

FLUZZ: PROJETO DE UMA REDE SOCIAL BASEADA EM INTELIGÊNCIA COLETIVA

Ericsson Santana MARIN
Orientador: Cedric Luiz de CARVALHO
Instituto de Informática
Universidade Federal de Goiás (UFG)
Goiânia – GO – Brasil
ericssonmarin@inf.ufg.br

PALAVRAS-CHAVE

Redes Sociais, Inteligência Coletiva

1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é um estudo da inteligência coletiva e da nova sociedade em rede, a aplicação do instrumental das teorias dos sistemas dinâmicos aos sistemas de agentes compostos por seres humanos, a compreensão da emergência e da capacidade da sociedade humana de gerar ordem *bottom-up* por meio da cooperação. Esta articulação modifica o background e lança novos pressupostos para as teorias sobre a sociedade. Como aplicação deste estudo, o projeto de uma rede social denominada Fluzz, é concebido para organizar, otimizar, e favorecer o processo de interação entre os usuários e a busca contínua por inovações.

2. A SOCIEDADE EM REDE

As facilidades de interação, a democratização de acesso às informações, e o avanço das chamadas TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), reduziram os custos, aumentaram a velocidade, o alcance e a assincronicidade, permitindo o rompimento das barreiras temporais e geográficas da comunicação.

O novo conceito ou nova geração da Web, a chamada *Web 3.0*, que emprega além da possibilidade de realizar transações *Web 1.0* e de poder participar e produzir *Web 2.0*, também admite a qualquer um inovar, programar as interfaces da sua maneira, agregar valores, classificar, tornando-se multifuncional. O momento é

de ubiquidade, e como afirma o professor e cientista da UFPE Sílvia Meira (informação verbal), de um processo de atenção parcial contínua em rede.

3. SISTEMAS COMPLEXOS ADAPTATIVOS

Um aspecto importante da dinâmica das redes sociais é a sua emergência. Trata-se de uma característica dos sistemas complexos (2001), e envolve o aparecimento de padrões de comportamento em larga escala, que não são necessariamente determinados em microescala. Essas dinâmicas sociais podem ser construídas coletivamente, em um processo *bottom-up*, que denota como esses comportamentos devem vir de baixo para cima em um determinado sistema.

Johnson (2001) afirma que os coletivos inteligentes que as redes de comunicação colocaram em ação, exibem características que são próprias dos sistemas complexos adaptativos, ou seja, processos emergentes que operam à semelhança dos sistemas de enxames, cujas principais características são: ausência de controle centralizado, natureza autônoma das subunidades, alta conectividade entre as subunidades e causalidade em rede não linear de iguais que exercem influência sobre iguais.

4. A INTELIGÊNCIA COLETIVA

Segundo Cavalcante e Nepomuceno (2007), a inteligência coletiva pode ser classificada de três formas: a *inconsciente*, que ocorre quando o usuário contribui com alguma informação para o coletivo, mesmo sem saber; a *consciente* que ocorre quando o usuário contribui de maneira voluntária; a *plena*, que potencializa as duas formas anteriores. Para os autores, o ideal é que em projetos de inteligência coletiva, a inteligência plena esteja presente.

Pode-se notar, dessa forma, uma profusão de comunidades em redes articuladas que surgem como um remédio para o veneno da velocidade acelerada das mudanças, da especialização crescente, de tempo escasso e de excesso de informação. Assim, participar de uma comunidade em rede articulada é uma saída para solucionar estes problemas, pois permite a ampliação da capacidade de coleta e análise rápida de dados, filtrando o que é relevante através do contato regular de um determinado grupo que partilhe os mesmos interesses.

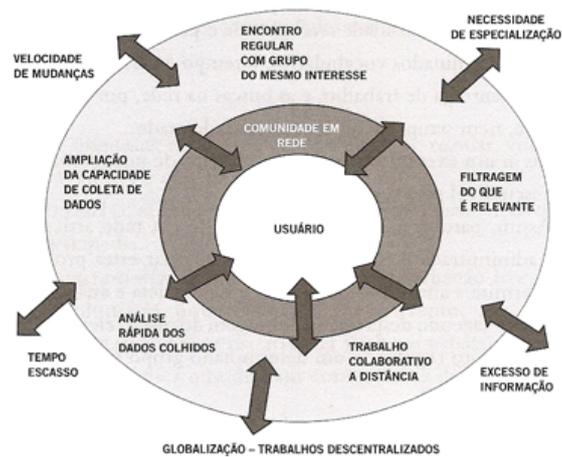


Figura 1 - Processo de inteligência coletiva

5. REDES SOCIAIS NA INTERNET

Uma Rede Social na Internet (RSI) é uma estrutura composta pelos atores, que são representações das pessoas ou organizações, e pelas conexões, constituídas das relações, que por sua vez, são formadas através das interações entre os atores. Os sites de redes sociais, que permitem a representação das (RSIs), são sistemas que permitem a construção de uma persona através de um perfil pessoal, a interação através de comentários e a exposição pública da rede social de cada ator.

Um fator impactante na forma das relações é a topologia da rede. Augusto de Franco (2008) aponta que esta topologia é um fator decisivo, sendo umas mais, e outras menos eficientes, para a ação dos grupos sociais. Franco parte dos velhos diagramas de Paul Baran (1964), esboçados em um documento em que o autor descrevia a estrutura de um projeto que mais tarde se converteria na Internet, em sua versão original.

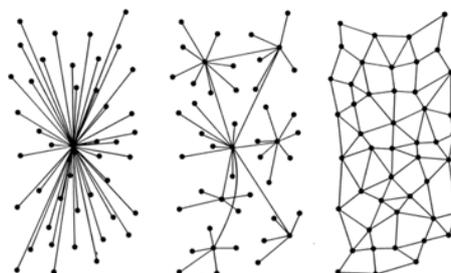


Figura 2 - Topologias de Redes

Nas três imagens representadas na Figura 3, os nós são os mesmos, variando somente a forma de conexão entre eles. Para Franco, apenas o terceiro

tipo *distribuído* pode ser considerado uma rede, cuja configuração permite a ligação das pessoas entre si (P2P), sem a existência de um centro articulador, como pode ser visualizado nas outras duas topologias *centralizada* e *descentralizada*.

Uma outra análise complementar às redes distribuídas, é que elas possuem um forte componente de mundo pequeno. O modelo do mundo pequeno, criado por Duncan Watts e Steven Strogatz (1998), demonstrava que a distância média entre quaisquer duas pessoas no planeta não ultrapassaria um número pequeno de outras pessoas, bastando que alguns laços aleatórios fossem acrescentados entre os grupos.

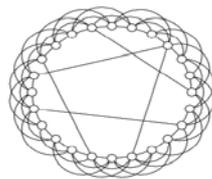


Figura 3 - Modelo de Redes de Mundos Pequenos

6. REDES SOCIAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Nesta nova sociedade do conhecimento, o que se requer é ensejar oportunidades aos educandos de se tornarem educadores de si mesmos. Aprender a aprender está intimamente relacionado a aprender a interagir em rede.

A mudança do sistema educacional vai transformar a educação, de sistema concentrado em estruturas e restrições, para um sistema conjuntural e de articulação mútua para resolver problemas. Serão estabelecidos processos e métodos, propiciando articulações em um paradigma conjuntural de forma muito mais intensa, com alta conectividade e interação, estimulando a reflexão coletiva, quebrando hierarquias, deslocalizando e dessincronizando a geografia do conhecimento e das ações humanas.

7. O PROJETO FLUZZ

O objetivo principal do Fluzz consiste em construir uma rede social distribuída e articulada, provinda da inteligência coletiva *consciente*. O projeto foi elaborado a partir da estrutura de microblogging do Twitter, mas com algumas funcionalidades, e espaços de interações diferenciados. Uma dessas funcionalidades, é um espaço maior para fundamentação, ou detalhamento de ideias, quando necessário. As

conexões são realizadas semelhantemente ao Twitter, com a ressalva de comunidades podendo ser criadas, entre pessoas que não se sigam mutuamente.

No Fluzz, a tônica da interação e da formação de laços sociais não pode ser baseada em vínculos preexistentes, mas sim na penetração individual em fluxos de ideias compartilhadas em tempo real, que estão em movimento contínuo. Por isso ele possui uma dinâmica bem diferente das já conhecidas (RSIs).

Os atores podem fazer sugestões, indicações, críticas, elogios. Podem criar experimentos e solicitar ajuda quando necessário. Podem apresentar resultados, positivos ou negativos dos experimentos individuais ou coletivos. A ideia foi de criar um amplo campo de projetos, em execução, ou já finalizados. Isso propicia um interessante ambiente de conhecimento coletivo.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do Fluzz para engajamento e participação em colaboração intelectual on-line é um exemplo que demonstra como o encadeamento de respostas e o entrelaçamento de ideias em fluxos coletivos pode ser um processo complexo, que envolve dinâmicas de interação em tempo real.

A ideia principal de concepção do Fluzz, foi de criar um espaço no qual o surgimento das ideias emergisse na medida em que relações de exterioridade são estabelecidas entre os conteúdos da experiência. Foi idealizada a criação de um modelo ontológico *botton-up*, onde as pessoas possam desenvolver soluções colaborativamente, combinar as soluções e o conteúdo de mais de um projeto para produzir uma experiência integrada.

REFERÊNCIAS

- Cavalcanti, M. e Nepomuceno C. 2007. *O Conhecimento em Rede*. Elsevier, Brasil.
- Johnson, S. 2001. *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*. Scribner, USA.
- Franco, A. 2008. *Escola de Redes: Novas visoes sobre a sociedade, o desenvolvimento, a Internet, a politica e o mundo glocalizado*. Editora Saturnos Assessoria em Comunicacao Social S/C Ltda, Brasil.
- Watts, D. e Strogatz, S. 1998. *Collective Dynamics of small-world networks*. Nature, USA.