



Razón y Palabra

ISSN: 1605-4806

octavio.islas@uhemisferios.edu.ec

Universidad de los Hemisferios

Ecuador

Sabbatini, Marcelo

A FOLKCOMUNICAÇÃO NA ERA DA CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL: DA  
FOLKSONOMIA ÀS NARRATIVAS FOLKMIDIÁTICAS TRANSMÍDIA

Razón y Palabra, núm. 77, agosto-octubre, 2011

Universidad de los Hemisferios

Quito, Ecuador

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520010009>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

re<sup>2</sup>alyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

## **A FOLKCOMUNICAÇÃO NA ERA DA CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA DIGITAL: DA FOLKSONOMIA ÀS NARRATIVAS FOLKMIDIÁTICAS TRANSMÍDIA<sup>1</sup>**

Marcelo Sabbatini<sup>2</sup>

### **Resumo**

Com a penetração das tecnologias de comunicação e informação de forma cada vez mais ubíqua em todos os âmbitos da vida social, refletimos criticamente sobre os múltiplos conceitos de convergência, tanto no âmbito da relação mídia-cotidiano como sobre os aspectos midiáticos-tecnológicos, ressaltando ser ela fruto da ação humana, na proposta de “cultura de convergência” de Henry Jenkins. Como características das mídias digitais interativas, ressaltamos o advento do receptor-produtor dos bens culturais, segundo uma lógica de participação e de cooperação e a formação de uma inteligência coletiva, traçando paralelos com o ativista midiático da teoria da Folkcomunicação e com o conceito de folksonomia da Ciência da Informação. Para os grupos marginalizados do sistema hegemônico de comunicação, possíveis implicações desta convergência de meios e formatos, incluindo as redes sociais e as ferramentas de construção coletiva do conhecimento são a emergência das plataformas e narrativas transmídia, integrando e complementando as expressões folkcomunicacionais tradicionais.

### **Palavras-chave**

Folkmídia, convergência digital, transmídia, folksonomia.

### **Abstract**

With the ubiquitous penetration of information and communication technologies in all contexts of our social life, we critically reflect upon the multiple concepts of convergence, either in the media-life relationship as well as in the media-technology's, highlighting that this process results from human action, as in the “convergence culture” proposed by Henry Jenkins. As main features of the interactive digital media we stress out the rise of the receptor-producer of cultural goods, in a logic of cooperation and the formation of a collective intelligence, drawing a parallel with Folkcommunication theory and the folksonomy concept from Information Sciences. For groups marginalized from the hegemonic communications system, possible implications of this media and platforms convergence, including social networks and collaborative knowledge building tools, the upcoming of transmedia narratives may integrate and complement traditional Folkcommunication expressions.

### **Keywords**

Folkmedia, digital convergence, transmedia, folksonomy.

## Introdução

Desde que se fez presente como tecnologia transformadora da sociedade e da cultura, em meados dos anos 1990, a Internet tornou-se objeto de estudo de uma legião de pensadores, filósofos, comunicólogos, educadores, bibliotecários, administradores, etc., que viram no conceito de rede digital uma solução para os males que afligiam o mundo. Vários foram os modismos e as tendências de uma análise científica das “novas”<sup>3</sup> tecnologias de informação e comunicação; sintetizando, poderíamos destacar alguns aspectos deste panorama.

Em primeiro lugar, a convergência digital, com a unificação dos fluxos comunicacionais, em termos de canais, de produtos midiáticos e mesmo dos contextos onde ocorrem a comunicação, em direção a uma síntese representada pela Web. Nesta convergência, a interatividade do meio digital permitiria que o tradicional receptor, elemento passivo do processo comunicacional, transformasse-se um receptor-emissor, capaz de produzir a mensagem, ao mesmo tempo que a consumisse. Atuando em comunidades virtuais, cooperando livremente, estes receptores-emissores criariam uma inteligência coletiva, uma ação cognitiva em conjunto maior que as somas das partes.

E ao ser de uso livre, com participação aberta e regida por gestão democrática, esta convergência digital também consistiria um importante passo para se alcançar um estado de “cibercidadania”, configurando o “terceiro entorno” caracterizado pelo filósofo espanhol Javier Echeverría (1999). Frente à Natureza e à urbanidade da *polis*, este seria um novo espaço para a atuação social do ser humano, ainda que reconhecida sua natureza política e social. Em contraposição à ideia (algo romântica) de que a tecnologia informática aliada às redes de computador é essencialmente democrática e libertadora, o “terceiro entorno” reproduz relações e estruturas econômicas e de poder, constituindo um “neo-feudalismo” dominado pelas empresas transnacionais.

Apesar dessa análise inicialmente pessimista, Echeverría propôs um protocolo (idealizado) de teses cujo objetivo seria humanizar o terceiro entorno, como por

exemplo, considerá-lo um novo âmbito para o desenvolvimento e aperfeiçoamento da humanidade em geral (cosmopolitismo) e para os indivíduos em particular, com novas possibilidades de ação e de interação. Neste sentido, deverá ser considerado o componente humano e social do desenvolvimento tecnológico, de maneira que o êxito dependa da percepção social e dos valores humanos.

É diante deste panorama que buscaremos situar algumas linhas de pensamento e de análise amparadas no aporte teórico da Folkcomunicação. Ideada em meados da década de 1960 como teoria explicativa dos fluxos comunicativos realizados por camadas excluídas da sociedade, nossa proposta é explorar novos campos de aplicação da teoria folkcomunicacional no contexto das tecnologias de informação e comunicação. Assim, ao re-contextualizar e avaliar a relevância da disciplina fundada por Luiz Beltrão para tempos atuais, percebemos que

Há, contudo, uma outra dimensão do fenômeno, nem sempre perceptível a olho nu, mas que repercute intensamente nas conversações familiares, projeta-se nos grupos de vizinhança e acaba sendo incorporada ao universo simbólico das comunidades periféricas. Trata-se do mosaico cultural que a mídia globalizada enseja diariamente, rompendo o isolamento social em que os cidadãos comuns viveram até recentemente. Costumes, tradições, gestos e comportamentos de outros povos, próximos ou distantes, circulam amplamente na “aldeia global”. Da mesma forma, padrões culturais que pareciam sepultados na memória nacional, regional ou local ressuscitam profusamente, facilitando a interação entre gerações diferentes, permitindo o resgate de celebrações, ritos ou festas aparentemente condenados ao esquecimento (MARQUES DE MELO, 2008).

Ainda mais, tratando especificamente da mídia digital, a Folkcomunicação presente na Internet será

Capaz de potencializar o acervo cognitivo e a bagagem cultural dos grupos marginalizados e dos contingentes excluídos, a rede mundial de computadores propicia condições para a atualização dinâmica desta nova disciplina. No seu bojo, os gêneros, formatos e tipos folkcomunicacionais fluem regularmente através da web. Sem perder

as identidades que lhes dão sentido histórico e vigor intelectual, eles ganham difusão além das fronteiras em que germinaram e floresceram (MARQUES DE MELO, 2005).

Nesta linha de pensamento, destacamos dois campos inter-relacionados onde vislumbramos este potencial de atualização: a convergência midiática e a chamada folksonomia.

### **Planos convergentes**

Se no mundo atual os contextos de educação, comunicação, trabalho, consumo e ócio convergem com o advento de uma Sociedade Pós-Industrial, este processo é acelerado por um movimento paralelo, que vê os meios de comunicação (mídias) e sua acompanhante indústria de dispositivos e aparelhos eletrônicos, compartilhando objetivos, funções e linguagens. Como “tecnologia de síntese”, será a Internet o principal terreno de confluência dos diversos formatos comunicativos.

Segundo Briggs e Burke (2004), embora o termo “convergência” ganhe notoriedade na década de 1990, quando as plataformas informáticas possibilitaram a integração de textos, imagens estáticas ou em movimento, sons e outros tipos de representação em um mesmo canal, esta junção já ocorria anteriormente. Atualmente, os meios de comunicação tradicionais como rádio, jornal e televisão se mesclam, sob a égide da “multimídia”; com o advento da interatividade da Web 2.0, o conceito é atualizado como:

o fluxo de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplas indústrias da mídia e o comportamento migratório das audiências da mídia que irão quase a qualquer lugar em busca das novas experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue descrever mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que se pensa estar falando (JENKINS, 2008, p. 2-3).

Para este autor, criador do termo “cultura de convergência”<sup>4</sup>, esta não é um fenômeno essencialmente midiático ou tecnológico; é muito mais uma mudança cultural, na medida em que depende fortemente dos usuários e de seu desejo de estabelecer conexões entre conteúdos dispersos. Nesse contexto de “cultura participatória”, o consumo dos produtos simbólicos torna-se um processo coletivo, de forma que a combinação de habilidades e a constituição de um corpo amplificado de conhecimentos, a partir da soma do conhecimento de cada indivíduo, está relacionado ao conceito de “inteligência coletiva” de Pierre Lévy (1999).

Um ponto importante a destacar dentro do debate sobre a convergência, o qual terá grande repercussão nos debates acadêmicos, e inclusive na Folkcomunicação, é a substituição dos “velhos” meios de comunicação pelos “novos”, uma polêmica reacendida a cada inovação tecnológica desenvolvida. Neste sentido, a delimitação proposta por Gitelman (2006 apud JENKINS, 2008) serve de referência: um “meio” é em primeiro momento uma tecnologia que permite o estabelecimento de uma comunicação, mas também uma série de protocolos e de códigos culturais associados.

Desta conceituação, decorrem duas consequências de interesse para nosso propósito: a primeira, os meios de comunicação não são destituídos pelas inovações e por novos sistemas comunicativos que porventura surjam; dito de outra forma, a introdução de novas mídias não “mata” a antiga, mas simplesmente a desloca, mudando seus conteúdos, sua audiência ou seu status social, com uma tendência de complementação, mais do que substituição.

Historicamente, podemos observar que a escrita não eliminou a palavra falada, que televisão não aboliu o rádio, que o computador (apesar dos inúmeros alertas apocalípticos) não exterminou o livro. Neste sentido, são as chamadas tecnologias de reprodução (ou de entrega) as que sofrem da impiedosa evolução das tecnologias. Como exemplo, o VHS, o DVD, o Blue-Ray, o MP4, são todas tecnologias de entrega (por sinal, extintas ou em via de extinção, frente à distribuição de vídeo digital através da Rede) de um mesmo meio de comunicação, a imagem em movimento.

A segunda consecuencia da definição de Gitelman é entender os meios de comunicação como entidades dotadas e ao mesmo inseridas em determinada cultura, possuindo um sistema de produção, recepção e significação próprios. Assim,

quaisquer mídias, em função dos processos de comunicação que propiciam, são inseparáveis das formas de socialização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio e que fica impregnado de todas as contradições que caracterizam o modo de produção econômica e as consequentes injunções políticas em que um tal ciclo cultural toma corpo. Considerando-se que as mídias são conformadoras de novos ambientes sociais, pode-se estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão das imagens na revolução industrial eletrônica etc. (SANTAELLA, 2003, p. 25)

Voltando a Jenkins (2008), guru da convergência digital, este fenômeno é muito mais do que a integração de plataformas e de empresas, no contexto da indústria de entretenimento global; de fato uma das características da convergência é o uso que cada usuário faz da informação, integrando suas “vidas, relações, memórias, fantasias” ao fluxo comunicacional digital.

Ao estabelecer os meios de comunicação como categoria cultural, será preciso pensar também a convergência do usuário, o elemento humano que fará uso e construirá significados a partir deles. Deparamos-nos, assim, com a perspectiva de que indivíduos ou grupos tradicionalmente excluídos do processo de comunicação de massa tão característico da sociedade da Era Industrial encontrem sua voz e sua vez, em outras palavras, que construam sua identidade nos espaços digitais. Estamos falando, logicamente, de uma perspectiva folkcomunicacional das mídias convergentes.

### **O poder criador do receptor**

O termo em inglês é chamativo e revelador: *broadcast*, transmissão ampla, de um mesmo ponto de emissão para uma audiência o mais vasta possível. Mais do que em qualquer outro momento da história da comunicação, os meios de massa do século XX traziam em seu bojo a ideia de uniformidade, portanto de passividade. Mas ao ser inserido em um contexto de interatividade (no momento em que as redes globais

informáticas são somadas ao potencial do computador), o usuário transforma-se não mais em conteúdo passivo, receptor final da comunicação. Subitamente, ele se torna um produtor de informações, quicá de conhecimento (CASTRO, 2005).

Neste sentido, mesmo sem ter alcançado os níveis de participação crítica, democratizante e transformadora da realidade que as primeiras análises das “novas” tecnologias de informação e comunicação alardeavam, existem evidências de que o modelo de comunicação unilateral, de cima para baixo, centrado no especialista, foi colocado para sempre em cheque diante da emergência de um leitor-autor-produtor de mídias e, muitas vezes, de um autor coletivo.

Porém, em que medida estas transformações operadas pelas tecnologias de informação e comunicação recuperem, internalizem, reprocessem ou mesmo criem a informação disponível nos canais de difusão de uma maneira valiosa e criativa?

Mais que uma abordagem econômica ao estabelecimento de indicadores na Sociedade da Informação –como por exemplo, indicadores estatísticos relacionados com a infraestrutura e os equipamentos de telecomunicações, recursos técnicos e humanos e a capacidade de investimento existentes– cabe investigar o que se denominou indicadores de impacto social das tecnologias de informação e comunicação, no sentido de avaliar em que medida estas tecnologias podem contribuir à transformação, tanto na esfera do indivíduo como de sua comunidade, para o desenvolvimento social e humano, utilizando para isto critérios como o “uso com sentido” e “apropriação social das tecnologias de informação e comunicação”. Em última instância, trata-se de avaliar o potencial de uma determinada sociedade para transformar a informação de sua realidade e de seu ambiente, e desta forma, alcançar a Sociedade do Conhecimento, através do processo de geração e apropriação deste (FAZIO & GOLDSTEIN, 2003). É este potencial de transformação que se espera da Folkcomunicação enquanto sistema paralelo à comunicação hegemônica e que deveria estar presente também no ciberespaço.



## **Narrativas folktransmidiáticas?**

A facilidade de publicação, a convergência digital e a onipresença destes fluxos comunicacionais faz com que a Rede seja o local apropriado para a observação de um fenômeno caro aos pesquisadores da Folkcomunicação: o embate entre a comunicação hegemônica, representativa de uma cultura de massas e a cultura popular. Como ocorrem estas apropriações e mediações, se é que elas ocorrem? Como indícios, percebemos que a forma pela qual as classes populares se apropriam de elementos da cultura de massa também são uma fonte de ridicularização e de preconceito pelas camadas dominantes, no processo que tem sido chamado “favelização digital”. Contudo, também nos fazem refletir sobre como os símbolos e representações da indústria cultural se impõe e invisibilizam manifestações que seriam mais autênticas e identitárias destes mesmos grupos.

Retomando o conceito de “cultura de convergência”, marcada por um fluxo cruzado de múltiplas mídias em múltiplas plataformas, por uma cultura participatória no uso social das tecnologias e pela constituição de uma inteligência coletiva, qual será sua importância para o âmbito folkcomunicacional? Em um primeiro momento, a obra de Jenkins repercutiu tão fortemente no campo da produção midiática, ao ponto de ser chamado “guru” e um “novo McLuhan”, principalmente por outro conceito apresentado, o das “narrativas transmídia”.

Entendido como o uso sinérgico de múltiplos formatos e meios para a conformação de uma narrativa principal, este fenômeno em primeiro momento é associado com a economia da comunicação. Neste sentido, uma mesma história deriva em vários produtos midiáticos. Como exemplo, um filme (ou uma série deles, como é de praxe neste tipo de narrativa, nas chamadas “franquias”) se desdobra em videogames, histórias em quadrinhos, livros, música, seriados na televisão, brinquedos, parques temáticos, além de diversos tipos de conteúdo digital na Internet. Em princípio, tal prática não parece ser suficientemente nova; já no final da década de 1970 Hollywood adotou esta estratégia de diversificação mercadológica.

O que caracteriza as narrativas transmídia, portanto, é o fato que cada um desses canais é utilizado de maneira complementar e de forma a potenciar o que cada mídia “tem” de melhor. Outra característica são narrativas “auto-contidas”, no sentido de que as narrativas individuais são relativamente independentes. Neste caso a convergência é um equilíbrio entre proporcionar níveis mais profundos de leitura e de compreensão através das várias mídias e o perigo da redundância, que diminui o interesse da audiência. Além disso, identifica-se a formação de uma base de fãs e seguidores leais aos produtos da franquia e que, em momento posterior, transformam-se eles mesmos em emissores/receptores através do fenômeno *fan-fiction*, ou seja, ficção produzida pelos próprios fãs.

Contudo, pode parecer um paradoxo relacionar as narrativas transmídia, tão características de uma indústria cultural homogenizante e concentradora de capitais, com a Folkcomunicação. O próprio Jenkins, como acadêmico interdisciplinar, reconhece o impacto e a importância da convergência midiática digital para outros âmbitos da vida que não a indústria do entretenimento, ou em seus próprios termos, de “propósitos mais sérios”, como podemos observar em entrevistas posteriores (GUALTIERI, 2011).

Uma primeira decorrência seria o ideal de formação de cidadãos conscientes e ativamente participantes dos processos democráticos, para o qual as habilidades de colaboração e uma ética de compartilhamento do conhecimento desempenhariam papel fundamental:

Os artistas populares –trabalhando nas brechas da indústria da mídia– perceberam que eles também podem surfar o novo imperativo econômico para produzir trabalhos mais ambiciosos e desafiadores. Ao mesmo tempo, estes artistas estão construindo uma relação mais colaborativa com seus consumidores: trabalhando juntos, os membros da audiência podem processar mais informação do que se imaginava. Para alcançar seus objetivos estes contadores de histórias estão desenvolvendo um modelo mais colaborativo de autoria, co-criando conteúdo com artistas de diferentes visões e experiências em um

momento em que muitos poucos artistas se sentem confortáveis em mais de uma mídia (JENKINS, 2008).

Outro ponto de confluência entre a cultura de convergência e a Folkcomunicação é o reconhecimento da diversidade cultural. Na medida em que a participação de usuários situados nos mais diversos pontos do globo criam imensos repositórios de produção cultural, potencialmente a cultura não hegemônica, proveniente dos grupos de base, teria maior visibilidade, não mais “emudecidas pela voz amplificada dos meios de massa ou afastadas pelas várias estruturas de exclusão que moldam nossa experiência cultural cotidiana” (NAVARRO, 2010, p. 20).

Jenkins vai mais além e sugere que os mecanismos de co-criação que têm como matéria prima as narrativas transmídia, estão conformando uma nova forma de cultura popular, caracterizada pela ampla participação, pela criatividade das expressão “de raiz”, baseada em uma economia de troca desinteressada. Nela, prima a dissolução dos papéis de produtor e consumidor, ainda que diferentes níveis de status e de influência dentro dessa “cultura participatória” possam ser percebidos.

Entretanto, Jenkins imediatamente contrapõe o pensamento do antropólogo Grant McCracken, para o qual a cultura popular entendida em seu sentido mais tradicional, com seus símbolos e seus heróis não é apropriada de forma ampla e irrestrita, mas reflete estruturas de classe e hierarquias que determinam quem poderia realizar estas interpretações da realidade. Ou para utilizar um conceito atual da Folkcomunicação, depende dos ativistas midiáticos. Neste ponto, o dilema não foi solucionado: será que na nova cultura convergente digital eles ainda serão necessários?

De qualquer forma, se considerarmos os mecanismos alternativos de comunicação proporcionados pela cultura popular, como compreendido na perspectiva folkcomunicacional, não nos é distante imaginar a aplicação das narrativas transmídia a este contexto. O potencial multimidiático-convergente do cordel, do repente, das festas populares, do ex-voto, dos grafitos, do artesanato, da tatuagem, dos santinhos, da

xilogravura, somente para citar alguns objetos da Folkcomunicação, parece-nos feito sob medida para uma narrativa transmidiática.

### **A catalogação dos excluídos: folksonomia**

Mais do que um termo, uma prática social, ancorada em uma tecnologia. E ainda mais, surgida em um contexto internacional que desconhece a teoria da Folkcomunicação. Portanto, mais além do radical “folk”, podemos estabelecer alguma relação entre folksonomia<sup>5</sup> e Folkcomunicional?

Antes de mais nada, convém entender do que se trata a folksonomia. Nas palavras de seu “criador”, ela seria

o resultado da atribuição livre e pessoal de etiquetas a informações ou objetos (qualquer coisa com URL), visando à sua recuperação. A atribuição de etiquetas é feita num ambiente social (compartilhado e aberto a outros). A etiquetagem é feita pelo próprio consumidor da informação (WAL, 2005).

Nesta definição, a expressão “livre e pessoal” será a de maior importância para nossa análise; neste momento cabe recordar que a ideia de criação de um hipertexto colaborativo remete ao próprio conceito de hipertexto, como pode ser observado nos projetos de Vannevar Bush (1945) e Ted Nelson (1960). Estes pioneiros, ainda que utópicos, “trouxeram como característica a coletividade para sua construção. congregam os documentos de forma a criar uma biblioteca universal, ambos como uma espécie de memória coletiva” (AQUINO, 2007, p. 5). Na atualidade, estes projetos pioneiros para sua época vão se concretizando através da chamada Web 2.0 e sua característica de colaboração.

A novidade da folksonomia é melhor entendida em função da compreensão de como os sistemas de representação, organização e recuperação da informação se organizaram ao longo do tempo: mediante vocabulários (taxonomias) controlados que não necessariamente representam a forma como o usuário pensa e se comunica. A

complexidade inerente destes sistemas implica a atuação de um profissional especializado, um documentalista. Por outro lado,

Poderíamos dizer que a folksonomia é uma espécie de vocabulário descontrolado. Isso não quer dizer que o esquema seja uma desordem total, o que poderemos perceber ao longo desse texto. Na verdade, trata-se de um mecanismo de representação, organização e recuperação de informações que não é feito por especialistas anônimos, o que muitas vezes pode limitar a busca por não trazer determinadas palavras-chave, mas sim um modo onde os próprios indivíduos que buscam informação na rede ficam livres para representá-la, organizá-la e recuperá-la, realizando estas ações com base no senso comum e tendo assim um novo leque de opções ao efetuar uma pesquisa para encontrar algum dado (AQUINO, 2007, p. 10)

Da rede de associações nasce um significado, criado coletivamente pelo próprio usuário da informação, de forma independente do contexto de criação-emissão. Esta natureza caótica da folksonomia, terá repercussão sobre o que será considerado importante ou não, nos meios de comunicação digital. Surge então uma nova forma de “*gatekeeping*”, baseada na popularidade atribuída pelos consumidores da informação, como bem ressalta um dos profetas do ciberespaço:

Assim, o Flickr [rede social dedicada ao compartilhamento de fotografias e imagens] divide o mundo em categorias “populares”, que realmente interessam ao público on-line. Na “Flickrland”, o mundo é composto de arquitetura, praias, telefones-câmeras, cachorros, Europa, amigos, lua-de-mel e assim por diante. Ninguém inventou esse esquema, e o melhor é que é um processo constante e democrático. É um produto da interação de grupo, como pegadas deixadas numa área virgem por uma manada de bisões. A “folksonomy” é quase inútil para procurar informação específica e acurada, mas isso não interessa. Ela oferece um comportamento de rebanho muito barato e assistido por máquinas; senso comum ao quadrado; uma corrida às nascentes da semântica. É como se você jogasse um caiaque em um rio agitado e deslizesse não apenas pelas páginas da web mas também por rótulos, conceitos e ideias (STERLING, 2005)

Também é importante notar que o atual conceito de etiquetagem e de “*bookmarking*” social já encontrava na Ciência da Informação e na Biblioteconomia sua origem, na forma da “indexação coletiva ou democrática”, uma abordagem da documentação baseada na atuação dos usuários e na utilização de seus próprios termos, na medida em

que cada indivíduo terá uma interpretação própria e subjetiva de um recurso de informação (HIDDERLEY & RAFFERTY, 1997 apud BRANDT, 2009).

Para Romão e Moreira (2008, p. 15), a folksonomia é capaz de criar um discurso ideológico, fazendo “circular outros modos de dizer, organizar, indexar e significar as 'coisas a saber', promovendo a heterogeneidade como grande moeda de troca na rede eletrônica”, levando à formação de “sentidos plurais e ordenados ao sabor do quanto a memória discursiva permite ao sujeito dizer de si e do outro”.

É portanto neste “cunho social”, na capacidade de geração de sentido através do coletivo, na liberdade de expressão, na desintermediação do especialista e na formação de comunidades ao redor de interesses comuns que identificamos o potencial da folksonomia enquanto objeto de estudo folkcomunicacional.

### **Considerações**

Através deste estudo exploratório, investigamos como dois conceitos da literatura científica a respeito da mídia e da convergência digital: o advento das narrativas transmídia, por um lado, e da folksonomia por outro. Ambos processos possuem uma base tecnológica porém veem nos protocolos de ação cultural e na apropriação do processo de produção-recepção por parte dos usuário de Internet seu caráter dinamizador da comunicação.

Entretanto, antes de assumir de forma inconsequente uma postura tecno-utópica a respeito do potencial transformador que as mídias digitais trazem consigo, é fundamental ter em consideração as possibilidades reais de que isto aconteça, neste momento histórico. Assim, que os grupos folkcomunicacionais se apropriem desta linguagem e da tecnologia que a sustenta, entretanto, passará por questões mais complexas, como a inclusão digital-social-informacional<sup>6</sup>.

Neste ponto, muito mais que os aspectos tecnológicos, econômicos e infra-estruturais, devemos centrar o foco da inclusão no elemento humano, no contexto social da questão, reconhecendo-o como elemento central do funcionamento do sistema sócio-técnico caracterizado pelo ciberespaço. Para tanto, a capacitação e geração de conteúdo, os mecanismos e infra-estruturas sociais de sua utilização e o entendimento pleno do que significa a tecnologia, para quem se quer utilizar e quem se beneficiará del, poderão, a nosso ver, serem estudados a partir da folksonomia e das narrativas folktransmidiáticas apresentados aqui.

Como contraponto, diante da intuição de que, por definição considerados “excluídos” e “marginalizados”, estes coletivos estejam isolados do “terceiro entorno”, estejam do lado de lá da “fossa digital”, caberia também indagar qual a presença efetiva das manifestações “folk” no âmbito digital. Assim,

Esse território mostrou-se fértil, principalmente para a germinação e o cultivo de relatos sobre as atividades desenvolvidas pelos agentes folkcomunicacionais, ampliando consideravelmente seu raio de ação. Além de garantir a sobrevivência de vários gêneros ou formatos de expressão popular, a web permite multiplicar os seus interlocutores, bem como ensejar o intercâmbio entre grupos e pessoas que possuem identidades comuns, mesmo distanciados pela geografia (MARQUES DE MELO, 2005)

Os dados elaborados por este pesquisador, a partir de buscas por palavras-chave no Google, mostrou uma ampla presença de termos relacionados com a Folkcomunicação e com suas expressões na Internet. E se estes conteúdos estão presentes, que uso farão eles da lógica de atuação em rede social e da convergência midiática?

Propomos agora investigar, de forma empírica, qual o uso que tanto das narrativas transmídia, como da folksonomia, para a constituição de uma ação coletiva, baseada na cultura de participação e na formação de uma inteligência coletiva, que amparem os fluxos comunicacionais dos grupos folkcomunicacionais no ciberespaço. Esperamos



que este trabalho ilumine as primeiras vias de análise para que este objetivo seja alcançado pelos pesquisadores da Folkcomunicação.

## Referências

Aquino, Maria Clara. Hipertexto 2.0, folksonomia e memória coletiva: um estudo das tags na organização da web. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – E-Compós, Brasília, v. 9, ago. 2007. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/files/15ecompos09\\_MariaClaraAquino.pdf](http://www.compos.org.br/files/15ecompos09_MariaClaraAquino.pdf)>. Acesso em 12 jun. 2011.

Brandt, Mariana Baptista. Etiquetagem e Folksonomia: uma análise sob a óptica dos processos de organização e recuperação da informação na Web. (Disseratação de mestrado). Universidade de Brasília, 2009.

Briggs, Asa; Burke, Peter. Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet. São Paulo: Jorge Zahar, 2004.

Castro, Cosette Espindola de. A convergência digital e os atores sociais – um panorama das iniciativas brasileiras. In: Anais V ELEPICC-Encontro Latino-Americano de Economia Política e Informação. Salvador, Universidade Federal da Bahia, 2005.

Echeverría, Javier. Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona: Destino, 1999.

Fazio, Maria Eugenia; GOLDSTEIN, Roxana. Algunas ideas acerca de la medición del impacto social de las TIC's. Buenos Aires: Centro Redes, 2003. Disponível em: <<http://www3.centroredes.org.ar/files/documentos/Doc.Nro10.pdf>>. Acesso em 11 jun. 2011.

Gitelman, Lisa. Media as historical subjects, always already new: media, history and the data of culture, Cambridge (MA): MIT Press, 2006.

Gualtieri, Lisa. An interview with Dr. Henry Jenkins. Elearn Magazine, 19 jan. 2011. Disponível em: <<http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=150-1>>. Acesso em 13 abr. 2011.

Hidderley, R.; Rafferty, P. Democratic indexing: an approach to the retrieval of fiction. Information Services & Use, v. 17, 1997, p. 101-109.

Jenkins, Henry. Convergence culture: where old and new media collide. Nova York: New York University Press, 2006.

Lévy, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1999.



Marques de Melo, José. Folkcomunicação na era digital: a comunicação dos marginalizados invade a aldeia global. In: V Bienal Iberoamericana de Comunicación. Instituto Tecnológico de Monterrey, 19-22 set. 2005. Disponível em: <[http://www.marquesdemelo.pro.br/textos/textos\\_recntes/txt\\_rec\\_03.htm](http://www.marquesdemelo.pro.br/textos/textos_recntes/txt_rec_03.htm)>. Acesso em 12 maio 2011.

Marques de Melo, José.. Mutações em Folkcomunicação: revisitando o legado beltriano. Razón y Palabra, Monterrey, 2008. Disponível em: <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n60/mmelo.html>>. Acesso em 12 maio 2011.

Navarro, Vinicius. Sites of convergence: an interview with Herny Jenkins. *Contracampo*, n. 21, p. 2-26, 2010. Disponível em: <<http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/viewPDFInterstitial/77/57>>. Acesso em 12 mar. 2011.

Pool, Ithiel de Sola. Technologies of freedom: on free speech in an electronic age. Cambridge (MA): Harvard University Press, 1983.

Santaella, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 22, p. 22-33, dez. 2003. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>>. Acesso em 12 maio 2011.

Sterling. Bruce. Folksonomia. Observatório da Imprensa, n. 326, 26 abr. 2005. Entre Aspas. Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/bruce-sterling>>. Acesso em 1 de maio 2011.

Romão, Lucília Maria Sousa; MOREIRA, Vivian Lemes. É Del.icio.us estar na rede: ideologia e discurso do sujeito navegador. Web 2.0 como um lugar discursivo em cuja teia novas condições de produção dos dizeres são inscritas. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – E-Compós, Brasília, v. 1, n. 3, set.-dez. 2008. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/files/15ecompos09\\_MariaClaraAquino.pdf](http://www.compos.org.br/files/15ecompos09_MariaClaraAquino.pdf)>. Acesso em 12 jun. 2011.

Wal, Thomas Vander. Explaining and showing broad and narrow folksonomies. 2005. Disponível em: <<http://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1635>>. Acesso em: 22 abr. 2011.

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no CONFIBERCOM 2011 – 1o Congresso Mundial de Comunicação Ibero-Americana, promovido pela Confederación Iberoamericana de Asociaciones Científicas y Académicas de la Comunicación, realizado em São Paulo, Brasil, nos dias 3 a 6 de agosto de 2011.

<sup>2</sup> Doutor em Teoria e História da Educação pela Universidad de Salamanca (Espanha), Mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo. Professor Adjunto do Departamento de Fundamentos Sócio-Filosóficos da Educação, do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco. Professor-pesquisador da Universidade Aberta do Brasil – UAB. Pesquisador da Rede de Estudos e Pesquisa em Folkcomunicação – Rede Folkcom. Email: [marcelo.sabbatini@gmail.com](mailto:marcelo.sabbatini@gmail.com).

<sup>3</sup>O termo “novas”, que a partir dos anos 1990 caracterizou boa parte da produção acadêmica nos campos da comunicação, da educação, das ciências sociais e áreas afins tem sido progressivamente abandonado. Não somente a novidade passou; o mais breve exame histórico nos mostra que as redes telemáticas estão presentes entre nós há pelo menos cinquenta anos.

<sup>4</sup>Jenkins (2008) resgata Ithiel de Sola Pool como o “profeta da convergência”, precoce em sua identificação da relação biunívoca que existia entre um meio de seu meio e seu uso foi erodida pela convergência, entendida como uma “força constante de unificação, mas sempre em tensão dinâmica com a mudança.

<sup>5</sup>Neologismo, contração de “folk” e “taxonoomia”, significando, *grosso modo*, “taxonomiia do povo”.

<sup>6</sup>A questão do acesso, ou da “brecha de participação” é reconhecida por Jenkins como um impedimento para a realização plena da “cultura participatória” e da inteligência coletiva que seriam características da convergência digital. Contudo, similar a muitos argumentos sobre a inclusão digital, será preciso reconhecer a dicotomia tecnologia versus conteúdo, prevalecendo o último para que qualquer tipo de mudança seja possível: “enquanto o foco permanecer no acesso, a reforma permanecerá focada na tecnologia; assim que começarmos a falar de participação, a ênfase mudará para os protocolos e práticas culturais” (JENKINS, 2008, p. 23).