

Mapeamento dos softwares sociais e mundos virtuais que apresentam potencial para mobilização em saúde

Bruna M. L. Cibotto¹, Ana P. M. Velho², Veridiana V. Duarte³

1. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq-Cesumar). Centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá/PR. *bruna.cibotto@gmail.com
2. Orientadora, Prof^a. Dr^a. do Programa de Mestrado em Promoção da Saúde e Mestrado em Tecnologias Limpas do Centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá/PR.
3. Prof. Ms. do Curso de Comunicação Social do Centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá/PR.

Palavras-chave: Mundos virtuais, Softwares Sociais, Mobilização em Saúde

Introdução

A cibercultura é uma modalidade de cultura que surgiu junto com o desenvolvimento das tecnologias digitais. É um ambiente de conexões, sem fio, portátil e de fácil acesso, onde o indivíduo está ligado a diferentes tribos, desenhando sua rede social (DOMINGUES, 2004). Nesse ciberespaço existem softwares sociais e mundos virtuais.

Os softwares sociais são programas voltados à aplicação social que abrem espaço para criação artística e cooperativa em rede, funcionando como mediadores sociais, criando redes de relacionamento, em que os usuários compartilham os mesmos interesses e discutem temas em comum. Nesse cenário em rede, também existem os chamados mundos virtuais, que são ambientes criados virtualmente e que se assemelham a realidade. Nos mundos virtuais, o usuário passa a “habitar”, por meio de um “avatar”, um ambiente simulado (MACHADO & TIJIBOY, 2005)

Dessa forma, o objetivo deste é compreender que tipos de softwares podem oferecer ao cidadão informações que vão definitivamente influenciar sua vida, principalmente em sua qualidade de vida. Especificamente, este trabalho visa 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.

Resultados e Discussões

Essa pesquisa foi realizada utilizando as palavras-chave: rede social, mídia social, software social, social media, social network, mundo virtual, virtual world, nas plataformas Capes, Google Acadêmico e Scielo. O presente estudo foi dividido em duas partes: primeiramente foram realizadas buscas nas plataformas de trabalhos científicos, de acordo com as palavras-chaves selecionadas e, em seguida, a pesquisa foi mais específica, sendo delimitada pelo idioma específico português e o ano de publicação, a partir de 2009. Esses trabalhos foram classificados de acordo com o seu título e com o seu resumo, finalizando 22 resultados. Foram encontradas 25 plataformas estudadas, sendo esse total, 20 plataformas softwares sociais e 5 mundos virtuais.

Dos softwares sociais classificados, os que aparecem em maior número de trabalhos, são o Facebook e o Twitter. O Facebook é apresentado como um software social que possibilita maior interação e proximidade entre os indivíduos, isso porque permite o compartilhamento de valores e interesses em comum. Já o Twitter é um software social de informação em tempo real, por meio do qual se compartilham informações que se consideram

importante, em pequenos textos com 140 caracteres (GOMES, 2011).

Já no âmbito dos mundos virtuais, o que aparece em maior número é o *Second Life*. 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).

Conclusões

O avanço da utilização da internet, especialmente os softwares sociais e mundos virtuais vêm possibilitando aos usuários uma maior mobilidade, permitindo que os mesmos realizem as mais diversas atividades e recebam os mais variados tipos de informação, principalmente no que diz respeito a sua saúde.

Dessa maneira, 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*. 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 causas, permitindo que as informações sejam disseminadas pelo próprio cidadão, que passa a construir um conhecimento junto com outras pessoas conectadas (MANSUR & CARMO, 2007; INUZUKA, 2008 *apud* PAULO, 2013).

Agradecimentos

PIBIC/CNPq, pelo fomento à pesquisa.

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

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

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

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

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.