



Entre o agrupamento e a comunidade virtual: colaboração e conflitos na edição das biografias dos jogadores “Adriano” e “Ronaldo” na Wikipédia em português¹

Carlos D'ANDRÉA²

Universidade Federal de Viçosa, Minas Gerais

Resumo: Neste trabalho, exploramos o processo de edição de dois artigos da Wikipédia em português (sobre os jogadores “Adriano Leite Ribeiro” e “Ronaldo Luiz Nazário de Lima”), procurando mapear e analisar, principalmente através de dados quantitativos, a atuação de editores mais engajados (membros da “comunidade virtual”) e dos colaboradores eventuais (o “agrupamento”) (cf. HAYTHORNTHWAITE, 2009). Iniciamos com uma breve discussão teórica a cerca das características da “produção de bens comuns por pares em rede” (BENKLER, 2006) e com considerações sobre a complexificação do funcionamento da Wikipédia nos últimos anos. Na pesquisa empírica, os objetivos são identificar como a atuação de diferentes grupos de editores varia com o passar do tempo e, em que medida, a atuação deles está associada ao aumento de edições restritivas (reversões, edições desfeitas e proteções).

Palavras-chave: colaboração, Wikipédia, edição, agrupamento, comunidade virtual

A produção colaborativa de bens comuns é uma dos modelos que emergem da dinâmica de interações rede que se consolida na sociedade contemporânea. Neste processo, agentes atuam conjuntamente em torno de um objetivo comum, como a elaboração da Wikipédia, a “enciclopédia que todos podem editar”. Neste ambiente de produção, duas características são especialmente relevantes para este trabalho: a convivência de editores com diferentes níveis de engajamento, e a ocorrência de situações de conflito e disputa entre eles.

Nesta perspectiva, nossos objetivos aqui são identificar como a atuação de diferentes grupos de editores - os cadastrados, não-cadastrados, administradores e bots - varia com o passar do tempo e, em que medida, a atuação destes editores está associada ao aumento de edições restritivas (reversões, edições desfeitas e proteções). Para tanto, exploramos o processo de edição das “Biografias de Pessoas Vivas” dos jogadores Adriano (também conhecido como “O Imperador”) e Ronaldo (“Fenômeno”) ao longo de mais de cinco anos.

A discussão teórica e a análise empírica aqui empreendidas são parte de um projeto de doutoramento em processo de finalização no Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da UFMG³.

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor assistente do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Viçosa (UFV) e doutorando em Estudos Linguísticos (Linguagem e Tecnologia) pela Fale/UFMG. E-mail: carlosdand@gmail.com.

³ A tese “Processos editoriais auto-organizados na Wikipédia em português: a edição colaborativa de ‘Biografias de Pessoas Vivas’”, orientada pela profa. Carla Viana Coscarelli, tem defesa prevista para o segundo semestre de 2011.



Produção de bens comuns por pares em rede

O surgimento e popularização das novas tecnologias de comunicação e informação impactaram de forma decisiva diferentes setores produtivos da sociedade. Benkler (2006) destaca a emergência de “novos padrões de produção” de bens não-vinculados ao mercado tradicional e organizados de forma “radicalmente” descentralizada. Denominado por Benkler (2006) como “produção de bens comuns por pares em rede” (em inglês, “commons-based peer production”⁴), este modelo de produção torna-se viável porque, através das redes informacionais, advém de “esforços cooperativos efetivos e de larga escala” conduzidos de forma suficientemente articulada entre indivíduos com interesses comuns. Segundo o autor, trata-se de

uma nova modalidade de organizar a produção: radicalmente descentralizada, colaborativa, e não-proprietária; baseada em recursos e produtos amplamente distribuídos, indivíduos conectados de forma flexível que cooperam uns com outros sem se apoiar em informações do mercado ou em comandos gerenciais (p.51).

Em outra obra, Benkler (2002) argumenta que a eficiência deste modelo depende de “agregações muito grandes de indivíduos rastreando de forma independente os ambientes informacionais em busca de oportunidades de serem criativos em incrementos pequenos ou grandes” (p.377). Nesse processo, o autor determina três características a serem adotadas pela “produção por pares”: a divisão de módulos de trabalhos de escalas diferentes (maiores ou menores, atendendo a diferentes tipos de colaboradores), a independência entre eles (a execução de um módulo não pode depender de outro) e uma facilidade de integração dos muitos trabalhos pontuais realizados (p.378-379).

Os bens comuns mais representativos do modelo proposto por Benkler (2006) são os softwares de código aberto (ou softwares livres). Stalder e Hirsh (2002) identificaram a adoção dos princípios do movimento do software livre em diferentes áreas e iniciativas ligadas à seleção e informações de informações, entre elas a Wikipédia⁵.

Já para Bruns (2008), a enciclopédia colaborativa é um projeto exemplar do modelo de “produsage”, caracterizado pela diminuição, ou mesmo desaparecimento da

⁴ Esta tradução é uma proposta nossa, pois não há consenso quanto à melhor adaptação da expressão “commons-based peer production” para o português.

⁵ Para os autores, o uso da “inteligência de código aberto” em produções informacionais seguem princípios como revisão pelos pares, sistema de autoridade baseado na reputação dos envolvidos (e não na sanção), livre compartilhamento de produtos e a flexibilidade nos níveis de envolvimento e responsabilidade assumido pelos colaboradores.



distância e da diferença do papel do produtor e do usuário de uma informação. Segundo o autor, a formação de “heterarquias fluidas organizadas através de uma governança meritocrática *ad hoc*” (p.108) é uma das características da produsage na Wikipédia. Por outro lado, ressalta Bruns (2008), nota-se a “emergência gradual de uma estrutura permanente”, o que colocaria em xeque a condições iniciais de atuação propostas pelo projeto.

Wikipédia: da proposta aos desafios

A proposta original da Wikipédia baseava-se em poucas regras fixas e um nítido discurso de incentivo à participação de todos na edição dos artigos. No entanto, o crescimento da popularidade e do volume de conteúdos e de colaboradores da Wikipédia impactou, com o passar dos anos, o modelo inicial de gestão proposto pela comunidade de editores.

Em função principalmente do aumento de edições consideradas inadequadas (os vandalismos) e da constante ocorrência de guerra de edições, desenvolveram-se mecanismos mais rígidos e detalhados para acompanhar e validar a participação dos colaboradores. Além de uma volumosa normatização interna, a implementação de cargos com prerrogativas técnicas adicionais (principalmente o de administrador) e a crescente influência de ferramentas semi ou totalmente automatizadas no processo de edição da Wikipédia (em especial, os *bots*) são exemplos do “sofisticado sistema tecnogerencial”, que segundo Dijck e Niederer (2010), tem evitado que a Wikipédia se torne um “experimento caótico”⁶.

Neste contexto, o uso de edições restritivas tem se tornado cada vez mais comum na Wikipédia. Ao identificar um vandalismo, qualquer editor cadastrado pode *reverter* essa edição anterior. Caso uma edição inadequada seja intermediária, é possível *desfazer* essa edição sem impactar as modificações posteriores. Em função de guerras de edições e vandalismos intensos, é facultado a um administrador a possibilidade de impedir, total ou parcialmente, a edição de um artigo, tornando-o uma *página protegida*. Uma das consequências desse ambiente conflituoso é uma diminuição do tempo dedicado à edição dos artigos - a atividade-fim do projeto - e crescente aumento do “trabalho indireto” (KITUR *et al*, 2007a).

⁶ Para informações detalhadas sobre o funcionamento da Wikipédia e de termos como “guerra de edições”, administrador e bots, consultar Glossário: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Gloss%C3%A1rio>



Entre o agrupamento e comunidade virtual

No contexto de complexificação dos processos e relações na Wikipédia, destaca-se uma polarização entre a atuação dos editores mais engajados e os colaboradores eventuais. A busca do equilíbrio entre uma minoria de editores muito engajados no projeto da Wikipédia e a participação volumosa, porém pontual de editores eventuais é uma das características e um dos desafios do projeto. Para Haythornthwaite (2009, p.165),

a *Wikipédia* é um modelo interessante que demonstra os dois comportamentos, leve e pesado: o peso leve dos grandes grupos que entram, editam e atualizam as entradas; o peso pesado do círculo interno de editores que determinam coisas como qual é o “artigo que fica”⁷.

Um primeiro comportamento, denominado por Haythornthwaite (2009) como “*peer production leves (PPLs)*”, baseia-se “em um grande número de colaboradores, cada um dos quais provendo adições mínimas para o produto como um todo, de acordo com regras preestabelecidas” (p.162). Trata-se de um “agrupamento” (em inglês, *crowdsourcing*⁸) volumoso de colaboradores que, individualmente, impactam pouco a evolução do projeto. Coletivamente, no entanto, o agrupamento pode ser responsável por uma grande quantidade de colaborações⁹.

Um modelo oposto de colaboração, denominado por Haythornthwaite (2009) como “*peer production pesada (PPP)*”, baseia-se, em síntese, na “construção e a manutenção de comunidades virtuais” (p.163). A partir das relações contínuas estabelecidas com os pares, são construídos vínculos que não apenas tornam estes agentes co-responsáveis pelas atividades colaborativas que mantêm o sistema ativo, mas ainda geram “um compromisso com a manutenção e a sustentação da direção e da

⁷ Segundo Haythornthwaite (2009, p.162), a “ideia de ‘peso’ é usada em referência ao compromisso e engajamento dos pares com a produção e uns com os outros, não em relação à importância do produto”.

⁸ A palavra “crowdsourcing” - uma junção das palavras crowd (multidão) e sourcing (fonte) - foi criada por Howe (2006) com a intenção de caracterizar, principalmente no âmbito empresarial, as diferentes iniciativas de articulação de “multidões” em rede para resolver questões antes restritas a instituições e profissionais formalmente constituídos.

⁹ A participação pontual dos membros do “agrupamento” torna-se viável em função da facilidade técnica e do baixo nível de aprendizagem requerido para contribuir. Ao facilitar a “entrada e a saída” de novos colaboradores, esse modelo permite uma renovação constante e uma potencial diversidade de pontos de vista interferindo no sistema. Por outro lado, não há garantia de continuidade, pois os mecanismos internos de recompensa parecem ser pouco atrativos, ou sequer são conhecidos pelos colaboradores eventuais.



viabilidade da comunidade”¹⁰. Para estes agentes, os projetos são, nas palavras da autora, verdadeiros “empreendimentos de colaboração”.

Pesquisas realizadas na Wikipédia em inglês¹¹ apontam que a Wikipédia possui uma pequena - se comparada com o total de editores envolvidos - mas engajada comunidade de editores envolvidos com a filosofia do projeto (ARTHUR, 2006; SUN *et al*, 2009). Estes editores são responsáveis, quantitativamente, por uma grande variedade de edições efetuadas (LIU e RAM, 2009) e, principalmente, pelo monitoramento e preservação da ordem interna.

Por outro lado, mantém-se presentes e ativos os muitos editores eventuais que colaboram com a Wikipédia (KITUR *et al*, 2007). Por falta de interesse e/ou em função do excesso de restrições impostas pela comunidade virtual (SUN *et al*, 2009), no entanto, raramente esses editores se engajam mais na edição dos artigos e, principalmente, nas demais atividades associadas à gestão do projeto. A baixa retenção de novos editores na Wikipédia em inglês e um conseqüente “envelhecimento” de sua comunidade virtual são conseqüências desse processo segundo conclusões preliminares de análise da Wikimedia Foundation (EDITOR TRENDS, 2011).

Procedimentos metodológicos

Como apontamos na introdução, os dados apresentados à luz da discussão proposta para este artigo são parte de uma pesquisa de doutorado em processo de finalização. Na tese, analisamos quantitativamente uma amostragem de 91 “Biografias de Pessoas Vivas” de “personalidades brasileiras” do ano de 2009 segundo as revistas semanais “Época” e “Isto É”. Destes 91 artigos, cinco foram analisados qualitativamente, entre os quais estão as biografias sobre os jogadores de futebol “Adriano Leite Ribeiro” e “Ronaldo Luiz Nazário de Lima”¹².

A partir da página com o histórico de edições destes artigos, extraímos e organizamos dados que nos permitem conhecer, quantitativamente, o processo de edição

¹⁰ Costa (2005) chama a atenção para uma “transmutação do conceito de 'comunidade' em 'rede social'” (p.239). Considerando a fluidez dos ambientes digitais interconectados, o autor ressalta que “cada indivíduo está apto a construir sua própria rede de relações, sem que essa rede possa ser definida precisamente como 'comunidade'” (p.247). No caso da Wikipédia, no entanto, parecem predominar as comunidades virtuais caracterizadas por laços mais duradouros. Conforme aponta Campos (2009, p.168), “a existência de poucos administradores em um universo de milhares de colaboradores faz com que esses se aproximem e passem a ter uma ligação fortalecida”.

¹¹ Não foram identificadas pesquisas semelhantes relativas à versão em português da Wikipédia. São comuns, no entanto, relatos de abuso de poder cometidos por administradores (cf. SPYER, 2009, entre outros)

¹² No âmbito da tese, a escolha destes artigos deve-se, além do grande volume total de edições (1252 e 1558, respectivamente), ao alto índice de edições restritivas em “Adriano...” (22,45%) e o significativo percentual de tempo que “Ronaldo...” esteve sob proteção (36,48%). Além disso, por serem artigos sobre biografados que têm a mesma atividade profissional, a análise desses dois artigos facilita a elaboração de algumas comparações.



dos artigos. A extração feita com o software WikipediAnalyserPT¹³ considerou todas as atividades de edição nos artigos desde sua criação até o dia 23 de agosto de 2010 (data da coleta de dados).

Para a presente discussão, dois dos dados extraídos foram fundamentais: a *média de edições por mês*, que nos permite identificar a intensidade de edições no artigo, e a *média de edições por editor*, que nos permite compreender melhor as variações no engajamento dos agentes envolvidos na edição de cada artigo. Foram considerados também os percentuais de edições desfeitas e reversões, e a percentagem de tempo em que o artigo ficou sob proteção. Visando especificar a atuação de cada grupo de editores, foi quantificada separadamente a atuação dos editores não-cadastrados, dos administradores, dos bots e dos demais cadastrados.

A partir do registro, no artigo, de acontecimentos de maior relevância relativos ao biografado (um grande feito, por exemplo) e/ou uma clara mudança na dinâmica de edição, mapeamos ciclos de edição pelos quais os mesmos passaram ao longo dos anos. Embora o recorte proposto neste trabalho seja essencialmente quantitativo, a análise dos dados aqui apresentada inclui também informações obtidas após observação sistemática de todas as edições dos artigos (base da etapa qualitativa da tese). Esta conciliação dos métodos nos permite precisar, por exemplo, a existência de guerras de edição e/ou sequências de vandalismo, e incluir, em notas de rodapé, algumas informações relevantes para compreensão da dinâmica de edição dos artigos sobre “Adriano...” e “Ronaldo...”.

Artigo “Adriano...”

O artigo sobre o jogador de futebol Adriano destaca-se pelo grande número percentual de edição restritivas: 22,45%. Entre as 1252 edições feitas no período analisado (média de 19,56 edições por mês), o artigo teve 179 edições desfeitas (14,3% do total) e 100 reversões (8,15%). A única proteção aplicada restringiu a edição por apenas um dia, ou 0,05% do tempo do tempo da página. Ao todo, 449 editores atuaram na edição do artigo, o que resulta em uma média geral de 2,78 edições por editor.

¹³ O software WikipediAnalyserPT foi desenvolvido para a pesquisa de doutorado pelo estudante Charles Cássio da Silva, do curso de Ciências da Computação da Universidade Federal de Viçosa (UFV), sob orientação do professor Dr. Alcione de Paiva Oliveira, do Departamento de Informática da mesma instituição. O trabalho contou com o apoio do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos (PosLin) da Fale/UFMG através da Fundação de Apoio à Pesquisa (Fundep). Em breve estará disponível na internet para download.

Após uma consulta ao histórico completo de edições do artigo, delimitamos cinco ciclos de edição em “Adriano...”:

- Ciclo 1 - da criação do artigo (07 de abril de 2005) ao fim da primeira passagem do jogador pela Internazionale de Milão (novembro de 2007).
- Ciclo 2 - da contratação do jogador pelo time do São Paulo (dezembro de 2007) à véspera do anúncio da volta do jogador para a Internazionale (23 de junho de 2008).
- Ciclo 3 - da volta à Internazionale de Milão (24 de junho de 2008) à rescisão de contrato com este time (março de 2009)
- Ciclo 4 - do início das especulações sobre contratação do jogador pelo Flamengo (abril de 2009) à conquista do Campeonato Brasileiro (06 de dezembro de 2009)
- Ciclo 5 - das repercussões da conquista do campeonato (07 de dezembro de 2009) à data final de coleta de dados (23 de agosto de 2009)

Conforme observamos no gráfico 01, é significativa a variação da média de edições por mês. Nos primeiros 33 meses (Ciclo 1), é baixa a média de edições por mês (3,43). Com o aumento principalmente das guerras de edições e dos vandalismos, como apontamos a seguir, a média de edições aumenta de forma significativa nos ciclos seguintes, chegando ao pico de 67,17 edições por mês no Ciclo 4.

Já a média de edições por editor (também no gráfico 01) é bem mais estável ao longo de todo o período analisado: varia de 1,87 (Ciclo 1) a 3,31 (Ciclo 4). Isso indica que o aumento de edições deve-se mais ao um crescimento do número de editores atuando do que a um maior envolvimento de um grupo menor de colaboradores.

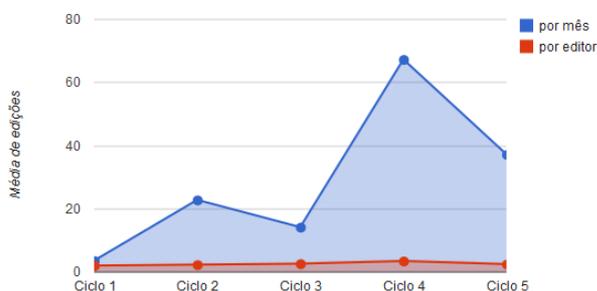


Gráfico 01 - Média de edições por mês e por editor em “Adriano...”

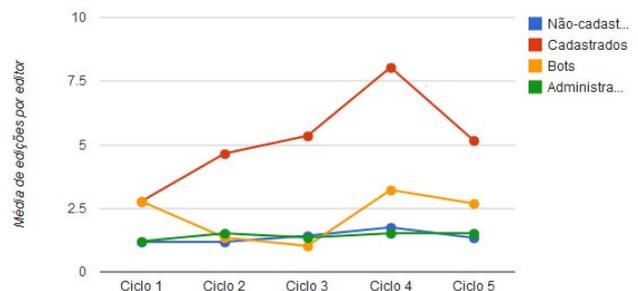


Gráfico 02 - Média de edições por grupo de editores em “Adriano...”

O gráfico 02 mostra a variação na média de edições por editor de cada um dos quatro grupos de editores considerados. Através dele podemos identificar um aparente aumento no engajamento dos bots e, principalmente, dos editores cadastrados à medida que aumenta o volume de edições no artigo. A média de edições feita por cada editor não-cadastrado e pelos administradores varia pouco ao longo do tempo. É fundamental ressaltar, no entanto, a intensa participação do editor “Rush” justamente nos Ciclos com maior média de edições por cadastrados¹⁴. Ao todo, foi responsável por 217, ou 17,33% do total de edições em “Adriano...”.

Apesar do aumento engajamento médio dos editores cadastrados e da intensa participação de “Rush” do Ciclo 2 ao 4, não aumentou o percentual de edições feito por esses agentes. Como observamos no gráfico 03, a partir do Ciclo 2 é praticamente estável a percentagem de edições feitas por cada grupo de editores ao longo dos Ciclos, apesar de significativas mudanças na dinâmica de edições de “Adriano...” com o passar do tempo.

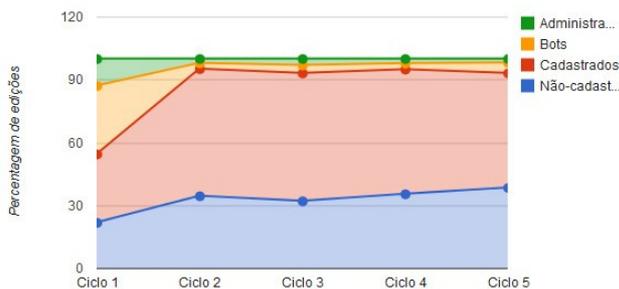


Gráfico 03- Percentagem de edições por grupo de editores em “Adriano...”



Gráfico 04 - Percentagem de edições desfeitas e reversões em “Adriano...”

O aumento na média de edições por mês a partir do Ciclo 2 está associado à ocorrência de guerra de edições¹⁵, o que explica o significativo aumento de edições restritivas, principalmente edições desfeitas (gráfico 04). No Ciclo 3, embora haja uma diminuição no volume de edições (média de 14,04 edições por mês), identifica-se uma continuidade das guerras de edições iniciadas no Ciclo anterior - e, conseqüentemente,

¹⁴ No período do Ciclo 2, “Rush” fez 43 edições; no Ciclo 3, 59 e no Ciclo 4, 113 edições, quando atingiu, sozinho, uma média superior a 12 edições por mês. A maioria (58,52%) das 217 de edições feitas por “Rush” no período total analisado foram edições desfeitas. “Rush” possui o cargo de “reversor” (ou “rollbacker”), que, assim como os administradores, tem permissão técnica para reverter, através de scripts e de forma mais rápida, suas próprias edições ou edições de outros agentes. O recurso deve ser utilizado apenas em situações claras de vandalismo ou spam.

¹⁵ A principal guerra de edições do Ciclo 2 foi também a mais perene do artigo “Adriano...” e girou em torno da inclusão ou não, em um infobox com dados do atleta, dos gols marcados pelo time do São Paulo no Campeonato Paulista. Em geral apenas gols marcados em campeonatos nacionais (ou “ligas”) são registrados nos infoboxes.



um aumento de edições restritivas (“Rush” foi responsável por 42 das 43 edições desfeitas). No Ciclo 3 foi registrada ainda a única proteção aplicada em “Adriano...”¹⁶.

Já no Ciclo 4 de “Adriano...” (que inclui a atuação como jogador do Flamengo), o aumento muito significativo na média de edições por mês (67,17) é fruto de novas guerras de edição¹⁷ e de um significativo crescimento de vandalismos¹⁸, o que culminou no aumento de reversões. No Ciclo 5, apesar da queda na média de edições por mês (37,07), mantém-se a dinâmica de disputas e conflitos do ciclo anterior¹⁹, e o percentual de reversões chega a 15,62%. É interessante observar que “Rush” não fez uma edição sequer a partir do Ciclo 5.

Em síntese, podemos indicar que o ambiente predominante conflituoso do artigo “Adriano...” está diretamente ligado a uma participação intensa e a um maior engajamento dos editores cadastrados. Alavancado pelo editor “Rush”, os cadastrados fizeram 56,31% das edições em “Adriano...”, alcançando a média de 6,98 edições por editor. É fundamental ainda registrar a baixa interferência dos administradores nos processos conflituosos. Além de apenas uma proteção ter sido aplicada ao artigo, este grupo fez somente 3,19% das edições no artigo “Adriano”.

Artigo “Ronaldo...”

O artigo sobre o jogador de futebol “Ronaldo Fenômeno” destaca-se pelo grande período de tempo em que ficou protegido - as 17 proteções aplicadas em função de vandalismos e guerras de edição restringiram a edição do artigo durante 36,48% do tempo total analisado. Da criação do artigo (em 05 de março de 2005) à data limite considerada neste trabalho, o artigo “Ronaldo...” foi editado 1558 vezes por 627 editores diferentes (média de 2,48 edições por editor). Apesar dos extensos períodos sob

¹⁶ Em meio à ininterrupta guerra de edições em torno da atualização do infobox com o número de gols, uma “semi-proteção” ativada, por 24 horas, pelo administrador “OS2Warp”.

¹⁷ As especulações em torno da contratação do jogador pelo Flamengo, por exemplo, culminaram em uma guerra com dezenas de edições feitas principalmente por editores cadastrados, como “Bruno Borges Alves”, “Garavello” e “Rush”. Outra intensa guerra de edições em maio de 2009 foi em torno da fotografia que ilustraria o artigo e envolveu os editores “Flamel2008” e, novamente, “Rush”.

¹⁸ Entre os vandalismos estão várias manifestações homofóbicas, um suposto envolvimento do jogador com drogas, a inclusão de declarações clubísticas de torcedores após a contratação pelo Flamengo, e inserção, em várias edições ao longo de meses, da frase “*O Adriano ta me ouvindo?*”, numa referência a um bordão popularizado pelo programa “Pânico na TV”.

¹⁹ Além da continuação das guerras de edição apresentadas anteriormente, a inclusão de uma tabela de estatísticas desencadeou uma interessante disputa entre os dois editores cadastrados mais ativos no Ciclo: “Bruno Borges Alves” e “Mwaldeck”. A partir de março de 2010, uma longa sequência de vandalismos e disputas marcam os turbulentos meses entre as denúncias de envolvimento do jogador com traficantes, a exclusão da Seleção convocada para a Copa do Mundo da África do Sul e a transferência de Adriano para o time da Roma, na Itália.

proteção, o artigo possui significativos percentuais de edições restritivas: 9,56% de reversões, e 6,93% de edições desfeitas.

Os 67 meses considerados do artigo “Ronaldo...” foram divididos em seis ciclos de edição:

- Ciclo 1 - da criação do artigo (março de 2005) às vésperas da Copa do Mundo de 2006 (maio de 2006)
- Ciclo 2 - da Copa do Mundo de 2006 (junho e julho) a janeiro de 2007
- Ciclo 3 - da transferência do jogador para o Milan (fevereiro de 2007) a 28 de abril de 2008
- Ciclo 4 - do polêmico envolvimento do jogador com drogas e travestis (29 de abril) a novembro de 2008
- Ciclo 5 - do anúncio da contratação do jogador pelo Corinthians (dezembro de 2008) a abril de 2009
- Ciclo 6 - de maio de 2009 ao fim do período estudado (23 de agosto de 2010).

A média de edições por mês varia de forma significativa ao longo dos 6 Ciclos (gráfico 05). Assim como no artigo “Adriano...”, o Ciclo 1 de “Ronaldo...” foi marcado por um baixo número médio de edições por mês (5,12) e poucos conflitos e vandalismos. No Ciclo 2, a média de edições por mês sobe para 23,31 (aumento desencadeado pela derrota da Seleção Brasileira na Copa do Mundo de 2006) e, no Ciclo 5, chegou ao pico de 61,45 edições por mês. Já a média de edições por editor varia pouco ao longo de todo o período analisado, tendo como pico o índice de 2,65 edições por mês (Ciclo 5).

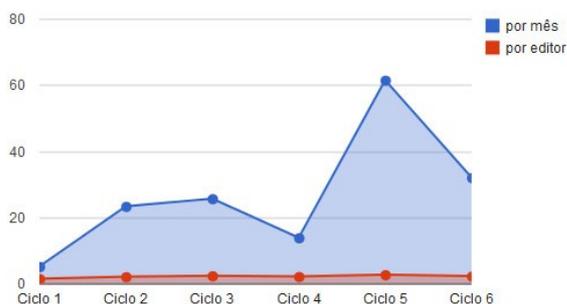


Gráfico 05 - Média de edições por mês e por editor em “Ronaldo...”

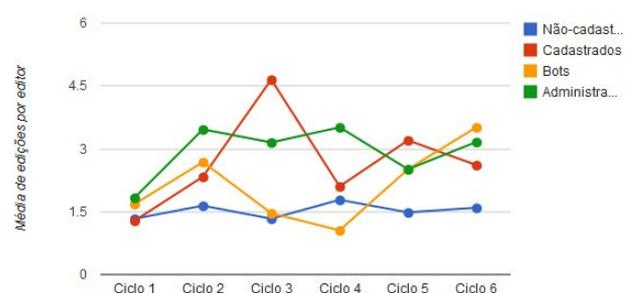


Gráfico 06 - Média de edições por grupo de editores em “Ronaldo...”

Já no gráfico 06, que exhibe a variação na média de edições de cada um dos quatro grupos de editores considerados, destaca-se a alta média de edição dos

administradores (acima de três por mês na maioria dos Ciclos). Os demais grupos têm atuação parecida com os editores de “Adriano...”: o engajamento dos bots e dos editores cadastrados cresce à medida que aumenta a média de edições por mês, enquanto a participação dos não-cadastrados sofre poucas alterações ao longo do tempo.

A partir do Ciclo 2 e por motivos variados, identifica-se uma queda significativa na porcentagem de edições feitas por não-cadastrados e aumento das edições feitas por editores cadastrados (gráfico 07). No Ciclo 3, as guerras de edição entre cadastrados elevaram a participação deste grupo para 50,52%²⁰. Uma única semi-proteção foi aplicada no período (1,56% do tempo), portanto não houve restrições técnicas para participação dos não-cadastrados.

Assim como em “Adriano...”, chama a atenção a atuação do editor “Rush”, responsável por dezenas de edições desfeitas, principalmente no Ciclo 3, quando vandalismos foram registrados após uma séria contusão sofrida por Ronaldo durante jogo pelo Milan²¹.

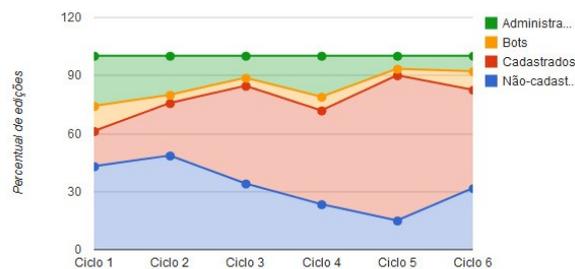


Gráfico 07 - Percentagem de edições por grupo de editores em “Ronaldo...”

O Ciclo 4 de edições de “Ronaldo...”, marcado pelo polêmico envolvimento do jogador com drogas e travestis, foi caracterizado por intensas sequências de vandalismos e guerras de edição. Como consequência direta dessa dinâmica, o artigo passou por três proteções (sendo uma proteção total), que, juntas, restringiram a participação de alguns editores - principalmente não-cadastrados - por 95,77% do tempo (gráfico 08), o que ajuda a explicar a menor participação deste grupo e uma média geral de edições por mês significativamente mais baixa (13,81). Mesmo com tanto tempo sob proteção, 26,26% das edições do período de aproximadamente seis meses foram

²⁰ No fim de abril de 2007, por exemplo, iniciou-se uma guerra de edições entre os editores “Rush” e “Pedro ht” a cerca do número de gols marcados até então pelo Milan.

²¹ Neste Ciclo 3, “Rush” fez 67 edições; no Ciclo 5, editou 44 vezes o artigo e, no período total analisado, foi responsável por 8,4% das alterações feitas em “Ronaldo...”.

restritivas (gráfico 09).

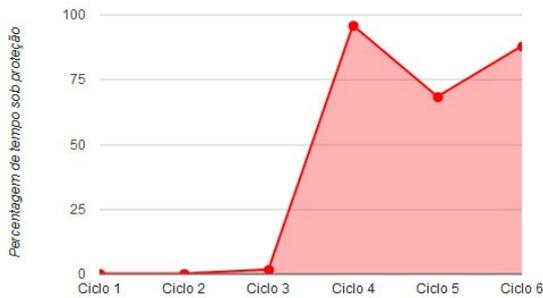


Gráfico 08 - Percentagem de tempo de proteção do artigo “Ronaldo...”

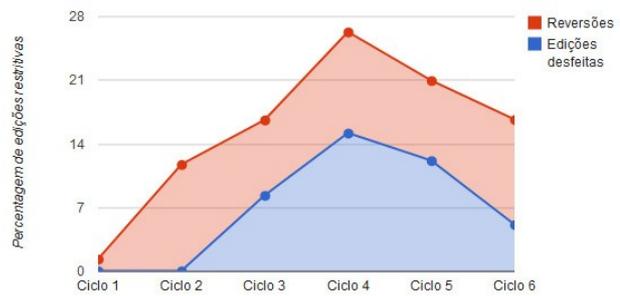


Gráfico 09 - Percentagem de edições desfeitas e reversões em “Ronaldo...”

Já no Ciclo 5, apesar do artigo estar sob proteção durante 68,28% do tempo, a média de edições por mês foi a mais alta do período estudo (61,45). Tamaña movimentação foi desencadeada pela contratação do jogador pelo Corinthians, o que culminou em vandalismos feitos principalmente por editores não-cadastrados nos intervalos das proteções aplicadas. No entanto, 75,08% das modificações foram feitas por editores cadastrados e os conflitos e disputas principalmente entre estes editores levaram ao índice de 20,20% de edições restritivas²² (8,08% de reversões e 12,12% de edições desfeitas).

Já no Ciclo 6, o artigo “Ronaldo...” esteve protegido por 87,8% do período, o que culminou em uma diminuição significativa do volume de edições (32 edições por mês, em média). Permaneceram as disputas entre os editores cadastrados, e vandalismos foram cometidos, inclusive nos períodos de proteções, por editores com contas recém-criadas²³. As edições restritivas deste Ciclo totalizaram 16,64% das edições. As proteções, no entanto, não impediram que a porcentagem de edições de não-cadastrados aumentasse para 31,51%.

Apesar de ter passado por períodos prolongados de proteções, o artigo “Ronaldo...” teve um alto percentual de edições restritivas motivadas pelas intensas disputas e atos de vandalismo. Tamaña movimentação obrigou os administradores a trabalhar mais intensamente: estes editores fizeram, em média, 4,09 edições no período total e foram responsáveis por 11,81% das edições no artigo.

²² Assim como em “Adriano...”, a atualização, no infobox do artigo, do número de gols marcados pelo jogador do Corinthians foi motivo de intensa guerra de edições. “Rush” e “RafaAzevedo” foram os principais responsáveis pela reversão das edições que contabilizavam gols fora do campeonato nacional.

²³ Em alguns casos, as únicas edições vinculadas à conta eram os vandalismos feitas no artigo



Análise e considerações

O recorte metodológico e o enfoque essencialmente quantitativo adotado neste trabalho, assim como amostragem composta por apenas dois dos milhares dos artigos da Wikipédia em português, dificultam a elaboração de considerações e análises mais abrangentes. Ainda assim, podemos ressaltar algumas características e situações que nos ajudam a entender a dinâmica de produção de bens comuns empreendida simultaneamente pela comunidade virtual vinculada ao projeto e ao numeroso agrupamento que também editou os artigos sobre os jogadores de futebol.

Os dados quantitativos relativos aos ciclos de edição dos dois artigos apontam que não há um aumento da participação - e, conseqüentemente, um maior engajamento - da grande maioria dos editores ao passar do tempo ou em função do agravamento de situações de conflito. Este é, como esperado, o caso dos editores não-cadastrados: 77,52% (em “Adriano...”) e 71,30% (em “Ronaldo...”) deles fizeram apenas uma edição no período total analisado.

O maior envolvimento dos administradores, no caso do artigo “Ronaldo...”, está parcialmente associado à necessidade de proteger os artigos - esta prerrogativa técnica é exclusiva destes agentes. No mesmo sentido, identifica-se um pequeno crescimento na participação dos bots durante a ocorrências de vandalismos explícitos.

Já os editores cadastrados claramente parecem dividir-se em um volumoso grupo pouco atuante e uma minoria bastante ativa. Ao todo, 41,6% dos editores cadastrados (em “Adriano...”) e 53,07% dos não-cadastrados (em “Ronaldo...”) fizeram apenas uma edição em cada artigo. Por outro lado, em “Adriano...”, os 19 editores que fizeram mais de dez edições totalizaram 587 intervenções, ou 46,89% do total das edições no artigo. Em “Ronaldo...”, são 20 os editores com mais de dez edições, e eles totalizam 530 edições (34,02%). Somente o editor “Rush” fez 17,33% de todas as edições em “Adriano...” e 8,41% em “Ronaldo...”.

Em termos gerais, podemos afirmar que os picos de edição nos artigos “Adriano...” e “Ronaldo...” estão necessariamente vinculados a dois tipos de intensos conflitos e disputas entre os editores. O primeiro acontece entre editores cadastrados (incluindo administradores) e editores não-cadastrados (ou, no caso de “Ronaldo...”, editores cadastrados pouco ativos ou possíveis “sock puppers”²⁴). Neste caso o principal

²⁴ Em função das restrições para disputas mais intensas em torno de um artigo, uma das artimanhas utilizadas por editores envolvidos em conflitos é a criação de perfis falsos. O artifício, conhecido como Sock Puppets (fantoche, em



motivo é a realização de vandalismos, e o problema é em grande parte resolvido com a aplicação de proteções - medida adotada em grande escala em “Ronaldo...”. Este tipo de disputa revela uma clara polarização entre o “agrupamento” que, salvo em situações de restrição, foi responsável por numerosas colaborações eventuais, e a “comunidade virtual” comprometida a longo prazo com o projeto²⁵.

O segundo tipo de conflitos acontece entre editores cadastrados, inclusive administradores, em função de inclusão de informações não-confirmadas e, principalmente, por causa de questões pontuais, como o critério de registro, no infobox, dos gols marcados pelos jogadores. Esse tipo de guerra de edições é claramente mais difícil de ser resolvido, já que apenas uma proteção total ou, em alguns casos, a aplicação da “regra das 3 reversões” resolveria tecnicamente os embates.

Por trás das guerras de edição, em alguns casos, parece estar o esforço de alguns editores para preservar a autoria de algum trecho publicado inicialmente por ele. Um dos caminhos adotados pelos editores para resolver os conflitos, principalmente em “Ronaldo...”, é a publicação de meta-informações no sumário de edições e no código dos artigos, o que revela maior conhecimento dos mecanismos internos do projeto e um maior comprometimento com seu funcionamento - duas características fundamentais da “*peer production* pesada”.

Por fim, se relacionarmos a dinâmica de relações entre os agentes com a produção dos textos dos artigos - foco principal da tese que originou este trabalho -, é possível pensarmos que a colaboração se dá principalmente através das disputas e dos conflitos. Parecem ser raras as situações em que os editores simplesmente complementam uma informação publicada por outro. Em geral, uma informação é refeita, ou desfeita, e dessa “negação” da(s) edição(ões) anterior(es) o artigo tende a avançar, ainda que sejam necessárias muitas edições para que as modificações sejam consolidadas. As situações de conflito, portanto, podem ser consideradas “potenciais agregadoras nos processos colaborativos” (CAMPOS, 2009, p.71).

inglês), não aceito pela Wikipédia, que permite a criação de apenas uma conta por colaborador.

²⁵ Isso não significa, no entanto, que esta seja a única forma de participação dos não-cadastrados. Na pesquisa qualitativa da tese, identificou-se que esse grupo de editores fez importantes edições, inclusive reescritas no texto e mudanças na estrutura dos artigos, além de ter ajudado a corrigir erros e mesmo vandalismos cometidos por outros editores não-cadastrados.



Referências bibliográficas

ARTHUR, Charles. *What is the 1% rule?* The Guardian. Julho de 2006. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/2006/jul/20/guardianweeklytechnologysection2>>. Acesso em: 20 jul. 2007.

BENKLER, Yochai. Coase's penguin, or, Linux and the nature of the firm. *Yale Law Journal*, 112 p.369-446. 2002.

_____. *The wealth of networks: how social production transforms markets and freedom*. New Haven and London: Yale University Press, 2006.

BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond*. Nova York: Peter Lang, 2008.

CAMPOS, Aline de. *Conflitos na colaboração: um estudo das tensões em processos de escrita coletiva na web 2.0*. 2009. 191 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – UFRGS, Porto Alegre, 2009.

COSTA, Rogério. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. *Interface - Comunic., Saúde, Educ.*, v.9, n.17, p.235-48, mar/ago 2005.

DIJCK, José van; NIEDERER, Sabine. Wisdom of the crowd or technicity of content? Wikipedia as a sociotechnical system. *New Media & Society*, v.12, n.8, p. 1368-1387, jul./2010.

EDITOR TRENDS STUDY/Results. Publicado em 11 mar. 2011. Disponível em <http://strategy.wikimedia.org/wiki/Editor_Trends_Study/Results>.

HAYTHORNTHWAITE, Caroline. Agrupamentos e comunidades: modelos de produção colaborativa leve e pesada. *Revista Fronteiras - estudos midiáticos*. v.11, n.3, p. 161-175, set./dez. 2009.

HOWE, Jeff. The Rise of Crowdsourcing. *Wired Magazine*. Publicado em junho 2006. Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html?pg=1&topic=crowd&topic_set=>>. Acesso em 21 abr. 2011.

KITTUR, Aniket et al. Power of the Few vs. Wisdom of the Crowd: Wikipedia and the Rise of the Bourgeoisie. *CHI 2007*, San Jose, California, USA, 28 abril-3 mai 2007. Disponível em <<http://www.scribd.com/doc/2157257/Power-of-the-Few-vs-Wisdom-of-the-Crowd>>. Acesso em 12 jan. 2008.

LIU, Jun; RAM, Sudha. Who Does What: Collaboration Patterns in the Wikipedia and Their Impact on Data Quality. *19th Workshop on Information Technologies and Systems*, Phoenix, December 2009, pp. 175-180.

SPYER, Juliano. Wikipedia brasileira desestimula a participação esporádica e tem mentalidade colonialista. *Não Zero*. Publicado em 20 fev. 2009. Disponível em <www.naozero.com.br/wiki-pediacolonialista>. Acesso 10 out. 2009.

STALDER, Felix; HIRSH, Jessi. Open Source Intelligence. *First Monday*, v. 7, n.6, jun. 2002.

SUN, Bongwon et al. The Singularity is Not Near: Slowing Growth of Wikipedia. *WikiSym 2009*. Orlando, Flórida, USA, 25-28 out. Disponível em <<http://www.wikisym.org/2009/09/08/wikisym-2009-paper-the-singularity-is-not-near-slowng-growth-of-wikipedia/>>. Acesso em 12 ago. 2010.