



Wikipédia: um monstro virtual. Uma análise sobre a interatividade e a autoria na construção cognitiva da enciclopédia virtual¹

Caroline Gonçalves RODRIGUES²

Universidade Estácio de Sá - Niterói

Resumo

Tomando como objeto principal a ferramenta Wikipédia, este artigo busca evidenciar os elementos utilizados para a sua produção textual. Ao analisar sobre a credibilidade dos dados informativos disponibilizados na rede, este trabalho tece um breve relato do surgimento e importância da autoria e de sua função na enciclopédia virtual. O estudo relaciona o conteúdo ‘retalhado’ da Wikipédia com os tipos discriminados de interação, e compara a sua produção vinda de ‘todas as partes’ ao monstro de Frankstein.

Palavras-chave: Wikipédia, interação, web 3.0, credibilidade, autoria.

¹ Trabalho apresentado Intercom Junior – Comunicação multimídia do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 13 a 15 de maio de 2010.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Jornalismo na Universidade Estácio de Sá, campus Niterói.



1. Introdução

A web pode ser considerada por usuários e estudiosos como uma das ferramentas de pesquisa mais utilizadas na contemporaneidade. Esta popularização se dá devido à facilidade do acesso às informações num curto período de tempo. Em seu início, a web, chamada de 1.0 por estudiosos, se caracterizava por permitir que um grande número de usuários tivesse acesso ao conteúdo disponibilizado na rede em escala mundial.

Com a sua evolução, a web 2.0 veio proporcionar aos seus usuários uma nova forma de se relacionar com a informação. De receptor passivo, o internauta se tornou um emissor ativo, a partir do surgimento dos tipos de interatividade na rede. Desta forma, Alex PRIMO³ destaca o que pode ou não ser considerado como interativo na rede. Primo também relata a web 2.0 como sendo a segunda geração de serviços na rede, que caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, principalmente, a partir da delimitação dos hiperlinks.

Ao analisar a credibilidade das publicações disponibilizadas na Wikipédia, surge um dos principais questionamentos na produção textual em geral: a origem das informações em um banco de dados construído pelos próprios usuários. Além do mais, cada informação publicada pode ser alterada a qualquer instante e por qualquer usuário. Desta forma, é possível que a enciclopédia virtual seja considerada uma fonte não tão confiável para consultas escolares e citações acadêmicas. Sendo assim, quais são os principais critérios utilizados pelos usuários para que esta ferramenta seja considerada tão popular na web? Até que ponto esta confiabilidade está ligada aos tipos de interação?

Com o grande volume de informações que se multiplicam dia após dia na internet, um novo conceito tende a levantar mais questionamentos, é o caso da web 3.0, que nada mais seria do que uma web mais organizada e criteriosa.

A partir do artigo científico ‘Do sistema ao esquema’⁴, entende-se os tipos de mutações ocorridas nas relações com a informação disponibilizada na Web interativa. Seguindo o pensamento de que um sistema de informação possui a característica

³ PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto?: Da interface potencial à escrita coletiva. *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, São Leopoldo, v. 5, n. 2, pp. 125-142, 2003. Página 2.

⁴ MOREIRA, Rejane; RODRIGUES, Caroline; RATTES, Bruna e MÜLLER, Ana Cláudia. Do sistema ao esquema: Mutações cognitivas a partir da WEB 2.0. Trabalho apresentado na Intercom Junior, na divisão Temática Comunicação e Multimídia, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.



acumulativa e de estocagem de conteúdos, o artigo evidencia a passagem do sistema para o esquema de informação, cujo objetivo principal seria “fornecer conteúdo mediante o esclarecimento da informação através da separação de elementos por partes”⁵, ou seja, no caso da web, estes elementos são separados e esquematizados a partir dos hiperlinks.

Entretanto, esta característica da fragmentação da informação em prol da organização do conteúdo nos leva a uma nova discussão, o surgimento da web 3.0, conforme relaciona o jornalista John MARKOFF no artigo *Entrepreneurs See a Web Guided by Common Sense*⁶ publicado no *New Your Times*.

De acordo com MARKOFF (2006), a web 3.0 pode ser considerada como uma ‘época em que as máquinas começam a fazer coisas aparentemente inteligentes’ (2006, p.2), ou seja, a própria ferramenta é a responsável por sugerir determinado roteiro de navegação na web e por organizar informações e dados.

“Pesquisadores e empresários dizem que, embora seja improvável que haja sistemas completos de inteligência artificial tão cedo, ou nunca, o conteúdo da Web já está ficando mais inteligente. Smart ver Webcams para intrusos, enquanto os programas baseados na Web e-mail reconhecem datas e locais. Esses programas, dizem os pesquisadores, pode ser sinal da iminente nascimento de Web 3.0.” (MARKOFF, 2006 – *Em inglês.*)

Sendo assim, vale questionar se os usuários da web, aqueles que produzem e ‘consomem’ a informação, estarão satisfeitos com uma ferramenta que irá, não somente facilitar a navegação, mas ‘pensar’ por eles. Para muitos, a interatividade conquistada na web 2.0 pode estar ameaçada por tais ‘máquinas inteligentes’, devido ao fator organizacional das informações induzir determinado condicionamento ao que será publicado na rede.

Entretanto, a web 3.0 também pode se tornar uma ferramenta fundamental no aumento da credibilidade do conteúdo disponível na web, pois a partir deste condicionamento, tal conteúdo poderá ser utilizado como um tipo de fonte de informação confiável e inquestionável.

⁵ Idem. Página 10.

⁶ Artigo publicado no New York Times, em 12 de novembro de 2006, pelo jornalista John Markoff. Disponível em: http://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html?pagewanted=1&_r=1&sq=web%203.0%20John%20Markoff&st=cse&scp=1



2. O papel do autor na produção do conteúdo

O surgimento da figura do autor se deu ainda na Idade Média, de acordo com Roger CHARTIER (1999), com o chamado “autor oral” ou pregador.

“Nos últimos séculos da Idade Média, quando se esboça a personalidade do autor moderno, cujo texto é, sob sua autoridade, fixado pela cópia manuscrita e depois pela edição impressa, o “autor oral” está sempre ali. É o caso do pregador.” (CHARTIER, 1999, p.26)

Ou seja, de acordo com CHARTIER, os autores da Idade Média ainda estavam muito ligados ao divino, sendo considerados como meras testemunhas, que apenas reproduziam o que presenciavam. Entretanto, com o surgimento dos manuscritos, diversos textos reunidos precisavam ser identificados por autor. A partir de então, tornou-se eminente a necessidade de se registrar as autorias, e o principal motivo era responsabilizar os autores considerados profanos por suas criações.

Ainda de acordo com o CHARTIER, Michael FOUCAULT foi quem melhor refletiu sobre a emergência, na história, da função do autor.

“...da Idade Média à época moderna, frequentemente se definiu a obra pelo contrário da originalidade. Seja porque era inspirada por Deus: o escritor não era senão o escriba de uma Palavra que vinha de outro lugar. Seja porque era inscrita numa tradição e não tinha valor a não ser o de desenvolver, comentar, glosar aquilo que já estava ali.” (1999, p.31)

Desta forma, nota-se a importância que o surgimento dos direitos autorais atingiu no que diz respeito às publicações. Conforme destaca Marcelo Benevides LOPES⁷ em seu artigo, “Historicamente, o Estatuto de Ana, como é conhecida a legislação inglesa sobre direitos autorais de 1709, foi o primeiro a oficializar o *copyright* aos autores”. (2008).

Na contemporaneidade predomina um período em que a autoria e a propriedade intelectual são questionadas, conforme acredita a professora Eliana POUGRY⁸. No entanto, os autores já “consagrados tanto pela mídia como pelo público, e, muitas vezes,

⁷ LOPES, Marcelo Benevides. *WIKIPÉDIA: AUTO-REGULAÇÃO E CONTROLE. Um olhar sobre os Operadores de Normatização da “enciclopédia livre”*. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura, do XVII Encontro da Compós, na UNIP, São Paulo, SP, em junho de 2008.

⁸ Artista em construção e professora em experiência. Já publicou em papel e em pixels, no Brasil e em Portugal. Recebe essa piada que são os direitos autorais brasileiros. É mestranda na FE-USP e professora universitária, além de capacitar professores em arte.



também pela Academia, ganham imensas fortunas com seus direitos autorais”⁹, por celebrar um modo de produção de arte exclusivo e elitista.

Henrique GANDELMAN¹⁰ destaca que o papel do autor se consolidou no fim do século XVIII com a instituição do direito de propriedade autoral. O termo Copyright, cujo símbolo ‘©’ é utilizado para estabelecer os direitos do autor, surgiu a fim de legalizar a utilização e cópia de uma obra.

“Quando uma obra de arte plástica é reproduzida em vários exemplares, cada cópia é numerada e assinada pelo próprio criador da obra de arte. A cópia não autorizada pelo titular do direito autoral é considerada como contrafação” (2004, p.32).

O termo Copyleft foi popularizado por Richard STALLMAN¹¹ em seu artigo *The GNU Project*. Segundo o autor, ‘Copyleft utiliza a lei de direitos autorais, mas vira-se ao oposto de sua finalidade usual, em vez de um meio de privatização software, torna-se um meio de manter o software livre’.

“A idéia central do copyleft é que damos a todos permissão para executar o programa, copiar o programa, modificar o programa e distribuir versões modificadas, mas não a permissão para adicionar restrições próprias.”¹²

Em 2001, surge, então, o Creative Commons (CC), que, de acordo com Ronaldo LEMOS¹³, é “uma organização sem fins lucrativos que tem como missão expandir e promover o acesso criativo a obras intelectuais”. Conforme relata o site¹⁴ da organização, em dezembro de 2002 foi lançado o primeiro conjunto de licenças de copyright livres para o público.

“O uso das licenças Creative Commons é voluntário, cabe a cada criador decidir se elas atendem aos seus interesses de divulgação e acesso da sua obra e decidir também quais direitos de acesso deseja permitir à coletividade.” (LEMOS, 2009)

Atualmente, segundo o autor, existem cerca de 150 milhões de obras licenciadas em Creative Commons. Entre elas, a 3.0 Unported (CC-BY-SA), que é a licença utilizada pela Wikipédia.

⁹ <http://www.cronopios.com.br/site/artigos.asp?id=1274>

¹⁰ GANDELMAN, Henrique. *O que você precisa saber sobre direitos autorais*. Rio de Janeiro. Editora Senac Nacional, 2004.

¹¹ STALLMAN, Richard. *The GNU Project*. 1998. Artigo disponível no site da GNU, disponível em <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>.

¹² Idem. (em inglês). Disponível em <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>.

¹³ LEMOS, Ronaldo. Artigo publicado em 2009, disponível em <http://paraentenderainternet.blogspot.com/2009/01/creative-commons-ronaldo-lemos.html>.

¹⁴ <http://creativecommons.org/about/history>



3. Interatividade

Muito tem se discutido sobre a questão da interatividade na web. Tomando como ponto de partida a consideração de Alex PRIMO a partir do qual interação significa ‘ação entre’, o ato de dialogar ou falar ao telefone, por exemplo, podem ser considerados tipos de interação. Desta forma, é possível que seja desmistificado o pensamento de que o conceito de interação esteja somente ligado à web 2.0.

“Reduzir a interação a aspectos meramente tecnológicos, em qualquer situação interativa, é desprezar a complexidade do processo de interação mediada. É fechar os olhos para o que há além do computador. Seria como tentar jogar futebol olhando apenas para a bola.”(PRIMO,2003, p.2)

Sendo assim, THOMPSON (1988, citado por PRIMO, 2003), relaciona três tipos de interação: face-a-face, mediada e quase mediada. Na interação face-a-face somente é possível de ser realizada quando o indivíduo se encontra na presença do outro e as reações entre ambos os interagentes são imprevisíveis. Já sobre a interação quase mediada, o autor discrimina:

“a interação quase mediada (ou “quase-interação”) apresenta uma assimetria estrutural entre produtores e receptores de televisão, por exemplo, não permitindo a monitoração reflexiva das respostas alheias.” (PRIMO, 2003, p.4)

A partir da interação mediada por computador, PRIMO relaciona dois conceitos: bidirecionalidade e interatividade. Embora existam referências sobre a bidirecionalidade como característica principal da interatividade, PRIMO destaca a função reativa na interação no que diz respeito à esta característica. Ou seja, o receptor apenas reage ao que lhe é pré-estabelecido por programas ou planejamento por parte do emissor.

Já usufruindo da interface gráfica na interação mediada, o autor delimita três tipos de interação que poderão ocorrer no que diz respeito ao hipertexto: a interface potencial, o conteúdo colaborativo e o conteúdo cooperado.

O tipo de hipertexto, cujos caminhos possíveis já estão pré-definidos e que não têm espaço para o interagente incluir conteúdos é o que o autor considera de potencial. Já o colaborativo “constitui-se em uma colagem, sem discussões durante o processo criativo” (2003. P.12). Ou seja, este tipo de interagente consegue interferir, organizar e gerenciar a informação, entretanto, ainda não tem o poder de alterá-la.



E finalmente no conteúdo cooperado, há a participação do interagente no desenvolvimento conceitual, ainda na criação ou na possibilidade de alteração do conteúdo. Para PRIMO, esta é a mais real interatividade hipertextual, a que o usuário influi diretamente no conteúdo. É o caso da Wikipédia, já que o seu conteúdo é colaborativo.

“Manutenção e colaboração. A Wikipédia é a maior enciclopédia existente em termos de número de artigos. No entanto, muitos deles são apenas esboços, ou tem outros problemas que precisam de atenção. Se quiser, seja audaz e comece já a ajudar. Se não souber o que fazer, ou não estiver preparado para fazer as coisas sozinho, pode trabalhar numa colaboração.”¹⁵

Um fator importante a ser considerado na produção deste conteúdo colaborativo é o condicionamento estrutural e próprio dos autores. No conteúdo colaborado, o autor não escreve da mesma forma que escreveria um e-mail pessoal ou em uma conversa em um chat. Ele próprio se autocondiciona a escrever com a ortografia correta, abrindo mão da linguagem internauta popular, a fim de que a sua colaboração obtenha credibilidade na ferramenta.

4. A Wikipédia como um monstro na virtualidade

A enciclopédia virtual, a partir de recursos disponibilizados por sua estrutura, pode ter a produção de seu conteúdo comparado ao “monstro” criado por Victor Frankenstein¹⁶. Originados por partes desconhecidas e associado ao ‘remendo’ de informações, os ‘artigos textuais’ produzidos na Wikipédia, em sua proposta de inserção pela inteligência coletiva (LÉVY, 2007), tende, assim como na ficção da ‘criatura’ de Frankenstein, a buscar a perfeição.

O monstro da estória é criado por partes e remendos e com a finalidade de se tornar um humano gigantesco e perfeito. A ideia de sua produção é da autoria de um cientista que estava empenhado a descobrir o mistério da criação. Quando Frankenstein entende o que realmente criou, se arrepende do feito, e então, decide abandonar o monstro. Ainda segundo a estória, tempos depois, o cientista descobre que o ‘monstro’ foi o responsável pela morte de alguns de seus amigos, e então, passa a persegui-lo.

¹⁵Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portal_comunitário.

¹⁶ Romance de terror gótico com inspirações do movimento romântico, de autoria de Mary Shelley, escritora britânica nascida em Londres. Obra publicada em 1818.



A estória conta ainda que a criatura passa a exigir de seu criador uma fêmea de sua espécie. Entretanto, temendo que uma nova raça de monstros surgisse e dominasse a humanidade, Frankenstein decide abandoná-lo. Apesar de o romance deixar bem claro que Frankenstein é o nome do cientista, popularmente a criatura passa a ser chamada e conhecida por esta nomenclatura.

Em comparação com o romance, um texto produzido e publicado na Wikipédia, elaborado em partes e frequentemente remendado por diversos usuários pode ser considerado por alguns um texto ‘monstruoso’, talvez, tal qual a criatura de Frankenstein. Neste caso, o produto de várias mentes pode ser considerado uma ‘aberração’, em comparação aos antigos textos tradicionais revisados, corrigidos e impressos.

O ‘monstro’ de Frankenstein tornou-se um todo a partir da junção do desconhecido, e então, vivendo por conta própria, virou-se contra o seu criador. Da mesma forma, é possível que o conteúdo produzido na Wikipédia assim o faça. Sua criação possui um sentido e uma definição ou defesa de algo por parte de seu autor, seja um conceito ou uma ideia. Desta forma, o conteúdo criado por este indivíduo, sendo modificado ou tendo novos conteúdos adicionados por outras pessoas, poderá voltar-se contra a proposta de sua autoria, e de certa forma, tornar-se desleal ao seu criador.

Ainda em comparação à ‘criatura’, nota-se tal semelhança com o ‘monstro’ do virtual, imprevisível e mutável em tempo real. Provindo de partes desconhecidas, pode tornar-se ameaçador, na medida em que as informações disponibilizadas virtualmente passam a ser uma fonte confiável de pesquisa. O virtual tende a ser um fenômeno ainda considerado por usuários como desconhecido e instável em seu campo de atuação.

No caso da Wikipédia, todos os que participam desse espaço determinado de compartilhamento são considerados emissores e receptores potenciais e que tudo aquilo que compartilham, sejam ideias, ideologias, ou informação, constituem o conteúdo desse espaço de inteligência coletiva. Não existe mais nenhum tipo de filtro ou controle por parte de intermediários, como nos demais veículos de comunicação.

Seja pela junção de pedaços de informações provindas de inteligências ‘diversas’, ou seja pelo resultado da produção coletiva, a enciclopédia ‘livre’, apesar de ser considerada por usuários como um conteúdo de confiabilidade questionável, passa a ser uma ferramenta utilizada para o esclarecimento imediato. Por exemplo, quando um internauta não tem informação alguma sobre um dado que precisa, a Wikipédia será consultada, entretanto, esta não é recomendada para fundamentar uma tese ou hipótese,



a fim de provar um dado científico, outras fontes deverão ser pesquisadas, caso haja interesse em um aprofundamento da informação.

Nota-se que a partir desse novo modelo de construção coletiva na enciclopédia virtual, as formações informativas se alteram, ou seja, não é mais necessário acumular informações instituídas e sistematizadas para que o usuário chegue a uma conclusão.

O imediatismo na busca de tais informações traz à discussão essa nova ideia, de pensar a comunicação de um esquema construído a partir dos hiperlinks. Conforme destaca o artigo “Do sistema ao esquema” (MOREIRA. 2009, p.10), “esquema pode ser entendido como um mecanismo simplificado de informação em que, a representação gráfica impõe um modo de comunicação objetiva, simplificado”.

Ou seja, seu objetivo é fornecer conteúdo mediante o esclarecimento da informação através da separação de elementos por partes. A esquematização das informações em rede oferece maior velocidade e fluidez na busca de respostas. Esse novo tipo de apreensão da informação está conectado a uma lógica de funcionamento social em que a velocidade impera. (MOREIRA. 2009, p.10)

A partir do esquema, parte da informação, que antes se encontrava centralizada e muitas vezes, hierarquizada, agora, é oferecida de forma esquematizada, ‘simulando’ uma rapidez cada vez mais fragmentada e de fácil acesso. Estas mudanças são provocadas pelas reações dos indivíduos através da interação nas novas formas de conectividade e sociabilidade, ou seja, novas formas de relações interpessoais.

Logo, os usuários percorrem ‘caminhos’ mais fáceis até a informação desejada, e no caso da Wikipédia, este pode ser considerado como um dos fatores que mais auxiliam em seu crescimento e popularidade, a facilidade que os usuários têm de alcançar o seu objetivo da informação.

Neste caso, nota-se que o fator condicionante da Wikipédia não é se a informação consultada é verdadeira ou não, mas a importância de um indivíduo, leigo em determinado assunto, passar a ter um esclarecimento sobre o que desejar, independente se tal assunto é ou não fundamentado. Mais uma vez, o imediatismo na virtualidade torna-se, de certa forma, a base para a construção cognitiva e formação de conteúdos na enciclopédia virtual livre.



Referências Bibliográficas

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: Do leitor ao navegador*. SP: Unesp, 1999.

GANDELMAN, Henrique. *O que você precisa saber sobre direitos autorais*. Rio de Janeiro. Editora Senac Nacional, 2004.

LEMOS, Ronaldo. *Creative Commons*. Artigo publicado em 2009, disponível em <http://paraentenderainternet.blogspot.com/2009/01/creative-commons-ronaldo-lemos.html>.

LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva*. 5ª Edição. Loyota. 2007.

LOPES, Marcelo Benevides. *WIKIPÉDIA: AUTO-REGULAÇÃO E CONTROLE. Um olhar sobre os Operadores de Normatização da “enciclopédia livre”*. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura, do XVII Encontro da Compós, na UNIP, São Paulo, SP, em junho de 2008.

MARKOFF, John. *Artigo Entrepreneurs See a Web Guided by Common Sense*. Publicado no New Your Times em novembro de 2006.

MOREIRA, Rejane; MÜLLER, Ana Claudia; RATTES, Bruna; RODRIGUES, Caroline. *Do sistema ao esquema: Mutações cognitivas a partir da WEB 2.0*. Trabalho apresentado na Intercom Junior, na Divisão Temática Comunicação e Multimídia, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

PRIMO, Alex. *Quão interativo é o hipertexto?: Da interface potencial à escrita coletiva*. Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, 2003.

STALLMAN, Richard. *The GNU Project*. 1998. Artigo disponível no site da GNU, disponível em <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.html>.

Sites consultados

<http://creativecommons.org/about/history>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portal_comunitário

<http://paraentenderainternet.blogspot.com/2009/01/creative-commons-ronaldo-lemos.html>.