



FATORES QUE INFLUENCIAM O ENGAJAMENTO EM AÇÕES DE ATIVISMO EM SAÚDE NUMA COMUNIDADE DO FACEBOOK: UMA ANÁLISE NETNOGRÁFICA

Yan Guilherme Gimenes Amorim¹, Wesley Bichoff Pereira², Ana Paula Machado Velho³

RESUMO: Pouco se sabe sobre que tipo de estratégias faz o cidadão se tornar ativo nas ações de valorização da saúde nas mídias sociais, onde as relações cotidianas vêm acontecendo de forma cada vez mais comum, atualmente. Desta forma, esta pesquisa propõe uma investigação que possa encontrar respostas sobre o que o leva alguém a participar de uma ação e publicar suas opiniões nas mídias sociais. A hipótese é de que haja, por trás do sucesso das mobilizações, alguém que funciona como aglutinador de pessoas. Desta forma, é necessário compreender a dinâmica das mídias sociais para instrumentalizar o profissional da comunicação a atuar como mediador social. Para isso, será realizada uma pesquisa netnográfica, em um perfil ligada à saúde, no Facebook. Espera-se conhecer novas dinâmicas que possam ativar relações em ambientes centrados no engajamento dos membros da comunidade, especialmente, ambientes que têm como foco a saúde e a qualidade de vida da população.

PALAVRAS-CHAVE: Ecologia Urbana; Sustentabilidade; Parques urbanos.

1 INTRODUÇÃO

A cibercidade e a cibercultura promovem a circulação de informação de forma específica. A ebulição de tecnologias de rede e de mobilidade provocam 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 para o qual representa diferentes papéis (ROMANO, 2011), como numa grande peça teatral do cotidiano. O ser humano pode ser visto como um diretor, “um cocriador do [seu] universo e autor de sua própria história, a qual é influenciada por outros atores sociais com quem convive no seu átomo social” (ROMANO, 2011, p. 125).

Nossa rede individual contribui para a construção do indivíduo, para a sua autoimagem, fala do seu bem-estar, das suas atitudes frente à vida. A nossa identidade se constrói e reconstrói nestas relações, a cada dia mais mediadas pela tecnologia. Em outras palavras, o cidadão vem construindo suas redes a partir de dispositivos tecnológicos que reinventam o espaço e as relações sociais, assumindo novos papéis no cotidiano. “O papel é a forma de funcionamento que o indivíduo assume no momento específico em que reage a uma situação específica, na qual outras pessoas e objetos estão envolvidos” (GONÇALVES apud ROMANO, 2011, p.125).

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” (DOMINGUES, 2008).

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, as mídias sociais, que abrem espaço para criação artística e cooperativa. Por meio delas, o cidadão deixa seu rastro. Informa onde comeu, o que fez, onde quer estar etc.

¹ Acadêmico do curso de Engenharia de Software do Centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá – PR. Bolsista PIBIC/CNPq- Unicesumar, yanguilherme_12@hotmail.com;

² Acadêmico do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo do Centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá – PR. wesleybichoff@hotmail.com;

³ Professora do curso de Jornalismo e dos mestrados em Tecnologias Limpas e Promoção da saúde – UNICESUMAR.

anapaula.mac@gmail.com.



Em decorrência do fácil acesso às informações e às tecnologias de comunicação, as pessoas passaram a ter mais liberdade para expressar suas opiniões, podem se inserir de forma ativa dentro das mobilizações e trocar informações constantemente e até se comportarem de forma absolutamente diferente do ambiente cultural em que estão inseridas no mundo “real”, reforça a necessidade desse cidadão de se conectar ao outro, aumentar seus vínculos, característica ontológica do humano.

Desta forma, retomamos a possibilidade de colocar na “sombra” do espaço público a constituição do espaço de cidadania. A participação na “Ágora digital” coloca o sujeito numa condição melhor de participar do processo social e democrático em escala mundial. Na Grécia antiga, a Ágora eram as praças públicas onde o cidadão ateniense discutia e decidia sobre assuntos ligados à vida da cidade; era o espaço público por excelência para os cidadãos gregos. Em tempos atuais, a nova Ágora vem se consolidando, ao menos é o que os estudiosos indicam, no espaço virtual da cibercultura, mediada por tecnologias como os softwares sociais.

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 das mídias sociais, destruindo ditaduras, revelando segredos de Estado, colocando em jogo as publicações da mídia tradicional.

Pesquisas têm sido realizadas e projetos executados para perceber como os softwares sociais podem garantir os direitos sociais e das minorias (BECK et al., 2012; ABRAHAM, 2013); contribuir para resolver problemas ligados à educação (VASEDUN, 2010; ALLEN, 2012); além de avaliar tecnologias aplicadas na saúde (BECK et al., 2012; BAILEY, 2011; SINGH AND WALSH, 2012).

Porém, pouco se sabe sobre que tipo de estratégias faz o cidadão se tornar ativo nas ações de valorização da saúde é um desafio. Desta forma, esta pesquisa propõe uma investigação que possa responder a perguntas do tipo: Como ele se engaja? O que o leva a participar de uma ação e publicar suas opiniões nas mídias sociais? Existe por trás do sucesso dessas mobilizações alguém que funciona como aglutinador de pessoas?

2 MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa será de caráter exploratório, com análise qualitativa. As investigações terão início com um levantamento de Bases de Dados e busca de arquivos; além de fichamento e sistematização dos dados de uma revisão sistemática de literatura sobre os temas: mobilização social em saúde nas mídias sociais e etnografia. Esta fase também terá como foco buscar um instrumento em pesquisas similares para a sistematização dos dados a serem levantados no processo de netnografia, que tem por princípio básico que as relações mediadas por computador, fazem parte da vida dos sujeitos e suas comunidades. Por isso, se constitui de uma pesquisa observacional participante com o objetivo de conhecer o grupo que se quer pesquisar. Seu caráter imersivo segue os preceitos etnográficos de uma interpretação localizada culturalmente e em seu tempo histórico. Segundo Kozinets (2014), a etnografia se divide nas seguintes fases: definição da pergunta de pesquisa; identificação da comunidade a imergir; observação participante da comunidade elencada e coleta de dados; análise dos dados e interpretação (discussão); redação da netnografia; e apresentação e relato dos achados.

Depois deste período, será realizada uma navegação durante um mês no Facebook para conhecê-lo de forma profunda: suas ferramentas e possibilidades. Nesta imersão, será escolhida a comunidade a ser pesquisada, para que seja feito o contato com os organizadores e solicitada autorização para a pesquisa.

Com as questões legais resolvidas, durante dois meses, serão realizadas imersões na comunidade escolhida para a coleta de dados para registrar a experiência por meio da seleção de diálogos e posts.

O próximo passo será sistematizar a tabela de organização dos dados com os posts, impressões e imagens recolhidas durante a fase de coleta de dados. Esse dados serão analisados pela técnica de análise de conteúdo, metodologia que se valem da inferência e da interpretação para obter informações relevantes contidas em um conjunto de documentos, proposta por Gibbs (2009), para os discursos, e Banks (2009) para as imagens.

3 RESULTADOS ESPERADOS

- Encontrar e sistematizar parâmetros para o desenvolvimento de estratégias de mobilização em saúde e ambiente nas mídias sociais;
- Publicar, pelo menos, dois artigos científicos em revistas nacionais de extrato B1 ou A;
- Publicar, pelo menos, um artigo científico em revista internacional de extrato B1 ou A;
- Apresentação de resultados para a comunidade científica, por meio de comunicação oral em eventos locais, nacionais e internacionais.



REFERÊNCIAS

BANKS, Marcus. **Dados Visuais para Pesquisa Qualitativa**. São Paulo: Bookman/Artmed, 2009.

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).

CAPRA, Fritjof. **O Ponto de Mutação**. São Paulo: Editora Cultrix, 1982.

DOMINGUES, Diana. **Cenários Cíbridos**: átomos calmos em comunicação ubíqua e móvel por conexões transparentes. In: II Simpósio Nacional ABCiebr, 2008, São Paulo, SP. Anais eletrônicos. Disponível em: <http://www.cencib.org/simpósioabciber/anais/mesas/pdf/Diana_Domingues.pdf>.

DOMINGUES, Diana. **Repensar o humano em conexões com lugares Imaginários**. S.d. Disponível em: <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n49/bienal/Mesa%202/Repensar%20o%20humano%20em%20conex%20com%20lugares%20imagin>>.

DOMINGUES, Diana. **Softwares sociais**. Ciberespaço. 30 nov. 2008. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_169.pdf. Acesso em 9 abr 2013.

DOMINGUES, D; LUCENA, T. **Reingeniería de la vida urbana**: público y privado integrados en las tecnologías móviles. Disponível em: <<http://ebookbrowse.com/gdoc.php?id=250809906&url=0928f84f56bd35e7d7859c85c94e3d94>>. Acesso em 19.03.2013.

GIBBS, Graham. Análise dos dados qualitativos. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed Editora, 2009 (Coleção Pesquisa Qualitativa).

KOZINETS, R. **Netnografia**: realizando a pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Editora Penso, 2014.

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

MATTAR, João; VALENTE, Carlos. **Second Life e Web 2.0 na educação**: o potencial revolucionário das novas tecnologias. São Paulo: Novatec, 2007.

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

OECD, **Virtual Worlds**: Immersive Online Platforms for Collaboration, Creativity and Learning, *OECD Digital Economy Papers*, No. 184, OECD, Publishing, 2011. <<http://dx.doi.org/10.1787/5kg9qgnpjmjg-en>>. Acesso em 9 abr 2013.

PIMENTEL, F.S.C et. Al. **Mundos Virtuais e Educação**: desafios e possibilidades. *Virtualeduca*. 2013. Disponível em <http://plus.url.google.com/url?sa=z&n=1365619705459&url=http%3A%2F%2Fwww.virtualeduca.info%2Fponencia%20s2013%2F29%2FMundosVirtuais21022013.doc&usg=Q_M2BhNNO1Y3KFAkOWzCQ0-yCKA>. Acesso em: 9 abr 2013.

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. <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicodrama/v19n1/a10.pdf>>. Acesso em: 30 mar 2013.

SODRÉ, M. **Reinventando a Cultura**: a comunicação e seus produtos. São Paulo: Editora Vozes, 2005.