

# O Uso da rede social fragmentada como fonte de referências na prática de *Lifestreaming*

Sandra Bordini Mazzocato

## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo definir o termo *lifestreaming*. Processo em que ocorre combinação e compartilhamento de informações referentes a realizações pessoais periódicas na web em um espaço no qual são visualizadas em ordem cronológica, estando a mais recente sempre no topo da tela. Essas realizações pessoais são referentes a ações efetuadas em sites de redes sociais. No presente artigo pretende-se relacionar o compartilhamento de informações no processo de *lifestreaming* e as características do sujeito pós-moderno. Realiza-se um estudo de caso do ambiente *friendfeed* para exemplificar como um agregador de *lifestreaming* pode tornar-se uma fonte alternativa de referências *online*.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Lifestreaming*. Sujeito fragmentado. Redes sociais. *Friendfeed*.

## 1 Introdução

Atualmente há uma acelerada proliferação de serviços voltados para relação social na *Web 2.0*. Na sua segunda fase, a *web* passa a ser uma plataforma com serviços disponíveis *online*, em que a arquitetura da participação permite a alteração de documentos por qualquer usuário (O'REILLY, 2005). Vossen e Hagemann (2007) apontam que a *web* funciona como uma biblioteca de informações crescente, uma plataforma de comércio e um repositório de mídia com serviços gratuitos cada vez mais diversificados. A grande oferta de espaços gerou uma demanda para um novo tipo de serviço, os agregadores de *lifestreaming*, em que é possível juntar dados de outros serviços. Neste artigo, pretende-se pesquisar o processo de *lifestreaming*, em que informações relativas a diferentes ambientes que uma pessoa utiliza na Internet são reunidas.

O principal objetivo é definir o termo *lifestreaming* e pesquisar suas características sociais e tecnológicas. Além disso, propõe-se a relacionar esse novo acontecimento do ciberespaço com as características do sujeito fragmentado da pós-modernidade, e a forma como o mesmo se apresenta e interage na *web*. Busca-se, também, analisar a relação entre as preferências por certos assuntos de um sujeito fragmentado e a escolha de seus contatos no serviço de *lifestreaming*. Para melhor explicar o processo do agregador de *lifestreaming*, e também exemplificar como esse processo pode tornar-se uma rede de referências, realiza-se um estudo de caso do ambiente *friendfeed*.

## 2 *Lifestreaming*: um processo ou um tipo de site?

*Lifestreaming* é um processo de interação recente na *web* em que ocorre a combinação e o compartilhamento de ações pessoais periódicas na *web* em um espaço no qual as ações são visualizadas em ordem cronológica, estando a mais recente sempre no topo da tela. Essas ações são referentes a participações em redes sociais como discussões, postagens de fotos, escolha de um vídeo como favorito, entre outros. Esse processo parte da necessidade ou vontade da pessoa de divulgar ações pessoais na *web* em um espaço de redes sociais, independente da tecnologia ou serviço utilizado. A troca de informações entre os contatos de um sujeito em sites que possibilitam formação de redes sociais é o principal fator do processo. No *lifestreaming* ocorre a formação de uma rede de contatos com visualizações recíprocas de dados atualizados, em que os dados servem como referências aos contatos, que podem ainda inserir comentários dependendo do ambiente. Quando um sujeito assina informações em *lifestreaming* ele assina uma pessoa e não um blog ou um site (BORDINI, 2009).

O *lifestreaming* como conceito genérico é um processo, e pode ocorrer de diversas formas, utilizando-se diversas tecnologias. Porém muitos sites podem ser considerados agregadores de *lifestreaming*, pois realizam a junção de dados referentes a atualizações dos sujeitos em outras plataformas automaticamente. No agregador de *lifestreaming* é possível cadastrar dados de contas de outros serviços de que a pessoa participe na web. Ou seja, agregam informações dispersas sobre as pessoas em um só lugar. De forma que, sempre que houver uma atualização do sujeito nesses outros serviços, esta aparecerá também no agregador de *lifestreaming* em que os dados foram cadastrados. Nesse artigo o estudo é especificamente sobre o agregador de *lifestreaming*.

Para melhor explicar o agregador de *lifestreaming* é preciso conceituar os termos *feed* e RSS. *Feed*, do inglês, alimentar, é um termo relacionado com a tecnologia RSS (Really Simple Syndication). Alguns sites, normalmente os que são atualizados periodicamente, fornecem *feeds* que podem ser assinados através da tecnologia RSS em espaços que sirvam para isto. De forma que neste espaço de assinatura, o sujeito recebe as atualizações de todos os sites cadastrados<sup>1</sup>. No agregador *lifestreaming* as atualizações realizadas por uma pessoa em algum serviço na *web* são enviadas ao espaço em que os *feeds* foram assinados, através de RSS. A diferença é que nesse novo processo o que ocorre é uma assinatura pessoal. Nele a pessoa cadastra os próprios dados e os disponibiliza para serem assinados por seus contatos.

Na Internet encontram-se algumas listas que classificam como *lifestreaming* serviços cujos objetivos variam muito, e não necessariamente funcionam para agregar informações de outros serviços. Na lista mais extensa<sup>2</sup> confundem-se ambientes específicos de agregador de *lifestreaming*, ambientes que proporcionam, além da agregação, outras funcionalidades, e ambientes que nem ao menos proporcionam essa função. De acordo com as definições encontradas para o termo, busca-se descrever um funcionamento padrão para o conceito. Quais espaços podem ser considerados agregadores de *lifestreaming*? E o que é o *lifestreaming*, um tipo de site ou um processo?

Em conceitos precipitados, presentes em *blogs* ou artigos jornalísticos, o *lifestreaming* é comparado com ferramentas de agregadores de *feeds* ou *microblogging*. Neste artigo, interpreta-se o *lifestreaming* como um processo que pode ser realizado em qualquer ferramenta ou tecnologia.

Os *microbloggins* estão bastante populares atualmente e podem ser utilizados para *lifestreaming*. No entanto esse não é o único uso que se pode fazer dessa ferramenta. Nos espaços de *microblogging*, sujeitos podem realizar postagens pequenas, normalmente com número limitado de caracteres, que serão

■  
<sup>1</sup> Fontes: <http://pt.wikipedia.org/wiki/RSS> e <http://pt.wikipedia.org/wiki/Feed>

■  
<sup>2</sup> Exemplo de lista: [http://www.readwriteweb.com/archives/35\\_lifestreamin\\_apps.php](http://www.readwriteweb.com/archives/35_lifestreamin_apps.php)

visualizados por sua rede de contatos (JAVA, et al., 2007). Para Java e outros (2007) o *microblogging* preenche uma necessidade de comunicação mais rápida que a dos *blogs* tradicionais. Segundo os autores, o *microblogging* exige menos tempo de seus leitores e escritores, o que possibilita um processo de atualização mais acelerado. Porém, o *microblogging* não necessariamente fornece ferramentas através das quais seja possível cadastrar dados de outros ambientes de forma que as atualizações destes sejam transmitidas automaticamente, nem possibilita assinar, através de RSS as informações disponibilizadas por um sujeito na *web*. Alguns espaços de *microblogging* podem fornecer estas ferramentas, como é o caso do *Jaiku*<sup>3</sup>, mas não funciona como regra. Além disso, outros sites com objetivos mais abrangentes podem fornecer ferramentas de *lifestreaming* apesar de não servirem especificamente para este fim. É o caso do *Facebook*<sup>4</sup> que é primariamente um site de redes sociais, mas possui espaço para cadastro de outros serviços que o interagente participe na internet. O *lifestreaming* também é um processo que ocorre em rede, mas no caso do *Facebook* já existem outras dinâmicas estabelecidas para as redes sociais, logo o *site* não é exclusivamente de *lifestreaming*.

Porém o *lifestreaming* é um processo que pode ocorrer de diversas formas. O *site* não precisa ser agregador de *lifestreaming* para que se possa realizar essa prática nele. O *Twitter* não possui funcionalidades de agregador de *lifestreaming*. Porém o *lifestreaming* como um processo pode ser feito através do *Twitter*. As informações de realizações de um sujeito dispersas na rede não serão enviadas automaticamente ao *Twitter*. Não há como configurar isso. Mas se o próprio sujeito escolher enviar essas informações, estará realizando o processo de *lifestreaming*. Ou seja, o *lifestreaming* é um processo e não necessariamente um tipo de *site*. Existe um tipo de *site* utilizado específica e unicamente como agregador de *lifestreaming*. Porém o termo no sentido amplo relaciona-se com um processo em que o que define é a combinação e compartilhamento de ações pessoais periódicas na *web* em um espaço no qual as ações são visualizadas em ordem cronológica, estando a mais recente sempre no topo da tela. *Lifestreaming* envolve expressão e interação, pois a reunião das informações de uma pessoa tem mais sentido quando visível para os contatos do mesmo. É um processo típico da *Web 2.0*, e tem, como principal característica social, a tendência a dispersão de informações de um sujeito, e principal característica tecnológica, o grande número de serviços disponíveis. O que gerou tanto um desejo de junção das informações pelos sujeitos, quanto uma demanda por espaços em que isso fosse possível.

O termo *lifestreaming* une as palavras *life* e *stream*, que em inglês significam vida e corrente. A palavra vida passa a noção

■  
<sup>3</sup> <http://www.jaiku.com>

■  
<sup>4</sup> <http://www.facebook.com>

de que a vida online de uma pessoa pode ser resumida em ambientes que proporcionem esse tipo de serviço. Naturalmente é uma metáfora, pois a vida inteira de um sujeito não pode ser publicada na *web*, ou resumida em um espaço como este. As informações transmitidas para o ambiente de *lifestreaming* são aquelas que a pessoa escolhe enviar, o que pode não ser tudo o que há na Internet sobre a mesma, e dificilmente será toda a sua vida. A palavra *stream* tem sentido de fluxo contínuo liquefeito ou gaseificado (STEEL, 2000). Nessa metáfora, o termo é utilizado com a noção de canalização. São idéias e eventos relativos a uma pessoa no ciberespaço que são canalizadas a um único serviço. Outros tipos de organização de informações na *web* já existem há mais tempo, como *sites* para agregação de *links* favoritos<sup>5</sup>, ou sistema de assinaturas de *blogs* através do RSS<sup>6</sup>. São formatos de combinação de informações alheias, enquanto o *lifestreaming* tem a função de agregação pessoal. Da mesma forma que um sujeito organiza os dados sobre outrem que deseja encontrar na *web*, pode, com o *lifestreaming* organizar os próprios.

■  
<sup>5</sup> Sites de Social Bookmarking em que é possível criar um espaço de favoritos na web. Além disso, outras pessoas podem visualizar estes favoritos.

■  
<sup>6</sup> Sites de organização de feeds de blogs ou outros espaços atualizáveis.

## 2.1 Agregador de *lifestreaming*: o *Friendfeed*

Alguns *sites* citados na lista do *blog* Read Write Web são especificamente para *lifestreaming*, como é o caso do *friendfeed*<sup>7</sup> e o *secondBrain*<sup>8</sup>. Para este artigo realizou-se um estudo de caso do *friendfeed* por já possui um número maior de adeptos no Brasil. Na seção *About* deste *site*, encontra-se sua definição, em que se promete a possibilidade de um *feed* customizado daquilo que é postado por contatos na rede, de novos artigos a fotos de família e *links* e vídeos interessantes. Também oferecem uma maneira divertida de compartilhar informações. Seu posicionamento é o de tornar todos os sites que já são utilizados por uma pessoa um pouco mais sociais<sup>9</sup>.

Ao entrar no *friendfeed*, e cadastrar nele seus serviços, a pessoa cria um resumo de todas as suas ações na web. Este resumo é disponibilizado para outros usuários em forma de *feed*, seja na interface do próprio *friendfeed* ou por email. As atividades deste sujeito serão informações enviadas para aqueles que as assinarem, como atualizações em um blog ou espaços de notícias. Assim, a pessoa se transforma em notícia disponível para aqueles que desejarem recebê-la.

■  
<sup>7</sup> <http://www.friendfeed.com>

■  
<sup>8</sup> <http://www.secondbrain.com>

■  
<sup>9</sup> Fonte: <http://friendfeed.com/about/>

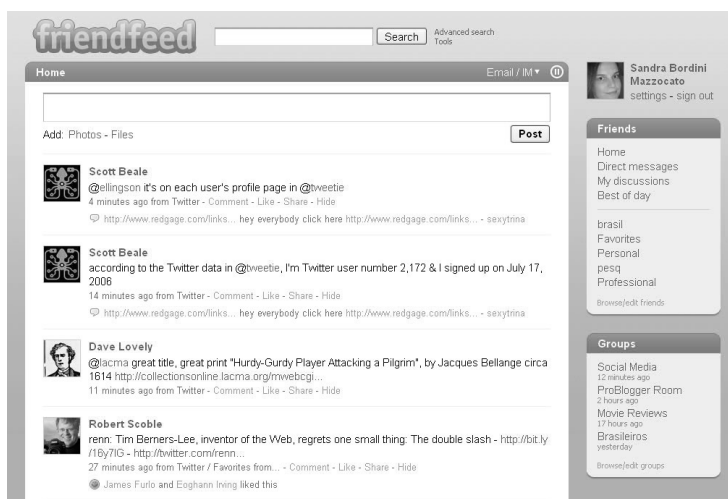


Figura 1 – Tela “Home” com as atualizações mais recentes de todos os contatos assinados e as do próprio sujeito

Esta plataforma oferece a possibilidade de inclusão de serviços de várias categorias, como de notícias, *bookmarking*, status, foto, blogging, vídeos, músicas, livros, entre outros.



Figura 2 – Opção dos serviços disponíveis para cadastro. Em abril de 2008 eram 35 serviços. Em junho de 2008 já estão em 41.

Muitos desses serviços têm como objetivo possibilitar o compartilhamento de referências em determinadas mídias. Por exemplo, no site *Goodreads*, da categoria livros, o sujeito cadastrado pode inserir informações sobre os livros que leu, participar

de redes sociais e receber recomendações de outros livros que possam interessar. Isso funciona da mesma forma com músicas em sites como o *Last-FM* ou com notícias e sites em geral em serviços como o *Digg* ou o *Stumble Upon*. Ao cadastrar estes serviços no *friendfeed*, não é necessário entrar em cada uma das plataformas para saber as atualizações de seus amigos, elas são enviadas automaticamente.

### 3 Identificações: o sujeito fragmentado na web

Existe na *Web 2.0* casos em que os sujeitos experienciam a dispersão de informações sobre suas ações devido à proliferação dos serviços e de suas finalidades. Na era pós-moderna existe uma tendência à fragmentação do sujeito que não pode mais ser interpretado como homogêneo (MAFFESOLI, 2005a). Esses dois conceitos não são correlatos, tampouco um determina o outro. Esse segundo fator não pode ser considerado causa do *lifestreaming*, no entanto, pode-se observar em muitos casos o sujeito fragmentado interagindo na web. O sujeito fragmentado pós-moderno é contraditório de interesses variados. Um espaço disperso como a web parece ser ideal para interações efêmeras de um eu plural. Lemos (2004), define o processo de religação social no ciberespaço como cibernsocialidade. Segundo o autor, formam-se grupos de interesse nos ambientes da web cujas regras de conduta estão de acordo com uma ética da estética. No universo das comunidades, os interesses do sujeito fragmentado regem a busca por grupos relevantes, que podem se tornar fontes de referências. A seguir pretende-se exemplificar como um ambiente de agregador de *lifestreaming* pode tornar-se um espaço para busca de grupos de referências. E como essas referências se formam na pós-modernidade.

#### 3.1 O sujeito fragmentado

Para o presente artigo parte-se da prerrogativa de Maffesoli (2005b), de que na era contemporânea a identidade de um sujeito não pode ser interpretada como homogênea, em que o comportamento e o interesse são únicos e estáveis. Na pós-modernidade o indivíduo ou o individualismo, valores máximos do racionalismo moderno, perdem o sentido (MAFFESOLI, 2005a). Assim, segundo o autor, o sujeito contemporâneo constitui-se de múltiplas identificações que se articulam em um contexto coletivo, em que a dinâmica do estar-junto prevalece, e o eu perde o lugar para o nós. Nesse contexto, o ato de religação coletiva é sancionado por uma moral relativa chamada de ética da estética,

que faz sentido na medida em que condiz com os interesses dos integrantes de algum grupo (MAFFESOLI, 2005a). A estética torna-se um valor coletivo e passa a ser interpretada como único código de regras em um dado grupo de interesse. Porém, fora do grupo esse conjunto de valores perde a legitimidade. A ética da estética aparece como princípio efêmero, cujo conjunto de regras é válido em uma situação específica, perdendo força quando em outro contexto. Na sociabilidade a forma como ocorrem as trocas sociais é mais importante do que o conteúdo que elas envolvem (MAFFESOLI, 2005a).

O ator pós-moderno é o sujeito fragmentado que combina e recombina suas sinceridades sucessivas, agindo de acordo com o grupo em que se encontra e do valor coletivo em vigor, seja a situação profissional, política, pessoal, entre outras (MAFFESOLI, 2005b). Nesse contexto, não se espera mais de um sujeito um comportamento concreto e imutável. Na moral relativa da pós-modernidade o eu pode assumir diversos papéis, com fachadas específicas para as diferentes situações de gregarismos sociais. Essas fachadas múltiplas não são, necessariamente, invenções de uma personalidade inexistente, mas sim alterações de padrões de conduta de acordo com o código de estética existente no grupo. No contemporâneo, sob a visão de Maffesoli (2005a), as normas de conduta variam muito, pois são de acordo com a ética da estética de cada grupo.

### 3.2 O Eu Social

Goffman (2007), já em 1956, apontava que o eu social quer ser aceito, e para isso desenvolve mecanismos necessários através do convívio com outros. Nesse sentido, qualquer pessoa em meio social apresenta um eu que não necessariamente corresponde a uma versão exata de seu eu puro, e sim uma versão com os artifícios que a levará a ser aceita. Para este autor uma persona social é construída com filtros baseados nos costumes de seu meio e época. A representação do eu social, portanto, exige uma construção e uma manutenção controlada e reavaliada, a cada processo interativo em que haja participação (GOFFMAN, 2007).

Porém, o eu social de Goffman (2007) é o sujeito moderno e preocupado com sua coerência e sua reputação pública. Do contrário, o sujeito pós-moderno de sinceridades sucessivas (MAFFESOLI, 2005b) combina estas sinceridades de acordo com o grupo em que se encontra, mas este processo ocorre de forma natural. A incoerência do eu contemporâneo ocorre na medida em que este interage em diferentes situações, e este não está preocupado em manter uma imagem estável. O sujeito pós-



moderno não está preocupado em ser coerente, ele é, de fato, contraditório. No entanto, assim como o eu social de Goffman (2007) o sujeito contemporâneo quer ser aceito, e também utiliza artifícios para obter esse fim. O eu social constitui-se através da interação social, pois observando o comportamento aceito em um grupo o sujeito aprende as normas de conduta consideradas apropriadas (GOFFMAN, 2007). Na dinâmica da religação social (MAFFESOLI, 2005a) a pessoa busca ser aceita dentro do grupo em que se encontra, porém os artifícios variam de acordo com a ética da estética.

### 3.3 Representação fragmentada do Eu social na Web

Há uma tradição entre autores que analisam o eu no ciberespaço em tratar a existência virtual como fantasiosa. Turkle (1997), por exemplo, coloca que o internauta entra na tela do computador e constrói novas identidades em comunidades virtuais. Para a autora, a Internet é uma nova forma de projetar idéias e fantasias, onde um espelho é atravessado e do outro lado habitam novas personalidades e mundos virtuais, em que ocorrem interações com outros *eus* irrealis. Em outro extremo, Miller e Arnold (2003) apontam que a comunicação eletrônica não é rica o suficiente para uma sustentação de um *eu* eletrônico que exista somente na Internet. Nem verdadeiro, nem fictício, muito menos múltiplo, os autores apontam que uma construção *on line* só funcionaria como reforço da identidade na “vida real” (MILLER ; ARNOLD, 2003, p. 5). As duas referências consideram a presença na *web* como algo que ocorre em oposição à realidade. A primeira propondo mundos fantásticos e o segundo relatando que o *eu* eletrônico é tão fraco que não se sustenta sozinho, funcionando somente como reforço da vida tangível. Para este trabalho considera-se que um “**eu** social” (GOFFMAN, 2007) pode ser sustentado inteiramente na *web*, sem ser necessariamente uma fantasia. O que se propõe é que com a proliferação de serviços *Web 2.0* um sujeito constitui diversos **eus** sociais no ciberespaço.

No ciberespaço a representação do **eu** social pode ser diferente dependendo de vários fatores. Uma pessoa pode se mostrar e interagir de forma diferente dependendo, principalmente, da rede social em que a mesma está inserida. Na Internet essa rede social pode ser um site inteiro de relacionamento, ou os grupos que se formam dentro dele. A representação de um sujeito pode se diferenciar de um ambiente para o outro, primeiro porque os grupos mudam, mas também, porque os sites de redes sociais na web possuem diferentes objetivos finais. Como por exemplo, o *linkedin*<sup>10</sup>, voltado para relacionamentos entre parceiros de

<sup>10</sup> <http://www.linkedin.com>

negócios. Ou o *My Space*<sup>11</sup> que começou como espaço para divulgação de bandas menos conhecidas, e até hoje valoriza a troca de mídias digitais entre os participantes (BOASE ; WELLMAN, 2006). Outro fator que pode influenciar na diferenciação da forma de representação é o tipo de mídia cuja postagem um ambiente valoriza. Pois a própria linguagem utilizada no formato pode revelar diferentes aspectos do sujeito. Por exemplo, em um site de postagens de vídeo como o *Youtube*<sup>12</sup>, uma pessoa pode disponibilizar um material completamente distinto do que disponibiliza no seu *blog*. Tudo depende de como a pessoa se apresenta (com que ferramentas) e para quem, ou seja, em que meio e quais os objetivos. O sujeito fragmentado contemporâneo jogará com suas sinceridades, sem preocupar-se com a coerência (MAFFESOLI, 2005b). Mesmo assim, no momento em que se encontra em um grupo ele quer ser aceito. Assim, o sujeito fragmentado pode se apresentar de formas diversificadas na *web*. Uma mesma pessoa pode ser descoberta com papéis diversos em diferentes *sites*, dependendo da imagem que deseja passar em cada um. Mas o sujeito pós-moderno sente-se prejudicado ao ser descoberto interagindo de formas diferentes? O agregador de *lifestreaming* é um processo que surge conforme uma demanda por espaços capazes de organizar informações pessoais na *web*. Se os próprios interagentes sentiram essa necessidade, será que estão preocupados que esta aglutinação os prejudique?

Goffman (2007) aponta que toda a ação social ocorre dentro de uma determinada estrutura que envolve algumas convenções, suposições e características físicas do espaço. Segundo o autor, quando um sujeito age dentro de uma estrutura, procura se adaptar a ela buscando uma imagem de si mesmo compatível com a estrutura e com a impressão que deseja passar. Esta estrutura de ação e as características destacadas pelo ator social é o que Goffman (2007) chama de “região frontal”. As “regiões de fundo” (GOFFMAN, 2007) são as expressões inapropriadas que podem desacreditar a imagem almejada. Thompson (1998) analisando Goffman (2007), coloca que em uma interação mediada<sup>13</sup> os contextos de cada interagente são separados e em cada uma há uma região frontal, que deve ser acentuada, e uma região de fundo, que deve ser controlada. Ao escrever seu texto, este autor considera como interação mediada conversas ao telefone ou por troca de cartas, ou através de outras tecnologias anteriores à Internet. No *lifestreaming* e, principalmente, sob a visão do sujeito fragmentado, informações que prejudiquem a imagem de um sujeito em um determinado contexto podem ser consideradas regiões de fundo. Por exemplo, uma pessoa que interage em uma rede específica e constrói nesta uma imagem condizente com a

<sup>11</sup> <http://www.myspace.com>

<sup>12</sup> <http://www.youtube.com>

<sup>13</sup> O autor classifica como interação mediada, os tipos de relação social que contém bilateralidade, mas não são realizadas presencialmente. Os outros dois tipos nomeados pelo autor são a interação face-a-face, presencial, e a interação quase-mediada que define os tipos de interação realizadas entre um meio de comunicação de massa e sua audiência.

mesma, resolve cadastrar vários serviços em um agregador de *lifestreaming*. Posteriormente, contatos que possui naquela rede específica passam a assinar este sujeito no serviço de *lifestreaming*. Com isso, passam a receber informações sobre esse sujeito vindas de outros espaços na web, que podem não condizer com a imagem que o mesmo construiu naquele contexto específico, causando até mesmo contradição.

Esse poderia ser um ponto negativo da fragmentação na web que de repente passa a ser aglutinada por um novo tipo de serviço. Ao aglutinar diferentes representações que se dão em diferentes serviços, podem ser juntadas informações incoerentes ou contraditórias sobre um sujeito. Porém isso somente ocorrerá dependendo dos dados que o sujeito transmitir, pois nem sempre uma pessoa publica na *web* mais de uma de suas facetas. E, mesmo que publique, pode não cadastrar todas em seu serviço de *lifestreaming*. Além disso, mesmo que ocorressem contradições, a pessoa poderia não classificá-las como negativas, ao não se importar com elas. Ou seja, em muitos casos o sujeito pode assumir suas contradições e não se preocupar com sua revelação.

Um caso mais extremo de gerenciamento do eu seria o cuidado com a coerência de informações sobre si em todos os ambientes possíveis. Seria um retorno ao sujeito moderno de Goffman (2007), preocupado com a coerência. Ou talvez mais uma faceta do sujeito fragmentado pós-moderno, que é contraditório por natureza. Não se quer interpretar a fragmentação do sujeito contemporâneo como um problema, muito menos propor o *lifestreaming* como uma solução para o mesmo. Pelo contrário, o objetivo é pesquisar as possibilidades de representação do eu contemporâneo na web, e como este novo processo pode influenciar nele.

Nesse sentido, o *lifestreaming* serve para visualizar todos os aspectos que um mesmo contato deixa visível naquele serviço. Assim, ao assinar um sujeito, a pessoa escolhe visualizar tudo o que foi cadastrado pelo mesmo. Dessa forma, a pessoa passa a observar desde postagens em *blogs* de autoria do sujeito, vídeos favoritos em *sites* de vídeos, fotos postadas em *sites* de fotos, postagens em *blogs* que achou interessante, entre outros. Ou seja, quando uma pessoa assina, outra a está escolhendo como fonte relevante de informações. Porém, nesse caso, a pessoa não está apenas assinando um determinado *blog* em que o sujeito escreve. Está assinando para leitura todas as ações desse sujeito *online*, o que pode inclusive trazer aspectos de suas representações em outros ambientes.

#### 4 *Lifestreaming*: o social como referência

Thompson (1998) aponta que com o surgimento da interação mediada e interação quase-mediada a “mistura interativa” da vida social se modificou. “Cada vez mais os indivíduos preferem buscar informação e conteúdo simbólico em outras fontes do que nas pessoas com quem interagem diretamente no dia-a-dia” (THOMPSON, 1998, p. 82). A observação deste autor condiz com a organização social da modernidade, em que a credibilidade do meio é proporcional a sua forma de produção, ou à tecnologia envolvida. Atualmente, com a *Web 2.0*, os ambientes de redes sociais, e os contatos que um sujeito possui, cada vez mais servem como fonte de referências. Boyd e Ellison (2007) apontam que o termo “Amigo” nos sites de redes sociais não tem o mesmo sentido convencional do cotidiano presencial. Para eles, os amigos fornecem contexto, oferecendo aos interagentes uma audiência imaginada que guia normas comportamentais.

No *lifestreaming*, o sentido de “audiência imaginada” se exalta, uma vez que os contatos do sujeito assinam suas atualizações, para visualizá-las automaticamente. Ao assinar uma pessoa, o sujeito está escolhendo ser informado sobre todas as ações da mesma *on line*, ou pelo menos tudo o que foi cadastrado por ela e atualizado. Assim, nesse tipo de interação a fonte de referência é o próprio sujeito e não o grupo. Nesse sentido, pode-se considerar que os contatos adicionados nesse tipo de serviço são selecionados de acordo com o contingente de informações que se obtém dos mesmos, e a afinidade que o usuário possa ter com as mesmas. Ou mesmo pelas representações formadas pelos sujeitos, que podem suscitar identificações por parte de quem os assinam. A troca de informações na pós-modernidade, e a própria credibilidade, podem se basear mais em afinidade do que em nível de especialização.

Boase e Wellman (2006) ao falarem sobre relacionamentos interpessoais na Internet, afirmam que na sociedade contemporânea não há uma única rede densa e particular de indivíduos. O modelo, segundo os autores, consiste em muitas pessoas participantes de pequenos e múltiplos grupos, sendo que dentro deles muitas dessas pessoas não se conhecem diretamente, mas sim através de um ou alguns nós. Boase e Wellman (2006) concluem com esse quadro que dificilmente duas pessoas terão exatamente o mesmo conjunto de relacionamentos, e cada sujeito possui sua própria rede que provavelmente será única. Se na dinâmica do *lifestreaming* o contato é fonte de referência, sob esta visão, raramente duas pessoas terão exatamente o mesmo conjunto de referências. No *lifestreaming* a rede traz indicações de conteúdos na *web*, assim, cada indivíduo terá sua própria teia de referências,

sem que haja duas iguais, o que torna a rede tão fragmentada quanto o sujeito.

#### 4.1 Apresentação do *Friendfeed*

No *lifestreaming* as redes de interesses entrelaçados podem se formar posteriormente, porém se assinam pessoas e não um grupo já formado. As atualizações que podem virar referência são obtidas através de cada contato. Conforme a definição encontrada na seção *About* do *site friendfeed*, nesse tipo de interação a configuração de *feeds* é personalizada, e depende do grupo de amigos que cada um forma. A seguir, apresentam-se alguns exemplos do serviço citado em que se podem encontrar casos de redes de contatos como referência.

Quando uma pessoa se cadastra no *friendfeed* ela estará criando um espaço com as referências de seu trajeto na *web*. Adicionando amigos essa pessoa passa a fazer parte de uma rede de referências, onde a fonte de informações são as trajetórias de seus amigos. Nesse sentido, quando um sujeito escolhe assinar certos amigos no *friendfeed*, ele passa a ficar informado quanto às ações realizadas pelos mesmos em uma gama de assuntos e categorias. Assim, tais amigos passam a ser fonte de conteúdos alternativos na *web*, conteúdos que podem não possuir divulgação e que nem sempre seriam encontrados de outra forma. Um site que foi recomendado por um contato, muitas vezes é mais interessante ou possui mais credibilidade do que algum sem recomendação, encontrado em um sistema de busca. Assim, as informações recebidas em um serviço como o *friendfeed* serão de acordo com os interesses do sujeito na medida em que ele assina pessoas cujos interesses se relacionam com os seus.

No *friendfeed*, quando alguém já possui uma certa quantidade de amigos, o próprio sistema passa a recomendar novos amigos que pode possuir interesses em comum. Assim, um sujeito pode criar sua rede de contatos personalizada de acordo com seus interesses. Um dado observado por um sujeito em um contato seu, pode, também, ser adicionado como favorito por ele e, portanto enviado a sua rede de amigos como atualização. Desse modo, um mesmo dado pode ser repassado através de diferentes configurações de contatos, de um amigo ao outro.

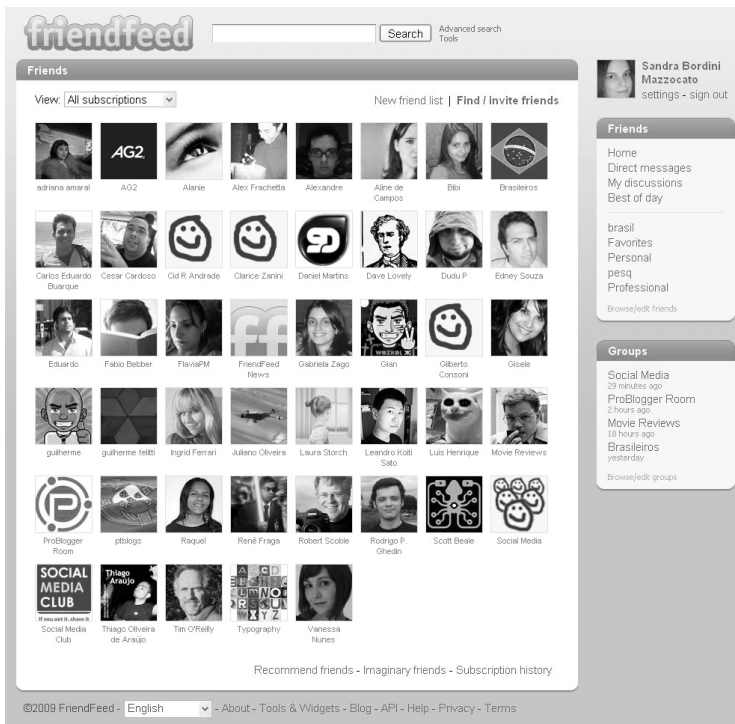


Figura 3 – Tela “Browse/Edit Friends” em que se visualiza todos os contatos assinados e seus serviços Web 2.0 cadastrados.

Neste *site* também há a possibilidade de criar salas de assuntos específicos, o que também se torna um bom espaço para referências, é a funcionalidade *groups*. Além disso, nessas salas normalmente formam-se extensas conversações sobre as atualizações recebidas e os textos postados localmente. Assim, torna-se um ambiente em que não somente é possível acessar novas referências, mas também visualizar comentários sobre as mesmas.

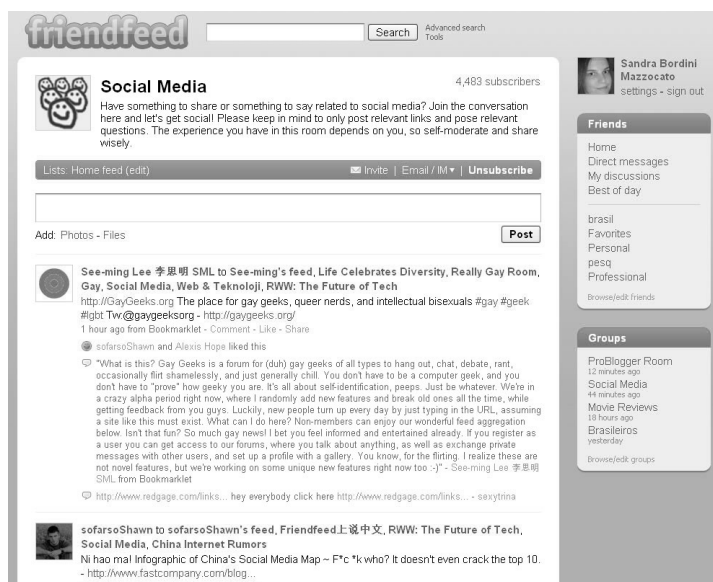


Figura 4 – Funcionalidade Groups em que é possível criar salas de assuntos específicos.

É possível, também, atribuir valor às recomendações feitas através dos comentários. É claro que o simples fato de ser uma informação relevante para um contato pode determinar que é

uma informação relevante para quem o assinou. Mas, além disso, é possível incluir comentários em cada *feed* separadamente. A funcionalidade de comentários também permite uma relação de conversação através das respostas, apesar deste não ser o objetivo principal do ambiente. Existe também a possibilidade de “favoritar” algum *feed* clicando na opção “like” abaixo de cada um.



Figura 5 – Comentários em um *feed* de algum contato.

Além disso, o *Friendfeed* possui uma funcionalidade de atualização em tempo real. Através do botão representado na figura 6 é possível ativar atualizações em tempo real, ou desativar.



Figura 6 – Botão para ativar/desativar atualizações em tempo real.

Com as atualizações em tempo real ativadas, a interface torna-se ainda mais dinâmica, de forma que não é preciso atualizar a página através do botão do *browser* para que novas entradas apareçam. Além de novos *feeds* de contatos, as entradas de comentários, ou número de “likes” também aparecem em tempo real. Assim, uma página do *friendfeed* está sempre em movimento, seja a “home” de uma pessoa ou a de um determinado “Group”. Será sempre um espaço demonstrando as constantes ações que cada participante realiza na web, e as informações referentes a essas ações. A validade de cada *feed* também se altera automaticamente, na medida em que comentários, ou número de pessoas que “favoritaram” vão aumentando, um *feed* pode tornar-se mais relevante.

## 5 Considerações finais

O *lifestreaming* é um processo ainda bastante recente na web. O termo inclusive pode ser confundido com uma tática de marketing para atrair atenção a uma dinâmica já existente anteriormente. No entanto, independente do termo utilizado, o *lifestreaming* é um processo que envolve razões sociais e técnicas que não poderiam existir a mais tempo. Conclui-se também que o termo não se refere a um tipo de site especificamente, mas sim

a este processo de apresentação e interação no ciberespaço.

Esse processo pode ser analisado sob a visão do sujeito fragmentado da pós-modernidade por envolver a relação entre dispersão e aglutinação de informações sobre um sujeito no ciberespaço. A fragmentação do sujeito pós-moderno não é causa da dispersão na *web*, e vice-versa. Porém, esse sujeito disperso muitas vezes apresenta características múltiplas. Essa multiplicidade relaciona-se com suas identificações em que sua representação e sua busca por informações não ocorrem de forma coerente.

Nesse sentido, a formação de redes sociais é uma dinâmica relevante para o encontro de pessoas que possam ser referências relevantes. Nos agregadores de *lifestreaming*, toda a informação é pessoal, ou seja, refere-se a ações que uma pessoa executa na *web*. Dessa forma, ao assinar alguém, no agregador de *lifestreaming*, está se considerando toda a sua trajetória na *web* como fonte de informações pertinentes. Nesse processo, as identificações e afinidade com os assinados são critérios importantes.

## The use of fragmented social network as a reference source in Lifestreaming practice

### ABSTRACT

This article aims to define the term *lifestreaming*. It is a process in which the combination and sharing of information occur regarding periodical personal achievements on Web in a space where they are displayed in chronological order, with the most recent always at the top of the screen. These personal achievements are related to actions taken on social networking sites. In this article we seek to link the sharing of information on *lifestreaming* process and the characteristics of the postmodern subject. A case study of the environment *friendfeed* is held in order to illustrate how a *lifestreaming* aggregator can become an alternative source of online references.

**KEYWORDS:** *Lifestreaming*. Fragmented subject. Social networks. *Friendfeed*.

## El uso de la red social fragmentada como una fuente de referencia en la práctica *Lifestreaming*

### RESUMEN

Este artículo tiene por objeto definir el término *lifestreaming*. Proceso en el que la combinación y el intercambio de información con respecto a los logros personales regulares en la *web* en un espacio en que se muestran en orden cronológico, con el más reciente en la parte superior de la pantalla. Estos logros personales están relacionados con las medidas adoptadas en los sitios de redes sociales. Este artículo tiene como objetivo relacionar el intercambio de información sobre el proceso de *lifestreaming* y las características del sujeto postmoderno. Se convierte en un estudio del medio ambiente *friendfeed* para ilustrar cómo un agregador de *lifestreaming* puede convertirse en una fuente alternativa de referencias en línea.

**PALABRAS CLAVE:** *Lifestreaming*. Sujeto fragmentado. Redes



## Referências

- BOASE, Jeffrey; WELLMAN, Barry (Eds.). **Personal relationships on and off the internet**: Cambridge handbook of personal relationships. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. P. 709-723. Disponível em: <[http://www.chass.utoronto.ca/%7Ewellman/cgi-bin/counter.php?url=http://chass.utoronto.ca/%7Ewellman/publications/personal\\_relations/PR-Cambridge-Boase-Wellman-ch2-final-doc.pdf&f=PR&mode=1](http://www.chass.utoronto.ca/%7Ewellman/cgi-bin/counter.php?url=http://chass.utoronto.ca/%7Ewellman/publications/personal_relations/PR-Cambridge-Boase-Wellman-ch2-final-doc.pdf&f=PR&mode=1)> Acesso em: 28 maio 2008.
- BORDINI, S. **O Processo de Lifestreaming em serviços da Web 2.0 no contexto da pós-modernidade**: um estudo no agregador friendfeed. 2009. 154 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.
- BOYD, Danah M.; ELLISON, Nicole B. Social network sites: definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Bloomington, IN, v. 13 n. 1, p. 210–230, 2007. Disponível em: <<http://www.blackwell-synergy.com/doi/pdf/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>> Acesso em: 29 maio 2008.
- GOFFMAN, Erving. **A Representação do eu na vida cotidiana**. 14. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- JAVA, A. et al. Why we twitter: understanding microblogging usage and communities. do IX e I In: WORKSHOP ON WEB MINING AND SOCIAL NETWORK ANALYSIS WebKDD, 9. ; SNA-KDD, 1., 2007, San Jose. **Anais...** San Jose, 2007. Disponível em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1348556>>. Acesso em: 1 jul. 2008.
- LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- MAFFESOLI, Michel. **O Mistério da conjunção**. Porto Alegre: Sulina, 2005a.
- MAFFESOLI, Michel. **A Transfiguração do político: a tribalização do mundo**. Porto Alegre: Sulina, 2005b.
- MILLER, H. ; ARNOLD, J. Self in web home pages: gender, identity and power in cyberspace. In: RIVA, G. ; GALIMBERTI, C. (Eds.). **Towards cyberpsychology**: mind, cognitions and society in the internet age. Amsterdam: IOS Press, 2003. Disponível em: <[http://www.vepsy.com/communication/book2/2SECTIO\\_05.PDF](http://www.vepsy.com/communication/book2/2SECTIO_05.PDF)>. Acesso em: 22 mar. 2008.
- O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0?** design patterns and business models for the next generation of software. 2005. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 24 mar. 2008.
- STEEL, M. **Oxford wordpower**: dictionary for learners of english. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- THOMPSON, John. **A Mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.
- TURKLE, Sherry. **La Vida em la pantalla**: la construcción de la identidad em la era de internet. Buenos Aires: Paidós, 1997.

VOSSEN, G. ; HAGEMANN, S. **Unleashing Web 2.0:** from concepts to creativity. Burlington: Elsevier, 2007.

**Sandra Bordini Mazzocato**

*Graduação em Comunicação Social Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).*

*Mestrado em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).*

*Designer de Interface da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).*

*E-mail: sandramelo@cefetrn.br*