

[ON]_AMBIENTE PARA UMA COMUNIDADE VIRTUAL

Clarissa Ribeiro

Anja Pratschke

Azael Camargo

USP – Universidade de São Paulo | Brasil

Nomads.USP | EESC | Departamento de Arquitetura e Urbanismo

complexus@complexus.com.br | anjaprat@sc.usp.br | azaelca@sc.usp.br

Abstract

*Inside of a public politics project – **Comunidades Online** – that considers the construction of a **virtual community** as intervention in a concrete **community**, the article considers some initial parameters capable to guide the design of a **virtual environment** of dialogue and interaction for this on-line community. The objective of this article is to trace the main lines that will direct the design process this environment in a boarding with approaches to the architecture, placing on questions to the space where this dialogue happens. The work develops from the discussions circa the concept of **community**; of interfaces examples that illustrate different ways to give quality support to the dialogue between users, and one more consistent representation of “I”, as well as expression of the identity in the **virtual environment**; and of an alternative presentation for technological basement, the **semantic web**.*

Key words: Community; virtual communities; semantic web; virtual environment design.

1. Antecedentes – objetivos

Dentro de um projeto de políticas públicas que propõe a construção de uma comunidade virtual como intervenção em uma comunidade concreta, o artigo propõe alguns parâmetros iniciais capazes de orientar o design de um *ambiente virtual* de diálogo e interação para essa comunidade on-line. O objetivo desse artigo é traçar as principais linhas que direcionarão esse processo, colocando questões ligadas ao ambiente de diálogo e à interação entre os usuários.

2. Desenvolvimento – metodologia

No livro “Para ler Ferdinand Tönnies”, Orlando de Miranda [1] apresenta textos de sua obra mais conhecida, *Comunidade e Sociedade*, em tradução criteriosa. A primeira apresentação sociológica do conceito de comunidade foi realizada por Tönnies, que a definia a partir de uma perspectiva dialética, em oposição à sociedade. A comunidade seria o local da identidade coletiva, enquanto a sociedade seria o local da personalidade individual. Ainda segundo Tönnies, comunidade e sociedade seriam formas de associação que não se encontrariam isoladas na natureza: todo tipo de organização social teria aspectos de ambas as formas. Sua separação só seria possível no nível da ação individual. A partir daí, Tönnies estabelece uma série de manifestações típicas de cada estado de associação: na comunidade prevaleceria a cooperação, na sociedade a competição; na comunidade predominaria o sentimento, na sociedade a razão; na comunidade o espaço seria íntimo, na sociedade ele seria público; na comunidade as ações seriam espontâneas, na sociedade elas seriam calculadas.

Tönnies significou, para a comunicação social, um emblema dos esforços que, desde o início do século, foram tomados por psicólogos, antropólogos e sociólogos para entender a intersubjetividade e a construção do social. No entanto, somente nas últimas décadas do século o entendimento da relação eu /outro

como relação fundamental para a compreensão do processo comunicativo foi mais bem contemplado. Com o tempo foram surgindo outros paradigmas. O primeiro paradigma, chamado de Clássico ou Paradigma da Teoria da Informação, representado principalmente por Claude Shannon [2], naturalizou a idéia de transmissão linear e unilateral, dividindo claramente papéis e funções no processo comunicativo. Esse paradigma trabalha com um modelo fechado, atemporal e generalizável. Os interlocutores são vistos como agentes técnicos, isolados e de fora de uma relação. Não existem um tempo e um espaço compartilhados entre emissor e receptor. O Paradigma Clássico vigorou a partir dos anos quarenta. No entanto, a Escola de Frankfurt ainda reproduzia o mesmo modelo. Com o tempo foram aparecendo escolas, com suas correntes de “transição”, em oposição a esse paradigma. Não necessariamente propunham um novo modelo, mas forneciam conceitos e fundamentação para se construir um outro. Nesse contexto podemos citar Edgar Morin [3] em “O Problema Epistemológico da Complexidade”, com a realidade policultural, ocasionada pela indústria cultural. A partir daí, a vida social começava, com novos paradigmas, a atravessar e a integrar o processo comunicativo. O receptor já não era mais a tabula rasa da ignorância, sobre a qual a indústria cultural inscrevia o que bem quisesse.

A partir das contribuições do Interacionismo Simbólico – segundo Schlenker [4] o interacionismo simbólico salienta os significados simbólicos e como os símbolos relacionam-se com a interação social -, foi estabelecido o Paradigma Interacional. O ser humano é visto como ser em ação; a interação social forma os comportamentos e fornece significados para a construção social. Assim caracteriza-se uma sociedade interativa, onde existe a influência recíproca dos sujeitos, além de uma complexidade, em consonância com os estudos de Morin [3] que permeia a atividade humana.

Tal paradigma também discute o mundo criado pela mídia, que afeta as maneiras pelas quais os indivíduos e os grupos inter-

pretam seus mundos interpessoal e pessoal. A mídia também pode ser índice das transformações sociais. Paralelamente a este paradigma, foi estabelecido o Paradigma das Interações Comunicacionais, no qual também é preciso valorizar a vida social, fonte da comunicação. É um paradigma que recebe contribuições de outros paradigmas e escolas, além da presença teórica de autores como Pierre Levy. Nele, a comunicação é um processo social básico e a vida social compõe-se de interações comunicativas o tempo todo. A dimensão relacional passa a evidenciar que, na comunicação, existe sempre interação – as pessoas falam diante de um outro. A mensagem passa a ser objetivação de um sentido, de uma dimensão subjetiva. Os interlocutores são respeitados por sua bagagem cultural; são sujeitos reais, com desejos, objetivos, necessidades, valores, afetos e estabelecem expectativas em relação ao outro.

A partir dessa breve discussão a respeito da comunicação, retomamos aqui a abordagem sobre o conceito de comunidade, com o pensamento de Patrick Tacussel [5], para quem a comunidade é o espaço das relações intersubjetivas. Em seus estudos, discute que, para que as pessoas conversem e se escutem, é necessário que se reconheçam como sujeitos de uma troca. Para que uma mensagem ou significação seja compartilhada, é preciso que seja reapropriada de maneira intersubjetiva, ainda que essa reapropriação seja polêmica e conflituosa. Tacussel [5] afirma ainda que cada um de nós faz parte do espaço intersubjetivo, e que é necessária a ligação entre tempo memorizado e tempo histórico para que as relações intersubjetivas se criem. A comunidade começa nesse reconhecimento do semelhante e do diferente, do interior e do exterior, do próximo e do distante, do que se parece comigo e do que não se parece. O reconhecimento do outro como alguém que tem sentimentos, rejeições, alegrias ou tristezas que eu posso compreender, porque posso viver da mesma maneira que ele. O teórico francês retoma as idéias de Ferdinand Tönnies quando afirma que a comunidade não existe como abstração. A comunidade é a comunidade socialmente vivida, sempre se refazendo.

Enquanto integrantes de uma comunidade – concreta ou virtual – existem afinidades que nos aproximam uns dos outros, dentre as quais podemos destacar a linguagem e a comunicação. No presente trabalho, para a construção da interface para uma comunidade on-line vinculada a um grupo concreto de habitantes de um dado local – no que se refere ao conceito de comunidade virtual e sua relação com um grupo de pessoas vinculadas a uma localidade concreta -, consideramos como “comunidade virtual” aquela que se constrói a partir de trocas concretas e simbólicas entre os membros dentro de um espaço virtual que suporte a expressão e construção da identidade individual e coletiva [posição construída a partir das reflexões que tiveram lugar na mesa redonda “Em torno do conceito de comunidade”, EESC. USP, 24 de agosto de 2004, coordenada pelos Profs. Drs. Azael Rangel Camargo e Marcelo Tramontano].

No presente trabalho, as discussões acerca das possibilidades de expressão de identidade e representação do “eu”, apóiam-se, principalmente, em levantamento e análise crítica de estudos desenvolvidos pelo Sociable Media Group do MIT mostrando que padrões sociais de comunidades, como a reunião de pessoas com interesses comuns, o ritmo das atividades diárias, entre

outros, fornece a cada integrante importantes referências sociais sobre a estrutura da comunidade e sobre identidade e afiliações dos demais integrantes. Nesse contexto, o objetivo do trabalho da pesquisadora Judith Stefania Donath [6] “Inhabiting the virtual city: The design of social environments for electronic communities”, tenta desenvolver um suporte ao design de ambientes sociais on-line. A tese é que, para estimular o desenvolvimento comunidades on-line vibrantes e viáveis, o ambiente deve prover os meios para comunicar informações e questões sociais: os membros devem ser capazes de perceber os padrões sociais de atividade e filiação e a comunidade deve ser capaz de envolver um vocabulário social fluido.

A identidade desempenha um papel chave nas comunidades virtuais. Na comunicação, saber a identidade daqueles com os quais você se comunica é essencial para entender e avaliar a interação. No ambiente virtual, a questão da identidade é ainda mais complexa, pois muitas das insinuações básicas a respeito da personalidade e do papel social às quais estamos acostumados no mundo físico, estão ausentes, dada a natureza incorpórea do virtual. Para que um ambiente virtual seja legível, a questão da identidade deve merecer atenção especial.

Dentro de uma comunidade virtual, cada habitante pode ter um espaço, uma “casa”, que constitui em última instância, um espaço para a expressão, a insinuação ou mesmo expressão de identidade. A “home page” constitui um espaço para a apresentação do indivíduo frente aos outros indivíduos. Espaço de extrema importância, que pode ter tanto mais significado, quantos recursos de hipermídia estiverem disponibilizados para sua construção ou customização.

A Web Semântica [7] aparece como tecnologia auxiliar ao processo de desenvolvimento da interface, tornando possível disponibilizar o conteúdo Web sob a forma de metadados [dados sobre dados]. Os metadados podem ser utilizados para localizar, caracterizar e relacionar recursos [objeto na Web ou no mundo real, como documento, imagem, arquivo, evento, conteúdo audiovisual e software] sob uma forma compreensível pelo computador, o que viabiliza a automatização de tarefas, a disponibilização de serviços mais úteis, amplificando a interação entre os usuários interconectados. A Web Semântica esta sendo desenvolvida com a utilização, principalmente, das tecnologias XML, padrões de metadados, ontologias, RDF e agentes [8]. Os parâmetros iniciais apontam para o design de um ambiente virtual coma utilização da tecnologia da Web Semântica, suporte uma amplificação das possibilidades de interação e diálogo entre os integrantes em um ambiente onde, ao invés de relacionar o espaço virtual ao espaço físico construído – através de metáforas objetivas -buscaremos metáforas subjetivas, tentando utilizar termos, signos, capazes de agregar significado.

3. Conclusões

A interface proposta não pressupõe necessariamente a necessidade de um computador pessoal convencional excluindo, se for conveniente, a necessidade de teclado e mouse para a navegação, por exemplo. A navegação será centralizada no usuário, que deverá ser representado por um *avatar* simbólico e significativo. Esse *avatar* deve poder ser customizado pelo usuário

que representa, assim como deve estar vinculado a um espaço virtual ["home page"] pertencente ao usuário. Todos os integrantes da comunidade devem ter acesso à página do usuário e poder acessar, a partir de seu *avatar*, informações sobre ele. Na página pessoal de cada indivíduo, além das informações armazenadas e acessíveis através do *avatar*. Os visitantes também poderão anotar [9] a página desse usuário, deixando comentários sobre seu conteúdo e documentando. Cada usuário específico, terá um *agente* que pode, entre outras coisas, buscar outros usuários para dialogar – trocar informações – a partir de interesses expressos pelo usuário por meio de palavras chave. As páginas pessoais devem ser construídas utilizando a tecnologia da Web Semântica para facilitar e agilizar as possibilidades de diálogo entre os usuários e o acesso a conteúdos. Cada "home page" – plataforma para a customização – armazena conteúdos disponíveis na rede da comunidade on-line, referentes a serviços ligados ao estado segundo as necessidades levantadas por pesquisa realizada pelo ACESSA São Paulo [10] com os moradores da periferia de São Paulo, que traz alguns dados interessantes: 90% dessa população sabe o que é a Internet; 81% acha que ela pode melhorar, e muito, sua vida. 03% têm acesso. Essa pesquisa mostra também, que tipo de informação é mais valorizada: cerca de 80% dessa população considera como serviço prioritário a ser disponibilizado via internet a possibilidade de marcar consultas e acessar informações sobre saúde e procurar emprego. A possibilidade de realizar comércio eletrônico e conhecer ou se comunicar com outras pessoas no Brasil e no mundo é importante para cerca de 50% dessa população.

Com as reflexões aqui colocadas traçamos algumas linhas básicas que direcionarão o processo de design desse ambiente para

uma comunidade virtual, colocando questões ligadas ao ambiente virtual de diálogo.

Referências

1. MIRANDA, O., Para Ler Ferdinand Töniés, EDUSP, São Paulo, 1995.
2. SHANNON, C., The Mathematical Theory of Communication, University of Illinois Press, Urbana, IL, 1948.
3. MORIN, E., O problema epistemológico da complexidade, Europa América, Portugal, 1985.
4. Schlenker, B., Impression management, California: Brooks-Cole, 1980.
5. TACUSSEL, P., Comunidade e sociedade: a partilha intersubjetiva do sentido, In: GERAES – Revista de Comunicação Social, Belo Horizonte, Maio 1998, n. 49.
6. DONATH, J., Inhabiting the virtual city: The design of social environments for electronic communities, Massachusetts Institute of Technology, 1996, Disponível em: <<http://juddith.www.media.mit.edu/Thesis/ThesisContents.html>>. [15-11-2003].
7. <http://www.w3c.org> [1-3-2004].
8. <http://www.w3.org/TR/webarch> [1-3-2004].
9. <http://www.w3.org/2001/Annotea> [1-3-2004].
10. GUARNIERI, F., Entrevistadora: Cris Fernandes. Saber Compartilhado, Data: 11 de julho de 2003, Disponível em: <http://www.novae.inf.br/inclusao/fernando_guarnieri.htm> [1-3-2004].