25 de nov. de 2017.

Compreende-se que a estratégia dos desenvolvedores tenha sido a conexão orgânica entre os dados e documentos digitais e a abrangência dos jeitos de se

comunicar internamente e externamente, sendo este modo através dos botões de “curtir” e “compartilhar” presentes pela *web* e aquele através das notificações e marcações provenientes de amigos e páginas. Independente do ambiente virtual que o indivíduo esteja conectado, o caminho da informação é facilitado para que o alcance de maneira rápida e diligente.

Essa característica pode ser observada na “gamificação” de todo o *Facebook*, cujo portal é repleto de botões interativos e caixas de comentários. Os usuários podem “curtir”, reagir e opinar basicamente sobre tudo, com exceção dos metadados. Ao mesmo tempo, aos usuários também é permitido a edição e exclusão de todas as possíveis interações, como publicações, fotos, vídeos, comentários, “curtidas”, etc., tornando o *Facebook* um ambiente altamente volátil e dinâmico.

5.1 ANÁLISE DOS DOCUMENTOS DIGITAIS PRESENTES NA PÁGINA DO *FACEBOOK*

Retomando a pesquisa descrita no Capítulo 2, sabe-se que um documento é o registro em um suporte. O documento arquivístico constitui-se de características diplomáticas tais como forma fixa, conteúdo estável, relação orgânica, contexto, ação e cinco pessoas envolvidas. Rondinelli (2011, p. 229) estende esses conceitos aos Documentos Arquivísticos Digitais através das seguintes partes constituintes: forma documental, anotações, contexto, suporte, atributos e componentes digitais. Primeiramente, será realizada a análise das características dos documentos arquivísticos digitais e em seguida as partes constituintes.

5.1.1 Características segundo a Diplomática

As publicações do *Facebook* têm relação orgânica com todo o *site*⁵¹, como visto acima. Igualmente, há contexto (a produção acadêmica relatada pela Escola de

⁵¹ Não seria exagero dizer que há relação orgânica com toda a *web*, tenho em vista a abrangência interativa do *Facebook* com *sites* de notícia, *blogs*, plataformas de vídeo e até o *Whatsapp Messenger*.

Arquivologia da UNIRIO). Levando em conta a publicação número 4 da Figura 4, verifica-se que há registro em suporte, embora digital.

O suporte não é a tela do computador, e sim a infraestrutura mantida pelos responsáveis da rede social que permite os dígitos binários de serem interpretados pelo usuário, manifestando-se como uma “caixa” de publicação. Além disso, é um documento arquivístico, por ter sido produzido no decorrer de uma atividade realizada por uma pessoa jurídica, no caso, a Escola de Arquivologia da UNIRIO. Logo, a publicação número 4 é um documento digital arquivístico, composto por suporte e componentes digitais.

Aplicando o raciocínio às outras publicações da Figura 4:

- A publicação número 1 também se trata de um *link*, ou seja, um “salto”⁵² para conteúdos armazenados em outros *sites*. A diferença entre a publicação número 1 e a publicação número 4 é que na primeira o *Facebook* reconheceu uma imagem ilustrativa providenciada pelo *site* em questão e na última não.

- A publicação número 2 consiste de uma imagem anexada sem texto. Essa imagem não pode ser editada pelos administradores nem pelos seguidores, então seu conteúdo é estável e sua forma é fixa.

- A publicação número 3 é um vídeo transmitido ao vivo compartilhado de outra fonte. Filmagens realizadas ao vivo não tem conteúdo estável, mas a partir de seu encerramento é possível delimitar um início e um fim, gerando assim um documento, visto que qualquer perfil do *Facebook* que assisti-lo observará os mesmo elementos gravados que os demais. Todavia, a filmagem é proveniente da página do Arquivo Nacional, criando assim um documento original e outro referencial.

Não é complicado distinguir o que é documento digital arquivístico do que não é dentro da página. A aba “sobre” contém a descrição da Missão e os contatos, recaindo na mesma definição que os outros registros. As fotos e vídeos adicionados na página se enquadram na mesma categoria, bem como os comentários dos usuários publicados na seção “Comunidade”.

A seguir, a análise das partes constituintes.

⁵² Ver nota de rodapé 29.

5.1.2 Partes Constituintes segundo a Diplomática

Dessa vez, iniciando o exame pela publicação número 2 da Figura 4, ponto-a-ponto:

1) Elementos intrínsecos na forma documental: autor - A Escola de Arquivologia da UNIRIO; redator - pessoa que redigiu o conteúdo, no *Facebook* vem sinalizado pela foto e nome; os seguidores da página são os destinatários do documento; o originador não se aplica nesse caso enquanto o produtor é novamente a Escola de Arquivologia da UNIRIO; a data cronológica foi incluída pelo *Facebook* assim que a publicação foi postada e a data tópica omitida (o *site* localiza geograficamente a posição do autor caso essa função esteja ativada); a indicação dá-se pela imagem contendo a data, o local e o tema do próximo congresso e o documento é atestado pela UNIRIO.

2) Elementos extrínsecos na forma documental: são os elementos providos pelo *Facebook*, tais como a imagem de perfil no canto superior direito, a “caixa” que envolve a publicação, o sistema de comentários, o botão de “curtir”, etc.

3) Anotações: o *Facebook* permite que os administradores e os seguidores marquem outros usuários para que não ignorem a publicação, somando assim novos elementos ao documento, assim como o número de “curtidas” e comentários pode variar. Conveniente ressaltar que esse tipo de anotação não é abrangido por nenhum dos três grupos fundamentais citados por Rondinelli (2011, p. 231) em sua tese de Doutorado.

4) Contexto: tecnológico. Todo o aparato pré-programado pelo *Facebook* permitiu que o número de usuários brasileiros crescesse, para logo em seguida as instituições públicas de ensino e pesquisa participassem dessa Rede Social *online*, facilitando o canal de comunicação entre o aluno e a Universidade.

5) Suporte: digital. Mais especificamente o servidor do *Facebook*, que por sua vez suporta a criação do *software* no qual o *Facebook* funciona.

6) Atributos: o nome da página, o tipo de documento anexado, a data em que foi publicado, etc.

7) Componente Digital: desde a linguagem de programação implementada pela equipe de criação de Mark Zuckerberg até o navegador que o usuário utiliza para conversar com seus amigos pelo *Facebook*.

Com o esgotamento das partes constituintes, permite-se categorizar a publicação número 2 da Figura 4 como documento arquivístico digital. Quanto aos outros documentos, a diferença fundamental é encontrada na forma documental, anotações e nos atributos, visto que o contexto, o suporte e os componentes digitais são idênticos.

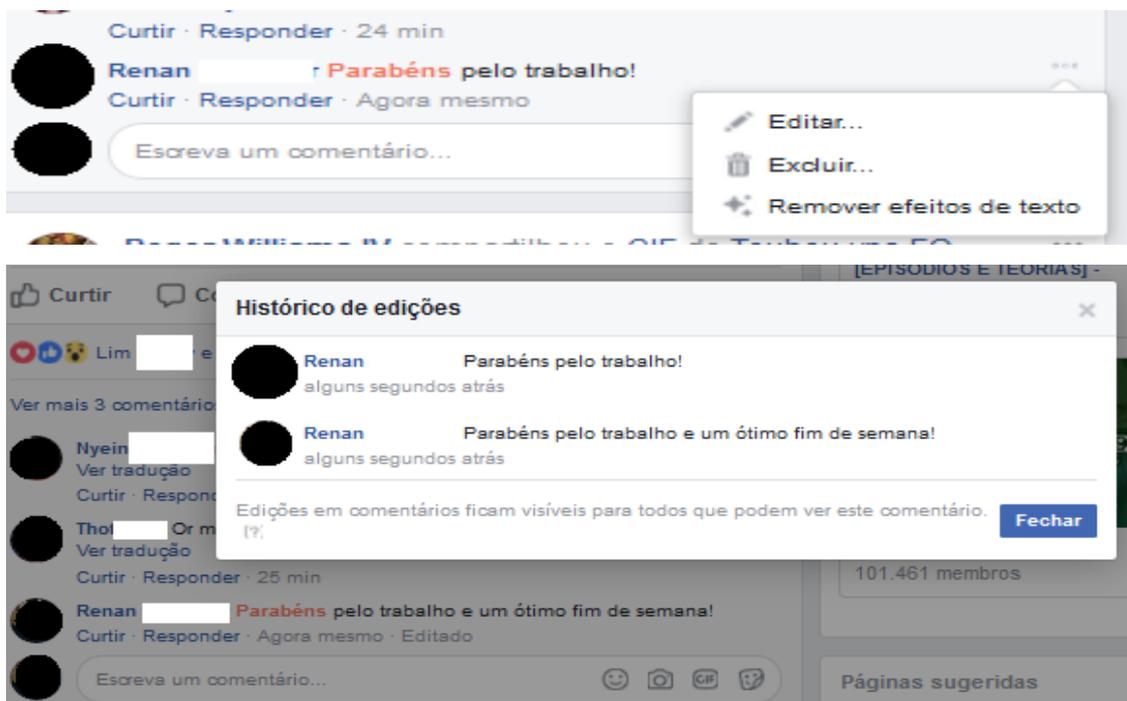
Assim sendo, uma página do *Facebook* publica documentos arquivísticos digitais, podendo variar a forma entre texto, imagem e vídeo. O documento pode ser produzido pela própria página ou proveniente de outras fontes, por meio de compartilhamento. Tanto os comentários em uma publicação quanto os comentários na aba “Comunidade” pertencem ao fundo da Escola de Arquivologia da UNIRIO, ainda que o autor permaneça sendo o indivíduo que redigiu o comentário.

Porém, é necessário aproximar-se de duas ferramentas presentes no *Facebook* que complicam o conteúdo estável do documento digital: edição e exclusão.

5.2 EDIÇÃO E EXCLUSÃO: VARIABILIDADE LIMITADA APLICADA À PÁGINA

O *Facebook* fornece aos seus usuários diversas opções de interação após alguma nova publicação ou comentário, dentre elas a edição e a exclusão. A edição consiste em alterar o conteúdo do que foi escrito anteriormente. Se um perfil realizar um comentário com erro gramatical, a edição auxilia os usuários a consertar esse erro, salvando a mensagem antiga no campo “edições anteriores”. É possível também editar uma publicação adicionando ou subtraindo fotos e vídeos. O *Facebook* permite a inserção de alguns efeitos nas imagens e nas filmagens, mas nada que comprometa o conteúdo. A outra ferramenta é a exclusão, cuja função é apagar uma postagem sua do *Facebook*, impedindo que outras pessoas a visualizem (Ver Figura 10).

Figura 10 – Captura de tela exibindo as ferramentas de edição e exclusão do *Facebook*



Fonte: *Facebook* (Perfil do autor). Alguns dados foram omitidos com tarjas pretas para preservar a privacidade dos usuários. Disponível em: <<https://web.Facebook.com/arquivologiaunirio>>. Acesso em: 03 de dez. de 2017.

Os documentos digitais produzidos no *Facebook* não podem ser considerados documentos digitais estáticos, pois seu conteúdo se torna instável graças a essas duas funções. Como abordado no capítulo 2, essa classificação é a que melhor se adequa ao status arquivístico, pois detém forma fixa e conteúdo estável. Entretanto, os documentos estudados neste capítulo 5 são documentos digitais interativos. Logicamente, caso o texto, a foto ou o vídeo existam em ambiente externo ao *Facebook* e acabem por se tornar “vítimas” de uma exclusão após o usuário anexá-los a uma postagem, tal ato não afetaria o documento original, apenas a sua cópia presente na Rede Social *online*. Por exemplo, os álbuns da Figura 6 são majoritariamente de fotografias capturadas fora do *Facebook*, contendo naquela seção cópias anexadas ao *site*.

Os documentos digitais produzidos no *Facebook* se tornam interativos, com regras fixas, porém não se podem permitir as alterações dos elementos característicos dos documentos arquivísticos, mesmo que a tecnologia permita. Rondinelli cita um sistema onde o documento arquivístico estático está inserido num sistema interativo.

Em outras palavras, o documento é estático porque se apresenta sempre da mesma maneira para o usuário, sendo então dotado de forma fixa e conteúdo estável, porém, encontra-se inserido num sistema que permite interações (2011, p. 244).

Logo, a responsabilidade permanece com os administradores da página, adotando estratégias de gestão arquivística para impedir que o conteúdo seja alterado ou perdido.

5.3 GESTÃO ARQUIVÍSTICA NA PÁGINA DA ESCOLA DE ARQUIVOLOGIA DA UNIRIO

As publicações da página da Escola de Arquivologia da UNIRIO consistem em informes sobre eventos futuros, notícias sobre o mundo da Arquivologia e registros de palestras e trabalhos realizados na Universidade. Conforme estudado no Capítulo 2, um documento arquivístico, dentre suas inúmeras características, deve ser decorrente de uma atividade desempenhada pela instituição que o produziu. No caso, o documento digital será arquivístico se for produto de um ato administrativo relacionado à Escola de Arquivologia da UNIRIO. Ao analisar a Missão da Escola (Ver figura 5), percebe-se que a atividade-fim é a formação do Profissional de Arquivologia. Como a interação da Escola com os alunos se enquadraria nesse quesito? Neste caso, as interações são entendidas como trocas de informações, indicações de cursos, leituras e atividades e lembretes acerca de palestras e mesas de debate, ou seja, atividades que somam ao arcabouço intelectual do profissional em formação. Por outro lado, mesmo que sejam documentos oriundos da Missão da Escola, isso não é suficiente para que o registro seja considerado arquivístico. Segundo o Glossário da Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos (2014, p. 18), documento arquivístico é “documento produzido (elaborado ou recebido), no curso de uma atividade prática, como instrumento ou resultado de tal atividade, e retido para ação ou referência”. Muitas das vezes, a publicação é procedente de outro usuário, página ou site (Ver Figura 4), denotando um caráter informativo à postagem da página. Assim como um quadro de avisos não é um documento arquivístico, uma página cujo objetivo é similar também não é.

À vista disso, não basta que o documento digital tenha as características diplomáticas supracitadas, mas também que seja “declarado” por seus produtores como tal. Para isso, é preciso aplicar procedimentos de gestão, gerenciando o ciclo de vida dos documentos digitais desde a produção. Por exemplo: exportar da página textos, imagens, fotografias e filmagens para um suporte externo (físico ou digital) que garanta sua estabilidade de forma e de conteúdo; filtrar o conteúdo da página de acordo com a proveniência do documento; elaborar objetivos específicos para a Página da Escola de Arquivologia da UNIRIO, o que auxiliará na seleção do que é de fato Documento Arquivístico; aplicar o plano de classificação; armazenamento, entre outros. Basicamente, um Sistema Informatizado de Gestão Arquivística de Documentos – SIGAD, a fim de manter o legado arquivístico dos documentos digitais produzidos no *Facebook*.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi apresentada nessa pesquisa uma análise à luz da Arquivologia e da Diplomática do *Facebook*, mais especificamente da página da Escola de Arquivologia da UNIRIO. Ao optar fazer parte da Rede Social *online* com o maior número de pessoas conectadas atualmente, o usuário corrobora com os aspectos positivos e negativos do sistema.

Entre os aspectos positivos foi constatado que o canal de comunicação do *Facebook* é de certa forma eficiente, tendo em vista o engajamento dos seguidores, em suma alunos da graduação e professores. O sistema oferecido pelo *Facebook* permite que os documentos sejam compartilhados de maneira rápida e diligente, facilitando o acesso à informação e o diálogo entre os usuários.

Entre os aspectos negativos, evidencia-se o controle total da empresa de todas as informações postadas pelos usuários no *site*, que podem ser usadas para fins nobres ou escusos. Não é de conhecimento geral que métodos são usados pelos desenvolvedores para gerenciar a quantidade absurda de dados enviados através do *Facebook* e nem se a gestão arquivística é aplicada nesse caso.

Com relação às informações distribuídas pelos usuários na rede social, pode-se inferir que são documentos digitais, por se tratarem de registros em suporte digital, além de exibirem características diplomáticas tais como “conteúdo, forma, suporte, ação, pessoas, relação orgânica e contexto” (ROCCO, 2013, p. 42). Entretanto, esses atributos conferem apenas uma “casca” arquivística para o documento digital, pois os mesmos precisam ser considerados como documento arquivístico pelos produtores, elaborando-os e salvando-os com forma fixa e conteúdo estável. Duranti e Preston (2008, p. 829) os conceituam como “documento arquivístico em potencial”.

Foram identificados também problemas em relação à variabilidade dos documentos digitais presentes no *Facebook*, que podem ser editados e excluídos. Dessa forma não há conteúdo estável, pendendo ao autor a responsabilidade pela captura e armazenamento do registro.

Nesse aspecto, as postagens contendo texto, imagens, fotografias e filmagens podem ser enquadradas no quesito “documento arquivístico em potencial”, competindo aos produtores a sua gestão pós-publicação. Sem a implantação das

políticas de gestão arquivística a página da Escola de Arquivologia da UNIRIO seria considerada meramente como um quadro de avisos.

Este trabalho baseou-se em conteúdo bibliográfico referente à Arquivologia, à Diplomática, à Ciência da Informação, à Tecnologia da Informação, majoritariamente. O número de trabalhos cuja pesquisa é relacionada aos problemas da Diplomática é extenso, contudo não há pesquisa abrangente em território digital. Artigos e teses pertinentes à Ciência da Informação e à Tecnologia da Informação limitam-se a correlatar a sociedade e o impacto das mudanças tecnológicas, enquanto as produções arquivísticas, evidentemente, focam seus esforços em compreender a instituição arquivística e suas dificuldades gerenciais, assim isolando as questões relativas à documentação arquivística.

Sendo assim, este trabalho careceu de fontes precisas sobre a documentação presente no *Facebook*, tendo assim que relacionar conceitos estabelecidos na Diplomática com técnicas tradicionais implementadas há anos em *sites* na internet, traçando um panorama arquivístico.

Portanto, documentos digitais produzidos em redes sociais *online* podem ser examinados pela Arquivologia como passíveis de gestão arquivística, devido a seu imenso valor de testemunho da época onde as pessoas interagem principalmente por aplicativos e *sites*. Se nosso *zeitgeist* é a produção de conteúdo digital, não há motivos para deixarmos escapar esse recorte cultural.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023:** informação e documentação - referências – elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6024:** informação e documentação - numeração progressiva das seções de um documento escrito – Apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520:** informação e documentação – citações em documentos – apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724:** informação e documentação – citações em documentos - apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

BOYD, danah. **Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life.** In D. Buckingham (Ed.), *Youth, Identity, and Digital Media* (pp. 119–142). Cambridge, MA: MIT Press. 2008. Disponível em <<https://www.danah.org/papers/WhyYouthHeart.pdf>>. Acesso em: 03 de jul. de 2017.

BOYD, danah; ELLISON, N. B. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11. 2007. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>>. Acesso em: 06 de jan. de 2017.

BUCKLAND, Michael K. Information as thing. *Journal of the American Society of Information Science*, v. 42, n. 5, Jun. 1991: p. 351-360. Disponível em: <<http://people.ischool.berkeley.edu/~buckland/thing.html>>. Acesso em: 19 de maio de 2017.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **Inclusão digital como invenção do cotidiano: um estudo de caso.** *Revista Brasileira de Educação* v. 13 n. 38 maio/ago. 2008. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v13n38/10>>. Acesso em: 10 de jan. de 2017

CÂMARA TÉCNICA DE DOCUMENTOS ELETRÔNICOS. **Glossário.** Disponível em: <http://www.conarq.arquivonacional.gov.br/images/ctde/Glossario/2014ctdeglossario_v6_public.pdf>. Acesso em: 20 de maio de 2017.

CARVALHO, Marcelo Sávio R. M.; CUKIERMAN, Henrique Luiz. **OS PRIMÓRDIOS DA INTERNET NO BRASIL.** Sem data. Disponível em

<<http://www.nethistory.info/Resources/Os%20primordios%20da%20Internet%20no%20Brasil.pdf>>. Acesso em: 07 de jan. de 2017.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet*. 2003

CERF, Vinton G.; CLARK, David D.; KAHN, Robert E.; KLEINROCK, Leonard; LEINER, Barry M.; LYNCH, Daniel C.; POSTEL, Jon; ROBERTS, Larry G., WOLFF, Stephen. **Brief History of the Internet**. Internet Society. 2009. Disponível em: <<http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet>>. Acesso em: 28 de out. de 2016.

DELAWARE ONLINE. **Classified ads undergoing metamorphosis**. Originalmente por Sam Diaz, *Washington Post*. 2007. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20071110232402/http://www.delawareonline.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070904/BUSINESS/709040311/1003>>. Acesso em: 11 de jan. de 2017.

DRISCOLL, Kevin. *Social Media's Dial-Up Ancestor: The Bulletin Board System*, 2016. Disponível em <<http://spectrum.ieee.org/computing/networks/social-medias-dialup-ancestor-the-bulletin-board-system>>. Acesso em: 06 de jan. de 2017.

DURANTI, Luciana. Registros documentais contemporâneos como prova de ação. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 13, 1994.

_____. The Concept of Electronic Record. In: EASTWOOD; Terry; MACNEIL, Heather. **Preservation of the integrity of electronic records**. Dordrecht: Kluwer Academic, cap. 1, p. 9–22, 2002.

_____. From digital diplomatics to digital records forensics. **Archivaria**, n. 68, p. 39–66, 2009

_____. Structural and formal analysis: the contribution of diplomatics to archival appraisal in the digital environment. In: **The Future of Archives and Recordkeeping: A Reader**. London: Facet, p. 65–68, 2010.

DURANTI, Luciana; PRESTON, Randy. International research on permanent authentic records in electronic systems (InterPARES 2): experimental, interactive and dynamic records. Italia: ANAI, 844 p, 2008.

DURANTI, Luciana; THIBODEAU, Kenneth. The concept of record in interactive, experiential and dynamic environments. The view of InterPARES. *Archival Science* 6(1), 13-68. 2006. Disponível em <http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2_dissemination_jar_duranti~thibodeau_archival_science_6_2006.pdf>. Acesso em: 19 de maio de 2017.

FACEBOOK. Termos e Políticas do *Facebook*. Disponível em <<https://pt-br.facebook.com/policies>>. Acesso em: 24 de nov. de 2017.

FECOMERCIO SP. 6ª Pesquisa - Sobre o comportamento dos usuários. VI Congresso FECOMERCIO de Crimes Eletrônicos. 2013. 32 slides. Disponível em: <http://www.fecomercio.com.br/upload/file/2016/04/07/6_pesquisa_sobre_o_comportamento_dos_usuarios_na_internet.pdf>. Acesso em: 24 de nov. de 2017.

GALLO, Sérgio. **Guia do CBBS**. Editora Campus, Rio de Janeiro, 1992.

GILLETTE, Felix. **The Rise and Inglorious Fall of MySpace**. Bloomberg Businessweek. 23 de junho de 2011. Disponível em <<https://www.bloomberg.com/news/articles/2011-06-22/the-rise-and-inglorious-fall-of-MySpace>>. Acesso em: 15 de jan. de 2017.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Sao Paulo: Vozes, 1985.

GOLDBERG, S. Analysis: *Friendster* is doing just fine. Digital Media Wire. May 13, 2007. Disponível em: <<http://www.dmwmedia.com/news/2007/05/14/analysis-Friendster-is-doing-just-fine>> . Acesso em: 10 de jan. de 2017.

GOOGLE BRASIL. **Adeus ao Orkut**. 30 de jun. de 2014. Disponível em: <<https://brasil.googleblog.com/2014/06/adeus-ao-orkut.html>>. Acesso em: 20 de mar. de 2017.

GUARDIAN, The. *Click to agree with what? No one reads terms of service, studies confirm*. Mar. de 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2017/mar/03/terms-of-service-online-contracts-fine-print>> Acesso em: 24 de nov. de 2017.

IDGNOW. **Orkut: as razões para o sucesso da rede social do Google entre brasileiros**. Disponível em: <<http://idgnow.com.br/internet/2008/07/10/orkut-as-razoes-para-o-sucesso-da-rede-do-google-entre-brasileiros/>>. Acesso em: 10 de fev. de 2017.

LENHART, A.; MADDEN, M. Teens, privacy, & *online* social networks. Pew Internet and American Life Project Report. 18 de abril de 2007. Disponível em: <http://www.pewinternet.org/files/2013/05/PIP_TeensSocialMediaandPrivacy_PDF.pdf>. Acesso em: 03 de jul. de 2017.

MACNEIL, Heather et al. Part One: establishing and maintaining trust in electronic records: authenticity task force report. In: DURANTI, Luciana (Ed.). *The*

InterPARES Project: the long-term preservation of the authentic electronic records: findings of the InterPARES Project. Italia: Archilab, p. 20-63, 2005..

MENDES, Douglas Rocha. **Introdução às Redes de Computadores**. In: _____. *Redes de Computadores*. NOVATEC, p. 17-38, 2007.

MOCO NEWS "MySpace Mobile To Debut On Helio; Details on Handsets". Dis*Content Media LLC. February 16, 2006. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20060901003014/http://www.moconews.net/?p=5176>> Acesso em: 11 de jan. de 2017.

MYSPACE (2008). "COMMUNITY SERVER in Action". Disponível em <<https://web.archive.org/web/20090120014120/http://communityserver.com/showcases/marketing/MySpace/>>. Acesso em: 11 de jan. de 2017.

NÚÑEZ CONTRERAS, Luis. Concepto de documentos. In Archivística: estudios básicos. Sevilla : Diputación Provincial de Sevilla, 1981, p.25-44.

OBAR, J.A.; WILDMAN, S. **Social media definition and the governance challenge: An introduction to the special issue**. Telecommunications policy, 39(9), 745-750. 2015. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/Papers.cfm?abstract_id=2647377 >. Acesso em 16 de jun. de 2017

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0**. 2005. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 11 de nov. de 2017.

PEREIRA, Vanessa Andrade. Na Lan House, "porque jogar sozinho não tem graça": estudo das redes sociais juvenis on e off line – Tese (doutorado) – Ufrj /museu Nacional/Programa De Pós-Graduação Em Antropologia Social, 2008.

PERKEL, D. **Copy and paste literacy? Literacy practices in the production of a MySpace profile**. In K. Drotner, H. S. Jensen, & K. Schroeder (Eds.), *Informal Learning and Digital Media: Constructions, Contexts, Consequences*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Press. Impresso. Disponível em: <http://people.ischool.berkeley.edu/~dperkel/media/dperkel_literacymyspace.pdf>. Acesso em 16 de jun. de 2017.

RECUERO, Raquel. **A rede é a mensagem: Efeitos da Difusão de Informações nos Sites de Rede Social**. In: Eduardo Vizer. (Org.). *Lo que McLuhan no previu*. 1ed. Buenos Aires: Editorial La Crujía, 2012, v. 1, p. 205-223. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/arquivos/redemensagem.pdf>>. Acesso em: 08 de jan. de 2017.

_____. **Comunidades Virtuais no IRC: o caso do #Pelotas**. Um estudo sobre a Comunicação Mediada por Computador e a estruturação de comunidades

virtuais. Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2002. Disponível em <<http://www.pontomidia.com.br/raquel/dissertacao.pdf>>. Acesso em: 08 de jan. de 2017.

RECUERO, Raquel; PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **O Hipertexto Cooperativo nos Blogs e na Wikipedia. Anais do VII Seminário Internacional de Comunicação.** Trabalho publicado na Revista da Famecos, dezembro de 2003. Porto Alegre. Disponível em: < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3235>>. Acesso em 09 de jan. de 2017.

ROCCO, Brenda Couto de Brito. Um estudo sobre gestão de documentos arquivísticos digitais na Administração Pública Federal Brasileira – 2013. 130 f. IBICT – UFRJ. Disponível em <<http://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/711/1/rocco2013.pdf>>. Acesso em: 19 de maio de 2017.

RONDINELLI, Rosely Curi. O Conceito de documento arquivístico frente à realidade digital: uma revisão necessária / Rosely Curi Rondinelli – 2011. 270 f.: il. Disponível em: <https://www.siarq.unicamp.br/siarq/images/siarq/publicacoes/preservacao_digital/tese_rondinelli.pdf>. Acesso em 05 de dez. de 2017.

PAUL, Ryan. **Exclusive: a behind-the-scenes look at Facebook release engineering.** 2012. Disponível em: <<https://arstechnica.com/business/2012/04/exclusive-a-behind-the-scenes-look-at-Facebook-release-engineering/>>. Acesso em: 04 de jul. de 2017.

SANTOS, Vanderlei Batista dos. **Preservação de documentos arquivísticos digitais.** Ci. Inf., Brasília, DF, v. 41 n. 1, p.114-126, jan./abr., 2002. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/viewFile/1357/1536>>. Acesso em: 02 de nov. de 2017.

STANTON, Michael. **A evolução das redes acadêmicas no Brasil.** RNP News Generation. Boletim bimestral sobre tecnologia de redes, 1998. Disponível em <<https://memoria.rnp.br/newsgen/9806/inter-br.html>>. Acesso em: 07 de jan. de 2017.

TECHDIRT. "So That's Why MySpace Blocked Youtube". Techdirt.com. January 10, 2006 Disponível em <<https://www.techdirt.com/articles/20060110/0735214.shtml>> Acesso em: 11 de jan. de 2017.

TECHTUDO. ICQ, Orkut, MSN, MySpace; que fim levaram os hits dos anos 90 e 2000? Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/07/icq-orkut-msn-MySpace-que-fim-levaram-os-hits-dos-anos-90-e-2000.html>>. Acesso em: 10 de fev. de 2017.

VARGAS, Jose Antonio. **The Face of Facebook**. Disponível em: <<http://www.newyorker.com/magazine/2010/09/20/the-face-of-Facebook>>. Acesso em: 04 de jul. de 2017

WITHWORTH, Charles. "The Death of *MySpace*". Young Academic. 31 de março de 2011. Disponível em <<http://www.youngacademic.co.uk/features/the-death-of-MySpace-young-academic-columns-953>>. Acesso em: 14 de jan. de 2017.