

Criação colaborativa e visualização da informação: confluências no domínio do webdesign

Paula Sobrino

*Escola Superior de Desenho Industrial
Universidade Estadual do Rio de Janeiro
paulasobrino@gmail.com*

Resumo. A web nos últimos anos passou por transformações conceituais e tecnológicas que possibilitaram uma maior participação do usuário na criação e gestão do conteúdo digital. O objetivo desse trabalho é refletir sobre a influência desse cenário – da web 2.0 – na visualização da informação produzida colaborativamente e ainda, examinar até que ponto o usuário é capaz de intervir na dimensão visual dos espaços aos quais pertence. A partir da articulação entre autores de diferentes áreas do conhecimento, da coleta de opiniões de profissionais do webdesign, de um monitoramento de notícias e de um levantamento de espaços digitais de interação social foi possível esboçar como se dão esses processos. Em síntese, foram observados quatro graus diferentes de intervenção dados de acordo com a abertura ou o controle dos ambientes projetados.

Palavras-Chave. Visualização da informação, interação social, colaboração, webdesign.

I. INTRODUÇÃO

Com o avanço tecnológico e as mudanças conceituais providas com o termo web 2.0 foram potencializadas duas características essenciais da Internet: a articulação de pessoas e a geração de conteúdos digitais. De um lado vemos surgirem cada vez mais espaços digitais de interação social que se apresentam como espaços de encontro e diálogo entre pessoas que estão separadas territorialmente, mas que se encontram ligadas por afinidades temáticas. De outro lado, observamos também a descentralização da criação dos conteúdos digitais que passaram a ser produzidos por qualquer usuário ou grupo de usuários conectados.

Pensar o reflexo dessa nova configuração da web sobre o processo de visualização da informação é o objetivo desse

trabalho. Principalmente quando observamos a ascensão de um espaço construído a muitas mãos e a conseqüente diminuição do controle do profissional (webdesigner, arquiteto ou desenvolvedor web) outrora detentor do controle total da produção e hoje mais um ator que tem como fundamental papel viabilizar a formação de um espaço que estimule a interação social. Um ambiente que possua regras, porém flexíveis; que possua padrões de navegação, mas que permita escolha; e que possua uma estrutura visual, contudo, adaptável.

Nesse cenário nos parece que para compreendermos o processo de visualização da informação na atual web se faz necessário compreender o espaço de interação virtual para além da sua dimensão física – que na web, paradoxalmente, ganha materialidade pela dimensão visual. Incorporar à reflexão as dimensões mental e social do Espaço providas da teoria lefebvriana e aplicá-las ao ciberespaço [1] se apresenta como o referencial teórico ponto de partida para esse trabalho. Nessa teoria o Espaço se apresenta em três estruturas: o espaço percebido, o espaço concebido e o espaço vivido. O primeiro – o espaço percebido – relacionado à natureza física e material do espaço; o segundo – o espaço concebido – relacionado à dimensão mental, aos códigos, abstrações e representações; e finalmente, o terceiro – o espaço vivido – relacionado à dimensão social, ao espaço que se forma a partir da relação entre pessoas. O lugar da ação e das experiências cotidianas.

De acordo com essa teoria, as três naturezas do espaço apresentadas não encontram existência na individualidade, mas nas suas múltiplas combinações e ainda no grau de intensidade em que cada espaço se manifesta em dada combinação. Assim uma nova tríade é formada, correspondente às manifestações dessas combinações. São elas: as práticas sociais, as

representações do espaço e os espaços de representação. A primeira – as práticas sociais – estariam relacionadas à mescla entre os espaços concebido e vivido; ao modo como as pessoas decifram o espaço e sua realidade cotidiana. A segunda – as representações do espaço – estariam no domínio das construções simbólicas, na prevalência do espaço concebido, ordenado e construído pelas mãos de alguns “escolhidos”, cientistas e projetistas em geral. Por último, os espaços de representação sob prevalência do espaço vivido, onde os símbolos e imagens seriam criados por aqueles que o habitam [1].

Analisando a breve história da web [2] podemos observar como essas diferentes manifestações do espaço da teoria lefebvriana podem ser aplicados ao contexto dos espaços digitais interativos. Se num primeiro momento a web esteve mais voltada às representações do espaço, às construções simbólicas de empresas, instituições ou pessoas que se faziam representar na web pela mão de projetistas; hoje a partir da disseminação da web 2.0 e seus princípios de abertura, podemos começar a olhar a web como também um novo espaço de representação, espaço não-hierárquico e livre que permite a cada pessoa fazer uso da sua imaginação criativa e expressar sua própria representação [1]. A disseminação de *blogs*, *sites* de redes sociais e outras ferramentas colaborativas da web 2.0 nos faz crer nessa possibilidade a partir do momento em que observamos a incorporação do usuário como co-participante na produção e gestão, criação e manutenção desses espaços digitais de interação social.

Nos voltando à dimensão visual desses espaços – interesse principal desse trabalho – iremos perceber a influência direta da dinâmica social e coletiva sob a construção e reconstrução da visualização da informação. Recriação constante e fluida determinada pelo grau de abertura ou de controle do projeto desses ambientes e ferramentas.

II. METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa apresentada se encontra em desenvolvimento e até o momento foi possível realizar diferentes procedimentos de pesquisa que já trazem contribuições expressivas e complementares para nossa reflexão.

A. *Interlocução com autores*

Ao longo de todo processo de pesquisa foram identificados diferentes autores com intuito de construir uma família de conceitos provindas de outras áreas do conhecimento para serem aplicadas à teoria e à prática do webdesign. Tal abordagem se fez necessária pela ainda incipiente literatura disponível devido à jovialidade desse campo de estudo. Assim, até o momento, contribuições da sociologia, do design da informação e da computação foram incorporados a essa pesquisa.

B. *Questionário com desenvolvedores*

Esse procedimento foi adotado com intuito de colher a opinião de desenvolvedores qualificados em webdesign a fim de identificarmos métodos, técnicas e tendências de projeto

para web, tendo como foco principal o desenvolvimento de espaços digitais de interação social. Os critérios de seleção dos profissionais foram a experiência comprovada na área e o alto nível de formação. As perguntas norteavam as seguintes questões: formação e experiência do profissional; mudanças conceituais e tecnológicas no projeto; tipo de atuação e conhecimentos necessários ao designer; tendências futuras de projetos para web.

C. *Coleta de notícias*

Durante dois meses foi realizado um monitoramento de notícias a fim de identificarmos as discussões e aplicações mais relevantes sobre o nosso objeto de estudo. Esse procedimento nos permitiu traçar padrões temáticos através das notícias coletadas. Para o desenvolvimento desse trabalho foi utilizada a ferramenta *Google Alerts* que filtra por palavras-chave as notícias disponíveis nos veículos de comunicação da Internet. Com esse procedimento foi possível traçar um panorama das questões relativas à web 2.0 que estavam em destaque na imprensa *online* brasileira.

D. *Levantamento e análise de espaços digitais de interação*

Esse procedimento foi adotado desde o início da pesquisa e ainda encontra-se em andamento. Trata-se de um mapeamento dos espaços digitais de interação social e de suas ferramentas. Num primeiro momento, com esse procedimento foi possível classificar e analisar as diferentes aplicações existentes da chamada web 2.0, dando enfoque à dimensão social desses espaços. O que se pretendia era identificar como as pessoas, membros integrantes desses espaços, se comportavam e se relacionavam, a fim de compreender os mecanismos de participação social já constituídos. Num segundo momento, procurou-se focar na dimensão visual e na influência da dinâmica social sobre a criação e a visualização da informação.

III. RESULTADOS PRELIMINARES

A partir dos dados coletados pudemos ter informações complementares que nos auxiliaram na compreensão da web 2.0, suas implicações sobre a prática projetual, as possibilidades de uso dessas ferramentas e ainda, o grau de interferência do usuário sobre a visualização da informação.

Com a aplicação do questionário com desenvolvedores, pudemos obter dados mais subjetivos provindos da experiência e percepção dos profissionais em relação à prática do webdesign, suas preocupações conceituais e suas opiniões sobre o impacto das novas tecnologias no desenvolvimento de projetos.

A partir da coleta de notícias pudemos identificar um número vultoso de ocorrências e pesquisas que demonstram a importância da web 2.0 e seus princípios de abertura. Uma pesquisa divulgada pelo Google [3] afirma que 7 entre 10 termos mais buscados através do buscador Google durante o ano de 2007, destinavam-se a *sites* de redes sociais, um dos elementos-chave da web 2.0. Outra pesquisa [4] mostrou a relação de uso das ferramentas da web 2.0 entre adultos e

D. Criação total

No último e quarto grupo estão relacionados os espaços digitais ou ferramentas que garantem uma abertura total na criação dos elementos visuais. Os mundos virtuais – entre cenários e avatares construídos inteiramente por usuários – são exemplos desse último tipo identificado.

No *Second Life*, mais representativo mundo virtual online da atualidade, os avatares (representações de seus membros) dançam, voam, fazem compras, encontram pessoas... tudo graças a uma plataforma que permite a criação colaborativa do ambiente em termos de modelagem, programação e visualização [8]. Trata-se de um sistema, representado por um mundo virtual *online* em 3D, imaginado e criado por seus residentes [9]. Um mundo que cresce na medida em que seus usuários constroem e simulam diferentes ambientes de encontro e relacionamento social, como por exemplo, cidades existentes ou do passado; salas para reuniões em “filiais” de empresas; lojas para venda de produtos reais; ambientes 3D para educação à distância, dentre muitos outros.

IV. CONCLUSÃO

De fato, a incorporação do usuário na criação e gestão do conteúdo digital é uma realidade, porém sua influência sobre a visualização da informação gerada ainda se apresenta limitada.

O que podemos observar a partir dos dados levantados com essa pesquisa é que a estrutura de visualização está diretamente interligada à abertura ou ao controle dados aos ambientes e às suas ferramentas pelas mãos dos seus desenvolvedores. Logo, para que a web caminhe para se afirmar como um espaço mais livre, que valorize a ação daqueles que a habitam – se conformando como um espaço de representação e não uma representação do espaço – faz-se necessário repensar cotidianamente a prática do webdesign em busca de um caminho que garanta a verdadeira apropriação social dos espaços projetados.

A interferência cada vez maior no projeto visual desses espaços seria mais um direito adquirido pelos usuários, já que os ambientes virtuais se apresentariam de acordo com a vontade daqueles que os vivenciam.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Lapa. *O conceito de ciberespaço à luz da teoria lefebvriana*. Rio de Janeiro: UFRJ/IPPUR. Série Estudos e Debates n° 43. Ago 2006.
- [2] G. Vossen; S. Hagemann. *Unleashing Web 2.0: from concepts to creativity*. Burlington: Morgam Kaufman, 2007.
- [3] *Google: sites mais procurados são de redes de relacionamento*. AFP, 26 dez. 2007. Disponível em <http://afp.google.com> Acesso em 4 jan. 2008.
- [4] *O que seu filho faz online?* B2B Magazine, 13 fev. 2008. Disponível em <http://www.b2bmagazine.com.br> Acesso em: 14 fev. 2008.
- [5] L.G. Soares; M.R. Aisenberg; R. Santos. “Avaliação da usabilidade das ferramentas de personalização de layout do Blogger.com”. In: *Anais do 4º Congresso Internacional de Pesquisa em Design*. Rio de Janeiro, 2007.
- [6] G. Smith. *Tagging: People-powered metadata for the social web*. Berkeley: New Riders, 2008.
- [7] K. Lerman. “Dynamics of Collaborative Document Rating Systems”. In: *Proc. WebKDD/SNA-KDD'07*, ACM Press (2007), 46-55.

- [8] J. Purbrick; M. Lentzner. “Second Life: The World’s Biggest Programming Environment”. In: *Proc. OOPSLA'07*. ACM Press (2007), 720.
- [9] Disponível em: <http://secondlife.com>