

# Conversê 1.0

*Redigido por FelipeFonseca em algum momento do final de 2005.  
Texto disponível para download em <http://efeefe.no-ip.org/livro/textos>*

Este material está disponível sob uma licença Creative Commons:  
Creative Commons Attribution-ShareAlike 1.0:  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/1.0/>

## **Introdução**

O Conversê é um ambiente colaborativo baseado no sistema livre drupal [1] com o objetivo de criar e instrumentalizar uma rede social entre pontos de cultura [2], pontos de presença GESAC [3], atores culturais independentes, ativistas midiáticos e demais interessados em produção cultural, tecnologia e comunicação. Mais que uma ferramenta para informação e divulgação, pretende ser um ambiente em rede de estímulo ao engajamento, à troca de informações e oportunidades, às conversas diretas de pessoas para pessoas. Em um ano de operação, mesmo com as funcionalidades estando longe do ideal, o Conversê chegou a uma base de mais de dois mil usuários cadastrados e uma média de quinhentos visitantes únicos diários. Qualquer pessoa pode navegar pelas conversas e assuntos do site, e opcionalmente cadastrar-se para criar conversas ou participar das conversas criadas por outros.

## **Histórico**

O Conversê não é uma experiência isolada. Ele está inserido em um contexto de redes sociais nascidas do que a internet brasileira tem de mais característico. Prenunciaram o Conversê uma série de serviços oferecidos de maneira amadora e instável. Essa experiência acumulada nos anos anteriores permitiu que ele já nascesse com alguns princípios bem definidos, fundamentais para seu sucesso subsequente.

Eu e parte da equipe que veio a desenvolver o Conversê já pesquisávamos a rápida aceitação, no Brasil, de ferramentas sociais, desde que estas começaram a surgir em 1999. Conceitualmente, suspeitávamos que haveria algum elemento característico da cultura brasileira que levava ao uso extremo, quase obsessivo, dessas ferramentas. Serviços como o blogger.com, que chegou a criar junto com o portal Globo.com uma versão brasileira, ou o fotolog.net, que devido ao imenso tráfego vindo daqui teve que suspender por algum tempo o cadastro de usuários brasileiros, são exemplos claros. Mas o caso mais representativo da predileção brasileira pelas ferramentas sociais é o Orkut.

Recordo ter me cadastrado no sistema quando havia ainda poucas pessoas utilizando-o. Alguns meses depois, entretanto, chegou a febre do Orkut. De uma hora para outra, parecia que todo mundo que tinha acesso a um computador estava por lá. Pessoas com quem eu até então não havia conseguido nem trocar e-mails estavam ali, expondo sua vida na grande rede. O voyeurismo coletivo se espalhou pelo Brasil. Nos telecentros de acesso público, o bate-papo do UOL perdeu a popularidade para o Orkut.

Logo no início dos projetos coletivos desenvolvidos dentro do projeto Metá:Fora, chegamos, admito, a concordar com o desprezo que os elaboradores de projetos de "inclusão digital" [4] geralmente têm pela maneira como esses serviços online funcionam. Com o tempo, entretanto, aprendemos a ver a imensa aceitação desses sistemas não como um problema, mas como uma grande oportunidade, a encurtar as curvas de aprendizado sobre o uso da comunicação em rede, e passamos a buscar uma perspectiva integradora em nossas ações.

Para uma oficina sobre "colaboração online" que fizemos no início de 2003 no telecentro da Cidade Tiradentes, em São Paulo, criamos um website de publicação aberta. Tomamos como referência sites de publicação aberta como a rede de mídia independente [5], slashdot [6], kuro5hin [7], plastic [8] e afins. O telecentros.memelab era uma solução simples, com layout padrão, principalmente para testar

uma hipótese: de que os usuários de telecentros limitavam-se a acessar os bate-papos do uol porque não lhes era apresentada alternativa. O sistema foi mais utilizado do que imaginávamos, mas não o mantivemos por muito tempo. Alguns meses depois, eu e Hernani Dimantas montamos outro ambiente online colaborativo para uma oficina para monitores de telecentros, que alcançou resultados semelhantes.

O divisor de águas no que concerne às bases conceituais, no entanto, foi o Liganóis, outro site de publicação aberta baseado em drupal, voltado dessa vez não para funcionários mas para usuários de telecentros[9]. Pela primeira vez, decidimos não traduzir, mas tentar adaptar os elementos da interface para metáforas mais próximas da realidade brasileira. Por exemplo, em vez de “add blog entry”, usávamos “escrever no caderno”; no lugar de “top stories” havia um bloco “é quente”. O Liganóis, somente por boca a boca, logo chegou a 500 usuários cadastrados, trocando informações e oportunidades, abrindo espaço para reivindicações e conversas diretas. Usamos de maneira experimental alguns recursos então inéditos em websites voltados para usuários de projetos de inclusão digital, como a lista de amigos, as mensagens particulares entre usuários, e outros.

As bases da Cultura Digital, braço tecnológico do programa Cultura Viva, foram criadas sobre uma plataforma colaborativa, composta por uma lista de discussão[10], um wiki[11] e a disposição de mais de trinta pessoas em criar uma metodologia de ocupação do que seriam as Bases de Apoio à Cultura (BACs), projeto que previa a criação, pelo Ministério da Cultura (MinC), de 50 grandes centros culturais multimídia interconectados em todo o Brasil. Após vários percalços, o projeto das BACs foi abandonado, mas a articulação de Cultura Digital foi adotada pelo novo secretário de Programas e Projetos Culturais do MinC[12], no que viriam a ser os Pontos de Cultura Viva: uma rede de mil centros culturais locais em todo o Brasil. Quando chegou o momento de crescer a rede da Cultura Digital, chamando os pontos de cultura para as conversas, percebemos que a estrutura que tínhamos não comportaria de maneira sustentável e minimamente organizada a movimentação online que precisaríamos incentivar.

Começamos a desenvolver um website, baseado também em drupal, que idealmente disponibilizaria para os Pontos de Cultura e demais interessados em tecnologia e para produção cultural o ambiente livre, criativo e dinâmico que havíamos construído para nós mesmos. Leonardo Germani sugeriu o nome “conversê” e logo começamos.

### **Adaptação**

Baseados em experiências anteriores, começamos por uma instalação padrão do drupal. Queríamos um sistema baseado fortemente no modelo de “conversações”, então resolvemos dispensar a maior parte dos nodetypes, como story, book, poll ou forum, e utilizar somente o blog. Construiríamos toda a experiência de uso do site, aí incluída a interface e a tradução, com o objetivo de estimular “conversas” entre usuários. Não haveria dúvidas sobre qual tipo de conteúdo criar. Ao invés de “add comments”, o usuário poderia “participar da conversa”.

Para estender as funcionalidades do Conversê, entretanto, módulos adicionais eram necessários. Passamos um bom tempo testando diversos módulos para diferentes funções. Alguns não cumpriam nossas demandas, ou precisariam de um grande esforço de desenvolvimento, então resolvemos deixá-

los temporariamente de lado. Entre esses, estão os módulos de gerenciamento de galerias de arquivos e imagens, os módulos de instant messaging e live chat, e os painéis para centralizar funcionalidades. Outros se demonstraram aceitáveis ou plenamente adequados, e passamos a usá-los desde então. Os mais importantes são:

- buddylist: uma lista de amigos, inspirada em redes sociais como orkut, linkedin, friendster e afins, tentando aproveitar justamente a obsessão brasileira por esse tipo de sistema.
- private message: um sistema para que os usuários do conversê troquem mensagens particulares entre si, inspirada no modelo de e-mail. Permite que os contatos feitos através do Conversê possam se aprofundar, mesmo que em assuntos que não se queiram públicos.
- awtags: implementação de classificação de conteúdo por tags[13], permitindo uma grande liberdade de organização para o site e uma navegação diferenciada, por assuntos de interesse.
- attachment: possibilidade de anexar arquivos às conversas. As trocas que desejamos que existam entre os usuários não podem se limitar à palavra escrita. O módulo attachment permite que os usuários troquem arquivos de música, PDFs, imagens, vídeos e outros entre si.
- tracker: acompanhamento detalhado de conversas e comentários, com status de visualização. Ideal para verificar quais conversas resultaram em respostas, ou seja, quais são as conversas realmente pertinentes, e para poder chegar facilmente a essas respostas sem necessariamente checar as conversas uma por uma.
- poormanscron: para facilitar o gerenciamento das tarefas periódicas do site, como envio de mensagens, leitura de fontes RSS de outros sites e outras.
- statistics: acompanhamento de estatísticas de visitação, leitura e outros dados do Conversê, detalhado no nível de cada conversa.
- interwiki: implementação de uma sintaxe simples para criar facilmente links para outros sites e sistemas externos de informação como wikipedia, google e outros.
- live discussion: um box lateral que mostra as últimas respostas a posts, permitindo fácil acesso às conversas mais ativas.
- organic groups: comunidades para agregar usuários com interesses em comum. O organic groups é ainda mais interessante à medida que qualquer conversa criada por um usuário pode ser facilmente direcionada às comunidades a que pertence.
- subscriptions: possibilidade de adicionar conversas, usuários e assuntos ao que decidimos chamar “lista de preferidos” e receber notificações por e-mail sobre respostas às conversas ou novas conversas dos usuários preferidos.

A adaptação da interface começou com testes de temas baseados no phptemplate, como o spreadfirefox, gspaa e outros. Acabamos optando por uma versão do kubrick, um tema com cara de weblog, posteriormente customizado por Ricardo Ruiz.

Com o tempo, percebemos que aquela solução de interface não passava a idéia de um sistema de conversação com recursos mais complexos como era o Conversê. Começamos a estudar um novo paradigma de interface, que representasse menos um weblog e mais uma rede social, uma plataforma ou sistema de conversação. Nessa fase, contamos com um apoio fundamental: Daniel Pádua, da Gerência de Informação Estratégica do MinC, sugeriu uma organização da informação para o Conversê e orientou Uirá Maia na adaptação dessa estrutura para o que realmente precisávamos. Depois de sucessivos atrasos, por conta do volume de demandas do HackLab, o núcleo da Cultura Digital responsável pelo desenvolvimento dos ambientes web, acabamos por aproveitar o HackLabImmersion[14] para juntar Daniel Pádua, Uirá Maia, Ricardo Palmieri, Ricardo Ruiz, eu próprio e mais alguns para congelar o projeto inicial de interface que foi finalmente implementado nos três meses seguintes. Ainda estamos longe de uma interface que dê conta de possibilitar o acesso a todos os recursos que queremos implementar no Conversê, mas conseguimos com sucesso definir uma perspectiva sistêmica para o ambiente de conversas, que foi bem recebida pelos usuários.

### **Posicionamento**

Algumas características do Conversê foram decisivas para sua fácil aceitação e utilização pelos mais de dois mil cadastrados. Conseguimos identificar algumas delas a partir de observação e levantamento informal com eles.

- Um espaço público: apesar de a primeira fase do Conversê ter sido desenvolvida por pessoas contratadas pelo Ministério da Cultura, o site não tem cara de veículo “oficial” do governo: não há o cabeçalho “Brasil - país de todos”, nem logotipos em todas as páginas de todos os órgãos envolvidos, ou moderação de qualquer forma. O resultado é a percepção de um espaço efetivamente público, mas sem ser necessariamente governamental, uma concretização efetiva e de simples utilização para todas as promessas de auto-gestão, colaboração e criação coletiva que a internet traz. A confiança do sistema na capacidade de discernimento do usuário, que pode escrever o que quiser mas mesmo assim evita os excessos, é uma das provas da liberdade auto-gerida que pode elevar o Conversê a uma espécie de ágora para projetos culturais de base no Brasil.
- Senso de identidade e propriedade coletiva: representantes de pontos de cultura, como Caetano Ruas, personagens antigos da internet colaborativa no Brasil, como TupiNambá (que por sua vez não está diretamente relacionado a nenhum ponto de cultura), integrantes da Cultura Digital e vários outros, que vêm sabe-se lá de onde, se apropriaram do Conversê e criaram nele um forte senso de identidade. Os usuários travam contato direto e passam a se reconhecer como grupo a partir dele. O site vem se configurando (e devemos nos esforçar para esclarecer e estimular isso) como um espaço de propriedade coletiva, no qual o estado representa o papel de fomentador, mas não exatamente dono.
- Proximidade entre “desenvolvedores” e “usuários”: grande parte dos aprimoramentos e modificações no site foram comunicados ou debatidos através de ferramentas do próprio site. Os desenvolvedores não são um comitê de “notáveis” que tenta imaginar com distanciamento formal o que os usuários desejam, mas alguns usuários do próprio site, que nesse sentido estão muito próximos das necessidades dele, e disponíveis para ouvir sugestões e demandas.

## **Futuro imediato**

Ainda há uma grande demanda reprimida de correção de *bugs* e criação de novos recursos para módulos já existentes. Algumas delas dizem respeito à intuitividade (ou racionalidade) da interface: deixar claros alguns recursos que são subutilizados por falta de um maior esforço de interface. Outras são problemas específicos de desenvolvimento dos módulos. Uma listagem desses problemas já está disponível no ambiente de comunicação da Cultura Digital, e a equipe do HackLab já está começando a resolvê-los, sempre conciliando com as demandas dos outros sistemas em desenvolvimento. Nos próximos meses, teremos reforços na equipe de desenvolvimento, que devem acelerar bastante esses processos.

## **Cenários**

Algumas projeções para o futuro podem servir para guiar os próximos passos no desenvolvimento do conversê.

### *Normas*

Um dos fundamentos mais importantes dentre os “12 princípios de comunidades virtuais”, conceituados pela Mongoose Technology[15], é o de governança: para o sucesso de uma comunidade online, é necessário que esteja clara a metodologia de gerenciamento dela, os limites da liberdade e da identidade do indivíduo e dos grupos em seu contexto. Uma das bases estratégicas do projeto Cultura Viva é o incentivo à autonomia. Nesse sentido, defendemos que o Conversê deva ser calcado cada vez mais nessa idéia. A percepção de propriedade coletiva que já é presente entre os usuários deve tornar-se um princípio claro e bem definido. É possível medir o nível e a pertinência da participação de cada usuário no Conversê, e essa análise pode embasar a distribuição de privilégios sobre o sistema, como funciona na Wikipédia e em outros sistemas coletivos. É interessante, na mesma lógica, pensar em maneiras de tornar o Conversê auto-sustentável e de propriedade coletiva de seus usuários mais ativos, a partir de 2007.

### *Contexto e serviços agregados*

Um dos primeiros planos de Cláudio Prado para o MinC era criar um website que se tornasse uma “pílula vermelha” sobre Cultura Digital – uma porta de entrada para demonstrar na prática as possibilidades das tecnologias de informação e comunicação na área da cultura. O andar da carruagem fez com que esses planos fossem formalmente deixados de lado, mas pode ser que estejamos desenvolvendo algo nesse sentido. O Conversê forma, juntamente com o Estudiolivre.org, um ecossistema para a articulação em rede e o intercâmbio de idéias, mídia e produção, que pode bem vir a ser um primeiro contato com as tecnologias livres de produção cultural. Nada mais natural, portanto, que integrar alguns serviços disponíveis nos dois websites. Os dois ambientes em conjunto devem poder fazer frente aos mais novos recursos em ferramentas sociais, ter recursos como páginas pessoais para usuários, integração com instant messengers, galerias de arquivos, podcasts, wiki e outros, seguindo as tendências de desenvolvimento do que vem sendo chamado web2.0[16]. Ousando mais um pouco, o ecossistema Conversê + Estudiolivre.org pode vir a ser a plataforma ideal para o desenvolvimento de ferramentas que estimulem mercados alternativos para a produção cultural no Brasil. Pode ser implementado um bazar de idéias, uma loja descentralizada de estampas para

camisetas, um ambiente para compra legal de músicas em formatos como o MP3, o OGG e afins, e outros serviços pertinentes, debatidos com a própria comunidade de usuários. O Conversê pode inclusive concentrar-se em fornecer ferramentas para que cada usuário possa criar um diferente modelo de negócios relacionado a produção intelectual: uma editora descentralizada, uma gravadora virtual, uma produtora de eventos.

### *Desenvolvimento*

Uma perspectiva possível de posicionamento para o Conversê é de um sistema independente e auto-gerido, que conta com o apoio do Ministério da Cultura, mas também de outras instituições. Não acreditamos que o Conversê beneficie somente os pontos de cultura que foram efetivamente selecionados e conveniados pelo MinC, mas também ao mais amplo cenário cultural brasileiro. Nesse sentido, nada mais natural que buscar outros parceiros e patrocinadores que possibilitem acelerar o desenvolvimento do Conversê, mantidas, obviamente, sua natureza autônoma e a não-interferência em termos de conteúdo e relacionamentos. O Conversê pode tornar-se um serviço independente, e sustentar-se a partir de parcerias não-danosas e não-invasivas também com empresas, ONGs e outras instâncias governamentais.

## Notas

[1] <http://drupal.org> - CMS (content management system) que roda sobre Apache, PHP e MySQL.

[2] Os Pontos de Cultura são a instância máxima de concretização do projeto Cultura Viva, do Ministério da Cultura - quase 600 centros culturais em todas as regiões do Brasil, interligados em rede e com uma programação de oficinas.

[3] O programa GESAC (Governo Eletrônico - Serviço de Atendimento ao Cidadão) é uma plataforma de inclusão digital implementada pelo Ministério das Comunicações, e consiste atualmente em 3000 pontos de acesso à Internet.

[4] Inclusão Digital: já escrevi sobre isso.

[5] <http://indymedia.org>, com uma versão brasileira em <http://midiaindependente.org>

[6] <http://slashdot.org>

[7] <http://kuro5hin.org>

[8] <http://plastic.com>

[9] Um relato detalhado sobre o processo que resultou no Liganóis pode ser visto no "Case Conversê", disponível para download em [platform.xemele.org](http://platform.xemele.org).

[10] Lista de discussão é...

[11] Wiki é...

[12] Um relato Link pro paper incommunicado

[13] tags são uma maneira de classificar conteúdo em um site sem precisar de um set pré-definido de categorias: cada usuário, na hora em que cria uma conversa, define livremente quais são os assuntos aos quais aquela conversa está relacionada. Coletivamente, cria-se um conjunto de assuntos pelos quais se pode posteriormente navegar. Podem também ser criados cruzamentos de assuntos relacionados.

[14] HackLabImmersion foi a reunião da equipe técnica da Cultura Digital, no Rio de Janeiro, em julho de 2005.

[15] Mongoose tech

[16] Web2.0