



SOFTWARES SOCIAIS E MUNDOS VIRTUAIS: MAPEAMENTO DAS FERRAMENTAS PARA A MOBILIZAÇÃO EM SAÚDE¹

*Bruna Mayara de Lima Cibotto²; Patrícia Marques da Silva Prado²;
Ana Paula Machado Velho³*

RESUMO: O presente trabalho objetiva mapear e avaliar as novas tecnologias da informação, por meio de pesquisas exploratórias de campo no ambiente online para identificar quais delas tem potencial para desenvolver estratégias de hábitos saudáveis e assim analisar quais softwares sociais e mundos virtuais são mais adequados para promover o ativismo em saúde. Aqui é apresentado o resultado da primeira fase da pesquisa que visa à identificação de softwares sociais que apresente características capazes de conscientizar os indivíduos sobre os hábitos adequados para a sua saúde.

PALAVRAS-CHAVE: Mundos Virtuais; Saúde; Softwares Sociais.

1. INTRODUÇÃO

A cibercultura promove a circulação de informação de forma específica. A ebulição de tecnologias de rede e de mobilidade provoca protocolos diferentes para os processos de comunicação. Assim como a mídia eletrônica fez surgir um ambiente tecnológico que quebrou o monopólio da escrita, neste momento, somos levados a perceber de forma diferente o mundo por meio das tecnologias chamadas de softwares sociais. Desta forma, é cada vez mais necessário que se adote uma lógica de comunicação que esteja de acordo com uma organização social, que se dá em rede. E não estamos falando apenas das redes tecnológicas de informação. Quando falamos em rede social, buscamos compreender o aspecto que fez surgir o conceito, na sociologia: aqueles grupos que o ser humano constrói com vistas à interação social e que formam o seu átomo social (MORENO, 1975). Essas redes constroem uma topologia, que se espalha a partir das relações dos diferentes nós (família, trabalho, escola etc.) em que o sujeito está inserido e

¹ Bolsista de Iniciação Científica, com apoio Programa PIBIC/CNPq;

² Acadêmica em Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda. Centro Universitário - Unicesumar, Maringá PR; bruna.cibotto@gmail.com.

Acadêmica em Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda. Centro Universitário - Unicesumar, Maringá PR; pattybehappy86@hotmail.com.

³ Orientadora. Professora do Mestrado em Promoção da Saúde do Centro Universitário - Unicesumar, Maringá PR.

para o qual representa diferentes papéis (ROMANO, 2011), como numa grande peça teatral do cotidiano.

Na cibercultura, o indivíduo está ligado a diferentes tribos, desenhando sua rede social mediada pela tecnologia, pelas mídias digitais, locativas, móveis. Pelas conexões em rede, a ação humana é híbrida e coexiste nas materialidades dos espaços físicos e na imaterialidade dos espaços de dados; isto é, as relações ganham o caráter híbrido, porque o homem replica as suas experiências e comportamentos do espaço físico no ciberespaço.

Este espaço híbrido é um ambiente generalizado de conexões, sem fio, portátil e de fácil acesso. Para Lemos (2006, p.4), “as cibercidades da cibercultura estão se constituindo hoje em ambientes generalizados de acesso pessoal e móvel à informação, constituindo um “território informacional”, do qual fazem parte, cada vez mais, os softwares sociais (o termo que usamos aqui para falar de plataformas apelidadas de redes sociais como o Facebook, o Orkut, o Foursquare etc.). O termo social software foi usado por Fullee e Harwood para definir tipos de programas voltados à aplicação social (apud DIANA, s.d). Aqueles que abrem espaço para criação artística e cooperativa. Por meio deles, o cidadão deixa seu rastro. Informa onde veio, o que fez, onde quer estar etc. “Apontamos as câmaras de nossos celulares e vemos bares, restaurantes, postos de serviço [...] Entramos em seus menus, conectamos seus serviços, escolhemos seus produtos com interfaces que são extensões do nosso *sensorium*” (DOMINGUES E LUCENA, s.d). Assim, o termo softwares sociais é mais adequado para ser utilizado, pois são programas utilizados para uma maior interação social, enquanto que as redes estão mais relacionadas à interação entre as pessoas, como por exemplo no trabalho, em casa, em grupos de amigos.

Neste cenário, ainda existem os chamados mundos virtuais. Softwares que criam ambientes tecnológicos que replicam de forma efetiva as relações sociais, econômicas, culturais, como o *Second Life*.

Nesta perspectiva, o indivíduo que acessa esses “lugares” se transforma no verdadeiro diretor de uma grande produção virtual em que coordena a ação do seu avatar e se relaciona de diversas formas com outros atores de uma grande história que vai se construindo cotidianamente, num processo similar ao dia a dia do sujeito atômico, no ambiente natural e cultural.

Estas questões nos inspiram: como esses softwares podem oferecer ao cidadão informações que vão definitivamente influenciar sua vida?

Enfim, o espaço público de reflexão, investigação, jogos e vivência está cada vez mais atrelado à infraestrutura tecnológica, levando o sujeito a novas experiências de cidadania. De certa forma, as tecnologias vêm habilitando o sujeito a um novo tipo de engajamento civil. A estruturação de um modelo de circulação de informação alternativo ao industrial, dos direitos reservados e da emissão hierárquica propõe que a informação deixe de ser vista como mercadoria e assuma caráter de construção coletiva. O ativismo toma conta dos softwares sociais, destruindo ditaduras, revelando segredos de Estado, colocando em jogo as publicações da mídia tradicional.

Defende-se que a mobilização tem laços estreitos com a filosofia da promoção da saúde. É preciso, então, entrar no universo das redes onde estão as pessoas com quem se quer falar e trazê-las, por meio de desafios, para construir o conteúdo de sua própria rede, utilizando a tecnologia dos softwares sociais e dos mundos virtuais.

O objetivo geral desta pesquisa, então, é mapear os softwares sociais e os mundos virtuais disponíveis no ciberespaço, descrevendo as características daqueles que possuem potencial para o desenvolvimento de estratégias de ativismo em saúde.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Esta é uma pesquisa exploratória, que usa a investigação de campo, visto que para atingir os objetivos exige a imersão dos pesquisadores no ambiente digital. Como foi visto acima, a literatura da área da comunicação considera o ciberespaço um ambiente que replica a experiência e os comportamentos do mundo “real” para o virtual, os dispositivos tecnológicos se acoplam ao nosso cotidiano e criamos relações não só com o espaço como com os atores virtuais, então, trabalhar-se-á no espaço social da web. Para analisar os dados, vem sendo utilizada uma perspectiva quanti-quali, que avalia não só os resultados das buscas, mas a qualidade e as características da natureza espacial e social dos softwares pesquisados.

Foi feita uma busca nos sistemas tradicionais da Internet, especialmente, o Google, para mapear os softwares e mundos virtuais. Para isso, foram inseridas as seguintes palavras-chave: rede social, mídia social, software social, social *media*, social *network*, mundo virtual, virtual *world*. O material encontrado foi catalogado numa tabela do Excel desenvolvida pelas pesquisadoras, que vai registra os seguintes dados: Logo; Nome; Descrição/Foco; Registro (como se cadastrar e participar); País de Origem; Início e Fim (da disponibilização do software).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesse primeiro momento, foram feitas buscas para identificar quais softwares sociais apresentam maior potencial para a mobilização em saúde. Para isso, foi feita uma busca nas bases de dados Scielo e Capes, para identificar artigos e textos que trouxessem nomes de redes sociais. O objetivo era determinar os softwares mais citados em pesquisas. Para as buscas, foram empregadas as seguintes palavras-chaves: redes sociais, mundos virtuais, e softwares sociais, não sugerindo especificamente nomes das redes sociais.

A pesquisa resultou em aproximadamente dois mil e quinhentos resultados. A partir deles realizou-se um refinamento selecionando os textos em português e acrescentando novas palavras-chave: saúde, comunidades virtuais e mídias digitais, para focar na área de estudo da pesquisa. Obteve-se aproximadamente duzentos resultados. Esses resultados foram analisados e vinte trabalhos foram selecionados. A partir da leitura dos resumos, fez-se a última seleção de oito artigos que apresentam dados relevantes à pesquisa. Após análise dos trabalhos, foram identificados a citação de onze softwares sociais, que são eles: Facebook, Orkut, Twitter, Hi5, Plaxo, LinkedIn, Myspace, Xing, Youtube, Flickr e Netlog. Desses softwares pesquisados, foram selecionados oito que apresentam maior número de citações - estando presentes e descritos em pelo menos dois dos artigos mencionados -, maior visibilidade e número de usuários, fazendo com que a disseminação de informações seja maior. A seguir a descrição das características dos softwares selecionados:

3.1 FACEBOOK:

Fundado em 2004, nos Estados Unidos, têm como missão oferecer a possibilidade de proximidade entre as pessoas. É uma rede social que possibilita a circulação e o compartilhamento de textos, vídeos, imagens, eventos, campanhas publicitárias, entre outros. O perfil do usuário é marcado por afirmações que indicam o que os usuários/amigos em comum estão fazendo.

3.2 HI5:

Fundado em 2003, nos Estados Unidos, têm como público-alvo os jovens de todo o mundo, estando por isso disponível em mais de 50 línguas. Permite que os membros se comuniquem e joguem entre si. É muito utilizado para disponibilizar informações pessoais, compartilhar fotografias e comentários entre amigos.

3.3 ORKUT:

Fundado em 2004, nos Estados Unidos, permite ao usuário fazer ligações de perfis com outras pessoas, que apresentem os mesmos interesses. Foi desenvolvido com base na ideia de "software social", sendo possível cadastrar-se e colocar fotos e preferências pessoais, listar amigos e formar comunidades. Os interesses são compartilhados por meios das comunidades, fóruns, envio de mensagens para perfis, depoimentos e comentários em fotos.

3.4 TWITTER:

Fundado em 2006, nos Estados Unidos, é uma rede social e um microblog que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos em textos de até 140 caracteres. As atualizações podem ser feitas via internet ou através de SMS e por softwares específicos de gerenciamento.

3.5 YOUTUBE:

Fundado em 2005, é uma rede, que tem por objetivo partilhar vídeos, por meio da internet, smartphones, blogs e e-mails. É atualmente um dos sites mais populares em compartilhamento de vídeos, devido à diversidade e quantidade de conteúdo que é disponibilizado.

3.6 MYSPACE:

Fundado em 2003, nos Estados Unidos, têm como principal função ser um espaço público para compartilhar informações como: fotos, blogs, músicas e perfis de usuários, criando grupos de pessoas que tenham interesses em comum.

3.7 LINKEDIN:

Fundado em 2003, nos Estados Unidos, é um website que se compara as redes de relacionamento, mas sua principal função é a interação entre profissionais que compartilham interesses comuns de profissão.

3.8 FLICKR:

Fundado em 2004, no Canadá, tem como objetivo a partilha de informações entre os usuários, principalmente entre os grupos de amigos. Sua principal função é o compartilhamento de fotos e vídeos por meio de álbuns criados nos perfis.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na próxima etapa, a tabela produzida será melhor analisada, a partir da categoria descrição, para pré-selecionar os softwares que serão melhor analisados para se tornarem foco de mobilizações em saúde.

Isto porque, de acordo com os registros obtidos nas imersões de campo, é possível perceber que os softwares sociais permitem ao indivíduo produzir, divulgar e receber informações, transformando-se em um meio que não é exclusivo de relacionamento, mas sim uma fonte de informações, tendo como principais características a interatividade e a participação dos indivíduos com o meio e entre si. Desta maneira, o uso desses softwares, como um dispositivo de mobilização social na área da saúde, pode se mostrar eficiente, visto que cada vez mais estão presentes no cotidiano da população.

5. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Política Nacional de Humanização da Atenção e Gestão do SUS. **Redes de produção de saúde** / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Política Nacional de Humanização da Atenção e Gestão do SUS. – Brasília: Ministério da Saúde, 2009. (Série B. Textos Básicos de Saúde)

DOMINGUES, Diana. **Repensar o humano em conexões com lugares Imaginários**. S.d.

DOMINGUES, Diana. **Softwares sociais. Ciberespaço**. 30 nov. 2008.

DOMINGUES, D; LUCENA, T. **Reingeniería de la vida urbana: público y privado integrados en las tecnologías móviles**.

LEMOS, André. **Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura**.COMPÓS, Baurú, junho de 2006.

MORENO, J.L. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix. 1975.

ROMANO, C. T. **Tempo para se relacionar: átomo social e a saúde física e mental**. Rev. bras. psicodrama [online]. 2011, vol.19, n.1, pp. 123-134.