

Interfaces Comunitárias_ Construções Colaborativas.

Denise Mônaco dos Santos
demonaco@sc.usp.br
Marcelo Tramontano
tramont@sc.usp.br
Nomads, Núcleo de Estudos de Habitares
Interativos
Universidade de São Paulo, Brasil.

This paper aims at examining some issues related to the conception of interfaces whose structures work at anchoring local based community networks. It points out that the countless variables that should be considered when structuring these interfaces connect offline collaborative activities, an aspect usually forgotten in this practice. It tries to denote and propose some theoretical tools which can be an aid in the task to bring offline collaborative activities near the constitution of virtual communities place based. This paper is regarded as part of researches which aim at building a wider theoretical understanding of the constitution of hybrid and virtual spaces, and also the implications of ICT Information and Communication Technologies in daily life, taking place at Nomads. usp Center for Interactive Studies - at the Department of Architecture and Urbanism of the Engeneering School of São Carlos, University of São Paulo.

Introdução

Há pelo menos uma década, é possível, para um conjunto cada vez mais significativo da sociedade contemporânea, vislumbrar instâncias de sociabilidade a partir de ambientes virtuais que ora se sobrepõem, ora se entrelaçam a interações sociais face-a-face. Inúmeras redes de comunicação e interação, estruturadas a partir de plataformas informatizadas, foram e estão sendo estruturadas com características e objetivos distintos. Geralmente definidos de forma indiscriminada como comunidades virtuais, ou comunidades online, estes territórios virtuais não podem ser considerados homogêneos, nem mesmo estanques. Abrangem, sim, além de novas formas de comunicação, possibilidades outras de produção de informação e de promoção de capital social.

A literatura acadêmica apresenta um conjunto de termos definidores de ambientes virtuais de interação, cada qual associado a determinados enfoques disciplinares e especificidades. Evitando aprofundar em taxonomias, optamos aqui por utilizar comunidades virtuais com extensões que as caracterizem, ou seja, como ambientes virtuais de interação de natureza exclusivamente imaterial, estabelecidos a partir de vínculos e relações constituídos somente em ambientes virtuais, ou como instâncias virtuais de interação de base local, que possuem fortes vínculos com um delimitado espaço geográfico. São as comunidades virtuais ancoradas fisicamente que nos interessam. Gaved e Anderson (2006, p.5) apresentam alguns exemplos de termos usados, no inglês, para descrever iniciativas desta natureza, ou seja, que relacionam tecnologias da informação e comunicação [TIC] e base local: community network, network community, networked community, place based community network, place based virtual network, community-based ICT initiatives e local net.

A constituição de espaços virtuais de interação comunitária de base local quase sempre está associada a projetos, iniciativas, experiências locais com TIC que evoluem, de forma geral, um universo complexo de características e determinantes, muitas vezes, associado a propósitos de inclusão digital. A alfabetização digital, os aspectos da constituição mesma de comunidades, a criação e manutenção de níveis variados de capital social, a preocupação em elevar padrões de qualidade de vida, são, entre outros, fatores a serem considerados. Da mesma forma, são importantes os aparatos técnicos, relacionados a equipamentos informatizados e conexões. Neste contexto, as interfaces são

centrais, são os elementos que por natureza aglutinam aparatos sociais e suportes micro-eletrônicos, muito embora, não raro, recebam menos atenção do que necessariamente deveriam, provavelmente frente a premência de outros aspectos.

Constituídas por variáveis de naturezas distintas, as interfaces pertencem ao universo da multidisciplinariedade, e fazem parte dos interesses da engenharia de software, da análise de sistemas, do design de informações, da psicologia cognitiva, da sociologia, da antropologia, do design gráfico, entre tantos outros (SANTOS, 2005b). A importância das interfaces como espaços fecundos de significação vão além dos programas de necessidades e dos requisitos de usabilidade. Johnson (2001, p.21) destaca a relevância cultural do design de interface, principalmente no cenário aqui considerado, destacando que “o modo como escolhemos imaginar essas novas comunidades on-line é obviamente uma questão de grande significação social e política”.

Considerando o design de interfaces como uma tarefa que envolve concepções múltiplas e agregadas, muitas questões são pertinentes. Quais seriam as representações apropriadas a um espaço virtual interativo de uma determinada comunidade? Seriam interfaces tipo portal web modelos satisfatórios? As proposições convencionais de CSCW Computer Supported Cooperative Work (e mesmo de HCI Human Computer Interaction) são adequadas para se pensar esse tipo de comunidades virtuais? A disponibilização de conteúdos voltados à realidade da comunidade é suficiente? Há necessidade de se agregar ferramentas de comunicação de uso exclusivo? Quais as medidas de inteligibilidade para as abstrações gráficas? Este trabalho pretende examinar algumas questões relacionadas à concepção de interfaces que se estruturam como âncoras das instâncias virtuais de interação de comunidades de base local. Procuramos destacar que às inúmeras variáveis que devem ser consideradas na estruturação dessas interfaces se alinham atividades colaborativas presenciais, um aspecto muitas vezes esquecido nessa prática.

Uma comunidade online de base local tem como característica distintiva a possibilidade de proximidade física, material, concreta dos seus membros. Possui uma dimensão offline, de possibilidade de contato face-a-face que não pode, nem deve, ser ignorada. Este fato é, na maioria das vezes, considerado apenas como mais um dado de design. De maneira diferente,

nos propomos aqui investigar a possibilidade dessas ações presenciais serem constituintes mesmas dessa modalidade de interface.

A necessidade de se ter associadas às ações de design de interfaces atividades presenciais e virtuais parece imprescindível à construção de espaços híbridos.

Este artigo se configura como parte de um conjunto de estudos que pretende estruturar um entendimento teórico amplo a respeito da constituição de espaços híbridos e virtuais, e também das implicações da informatização na vida cotidiana, em curso no Nomads.usp Núcleo de Estudos de Habitares Interativos, do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo. Apresenta, particularmente, as incursões teóricas de uma pesquisa de doutorado chamada Comunidades online: domesticidade e sociabilidade na era da informação que gravita, junto com outras, em torno de um projeto amplo chamado Comunidades online: domesticidade e sociabilidade em políticas públicas para a inclusão digital. Este projeto, em andamento, tem por objetivo central implantar uma instância virtual de interação em uma parcela de uma comunidade localizada no distrito paulistano de Cidade Tiradentes. Agregando diversos parceiros acadêmicos e do terceiro setor, visa a definição de políticas públicas neste domínio.

Sociabilidade e redes

A constituição de territórios virtuais comunitários tem sido examinada mais atentamente no âmbito acadêmico há pelo menos uma década. Entre as primeiras análises que, de forma pessimista, enxergavam para o futuro a perda de envolvimento pessoal, o fim das relações sociais face-a-face, e mesmo o isolamento social e o agravamento dos estados de depressão e solidão, e àquelas precavidas ao extremo, que ignoravam alterações significativas nos vínculos sociais, somam-se ainda as posturas mais moderadas, que ainda exploram as evidências disponíveis deste processo de construção de novas bases das relações em sociedade, centrando parte de suas análises nas interações a partir das várias ferramentas de comunicação existentes nos ambientes virtuais, ou mesmo, a partir da instituição das chamadas comunidades virtuais. (SANTOS, 2005a).

Para Wellman (1999), o que se está vivendo atualmente é uma profunda mudança paradigmática, principalmente no modo como a sociedade é organizada. Segundo o autor, vive-se hoje em sociedades em rede - networked societies. Na sociedade baseada em grupos,



as pessoas se relacionam com poucos membros de cada grupo dos quais participam, confinadas de acordo com uma estrutura precisa, com limites para inclusão e exclusão, e hierarquias profundas. Já nas sociedades em rede, as interações são mais diversas, as hierarquias mais rasas, os limites mais permeáveis. Em casa, no trabalho, e em outras instâncias, as trocas acontecem entre redes múltiplas, sendo a rede de computadores - não uma rede social - a infraestrutura tecnológica que aumenta a habilidade das pessoas e organizações em comunicarem-se, de forma melhor ou pior. O viver em redes pressupõe, segundo o autor, o aumento das habilidades para conectar muitos ambientes sociais e a diminuição do controle que estes ambientes têm sobre as pessoas.

Meneses (2004) ressalta que a tendência dos estudos sobre comunidades virtuais se situa num universo de visão moderada, que busca definir comunidade a partir do conceito de função e não de localização geográfica, da distinção entre laços sociais fracos e fortes e "dentro da tradição que alguns autores chamam de privatização da sociabilidade em direção ao individualismo em rede". As comunidades virtuais seriam um dos instrumentos disponíveis na sociedade da informação que expressariam a privatização da sociabilidade que caminha para o individualismo em rede. O olhar, agora, estaria focado nas redes pessoais, ou seja, são as pessoas que comandam suas próprias interações, por meio de comunidades pessoais, e não mais a família, o grupo ou a comunidade.

Para Castells (2003), o individualismo em rede corresponde a um padrão social e não a um acúmulo de pessoas isoladas. Estaria-se, então, diante de transformações da própria noção de sociabilidade e da medida do capital social, e da reestruturação da participação em grupos. Segundo Meneses (2004), os cientistas sociais têm conseguido demonstrar que o uso social das novas tecnologias não compete com outros tempos de uso social, ou seja, a conexão não prejudica fontes de interações presenciais, e pode ser inclusive fonte para novos vínculos - que podem se transformar em vínculos presenciais-, e ainda mais, a conexão aumenta as relações com familiares e amigos. Mas vale dizer também, que neste contexto, alguns autores destacam que as redes virtuais podem tanto construir, incentivar e alavancar como mascarar, destituir e minar relações e interações sociais, e conseqüentemente, capital social.

Uma das questões centrais na criação de interfaces de comunidades virtuais de base local é: o que fará as pessoas acessarem e interagirem no ambiente virtual? Ou seja, como e porque as pessoas incluiriam instâncias virtuais de interação ao seu cotidiano? Esta pergunta, em maior ou menor grau, relaciona-se aos objetivos específicos e finalidades particulares das iniciativas de criação desses ambientes, que quase sempre, no plano macro, estão direcionados a fomentar ganhos e melhorias na qualidade de vida das pessoas, seja nas suas dimensões sociais, econômicas ou em ambas. Neste sentido, outra questão se coloca: como fazer com que as pessoas percebam estas possibilidades e perspectivas? É sabido que só as tarefas direcionadas a simples instrumentalização para o uso operacional da tecnologia não são suficientes para dotar de significado as incursões e interações em ambientes virtuais, seja em âmbito pessoal ou comunitário. Na Metodologia da Participação aplicada nos planos de alfabetização tecnológica implantados em Extremadura, na Espanha, é enfatizado que "do mesmo modo que a tecnologia é um instrumento e não um fim em si mesma, a aprendizagem tecnológica é parte da instrução necessária para o impulso de novas formas de participação e compromisso [...], a cada pessoa em processo de alfabetização é conveniente que participe em atividades grupais e se integre a elas, pois o verdadeiro fator de mudança na aprendizagem tecnológica não reside essencialmente neste (mero instrumento) mas na criação de novas formas de participação e organização social, econômica e cultural." (EQUIPO TÉCNICO AUPEX (Coord), 2003, p. 11-12)

As pessoas, além de aprenderem o uso de instrumentos informatizados, de ferramentas digitais, precisam se apropriar das possibilidades de ampliação de instâncias de comunicação, de produção de informação e conhecimento, que as TIC proporcionam. É neste sentido que se torna importante em projetos de estruturação de comunidades online de base local a promoção de atividades de estímulo e motivação, ancoradas em práticas cotidianas, que relacionadas a realidade e ao contexto local da comunidade, indicam as perspectivas e oportunidades de se apropriar das TIC para promover mudanças positivas em âmbito pessoal e coletivo. Deve-se considerar que estas atividades possam assumir o caráter de ações de animação sócio-cultural direcionadas ao desenvolvimento colaborativo do ambiente virtual, fazendo com que os próprios usuários participem ativamente da construção e estruturação desse novo locus de

interação comunitária. Nos aproximamos aqui do estabelecimento das práticas de design participativo. As atividades promovidas pelos animadores socioculturais devem estar integradas às atividades de design.

Tanto as metodologias de animação sócio-cultural quanto o design participativo possuem extensos aportes conceituais e teóricos que devem ser examinados atentamente, no sentido de orientarem a natureza das práticas a serem implementadas e incentivadas.

Foth (2006), descrevendo a metodologia PAD Participation, Animation, Design, destaca "a estrutura base desta metodologia prestigia uma abordagem dupla que integra as atribuições técnicas de design e implementação de uma rede comunitária com as atribuições sociais de animação e sustento desta rede entre os residentes de uma vizinhança." Workshops, grupos focais, eventos, devem ser atividades programadas a fim de promover e gerar processos de envolvimento e compromisso dos participantes na estruturação da comunidade virtual. Devem ser, entretanto, permeadas pela liberdade de organizar e participar, pela vontade do fazer de forma colaborativa.

O próprio conceito de social software procura contemplar a relação entre componentes sociais e instrumentos técnicos. Gaved e Mulholland (2004) nas suas investigações a respeito de social software e de desenvolvimento de bases teóricas direcionadas ao desenvolvimento de soluções participativas para comunidades, destacam "nós procuramos usar a demanda dos usuários e o trabalho de abordagem participativa direta para uma escolha certa de software que pode dar suporte a funções particulares. Uma das críticas aos projetos de redes que têm sido implementados no formato 'top down' por agentes externos é que eles podem alienar as pessoas que pretendem auxiliar."

A interface como espaço de interação virtual de uma comunidade deve ter estrutura aberta e flexível para ser desenhada pelos usuários, para abrigar e incorporar ações e conteúdos produzidos a partir de estímulos e ações presenciais e virtuais. O trabalho colaborativo, já muito destacado e valorizado nos ambientes virtuais, com as ferramentas de CSCW por exemplo, deve ser praticado desde as instâncias presenciais, a partir das ações de animação sociocultural e design participativo. Neste sentido, é proposto ampliar a noção de

interface destinada à interação comunitária, e assim considerar que ela pode ser estruturada a partir de ações colaborativas realizadas em ambos os espaços, concreto e virtual.

Procuramos indicar aqui algumas ferramentas teóricas que podem auxiliar a tarefa de aproximar as instâncias colaborativas presenciais da constituição dos espaços de interação virtuais em uma comunidade. Nas interfaces de interação comunitária de base local há possibilidade de associar e sobrepor ações concretas e ações virtuais, que se complementam e realimentam, permitindo assim que estas se constituam representativas, por excelência, dos espaços híbridos.

Referências bibliográficas

CASTELLS, M. 2003. A Galáxia da Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

EQUIPO TÉCNICO AUPEX (Coord). 2003. Participación Tecnológica. II Manual de buenas prácticas: Metodología de la Alfabetización Tecnológica de Extremadura. Nuevos Centros del Conocimiento. Badajoz: Junta de Extremadura; AUPEX.

FOTH, M. 2006 Encouraging residents to take social ownership of an online community network through PAD: Participation, Animation, Design. Disponível em <https://eprints.qut.edu.au/secure/00003674/01/Al&S_foth_v3nc.pdf>. Acesso em: ago.2006.

GAVED, M.; ANDERSON, B. 2006. The impact of local ICT initiatives on social capital and quality of life, Chimera Working Paper 2006-6, Colchester: University of Essex.

GAVED, M.; MULHOLLAND P. 2004. Grassroots initiated networked communities: a viable method of overcoming multiple digital inequalities within communities of locality? Internet Research 5.0: Ubiquity?, Brighton.

JOHNSON, S. 2001. Cultura da interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

MENESES, J. 2004. El caso de Orkut.com: una reflexión sobre la exploración de nuevos caminos para la sociabilidad online em la tradición del estudio de las comunidades virtuales. [Disponível em <http://www.cibersociedad.net/congres2004/index-pt.html>]

SANTOS, D. M. 2005a. Ambientes virtuais e

sociabilidades possíveis. São Carlos: EESC_USP, 2005. Monografia (Disciplina Habitação, metrópoles e modos de vida) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo-Doutorado, Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos.

SANTOS, D. M. 2005b. Interfaces usuário-máquina. São Carlos: EESC_USP, 2005.

Relatório (Atividade Programada) - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo-Doutorado, Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos.

WELLMAN, B. 1999. Living networked in a wired world. For Marti Hearst and Dick Price, "Trends and Controversies" section of IEEE Intelligent Systems, January-February.

Keywords:

Virtual Community, Collaborative Interfaces, Sociocultural Animation, Social Software.