



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

Bruna Mayara de Lima Cibotto¹; Patrícia Marques Silva Prado²; Ana Paula Machado Velho³; Veridiana de Vasconcelos Duarte⁴

RESUMO: Atualmente, as tecnologias de informação, como os softwares sociais e mundos virtuais, estão cada vez mais presentes no cotidiano dos indivíduos. Essas tecnologias vêm exercendo destaque na sociedade e são consideradas ferramentas importantes para desenvolver novos hábitos nos indivíduos, possibilitando uma maior liberdade de expressão bem como uma maior troca de informações acerca de uma infinidade de assuntos. Essas novas tecnologias são consideradas importantes para aproximar a sociedade de todo o tipo de informação e mobilizar a adoção de hábitos saudáveis. A problemática que motivou esta pesquisa foi responder como esses softwares podem oferecer ao cidadão informações que vão definitivamente influenciar sua vida? Com base nessa questão, o presente trabalho apresentou como objetivo mapear e avaliar os softwares sociais e mundos virtuais, por meio da pesquisa bibliográfica e exploratória de campo no ciberespaço, fazendo a identificação de quais deles estão mais presentes no cotidiano do cidadão e quais apresentam características adequadas para promover o ativismo em saúde. Viu-se que o Facebook, Twitter e *Second Life* foram tema de pesquisas em diferentes áreas e podem se configurar em suporte de mobilização, apesar destas não serem comuns.

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

1 INTRODUÇÃO

A cibercultura é uma maneira de cultura que surgiu junto com o desenvolvimento das tecnologias digitais, e que vem ganhando cada vez mais espaço na sociedade. Na cibercultura, o indivíduo está ligado a diferentes tribos, desenhando sua rede social mediada pela tecnologia. “Pelos conexões em rede, a ação humana é cíbrida e coexiste nas materialidades dos espaços físicos e na imaterialidade dos espaços de dados”; isto é, as relações ganham o caráter cíbrido, porque o homem replica as suas “experiências e comportamentos do espaço físico no ciberespaço” (DIANA, 2004). Este espaço cíbrido 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, do qual fazem parte, cada vez

¹ Acadêmica em Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda. Unicesumar - Centro Universitário de Maringá, Maringá-PR. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq-Cesumar) bruna.cibotto@gmail.com

² Acadêmica em Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda. Unicesumar - Centro Universitário de Maringá, Maringá-PR. pattybehappy@hotmail.com.

³ Orientadora. Professora Doutora do Programa de Mestrado em Promoção da Saúde da UNICESUMAR - Centro Universitário de Maringá; ana.velho@unicesumar.edu.br

⁴ Coorientadora. Professora Mestre do Curso de Comunicação Social da UNICESUMAR - Centro Universitário de Maringá. veridiana.duarte @unicesumar.edu.br



mais, os softwares sociais” (termo utilizado para se referir a plataformas apelidadas de redes sociais como o Facebook).

O termo *social software* foi usado por Fullee e Harwood para definir tipos de programas voltados à aplicação social que abrem espaço para criação artística e cooperativa (*apud* DIANA, s.d). Por meio deles, o cidadão deixa seu rastro, informa onde fez suas refeições, o que fez, onde quer estar, entre outros. Para Machado; Tijiboy (2005), os softwares sociais são programas que funcionam como mediadores sociais, criando redes de relacionamento em um espaço onde o usuário junta pessoas do seu círculo de relacionamento, compartilhando os mesmos interesses e discutindo temas variados.

Neste cenário, ainda existem os chamados mundos virtuais. Softwares que criam ambientes tecnológicos que replicam de forma efetiva as relações sociais, econômicas, culturais, como é o caso do *Second Life*². Um mundo virtual é um ambiente simulado, que se baseia na “interação via computador, no qual os usuários ‘habitam’ estes espaços através de seus avatares” (RIBEIRO; FALCÃO, 2010, p.87). Nesses ambientes, essa habitação geralmente é representada por uma figura humanoide, ou seja, um ser que tem aparência semelhante a um humano. 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.

Tais considerações levantam uma questão importante: que tipo de softwares pode oferecer ao cidadão informações que vão definitivamente influenciar sua vida?

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. Assim, o objetivo geral desta pesquisa, 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 MATERIAIS E MÉTODOS

Essa pesquisa foi realizada entre agosto de 2013 e junho de 2014, tendo início com uma pesquisa exploratória, que usa uma investigação de campo no ciberespaço, utilizando a imersão dos pesquisadores no ambiente digital. Com a proposta de conhecer os softwares sociais e mundos virtuais existentes, realizou uma busca por livros, periódicos e artigos científicos nas plataformas Capes, Google Acadêmico e Scielo. A busca nas bases de dados foi realizada utilizando as palavras-chave: rede social, mídia social, software social, social media, social network, mundo virtual, virtual world. Foram selecionadas todas essas palavras-chave, pois os termos softwares sociais é pouco utilizado e, assim, alguma informação poderia ser perdido se fosse utilizado apenas ele.

Para analisar os dados, adotou-se uma perspectiva quanti-quali. O material encontrado foi catalogado numa tabela do Excel desenvolvida pelas pesquisadoras. Essa tabela produzida foi analisada para pré-selecionar os softwares sociais e mundos virtuais mais utilizados. Com base na lista das plataformas selecionadas, os registros realizados foram sistematizados para compreender quais softwares sociais e mundos virtuais possuem capacidade para a mobilização social.

² <http://secondlife.com/>



3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O presente trabalho foi dividido em duas partes. Primeiramente, foram realizadas buscas nas plataformas de trabalhos científicos, de acordo com as palavras-chaves selecionadas para a pesquisa e, em seguida, a pesquisa foi mais específica. Ao todo foram 671.783 resultados nas plataformas Google Acadêmico, Scielo e Capes, com as palavras-chaves: mundo virtual, software social e redes sociais. As demais palavras-chave não retornaram resultados pertinentes ao tema. A partir de tais resultados, a pesquisa foi delimitada pelo idioma específico português e o ano de publicação, a partir de 2009, o que totalizou 12.280 trabalhos pertinentes ao tema. Desse total, os trabalhos foram classificados de acordo com o seu título. Esses trabalhos tiveram seus resumos analisados, finalizando 22 resultados que mais se enquadram no foco da pesquisa. A palavra chave rede social foi a que mais apresentou resultados, sendo 13 trabalhos. A palavra-chave software social apresentou 3 resultados e, mundo virtual 6 resultados. Nesses 22 trabalhos foram encontradas 25 plataformas estudadas, sendo esse total, 20 plataformas softwares sociais e 5 mundos virtuais.

Viu-se que dos softwares sociais classificados, os que aparecem em maior número são o Facebook e o Twitter. O Facebook é apresentado como um software social que possibilita maior partilha e proximidades entre os indivíduos, fazendo com que o fluxo de informação gerado seja cada vez maior e a comunicação seja de forma mais eficaz (GOMES, 2011). Nesse mesmo contexto, Nakano (2013) complementa que no ambiente do Facebook os usuários compartilham seus valores e interesses, tendo como principal função o poder de compartilhar e fazer do mundo um lugar mais aberto e conectado. Já o Twitter é um software social de informação em tempo real, por meio do qual se compartilham informações que se consideram importante. Cada *tweet* ou texto postado possibilita “a escrita em 140 caracteres, sendo que também se podem publicar fotografias, vídeos e outros conteúdos multimídia” (GOMES, p. 28, 2011). O Twitter ganhou popularidade mundial sendo muito utilizado como fonte de informações, manifestações e produção de conteúdo.

Já no âmbito dos mundos virtuais, a plataforma mais mencionada foi o *Second Life* (segunda vida³). Esse mundo virtual é discutido como sendo um ambiente tridimensional (3D), onde os habitantes são formados por representações de pessoas reais ou de lugares que essas próprias pessoas constroem. No *Second Life* é possível interagir por meio da presença digital virtual, ou seja, um avatar é criado para representar as interações de uma pessoa, não sendo a própria imagem que está no ambiente virtual, mas sim uma representação em 3D (SCHLEMMER; LOPES, 2013). No *Second Life*, é possível encontrar universidades, instituições financeiras, bancos, cursinhos, empresas, entre outros.

Esses softwares sociais e mundos virtuais se mostram eficientes a serem utilizados na saúde pela interação que proporcionam e pelo interesse que despertam nas pessoas a diversas causa, permitindo que as informações sejam disseminadas pelo próprio cidadão, que passa a construir um conhecimento junto com outras pessoas conectadas. Isso ocorre devido a sua configuração em teia, que permite uma maior conectividades virtual entre diversos pontos em comum, sendo esses uma fonte e um usuário (PAULO, 2013). Dessa maneira, as informações são construídas coletivamente por milhões de colaboradores, fazendo com que os usuários desses softwares tornem-se ‘defensores da

³ Traduzido Literalmente



causa', pois passam a compartilhar as informações sobre determinando problema na saúde (MANSUR; CARMO, 2007; INUZUKA, 2008 *apud* PAULO, 2013).

Assim, Rangel (2008, p. 439) *apud* Paulo (2013), considera que transmitir informações e conhecimento em saúde por meio desses softwares pode "abrir espaços de diálogo e conversação entre profissionais, agentes de saúde e população, na busca de solução para os problemas que os afetam".

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após análise dos softwares sociais e mundos virtuais, pode-se perceber que as suas características aqui descritas, são capazes de serem aplicadas à área da saúde, sendo consideradas como um importante recurso para levar a saúde até o cidadão. O importante é saber como utilizar as características desses softwares para criar estratégias eficientes para fazer com que o cidadão se torne ativo e se mobilize em relação a sua saúde.

Compreende-se que os softwares sociais e mundos virtuais são importantes mediadores de informação online entre os seus usuários. Isso porque, os softwares sociais favorecem a criação de redes de relacionamentos online, por meio de espaços onde os usuários se juntam com pessoas do seu círculo de relacionamento e passam a compartilhar os mesmos interesses e discutir temas variados (MACHADO; TIJIBOY, 2005). E, os mundos virtuais simulam a realidade, tendo como principal característica a criação de um avatar que faz com que o usuário/jogador esteja inserido em uma ferramenta que pode lhe suprimir o espaço-tempo e transformar o ambiente virtual uma extensão dos ambientes reais (RIBEIRO, 2010). Dessa maneira, esses dois ambientes são capazes de fazer com que o usuário se relacione, dissemine e receber informações em tempo real, expondo suas opiniões a um grande número de pessoas.

Assim, atendendo ao objetivo proposto por esse trabalho, os softwares sociais e mundos virtuais que tem maior potencial para desenvolver estratégias de ativismo em saúde são: Facebook, Twitter e *Second Life*. Isso porque, as características desses ambientes se mostram eficientes para disseminar informações na área da saúde, visto que estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas e permitem o compartilhamento de informações e conhecimentos para um grande número de usuários que estão conectados entre si.

Porém, para que isso ocorra, é necessária uma pesquisa mais profunda sobre o tema, aplicando cada software social e mundo virtual na área da saúde, percebendo a capacidade de cada um em chegar até os pacientes, para informa-los e influenciá-los a adquirirem hábitos saudáveis.

REFERÊNCIAS

DOMINGUES, Diana Maria Gallicchio. Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade. *Horiz. antropol.* [online]. 2004, vol.10, n.21

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

GOMES, Ana Filipa Pinho. **Recrutamento nas redes sociais on-line.** 2011.



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.

MACHADO, Joicemengue Ribeiro; TIJIBOY, Ana Vilma. **Redes Sociais Virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa**. RENOTE, v. 3, n. 1, 2005.

NAKANO, Bruna Maira Kazuco. Moda.com: A mídia espontânea na internet como estratégia de comunicação. **Revista Advérbio**, v. 8, n. 16, 2013.

PAULO, Renata Rodrigues Daher. **O uso do Facebook para promover a doação de medula no Brasil**. 2013.

RIBEIRO, José Carlos; FALCÃO, Thiago. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. **Logos**, v. 16, n. 1, p. 84-96, 2010.

SCHLEMMER, Eliane; LOPES, Daniel de Queiroz. Redes Sociais Digitais, Socialidade E MDV3D: Uma perspectiva da tecnologia-conceito ECODI para a Educação Online. **Colabor@-A Revista Digital da CVA-RICESU**, v. 7, n. 28, 2013.