

## **Snapchat: a evolução da interatividade nas redes sociais digitais por meio da criatividade\***

Ana Carolina de Amorim FERNANDES\*\*

Ronaldo Bispo dos SANTOS\*\*\*

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL

### **Resumo:**

As redes sociais digitais veem conquistando espaço e usuários para a interação via Web. As ferramentas de interação comportam recursos que envolvem o público, fazem as pessoas permanecerem mais tempo *on-line* e trazem cada vez mais artifícios que influenciam outras redes, novas ou tradicionais. O Snapchat é uma delas, uma rede social digital para dispositivos móveis que vem chamando atenção por suas possibilidades criativas e por ter alcançado um grande número de usuários, sendo comparada ao Facebook. E por isso sua potencialidade expressiva tem despertado interesse crescente apontando para novas possibilidades de interação.

**Palavras-Chave:** Redes Sociais Digitais; Criatividade; Snapchat.

### **Introdução**

As interações sociais sempre existiram através de um conjunto de redes que interligaram pessoas com seus interesses e influências. Com a chegada do computador, novas redes puderam se interligar para a formação de um organismo digital que proporcionou o diálogo entre seres humanos e máquinas, por intermédio da decodificação transformada em comandos e respostas. Desse modo, novos veículos de interação social foram criados pelos avanços tecnológicos.

O advento da Internet trouxe diversas mudanças para a sociedade. Entre essas mudanças, temos algumas fundamentais. A mais significativa, para este trabalho, é a possibilidade de expressão e socialização através das ferramentas de comunicação mediada pelo computador (CMC). (RECUERO, 2011, p. 24).

---

\* Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

\*\* Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social: Jornalismo – UFAL-AL, e-mail: ca.amorimf@gmail.com.

\*\*\* Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social: Jornalismo – UFAL-AL, e-mail: ijabutre@yahoo.com.br.

As conexões digitais criaram uma releitura da dinamicidade realizada antes da integração tecnológica e se constituíram em conexões “expressas no ciberespaço”, segundo Recuero (2011, p. 21). Portanto, os meios se complexaram, se multiplicaram e a Internet criou um espaço social. E por questão do avanço e fluidez, esse espaço se tornou um novo meio para explorar a criativamente. E tal interação social em meios digitais só foi possível com a transformação da Web em 2.0.

A Web 2.0 – geração da Web que permitiu a interação entre rede e usuários da mesma – foi marcada pelo sucesso das redes sociais digitais e permanece no papel de transição e descobertas desses meios. Em reflexão sobre a interatividade nessa geração da Web, Primo (2007) atribui o desenvolvimento criativo à evolução das redes digitais e às conexões entre usuários.

A Partir de recursos da Web 2.0, potencializa-se a livre criação e a organização distribuída de informações compartilhadas através de associações mentais. Nestes casos importa menos a formação especializada de membros individuais. A credibilidade e relevância dos materiais publicados é reconhecida a partir da constante dinâmica de construção e atualização coletiva. (PRIMO, 2007, p.4)

Nesse cenário, de Web volúvel, surge assim a evolução da rede social digital por viés da “construção coletiva”, segundo Primo (2007, p.7). Essas redes, se utilizaram de ingredientes como a construção de laços sociais, evolução tecnológica e de dispositivos de mediação, e possibilitaram principalmente o contato com a informação.

Santaella (2003, p.2) vai além ao citar a capacidade informativa dos meios digitais, e ao resgatar os primórdios dos meios de comunicação, afirma que tais ferramentas “não passam de meros canais para a transmissão de informação”, pelo fato de ser atribuído a impossibilidade de se separar o meio do conteúdo veiculado.

Ao fazer uma observação ao cenário composto pelas redes digitais, nota-se que elas conquistam cada vez mais usuários: uma espécie de ascensão perceptível quando comparado a cenários distintos. Facebook, Google +, Twitter, Skype e aplicativos sociais exclusivos para dispositivos móveis como o Instagram, WhatsApp, além de outras redes sociais de destaque, tem trazido novos elementos criativos que renovam suas fórmulas. E por isso, além da diferença e crescimento que tais redes vem causando na Web e no cotidiano *off-line*, há o surgimento de tantas outras, que tentam unir características diversas daquilo que deu certo, para a junção de um propósito de sucesso. Tudo isso sendo

possível pelo uso das descobertas tecnológicas atreladas ao viés criativo de seus usuários tanto amadores, quanto especialistas.

A tecnologia aliada aos meios de comunicação é uma realidade desde antes dos recentes avanços na Internet, como bem recorda Natan Pedroza e Marcos Nicolau (2015, p. 69) em ensaio sobre a reconfiguração das telas, ao lembrar que o cinema foi um dos meios que precipitou a utilização de telas em meios de comunicação. E quando se fala em meios de comunicação digitais atuais nota-se a reinvenção causada nesse universo. Sendo essa evolução presente na Web, nas redes sociais digitais e nas telas que passaram de computadores aos dispositivos móveis.

A interação em redes digitais hoje, possibilita uma resposta de maior atratividade, com o uso cada vez mais frequente de novos dispositivos intermediários, a exemplo dos *smartphones*<sup>1</sup> e *tablets*<sup>2</sup>. Nesse momento podemos contemplar o exemplo das redes sociais digitais na forma de aplicativos em dispositivos móveis e utilizar como modelo de análise o aplicativo Snapchat, por ser uma rede bem-sucedida atualmente e que tem avançado em sua proposta de unir o entretenimento, informação, conteúdo efêmero e criativo nessa nova etapa de avanços em meios sociais da internet.

### **Snapchat, interação criativa**

O Snapchat é uma rede social exclusiva para *smartphones* e *tablets* - sendo assim sua prática interativa ocorre apenas no aplicativo da rede. Foi criado e desenvolvido em 2011, por Evan Spiegel, Bobby Murphy e Reggie Brown, antes estudantes da Universidade de Stanford. O aplicativo possui como objetivos o compartilhamento de fotos, vídeos e realização de conversas de bate-papo, por meio de áudio e/ou vídeo em tempo real.

---

<sup>1</sup> Aparelho celular que possuem comandos assemelhados aos computadores.

<sup>2</sup> Versão maior que smartphones também assemelhados aos comandos dos computadores.

Figura 1 – Interface do aplicativo Snapchat



Fonte: <http://cache.mrporter.com/journal-images/production/5cce2379-2d47-487a-9b49-1d233b1cf689>

O aplicativo hoje é tido como um fenômeno no ramo das mídias digitais pelo seu rápido crescimento e característica despreziosa. O Snapchat, vem ganhando cada vez mais adeptos com o passar do tempo. Inicialmente fazendo fama entre o público adolescente, hoje tenta atrair o público mais maduro, através de novas estratégias que contemplam empresas e profissionais de comunicação e *marketing*, como uma alternativa de criação, divulgação de conteúdo e que traz novas formas de interação com o consumidor.

O Snapchat se destaca por sua criatividade e praticidade. Movimento esse que é o combustível dos avanços na Web. Seu foco inicial era no conteúdo efêmero, o que tornava divertido compartilhar imagens e vídeos curtos que logo depois de visualizados, somem. Característica esta, que o torna diferente das demais redes sociais - o compartilhamento de um instante. Sendo possível manipular o tempo em que a imagem ficará na tela do destinatário ou no perfil do usuário, e havendo a opção de compartilhá-la para pessoas específicas ou para todos os seus contatos que também são usuários do aplicativo.

Essa característica da efemeridade, do compartilhamento do momento é atribuído ao uso frequente dos *smartphones* e *tablets* como ferramentas que protagonizam o uso de diversas redes sociais em universo digital hoje em dia e esse compartilhamento, de um momento, é traduzido pelas características do Snapchat. Se destacando dos demais por esse viés. Descartando qualquer relação com os *desktops*<sup>3</sup> e o armazenamento de

<sup>3</sup> Computadores de mesa.

conteúdo, que são traduzidos pelo acúmulo, o Snapchat propõe essa ruptura. É fluido, igual a uma memória; passageiro. E ele traz a relevância dessa fluidez através de algo para entreter.

Em uma reflexão Recuero (2011) esboça suas percepções sobre esse dinamismo e reinvenção das redes sociais digitais. Ela afirma que em uma rede, na Internet, não há espaço para o estático. O movimento da Internet, traz interação pela Web 2.0. É o combustível para a renovação das redes sociais digitais.

Uma rede social, mesmo na Internet, modifica-se em relação ao tempo. Não é estática, não está parada no tempo. Essas dinâmicas são dependentes das interações que abordam uma rede e podem influenciar diretamente sua estrutura. Como Watts (2003) afirmou, não há redes “paradas” no tempo e no espaço. Redes são dinâmicas e estão sempre em transformação. (RECUERO, 2011, p. 79)

Sob esse pensamento nota-se que o caráter interativo é o principal componente da evolução nessas redes. Ao reafirmar essa tese, Recuero (2011) também esboça as teorias de Nicolis e Prigogine (1989 *apud* Recuero 2011, p.80), onde o dinamismo das redes na Internet é provocado pela interação de seus atores: “Redes são sistemas dinâmicos e, como tais, sujeitos a processos de ordem, caos, agregação, desagregação e ruptura”, afirma.

Dessa forma, com a rotatividade, a rede social desenvolvida por Evan Spiegel, Bobby Murphy e Reggie Brown possui características das demais redes sociais já existentes, com novos artifícios, criativos e que fizeram criar uma própria identidade. Seu caráter é de causar curiosidade, pois em seus primeiros anos conseguiu maiores números de usuários do que o Facebook<sup>4</sup> conseguiu em seus primeiros anos. Em 4 anos, o Snapchat conseguiu um número de 200 milhões de perfis ativos, enquanto o Facebook, nos seus primeiros 4 anos atingiu 140 milhões de perfis ativos, segundo o Site We Are Social.

Dados como esses fazem com que especialistas apontem o Snapchat como uma rede social bem-sucedida atualmente. É claro que os avanços da internet e dos dispositivos de 2004 a 2008 (primeiros anos do Facebook) e de 2011 a 2015 (primeiros anos do Snapchat) trazem cenários tecnológicos distintos. Nos últimos anos se criou mais

---

<sup>4</sup> Maior rede social do mundo com 1,59 Bilhões de usuários, segundo pesquisa realizado pelo próprio Facebook ao fechar o ano de 2015.

acesso à internet em comparação a 2004, principalmente com o aumento da popularização dos dispositivos móveis – aparelho necessário para o uso do Snapchat.

Fazendo um retorno à evolução das telas dos dispositivos utilizados como intermediários para as redes de interação social digitais, Natan Pedroza e Marcos Nicolau (2015, p.2) atribuem as evoluções desses meios também aos dispositivos utilizados para o acesso às redes. Afinal “a necessidade de ter uma comunicação cada vez mais ampla faz com que o ser humano procure aprimorar constantemente a tecnologia, visando sempre novas possibilidades de interação com o outro”, reforçam os pesquisadores.

O Hibridismo dos meios das mensagens consta como uma ferramenta de suporte para a interação digital, dessa forma, elas evoluem a medida que as interações se intensificam e à medida que a criatividade se molda em prol da novidade, em algo atrativo.

### **Alcance**

A fama da novidade causada pelo Snapchat, não só chamou a atenção de usuários, como também de Mark Zuckerberg, um dos donos e criadores do Facebook. A rede ofereceu em 2013, US\$ 3 bilhões pela compra do aplicativo. O Google também se mostrou interessado e ofereceu US\$ 4 bilhões para adquirir a marca, porém nenhuma das ofertas fizeram com que seus criadores mudassem a ideia de seguirem independentes. O aplicativo continua a crescer por meio da publicidade e investimentos, porém seus lucros, ainda dependem desses serviços. Hoje, segundo o site de tecnologia TechCrunch, o Snapchat está estimado em US\$ 20 bilhões. E o Facebook em US\$ 38 bilhões, segundo a agência Reuters.

O Snapchat é visto como um dispositivo com uma própria identidade criativa, que carrega influências de outras redes sociais. Ao se inspirar em elementos como os de sala de bate-papo, MSN Messenger, Whatsapp - como a proximidade, a possibilidade de manter mensagens instantâneas e privadas; aos do Skype – por possibilitar chamadas por vídeo ou áudio; ao Instagram – por utilizar a forma de compartilhamento de fotos ou vídeos curtos com filtros; ao Youtube – pela reprodução e compartilhamento de vídeos de conteúdo efêmero e diversificado; ao Facebook – pelo compartilhamento de conteúdo,

linha do tempo e possibilidade de adicionar amigos – e tantas outras características no meio das comunidades digitais.

Todas essas redes sociais possibilitaram não só a existência do Snapchat, como o crescimento das redes sociais digitais e inspiram tendências para o que virá a seguir. Visto dessa forma - pela ascensão demonstrada - toda a cadeia evolutiva, desde o uso da tecnologia em meios de comunicação - como as interações via Web, a evolução dos dispositivos tecnológicos e a popularização da Internet, através do fácil acesso - possibilitaram o sucesso do Snapchat e de outras redes sociais tão novas quanto, a exemplo do Instagram – criado um ano antes do nascimento do Snapchat – e do Periscope – criado em 2015 e que se destaca como uma ferramenta de reprodução de vídeo em tempo real - que se inspiraram principalmente na criatividade e ousadia que são características presentes nesse caráter evolutivo.

Os elementos de novas propostas trazidas por meios de interações digitais como o Snapchat, influenciam para que meios se mantenham e se renovem.

Voltando a citar o Facebook, a empresa ao tentar comprar o Snapchat demonstrou interesse com a identidade trazida pelo aplicativo. O Facebook, inclusive, já tentou criar alguns aplicativos inspirados na funcionalidade do Snapchat, que incrementassem em sua própria rede. Foram eles o Poke, Slingshot, Riff e Bolt. Quatro tentativas nos últimos três anos, que se inspiraram no envio de conteúdo que tinham prazo para sumir da rede.

Agora, em 2016, o The Wall Street Journal, informou que o Facebook está se preparando para criar um novo aplicativo, mais uma vez inspirado nas funcionalidades do Snapchat unido ao *streaming*<sup>5</sup> em tempo real do Periscope. O jornal ainda destacou que esses esforços fazem partes de estratégias para manter o público do Facebook ativo. Sendo este um exemplo de indicio das mudanças que novas ideias para as redes provocam. Uma rede tradicional, tentando se manter relevante em meio as novidades que se destacam no mercado. Nesse caso a novidade se encontra na figura do Snapchat, cujo o mesmo já foi comparado, através de número de participantes e ascensão, com o tradicional Facebook.

---

<sup>5</sup> Tecnologia que envia informação multimídia.

E como já diriam Natan Pedroza e Marcos Nicolau (2015):

A necessidade de ter uma comunicação cada vez mais ampla faz com que o ser humano procure aprimorar constantemente a tecnologia, visando sempre, novas possibilidades de interação com o outro. (PEDROZA; NICOLAU, 2015, p. 2)

## Diferencial

Dessa forma, cada elemento faz com que o aplicativo se torne uma ferramenta diferente. No caso do Snapchat, o uso de filtros animados em vídeos ou fotos é hoje um dos pontos fortes para conseguir usuários, utilizando-se assim, da aposta no conteúdo divertido e criativo para atrair público. Seus filtros são diversificados e para serem ativados, reconhecem o movimento facial do usuário. Esses filtros são chamados de *Lenses*, são trocados todos os dias e possibilitam criar uma imagem para divertir os usuários da rede. Provocando a reprodução do conteúdo em outras redes sociais digitais, como uma espécie de meme<sup>6</sup>. Os *Lenses*, como possuem a ativação por meio de movimento do usuário, utilizam de princípios que nos recordam a tecnologia utilizada em animação virtual para que haja reação dos usuários ao experimento.

Princípios tecnológicos de animação sendo atrelados como uma das principais funções de uma rede social, demonstra a condição criativa e acessibilidade por parte dessas tecnologias, que antes eram mais restritas a pesquisadores e cientistas ou em meios mais complexos. E hoje elas auxiliam em diversos meios sociais. Como já afirmou Recuero (2011, p.91 e 92): “Essas redes são, quase sempre, mutantes e tendem a apresentar comportamentos criativos, inesperados e emergentes”, explica.

A experiência com o Snapchat, como já citado, exige um dispositivo móvel, com câmera traseira e frontal, com GPS e que permita versões mais atuais dos *softwares* iOS e Android, para que a experiência seja completa. No sistema Windows, diferentemente dos da Apple e aparelhos Android, ainda não foi desenvolvido uma versão do aplicativo para suas plataformas. Porém apesar das exigências para se ter acesso, o Snapchat vem ganhando cada vez mais espaço publicitário e usuários.

Segundo uma publicação no Brasil Post, o aplicativo social é o que mais cresce atualmente, mesmo com os seus 200 milhões de usuários contra 1,4 bilhões do Facebook.

---

<sup>6</sup> Conceito de imagem ou vídeo de humor que se espalha pela Internet.

Segundo pesquisa realizada pelo *GlobalWebIndex* – meio que realiza pesquisas sobre o crescimento das redes sociais – o Snapchat foi a rede que mais cresceu ao ano de 2014. Foi apontado um crescimento de 57% da rede em nível mundial, a frente de nomes como o Instagram e o Facebook Messenger. Além disso, conquistou mundialmente 15% do público adolescente. Seguindo assim, a linha da pesquisa realizada em 2014, pela agência digital *iStrategyLabs*, onde aponta que a maioria dos jovens entre 13 e 17 anos tem deixado o Facebook. Fazendo um parâmetro entre esses dados, constata-se a adoção do público mais jovem ao uso do Snapchat e o desuso, por meio desse público, do Facebook.

Entre as funcionalidades, o Snapchat reflete a evolução da tecnologia e seu conteúdo dá a sensação de contato mais íntimo do que em outras redes sociais. Não é uma rede social onde pode-se medir popularidade com facilidade. No Snapchat os usuários não podem ver quantos seguidores o outro usuário possui, nem dá para se medir quantas pessoas gostaram do conteúdo postado desse amigo. Contribuindo assim, para o uso desprezioso. Esse desapego imposto na rede, nota-se fortemente com o fato de que o conteúdo publicado some após um determinado tempo.

A rede já possui usuários famosos. Muitas celebridades a utilizam para agregar informações pessoais e de trabalho para seus fãs. E anônimos já criaram uma identidade na rede, como no caso da brasileira *Thaynara Gomes*. *Thaynaraog*<sup>7</sup>, como é conhecida no Snapchat, já tinha alcançado popularidade no Instagram, o que facilitou seu sucesso no Snapchat. Lá, ela utiliza o espaço para fazer vídeos aos moldes de um próprio *Reality Show*, inspirados em esquetes de programas de humor e se destaca principalmente por sua desinibição e carisma. Segundo o site *Youpix*, seus posts no Snapchat chegam a 90 mil visualizações por dia. *Thaynaraog* utiliza seu perfil como uma extensão de suas outras redes sociais, e amplia seu contato com seus seguidores.

No mesmo caminho, estão as celebridades que se tornaram conhecidas pelas tradicionais mídias. A cantora *Madonna*, em 2015, aproveitou a ascensão desse novo veículo para publicar um videoclipe exclusivo por lá, fazendo assim história no aplicativo. O videoclipe foi primeiramente disponibilizado na barra de notícias do Snapchat, o

---

<sup>7</sup> Nome de usuário do Snapchat utilizado por *Thaynara Gomes*.

*Discover* e logo depois o conteúdo foi liberado para os tradicionais meios de reprodução de vídeos na Internet.

O uso da rede também criou destaque nas recentes campanhas eleitorais nos Estados Unidos. E em forma de linha do tempo das redes sociais digitais, que influenciaram na divulgação da imagem dos candidatos às eleições americanas nos últimos anos, o site El País Brasil, fez uma reportagem onde se indagava se o Snapchat seria a nova rede a ser explorada para esse viés. De qualquer forma, cobrir eventos de impacto, está se tornando uma das funções marcantes do Snapchat, justamente por conta da adesão a barra *Discover* e da reprodução de conteúdo ao vivo.

As pessoas adaptam-se aos novos tempos, utilizando a rede para formar padrões de interação e criando novas formas de sociabilidade e novas organizações sociais. Como essas formas de adaptação e auto-organização são baseados em interação e comunicação, é preciso que exista circularidade nessas informações, para que os processos coletivos possam manter a estrutura social e as interações possam continuar acontecendo. (RECUERO, 2011, p. 89)

## Segurança

Porém, apesar do caráter inovador, a rede também obteve fama através de polêmicas. No começo de sua introdução a rede, o Snapchat obteve fama graças ao compartilhamento de fotos eróticas - os chamados na internet de *nudes*. As ferramentas impostas facilitavam e criavam uma atmosfera segura para esse tipo de troca de mensagens, porém, como demais meios utilizados na internet, foi cabível de manipulações.

Em 2014 o Snapchat se envolveu em uma grande polêmica. Cerca de 13 GB em conteúdo, que deveriam ter desaparecido após o recebimento, vazou em um fórum na internet. Segundo o site Olhar Digital, foram criados bancos de dados onde era possível procurar o material por meio do nome de usuário e acessá-los livremente. Esse problema decorreu da utilização de aplicativos terceirizados, aplicativos esses que possuem a função de salvar os *Snaps*<sup>8</sup> enviados e recebidos.

O Snapchat se defendeu das acusações de invasão e deixou claro o não-vínculo e proibição do uso de tais aplicativos. Porém, uma das principais preocupações causadas por esse vazamento, foi o grande número de jovens que utilizam frequentemente o

---

<sup>8</sup> Conteúdo de foto ou vídeo produzido e executado no Snapchat.

aplicativo. Dando assim, indícios de vazamento de conteúdo erótico de adolescentes; a reprodução de material pedófilo na internet. No início do mesmo ano, o aplicativo já havia demonstrado sinais de vulnerabilidade ao vazarem cerca de 4,6 milhões de números telefônicos e seus respectivos usuários. Com o ocorrido, a empresa se desculpou e solucionou o tal problema de segurança.

A vulnerabilidade na internet ainda é um fato a se preocupar. A internet é uma extensão do mundo em que vivemos, então, seus perigos, apesar de não serem bem-vindos, acontecem. E assim como há formas para se evitar invasão nos meios físicos, há tantas outras nos meios digitais.

O que o Snapchat e tantos outros serviços *on-line* possuem são os termos de uso e de segurança. No final de 2015, o Snapchat modificou esses termos e mais uma vez entrou em polêmica com seus usuários.

Segundo os novos termos, a empresa possui o direito de compartilhar conteúdo pessoal de seus usuários com empresas ligadas a marca, com o intuito de facilitar o encontro entre perfis de usuários, de melhorarem seus serviços e de eventuais divulgações e propagandas do aplicativo. Porém, o Snapchat alega, que os *Snap*s são automaticamente deletados, após detectarem que eles foram visualizados ou expiraram. E que os conteúdos armazenados são de informações de usuários, como o nome real, apelido para a rede e dados sobre suas tendências de gosto.

Raquel Recuero (2011, p.89) já citara a importância de haver regras para o bom funcionamento social em meio social digital. “É preciso criar regras, direitos e responsabilidades, para que todos consigam interagir”, afirma.

Apesar dos casos polêmicos, o Snapchat continua sendo uma rede social em ascensão. E se destaca como uma nova rede que nasceu para ser utilizada por dispositivo móvel. Nota-se assim, uma evolução não só tecnológica, como de costume visual, experimental, por parte dos desenvolvedores e principalmente por parte dos usuários.

## **Renovação**

Em 2015 o aplicativo realizou uma atualização que mudou seus rumos. Foram adicionadas novas funcionalidades que tornaram a experiência de utilizá-lo mais útil e dinâmica. Foram acrescentados a barra *Discover*; os filtros animados, denominados

*Lenses*; a cobertura oficial de eventos ao vivo e novas formas de adicionar amigos - entre elas através da tecnologia QR Code<sup>9</sup>. Essa renovação do aplicativo demonstrou uma preocupação em seguir crescente nesse mercado e conquistar novos perfis de usuários. Se antes a rede atraía um público mais jovem, agora, com a barra *Discover*, foi adicionado um novo modelo de conteúdo informativo para quem se interessa e quer se manter informado sobre notícias cotidianas.

Com o acréscimo da ferramenta *Discover* e os filtros animados o Snapchat abriu oportunidades para investimentos em publicidade e se manter ativamente independente. Dessa forma, as empresas que comprassem espaços para conteúdos exclusivos na barra *Discover*, atrairiam uma nova forma de noticiário, pensado para a estrutura do Snapchat, incentivando assim a reinvenção na forma de se promover. Sendo assim, o *Discover* não só beneficiaria a rede social, como as próprias empresas que entrassem nessa parceria.

Junto ao *Discover*, se destaca um espaço para a divulgação de eventos ao vivo. Sempre que acontece algo importante no Brasil ou em outros países do mundo, há uma sequência de fotos e vídeos publicados pela equipe do Snapchat para divulgar e ao mesmo tempo explicar a importância do que está acontecendo. Já foram realizadas sequências de *Snap*s sobre o Met Gala – evento importante do mundo da moda; sobre o festival de música Lollapalooza Brasil e mais recentemente sobre as votações na câmara e senado para o processo de *Impeachment* da presidente Dilma Rousseff. Ao depender do evento, há a criação de filtros especiais, para compor a transmissão do evento via aplicativo.

Diante da exploração de possibilidades, o Snapchat vem se integrando as redes já adotadas pelos usuários da Internet e trazendo novos elementos para criar curiosidade e novos adeptos. Suas funcionalidades, como já citadas, inspiraram outras redes sociais digitais e seu caráter criativo, e empreendedor, vem apontando para um futuro ambicioso. Já que segundo o site de tecnologia CNET, a equipe do aplicativo está desenvolvendo óculos inteligentes. Em 2014, o Snapchat comprou a *Vergeance Labs*, uma *startup*<sup>10</sup> de óculos que permitem filmar o que seu usuário está vendo. Sendo assim, aumentaram-se os rumores sobre a equipe está trabalhando com o universo da realidade aumentada<sup>11</sup>. De

---

<sup>9</sup> Código de barra que pode ser escaneado por *Smartphones*.

<sup>10</sup> Pequenas empresas.

<sup>11</sup> Integração de informações virtuais a visualização no mundo real.

certo modo, apesar dos rumores ambiciosos, a rede atualmente vem ajudando a apontar tendências criativas para o futuro das redes sociais digitais.

### **Considerações Finais:**

Este artigo utilizou o aplicativo Snapchat como exemplo de influência para a evolução criativa nas interações das redes sociais digitais. Em sua introdução foram citados os caminhos da Web, a relevância da interatividade e o caráter fluído dos dispositivos tecnológicos.

Foram apontados dados que mostram a relevância do Snapchat por esse cenário. Seu caráter influenciador para a manutenção de redes sociais digitais e as propostas de parcerias, negadas pelos criadores com o objetivo de caminharem individualmente por entre o mercado digital.

Houve uma análise dos atributos do Snapchat, ressaltando sua própria identidade ao dar valor ao conteúdo efêmero, passageiro e desprezioso. Como as suas ferramentas possibilitam o exercício da criação nos usuários, demonstrando dessa forma, o próprio caráter renovador da rede e suas expectativas futuras.

Sendo assim, o Snapchat hoje caminha como uma rede social digital que já comprovou potencial atrativo e relevante. E esses movimentos são apresentados como essenciais para a manutenção em meios tecnológicos e digitais.

### **Referências:**

ALVES, Paulo, Slingshot, app do Facebook rival do Snapchat, atualiza com novas funções. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/12/slingshot-app-do-facebook-rival-do-snapchat-atualiza-com-novas-funcoes.html>>. Acesso em 10 de Maio de 2016.

ALVES, Paulo, Instagram lança Bolt, app para Android e iOS concorrente do Snapchat. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/07/instagram-lanca-bolt-app-para-android-e-ios-concorrente-do-snapchat.html>>. Acesso em 20 de Maio de 2016.

ARRAIS, Dani, ThaynaraOG busca fama de subcelebridade – e coisas grátis. Disponível em: <<https://youpix.com.br/thaynaraog-busca-fama-de-subcelebridade-e-coisas-gr%C3%A1tis-ed1dc04fb98a#.u4z7037ay>>. Acesso em 23 de Abril de 2016.

CALEIRO, João Pedro, Snapchat pode estar criando óculos inteligente diz CNET. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/snapchat-pode-estar-criando-oculos-inteligente-diz-cnet>>. Acesso em 20 de Maio de 2016.

CanalTech, Facebook lança Riff app para a criação de vídeos colaborativos. Disponível em: <<http://canaltech.com.br/noticia/facebook/Facebook-lanca-Riff-app-para-a-criacao-de-videos-colaborativos/>>. Acesso em 20 de Maio de 2016.

COHEN, David, Study: Teens leaving Facebook, being replaced by more users 55 and older. Disponível em: <<http://www.adweek.com/socialtimes/istrategylabs-study-teens-55-and-older/431626>>. Acesso em 16 de Abril de 2016.

G1, Snapchat atualiza chat para incluir stickers e chamadas de voz e vídeo. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/03/snapchat-atualiza-chat-para-incluir-stickers-e-chamadas-de-voz-e-video.html>>. Acesso em 23 de Abril de 2016.

\_\_\_\_\_. Valor de mercado do Facebook cresce em US\$ 38 bilhões. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/negocios/noticia/2016/01/valor-de-mercado-do-facebook-cresce-em-us-38-bilhoes.html>>. Acesso em 30 de Maio de 2016.

\_\_\_\_\_. Facebook anuncia crescimento de lucro e de número de usuários. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/01/facebook-anuncia-crescimento-dos-lucros-e-do-numero-de-usuarios-20160127211006500148.html>>. Acesso em 30 de Maio de 2016.

IDBNow, Facebook prepara app que mistura Snapchat com Periscope, diz WSJ. Disponível em: <<http://idgnow.com.br/mobilidade/2016/04/26/facebook-prepara-app-que-mistura-snapchat-com-periscope-diz-wsj/>>. Acesso em 10 de Maio de 2016.

MADER, Jason, Snapchat was the fastest growing social app of 2014. Disponível em: <<http://www.globalwebindex.net/blog/snapchat-was-the-fastest-growing-social-app-of-2014>>. Acesso em 16 de Abril de 2016.

O Globo, Snapchat obtém US\$ 1,81 bi em rodada de financiamento. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/economia/negocios/snapchat-obtem-us-181-bi-em-rodada-de-financiamento-19381216>>. Acesso em 30 de Maio de 2016.

Olhar Digital, Hackers divulgam milhares de fotos e vídeos de usuários do Snapchat. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/hackers-divulgam-milhares-de-fotos-e-videos-de-usuarios-do-snapchat/44611>>. Acesso em 10 de Abril de 2016.

O Povo, Facebook testa novo recurso semelhante ao Snapchat. Disponível em: <<http://www.opovo.com.br/app/maisnoticias/tecnologia/2016/05/03/noticiastecnologia,3609939/facebook-testa-novo-recurso-semelhante-ao-snapchat.shtml>>. Acesso em 22 de Maio de 2016.

PAPP, Anna Carolina, Publicou; 3; 2; 1... sumiu!. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/publicou-3-2-1-sumiu/>>. Acesso em 25 de Março de 2016.

PEDROZA, Natan; NICOLAU, Marcos. *Hibridismo e Interacionalidade: a reconfiguração das telas móveis na cibercultura*. Pernambuco: Revista Temática, 2015. Periódicos – UFPB, 2015. PDF. 20 de Maio de 2016.

PEREDA, Cristina F., Estados Unidos 2016: a eleição do Snapchat?. Disponível em: <[http://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/26/internacional/1461697325\\_821795.html](http://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/26/internacional/1461697325_821795.html)>. Acesso em 22 de Maio de 2016.

PRADO, Jean, Você deveria ler os novos termos de uso do Snapchat. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/187279/snapchat-nova-politica-privacidade/>>. Acesso em 30 de Março de 2016.

PRIMO, Alex, UFRGS. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>>. Acesso em 10 de Maio de 2016.

Psafe Blog, Single 2015: Madonna pulica Living for Love no Snapchat. Disponível em: <<http://www.psafe.com/blog/single-2015-madonna-publica-living-for-love-no-snapchat/>>. Acesso em 20 de Março de 2016.

RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011. (Coleção Cibercultura). 206 p.

SANTAELLA, Lúcia, Univerciência. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/viewFile/229/174>>. Acesso em 10 de Maio de 2016.

Snapchat, Política de Privacidade. Disponível em: <<https://www.snapchat.com/l/pt-br/privacy>>. Acesso em 23 de Maio de 2016.

\_\_\_\_\_. Termos de Serviço. Disponível em: <<https://www.snapchat.com/l/pt-br/terms>>. Acesso em 23 de Maio de 2016.

SUMARES, Gustavo, Snapchat se contradiz sobre nova política de privacidade. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/snapchat-se-contradiz-sobre-nova-politica-de-privacidade/52648>>. Acesso em 10 de Abril de 2016.

UNGER, Carlos, O Crescimento do Snapchat. Disponível em: <<http://wearesocial.com.br/blog/2015/11/crescimento-snapchat/>>. Acesso em 16 de Abril de 2016.