DA *POKÉBOLA* ÀS REDES DIGITAIS: OS SENTIDOS INAUGURADOS POR NOTÍCIAS EM TORNO DE POKÉMON GO

FROM POKÉBALL TO DIGITAL NETWORKS: THE PERCEPTIONS INAUGURATED BY NEWS ABOUT POKÉMON GO

Melina da Silveira Leite[1]
Christian Gonzatti[2]

Resumo: o presente artigo busca refletir sobre a potência mobilizadora que emerge de notícias em torno de Pokémon Go, um jogo para dispositivos móveis. Um menino teria morrido afogado ao tentar capturar um dos monstros através da realidade aumentada do aplicativo, o que foi desmentido pos-

1. Mestranda em Ciências da Comunicação na linha de pesquisa de Linguagens e Práticas Jornalísticas pela Unisinos. Especialista em Linguagens Verbais e Visuais e Suas Tecnologia pelo IFSul. Graduada em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela UCPel. Jornalista do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS). E-mail: melina.leite@gmail.com.

2. Mestrando em Ciências da Comunicação na linha de pesquisa de Linguagens e Práticas Jornalísticas pela Unisinos. Graduado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Unisinos - Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2012-2015). E-mail: christiangonzatti@gmail.com.

teriormente. As notícias selecionadas se inscrevem em uma intensa disputa de sentidos em torno do jogo, movimentando considerações sobre a midiatização, os ciberacontecimentos e o jornalismo. Por fim, percebemos que as pessoas, através das redes digitais, desenvolvem competências críticas em relação aos sistemas midiáticos e as performam em rede através das possibilidades técnicas da contemporaneidade.

Palavras-chave: Ciberacontecimento. Cultura Pop. Jornalismo. Midiatização.

Abstract: this article seeks to reflect on the mobilizing power that emerges from news around Pokemon Go, a game for mobile devices. A boy would have drowned while trying to catch one of the monsters through the augmented reality application, which was denied later. News selected enroll in an intense dispute directions around the game, moving consideration of the mediatization, the cyberevents and journalism. Finally, we realize that people, through digital networks, develop critical skills in relation to media systems and performam network through the technical possibilities of contemporaneity.

Keywords: Cyberevents. Pop culture. Journalism. Mediatization.

1 Introdução

Partindo do pressuposto de que a midiatização afeta diretamente os campos problemáticos dos acontecimentos (Aquino Bittencourt, 2014), desenvolvemos a análise das semioses (Peirce, 2002) que emergiram em torno de notícias falsas envolvendo Pokémon Go, um jogo grátis de realidade aumentada voltado para smartphones. Um menino teria morrido afogado ao tentar capturar um pokémon através da realidade aumentada do aplicativo, segundo portais de notícias como o G1 e O Dia. Propomos, aqui, refletir sobre a potência mobilizadora que emerge desse erro jornalístico (Moretzsohn, 2002) ao se articular com um dos signos mais representativo e midiatizado da cultura pop (Soares, 2015), a série Pokémon. Para isso, recorremos a um olhar carto-

gráfico em redes digitais, que nos ajuda a compreender as constelações de sentidos que emergiram em torno do caso. Em um segundo momento, buscamos identificar as semioses em torno de duas notícias que trazem à superfície o erro como, nesse caso específico, potencializador de um campo problemático.

Hjavard (2012) coloca que uma das principais características do conceito de midiatização é o maior número de oportunidades para interagir em espaços virtuais. Portanto, entendemos que as dinâmicas de conversação das redes digitais (Recuero, 2014) desencadeiam processos de espalhamento (Jenkins, Ford, Green, 2013) que podem afetar, seja potencializando ou fazendo emergir, acontecimentos. As pessoas passam a interagir comentando, compartilhando, curtindo, produzindo memes e *hashtags* em torno de desdobramentos sociais e culturais do seu cotidiano. Algumas dessas performances virtuais, materializadas em redes, podem se espalhar pela internet com mais facilidade, não apenas pelas características técnicas desses espaços, mas por interesses e subjetividades intrínsecas a condições sociais específicas da humanidade. Nesse sentido, a cultura pop (Soares, 2015) desempenha um protagonismo, pois está relacionada a grandes produções audiovisuais e literárias que, através de diversas ferramentas de marketing, tornam-se uma referência cotidiana para as pessoas. Não se exclui, no entanto, o protagonismo social de remixar (Manovich, 2014) os produtos para interesses que fogem à lógica de uma Indústria Cultural, sejam para objetivos políticos ou humorísticos.

Como aponta Quéré (2005, p. 61), "o verdadeiro acontecimento afeta o ser humano, ele desencadeia reações e respostas que podem, ou não, serem apropriadas". Algumas produções midiáticas, nesse sentido, adquirem uma importância social capaz de desencadear acontecimentos específicos. A série Pokémon, teve o seu primeiro *anime*, desenho com características específicas da cultura japonesa, exibido em 1997 e, em decorrência do sucesso comercial que obteve, tornou-se uma referência mundial. Na história, Ash quer ser um mestre Pokémon, mas para isso precisa treinar os melhores *monstrinhos*: Pikachu, Squirtle, Charmander e Bulbasaur

estão entre eles. É inspirada nessa narrativa que foi desenvolvido, através de uma colaboração entre a Niantic, Inc., a Nintendo e a The Pokémon Company, para as plataformas iOS e Android, o jogo Pokémon Go. Agora, com determinados dispositivos móveis, qualquer pessoa pode alcançar o objetivo de Ash através da realidade aumentada. Assim, um menino de nove anos teria, ao tentar capturar um Pokémon, morrido afogado. Diversos portais de notícias traziam a chamada com essa carga de sentido no título, incluindo esse acontecimento em uma trama de sentidos complexa que já vinha se desdobrando em sites de redes sociais.

Como colocam Henn e Oliveira (2015), as transformações instauradas pelas redes digitais e as possibilidades socioculturais do ciberespaço, que podem ser entendidas segundo a midiatização, gera um processo semiótico complexo. O acontecimento, entendido como objeto, está vinculado a processos de semioses nos quais os públicos também aparecem como interpretantes e geradores de signos. O acontecimento não se limita mais a uma relação linear de objeto (acontecimento) - interpretante (jornalismo) -signo (notícia). Não que antes essa relação fosse, de fato, linear, mas na contemporaneidade, através de diversas possibilidades, as pessoas podem performar e, ao mesmo tempo, visibilizar ou inaugurar ciberacontecimentos (Henn, 2014), disputando sentidos a partir de conexões em plataformas diversas. Esses pressupostos, quando articulados ao lançamento de Pokémon Go, geraram, em rede, sentidos que se colocavam em polos opostos: as que viam o lançamento como uma possibilidade tecnológica divertida e incrível e as que viam no jogo um objeto de alienação, controle e falta de cultura. Emergiram teorias de que o jogo seria uma conspiração da CIA para obter dados de todas as pessoas cadastradas, de que ele seria um "imã para demônios", matérias sobre mortes e assaltos causados por ele e uma série de performances públicas em sites de redes sociais como o Facebook e o Twitter que, ou criticava ou potencializava o sentido desses relatos.

Partindo de um olhar cartográfico, de contextualização, em torno dos sentidos inaugurados por Pokémon Go, passamos a acompanhar, paralelamente, a produção de sentidos

em torno de duas matérias, uma do G1 e outra de O Dia. Ali, a polarização já citada foi percebida a partir de sentidos que remetem à crítica das práticas jornalísticas, devido ao erro na matéria, e os que comentavam sobre Pokémon Go, seja em oposição ou a favor do uso do aplicativo. Por fim, a perícia e a declaração do amigo que estava com o menino desmentiram o fato de que eles estariam jogando Pokémon Go: o celular com o menino não continha o aplicativo. No entanto, a primeira declaração, segundo as matérias, do amigo à Brigada Militar, de que eles estariam capturando Pokémons, já foi o suficiente para a emergência de notícias com títulos como "Criança morre ao tentar capturar pokémons no litoral do RS, diz amigo" ou "Menino morre afogado após tentar capturar 'monstrinho' do Pokémon Go".

Uma morte por afogamento não é valiosa, em níveis de espalhabilidade, como uma morte por afogamento causada por Pokémon Go. As notícias, ao se inserirem em um processo complexo de disputas de sentidos, possibilitaram performances diversas das pessoas que debatiam, muitas sem saber, aspectos socioculturais da midiatização. O erro em torno da cobertura do trágico acontecimento levanta questionamentos sobre o jornalismo contemporâneo, em que o clique, o curtir, o compartilhar, o comentar aparecem como métricas preciosas para as empresas jornalísticas. Os sentidos, analisados a partir das matérias e do olhar cartográfico, apontam, também, para as competências tecnológicas que as pessoas desenvolvem ao se expressarem em redes digitais, podendo, inclusive, afetar a leitura acontecimental dos atores e atrizes que se envolvem nesses processos específicos.

2 Todo Pokémon Evolui[3]: as transformações no jornalismo

O jornalismo vem passando por transformações na contemporaneidade (Henn, Oliveira, 2015). Hjavard coloca

3. O termo faz referência a um meme da internet no qual as fotos do passado e atuais de algumas pessoas eram colocadas lado a lado com a frase "Todo Pokémon Evolui" em destaque.

que (2012, p. 66) com a midiatização, "(...) instituições sociais e culturais e os modos de interação são alterados como consequência do crescimento da influência dos meios de comunicação". Evoluir, como muitos pressupõem, não corresponde a uma melhor fase, com mais potência, mas sim a adaptação; Charles Darwin notou esses aspectos da natureza ao observar as diferenças entre animais ao redor do mundo. Então, podemos afirmar que a natureza do jornalismo tem se adaptado a sua nova biosfera, altamente midiatizada, repleta de dispositivos digitais, com uma crise mundial econômica, reflexo do hipercapitalismo, e com uma forte disputa de sentidos em torno de questões sociais, como os feminismos, os direitos dos negros e dos LGBTQs (lésbicas, gays, bissexuais, trans e queers). É possível nos questionarmos, então, como é esse novo ser que vem emergindo a partir dessas reconfigurações em uma biosfera metafórica?

Para isso, consideramos importante olharmos para as microtransformações, para os cenários mais afastados dos grandes centros comunicativos-midiáticos, pois é desses espaços que, muitas vezes, emerge a transformação. Assim como a moda, que busca a inspiração nas ruas e, a partir disso, desenvolve tendências, o jornalismo contemporâneo parece estar, cada vez mais, aderindo às práticas que emergem dos usos diferenciados dos sites de redes sociais, através de imperativos mercadológicos e da busca por mais entretenimento. No nível mercadológico, nos referimos às práticas "caças-cliques", que buscam, através de chamadas sensacionalistas, despertar o interesse de atores sociais em redes digitais para, a partir disso, aumentar a taxa de tráfego de um site e, assim, conseguir melhores valores através da publicidade. Do espaço de uma maior busca por entretenimento, citamos a relação das pessoas com a cultura pop (Soares, 2015), seja através de séries, músicas ou games, que foi potencializada através da cultura digital.

Os movimentos em rede estão definindo, em determinados níveis, o futuro da sociedade. De um lado, grandes corporações, instituições religiosas, latifúndios midiáticos e do outro, ativistas, geeks e novos modelos de jornalismo (Viana, 2013). A emergência de redes digitais possibilitou que

vozes se espalhassem pelo tecido social, dando visibilidade a causas que dificilmente ganham atenção dos meios tradicionais. O funcionamento desses espaços geralmente está relacionado a nós de atores sociais que, dentro de uma coletividade, passam a desenvolver coberturas performáticas em torno de informações específicas.

A rede mundial de computadores apresenta, como muitas tecnologias, uma variedade de usos possíveis. É, como a energia elétrica, a semente de uma gama infinita de possibilidades, e semente poderosa: seu potencial ainda está sendo descoberto ao mesmo tempo que seu rumo vai sendo definido pelo caminhar tecnológico e pelo caminhar político (Viana, 2013, p. 9). Definir o jornalismo na contemporaneidade através de um conceito estático, singular e abrangente não parece ser possível, pois cada espaço da internet traz potencialidades e características únicas. Um olhar para o conceito de ciberacontecimento (Henn, 2014) nos ajuda a entender as complexidades que emergem da relação do jornalismo em articulação

Os ciberacontecimentos (Henn, 2014) apresentam construções complexas e inspirações teóricas de diversos campos, no entanto, consideramos necessário, aqui, uma contextualização resumida do que seriam estes acontecimentos e de como eles reverberam nos espaços digitais e físicos, afim de, assim, entender como as dinâmicas das redes digitais afetam as práticas jornalísticas.

Existem três dimensões que tornam propícias a emergência de um ciberacontecimento: as transnarrativas e a hipermídia, construídas por diversos atores sociais; a reverberação, ou o espalhamento, que passa a construir as narrativas em torno de determinado acontecimento; e a eclosão de outras formas de acontecimentos que se formam em cenários de conexões altamente sistêmicas (Henn, 2014, p. 17). No nível transnarrativo, entra em cena a convergência (Jenkins, 2008), que propicia desdobramentos diversos, fazendo com que vários meios interajam entre si. Por exemplo: um jogo de vídeo-game que ganha novas narrativas no Twitter e no Facebook, além de um filme que amplia a história. Com a hipermídia, entram em cena os meios que trazem mais do que

uma funcionalidade: misturam-se textos, vídeos, imagens, etc. O espalhamento (Jenkins, Ford, Green, 2014) que seria, em totalidade, o compartilhamento e a circulação que determinado conteúdo desenvolve na web através de atores sociais, ganha destaque na construção dos ciberacontecimentos, pois é, através dele, que a visibilidade dá destaque para os mais variados assuntos, que se legitimam através de sistemas complexos e passam a motorizar pautas jornalísticas.

Os ciberacontecimentos seriam, então, acontecimentos tramados em redes digitais. Desta constatação, e dos entendimentos das três dimensões que propiciam a construção (e espalhamento) de determinado ciberacontecimento, é possível partir para um entendimento semiótico a respeito destes acontecimentos específicos. É na semiosfera (Lotman, 1996), que seria um mundo em nível sígnico, que o objeto (acontecimento) é transformando em signo e ganha interpretações por atores sociais e pelo jornalismo, criando mais signos e, constituindo, assim, uma parte desse universo semiosférico. Ao movimento e reprodução dos signos na semiosfera, dá-se o nome de semiose, que é vista, então, como os sentidos em torno de determinado ciberacontecimento, construídos através da ação dos signos (Henn, 2014). O meme (Dawkins, 1979), unidade de reprodução cultural, ganha notável destaque nesse cenário, pois é através dele que os sentidos se desenvolvem em determinado contexto cultural e social. Assim, pode-se entender que, na contemporaneidade, as três dimensões que propiciam a emergência de ciberacontecimentos também afetam diretamente o campo das interações digitais.

3 Para ser um grande mestre: os sentidos em torno de Pokémon Go nas redes digitais

Um sistema midiático é formado por fluxo de relações entre três subsistemas- produtivo, usuário e crítico - e as interações sociais dependem de um desenvolvimento correlato dos três componentes do conjunto (Braga, 2002). Nesse sentido, o lançamento de Pokémon Go inaugurou processos midiáticos que atravessam essas três partes. Abandonando a

dicotomia entre apocalípticos e integrados e passando a olhar as interações que estes engajam, como propõe Braga (2002), percebemos, através de conteúdos espalhados pelos sites de redes sociais, sentidos que atravessaram o nosso corpus de análise. É através do mapeamento dessas semioses que nos desdobramos aqui, a fim de contextualizar a relação do aplicativo com práticas socioculturais midiatizadas.

A construção de sentidos em redes digitais (Henn, 2014), metodologia em desenvolvimento no LIC, Laboratório de Investigação do Ciberacontecimento, grupo de pesquisa do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, tem como alguns pressupostos o mapeamentos e análise de sentidos que emergem em redes digitais em torno de determinado objeto de referência. Assim, passamos a coletar alguns signos que emergiram em rede em torno do aplicativo Pokémon Go e a refletir sobre como eles conversam com um sistema midiático a partir do fluxo de relações entre produtores, usuários e críticos, como proposto por Braga (2002).

Soares (2015, p.31) coloca que pensar a cultura pop significa debater: "(...) indústrias, mercados e estéticas de produtos da música pop". Nesse sentido, entra em cena os signos que emergem de produtos embalados para se tornarem parte da cultura a partir do consumo. A série Pokémon é um grande conglomerado transmidiático (Jenkins, 2008): games, séries, filmes, roupas, colecionáveis, sites fazem parte da vida de fãs de Pikachu e seus amigos. As narrativas ficcionais embalam o imaginário de crianças, adolescentes e adultos que, através do consumo, conseguem se imaginar como um mestre Pokémon[4]. Soares coloca ainda no campo do debate sobre cultura pop: "(...) itinerários midiáticos e circulação de produtos culturais e as implicações da tecnologia na cultura do entretenimento" (ibid, p. 31). Assim, os usuários, a partir do aplicativo lançado, puderam materializar o dese-

4. Mestre Pokémon é um título que normalmente se refere a um treinador que tenha completado uma Liga Pokémon, tendo recolhido todas as insígnias necessárias e vencido a Liga Pokémon regional. Há apenas um Campeão por região. Supõe-se que o Campeão deve defender seu título, uma vez que existem treinadores que querem tomar seu lugar.

jo imaginário de se tornarem mestres Pokémons: através da captura dos monstrinhos seria possível alcançar esse objetivo[5] no jogo. Ao mesmo tempo, críticas em torno dos usuários que mergulhavam na cultura de Pokémon Go emergiram nas redes digitais, situando o jogo como foco possível para debater a comunicação e a cultura contemporânea, como conclui Soares (2015) ao falar da cultura pop. Ao relacionar essas colocações com a expansão de oportunidades interacionais em espaços virtuais, uma das principais características do conceito de midiatização (Hjavard, 2012), destacamos algumas performatizações em rede que marcaram as semioses em torno do jogo/aplicativo.



Figura 1: A crítica social por trás de Pikachu
Fonte: coleta de dados realizada pelos autores[6]

5. Um primeiro mestre Pokémon a partir do uso de Pokémon Go: http://tek.sapo.pt/noticias/internet/artigo/o_primeiro_mestre_pokemon_go_foi_consagrado_ha_quem_ja_os_tenha_apanhado_a_todos-48255lyq.html Acesso: 30 out. 2016.

6. A partir da busca pela *hashtag* #PokémonGo coletamos, através da captura de tela, as publicações que remetiam à nossa proble-

A Figura 1, que foi espalhada por diversas páginas no Facebook e no Twitter, busca responder a imagem que colocava o uso do aplicativo Pokémon Go como uma forma de alienação, simbolizada pela imagem do Pikachu, um dos principais monstrinhos das histórias, controlando um menino com o celular em mãos. A partir da dimensão acontecimental do aplicativo, Pokémon Go inaugurou, além de notícias, uma série de apropriações publicitárias que buscavam visibilidade a partir das linguagens altamente midiatizadas que emergem das dinâmicas das redes digitais.



Figura 2: Apropriação publicitária de Pokémon Go.
Fonte: Facebook.[7]

Jenkins, Ford e Green (2013) destacam alguns dos conteúdos que são mais espalháveis em redes digitais, entre

mática. Um método utilizado em outras análises do LIC, Laboratório de Investigação do Ciberacontecimento, do qual somos membros e que não garante a captura de um link específico - o que não interfere na análise, pois o que nos interessa era o que circulava e produzia semioses em torno do jogo.

7. Disponível em https://www.facebook.com/alvoradamotel/photos/a.197297593734538.49318.197289527068678/847064118757879/?type=3. Acesso em 16 ago 2016.

eles o humor, a fantasia e o entretenimento aparecem em destaque. Assim, aproveitando-se da intensidade de disputas em torno do jogo, diversas empresas seguiram o mesmo caminho de apropriação do Motel Alvorada, uma marca em comum com outros ciberacontecimentos, como já percebido em outras pesquisas do LIC (Gonzatti, Esmitiz, Scopel, 2015).

Passamos, a seguir, para uma análise dos sentidos motorizados pelo erro jornalístico em torno de Pokémon Go.

4 O erro como motor de acontecimentos: a falsa morte causada por Pokémon Go

O erro jornalístico pode ocorrer em diversas situações como durante a apuração, produção de conteúdo e publicação do material. Erros de informação comprometem a notícia, mas principalmente o desenrolar dos fatos, como em casos de morte, a exemplo da história citada em que o jogo levou a culpa pelo ocorrido. O objetivo da maioria dos sites de notícias não é necessariamente aprofundar o leitor de imediato, e sim dar a informação em primeira mão, a partir da realização de uma apuração rápida e dinâmica.

Em alguns casos, as atualizações sobre determinado fato são complementadas ao longo do dia: conforme novas informações são recebidas, estas são acrescentadas às matérias ou um novo material é produzido e postado.



Figura 3: Notícia do G1.
Fonte: Facebook do G1.[8]



Figura 4: Notícia do Jornal O Dia.
Fonte: Facebook do O Dia.[9]

8. Disponível em https://www.facebook.com/g1/posts/1293196727399076. Acesso 12 ago 2016.
9. Disponível em https://www.facebook.com/odiajornal/posts/1249011918466147. Acesso 12 ago 2016.

Como perceptível na figura acima, o portal G1 se preocupou em divulgar que a informação dada primeiro, não correspondia ao que de fato tinha acontecido, porém o jornal O Dia não corrigiu o erro de que o menino teria morrido por motivos diferentes dos divulgados na primeira e única matéria. Dessa forma, o consumidor que leu apenas O Dia, desconhece o que realmente ocorreu. Isso elucida que o signo da velocidade, hoje totalmente presente no ciberjornalismo, não necessariamente envolve a veracidade dos fatos: o que e como ocorreu.

O jornalismo apresentado pelos ciberjornais, muitas vezes vai contra o preceito de que existe credibilidade no que é informado, já que não há tanto rigor assim na checagem da informação (Moretzsohn, 2002). A rapidez pode estar confundindo-se com a eficiência. Existem muitas notícias incompletas, com informações falsas ou parcialmente verdadeiras. De acordo com Moretzsohn (2002), a imprensa se perde diante da imposição da instantaneidade como valor fundamental, em relação ao estabelecimento da "transparência" como valor principal.

> A velocidade seria a essência do jornalismo online. A mesma velocidade, no entanto, reflete uma característica que é, na verdade, uma preocupação do profissional do jornalismo online: o risco de erros nas informações. A correção dos erros encontra, ao menos, possibilidades também rápidas. O que normalmente acontece é que os fatos vão sendo atualizados em seus desdobramentos e também em suas contradições durante o decorrer do tempo. (Hamilton, 2002, P.94)

Apesar de ter sobre os outros meios, muitas vezes, a vantagem da correção despercebida de erros, estes acabam tornando-se inevitáveis. Tal fato comprova que o exercício da prática jornalística na rede pode sofrer impactos devido a essas características. Pode haver a justificativa de que não há tempo suficiente para fazer melhor, devido à velocidade com que as coisas acontecem, então, inevitavelmente há a falta de bom material jornalístico nesta mídia.

A condição de trabalho dos jornalistas que, muitas vezes, sofrem pressão pela produção acelerada, pode levá-los a agir e a pensar automaticamente. Aparentemente, a informação só tem valor pela sua velocidade. O problema é que se uma notícia possuir um ou mais erros e estes forem corrigidos sem nenhum tipo de aviso, o leitor ficará com a primeira informação e impressão do que leu, pois dificilmente uma mesma notícia será lida pela mesma pessoa mais de uma vez. No entanto, ao se inserir nas dinâmicas das redes digitais, marcadas, como já vimos, por características de uma sociedade midiatizada, as notícias selecionadas fazem emergir sentidos específicos, que possibilitam refletir sobre a potência mobilizadora inauguradas por esse caso.

Entre os dias 11 e 13 de agosto de 2016, passamos a desenvolver um olhar exploratório, compondo uma dimensão cartográfica dos sentidos inaugurados em torno de Pokémon Go. Em um primeiro momento, capturamos as imagens que circulavam, selecionando as duas mais representativas para o corpo do artigo (Figuras 1 e 2), e, já contextualizados cartograficamente sobre o caso, olhamos para a forma como os portais de notícias cobriram a suposta morte causada por Pokémon Go no Facebook. Assim, consideramos representativas as coberturas do G1 e de O Dia, um portal com maior visibilidade e outro mais local, para, assim, identificarmos os sentidos que emergiram em torno do caso. Para isso, construímos uma amostra qualitativa intencional em torno do caso, que buscou, a partir da análise dos comentários, exemplificar os núcleos de sentidos que emergiram. Foram eles:

- Crítica das práticas jornalísticas: atores e atrizes que criticam a não veracidade na informação dos portais de notícias. Em O Dia, a maior parte dos comentários corresponde a esse núcleo de sentido. Não buscamos, na imagem que segue abaixo, esgotar a diversidade performática que surgiu através dos comentários, mas selecionar comentários representativos para exemplificar o nosso entendimento desse núcleo de sentido.



Figura 5: Composição de imagens Crítica das Práticas Jornalísticas.
Fonte: Facebook do O Dia e do G1[10]

- Sobre Pokémon GO: Aqui emergem os sentidos em torno do aplicativo, que o culpabilizam pelo aumento no número de assaltos, mortes, acidentes, que fazem piada com os sentidos apocalípticos que outras pessoas performam em torno do jogo ou que se opõem a uma visão que beira a tecnofobia devido ao uso de tecnologias midiáticas. Novamente, selecionamos apenas alguns comentários para representar imageticamente a grande diversidade de sentidos dessa categoria. Em um primeiro momento, inclusive, cogitamos desmembrar esse núcleo em outras constelações de sentidos, no entanto, por entendermos que todos os comentários se dirigem ao aplicativo em si, preferimos condensa-los em apenas uma constelação.

10. https://www.facebook.com/odiajornal/posts/1249011918466147 e https://www.facebook.com/g1/posts/1293196727399076



Figura 6: Composição de Imagens Sobre Pokémon Go.
Fonte: Facebook do O Dia e do G1[11]

Por fim, percebemos que as pessoas, através das redes digitais, desenvolvem competências críticas em relação aos sistemas midiáticos e as performam em rede através das possibilidades técnicas da contemporaneidade. Os sentidos inscrevem-se nos atravessamentos socioculturais de cada atriz ou ator social, por isso, alguns preconceitos ainda emergem em alguns comentários, o que foi mais perceptível no núcleo de sentido que se desdobra sobre o aplicativo. O caso específico movimenta considerações sobre o jornalismo e a possibilidades que emergem devido aos ciberacontecimentos que se desdobram em uma sociedade altamente midiatizada.

5 Considerações finais

Henn (2014) coloca, a partir de Pierre Nora, que os acontecimentos trazem em si as dinâmicas das mídias que lhes são contemporâneas. Nesse sentido, uma morte noticiada rapidamente, com uma fonte e cobertura duvidosa, conversa com a contemporaneidade. O imperativo da velocidade

11. Disponível em https://www.facebook.com/odiajornal/posts/1249011918466147 e https://www.facebook.com/g1/posts/1293196727399076

e do clique não possibilita um aprofundamento ético e investigativo de acontecimentos que alimentam o jornalismo. No entanto, em contrapartida, atores e atrizes sociais adquirem maior destaque nos campos problemáticos que emergem em torno de acontecimentos específicos. As conversações, que carregam em si sentidos, demonstram que os campos de comentários também compõem um universo de consumo jornalístico, nos quais as marcas de uma sociedade altamente midiatizada aparecem. O lançamento de Pokémon Go, que movimentou sistemas midiáticos, conversa com a ideia de ciberacontecimentos, nos quais três dimensões se articulam, possibilitando um campo de intensa disputas de sentidos: a convergência, a reverberação instantânea e os modos de acontecer complexos. Os desdobramentos em torno de Pokémon Go podem inspirar futuras pesquisas em torno da dimensão acontecimental do aplicativo e das possibilidades socioculturais que se desdobram dos seus usos.

Referências

AQUINO BITTENCOURT, M.C. Ciberacontecimento e midiatização na renúncia do rei da Espanha. *Lumina*. **Vol.14**, nº2, dezembro 2014.

BRAGA, J.L. Texto: O sistema social crítico interpretativo. *In: Crítica das práticas midiáticas, da sociedade de massas à cibercultura*, p. 27-43, 2002.

DAWKINS, R. *O gene egoísta*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1979.

HAMILTON, F.A. *Caiu na Rede é Notícia: Uma Análise Sociológica do Webjornalismo.* Dissertação (Mestrado em Sociologia Política) - Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Santa Catarina, SC, 2002.

HENN, R.; OLIVEIRA, F. Jornalismo e movimentos em rede: a emergência de uma crise sistêmica. *Famecos*. Porto Alegre, v. 22, n. 3, julho, agosto e setembro de 2015.

Disponível em: < http://dx.doi.org/10.15448/19803729.2015.3.20560>. Acesso em 20/09/2016.

_____. *El ciberacontecimiento: producción y semiosis*. Barcelona: Editorial UOC, 2014.

GONZATTI, C. *et al*. De clarina a love wins: articulações entre ciberacontecimentos, questões de gênero e sexualidade e publicidade e propaganda em sites de redes sociais. *Anais do VII Seminário de Mídia e Cultura*, Goiânia, PPGCOM/FIC/UFG, 2015.

HJARVARD, S. Midiatização: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. *In: Revista Matrizes*, ano 5. n. 2, jan/jun/, São Paulo, 2012.

JENKINS, H. *et al*. Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture. New York University, 2013.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. Editora Aleph: São Paulo. 2008.

LOTMAN, I. *La semiosfera*. Catedra: Madri, 1996.

MANOVICH, L. El software em acción. ***In: El software toma el mando***. 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/7425153/2014__El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich>. Acesso em 16/08/2016.

MORETZSOHN, S. *Jornalismo em Tempo Real: O Fetiche da Velocidade*. Rio de Janeiro: Renavan, 2002.

PEIRCE, C.S. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Past Masters, CD-ROM. EUA, InteLex Corporation, 2002.

QUÉRÉ, L. Entre facto e sentido: a dualidade do acontecimento. *Trajectos – Revista de Comunicação, Cultura e Educação*. Lisboa, nº 6, 2005, p. 59-76.

RECUERO, R. *A conversação em rede. Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet.* 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2014.

SOARES, T. Percursos para estudos sobre música pop. *In*: S.P. SÁ *et al.* (org). *Cultura Pop*. Salvador: EDUFBA ; Brasilia : Compós, 2015.

VIANA, N. Texto: Apresentação. O wikileaks e as batalhas digitais de Julian Assange. *In*: *Cyberpunks: liberdade e o futuro da internet*, p. 9-18. Foucault. Reportagem de ideias, 2013.