



GT 8 Informação e Tecnologia

SECOND LIFE: PERSPECTIVAS PARA POTENCIALIZAR O ACESSO A DADOS PÚBLICOS

Modalidade: Pôster

Ana Maria Jensen Ferreira da Costa Ferreira - Universidade Estadual Paulista - Unesp. Departamento e Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. Grupo de Pesquisa - Novas Tecnologas em Informação.

Ricardo Cesar Gonçalves Santana - Universidade Estadual Paulista - Unesp. Departamento e Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. Grupo de Pesquisa - Novas Tecnologas em Informação.

Silvana Aparecida Borsetti Gregorio Vidotti - Universidade Estadual Paulista - Unesp. Departamento e Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. Grupo de Pesquisa - Novas Tecnologas em Informação.

anajfcerreira@hotmail.com

Resumo: O impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) se faz presente em todas as atividades do cotidiano humano. Ambientes digitais na *Web* estão sendo criados pelas organizações públicas e privadas para disponibilizar informações sobre economia, política, educação, dentre outros, permitindo assim maior visibilidade das suas atividades. Nesse sentido, os órgãos governamentais, com os recursos tecnológicos oferecidos pela *Web*, estão disponibilizando dados públicos e informações da administração pública em sítios oficiais e redes sociais com o intuito de contemplar a transparência pública. Assim, definiu-se esta pesquisa com o objetivo de investigar de que modo o Second Life (SL) pode potencializar o acesso, o uso e a disseminação de dados públicos para a promoção da transparência pública. De característica exploratória, descritiva e analítica procurou-se embasamento teórico em bibliografia nacional e internacional sobre os temas: Internet, *Web* 2.0, ambientes colaborativos, redes sociais, elementos de estrutura de *Web sites* com foco em conteúdo direcionado a transparência pública, dados abertos e *e-gov*. No SL foram analisados ambientes que disponibilizam informações governamentais como a NIC e a biblioteca arquivo NASA CoLab. No contexto da Ciência da Informação e com os recursos oferecidos pela plataforma SL, foi possível verificar que esse ambiente é propício para disponibilizar informações públicas, bem como para potencializar o acesso a dados públicos, pois, além de referenciar informações de órgãos públicos, torna possível que avatares, com sua identidade parcialmente resguardada, colaborem com críticas e sugestões sobre administração pública e, assim, a Transparência Pública é favorecida.

Palavras-chave: Second Life. Transparência pública. Dados públicos. Ambientes virtuais.



Abstract: The impact of Information Technology and Communication (ICT) is present in all human daily activities. Digital environments on the Web are being developed by private and public organizations to provide information about economics, politics, education and others enabling more visibility of its activities. In this sense the government, with the technology resources offered by web, are providing public data and information in public administration official websites and social networks in order to address the public transparency. Thus, in order to investigate how the Second Life (SL) can enhance the access, use and dissemination of public information to promote public transparency defined this search. Characteristic of exploratory, descriptive and analytical tried to theoretical literature on national and international issues on the Internet, Web 2.0, collaborative environments, social networks, design elements of Web sites with targeted content focused on public transparency, open data and e-gov. SL were analyzed in environments that provide government information as the NIC and the library file NASA Colab. In the context of Information Science and the resources offered by the SL platform, we found that this environment is conducive to providing public information and enhance access to public data, because in addition to reference information from government agencies makes it possible for avatars with its identity partly sheltered, collaborate with criticisms and suggestions on public administration and so encourage public Transparency.

Keywords: Second Life. Public transparency. Public data. Virtual environments.

INTRODUÇÃO

Paralelamente ao crescimento dos acervos documentais, depois da segunda guerra mundial iniciou-se um movimento de participação da população junto à administração pública, principalmente em países de regime democrático. Nesse sentido, cresceu a preocupação com a disseminação da informação da esfera pública, que ganhou nova abordagem definida pelo termo “Transparência Pública”.

Com o objetivo de investigar de que modo o Second Life (SL) pode potencializar o acesso, o uso e a disseminação de dados públicos para a promoção da transparência pública, definiu-se esta pesquisa.

O SL é um ambiente virtual colaborativo que permite a representação da vida real. De maneira lúdica, ele oferece atrativos para que pessoas de diversas idades possam pesquisar e contribuir com informações; o usuário, representado por um avatar, pode interagir com a informação de maneira livre, isto é, fazer críticas, dar sugestões sem ser identificado, pois sua identidade da vida real está parcialmente resguardada.

De característica exploratória, descritiva e analítica, a investigação iniciou-se a partir de pesquisa bibliográfica sobre os temas: Internet; *Web 2.0*, ambientes colaborativos, redes sociais, elementos de estrutura de *Web sites* com foco em conteúdo direcionado a transparência pública, dados abertos e *e-gov*. Na *Web* procurou-se investigar sobre ambientes digitais desenvolvidos por órgãos públicos como: sítios, *blogs*, *microblogs*, redes sociais e Second Life, a fim de entender como esses ambientes estão sendo utilizados para favorecer e potencializar as ações desenvolvidas pelo governo e pela sociedade com vistas à transparência pública.

Os ambientes informacionais digitais devem contemplar necessidades informacionais dos usuários e, assim, seu contexto e conteúdo devem ser significativos. Estão sendo desenvolvidos padrões internacionais para a disponibilização dos dados públicos a fim de facilitar não só o acesso às informações dos órgãos governamentais, bem como a utilização e a reutilização dos seus dados.

Nos ambientes de Realidade Virtual, como, por exemplo, o SL, as informações podem estar organizadas de acordo com os modelos da vida real, e os usuários imersos nesse ambiente podem compartilhar e acessar informações de maneira lúdica e interativa.

O SECOND LIFE

No SL, é possível compartilhar experiências semelhantes às da vida real; neste ambiente lúdico é possível compartilhar informações, conhecimentos e emoções. Assim, centenas de empresas, governos e instituições de ensino o utilizam para organizar treinamentos, palestras, reuniões e eventos dos mais variados (SECON LIFE, 2011, p.1).

Lançado em 2003 pela Linden Lab, empresa fundada por Philip Rosedale em 1999, o SL teve um crescimento vertiginoso até o ano de 2007, sendo utilizado preferencialmente para entretenimento. Porém, percebe-se que esse ambiente passou a ser utilizado, além de entretenimento, como cenário de outras atividades: divulgação de empresas e produtos, treinamentos, educação à distância, eventos musicais, congressos, palestras, dentre outras. Encontram-se várias pesquisas em desenvolvimento nesse ambiente. São explorados temas como tecnologia, educação e comunicação, *e-learning*, psicologia, dentre outros.

Uma empresa, por exemplo, pode adquirir uma área de terra e ali organizar vários ambientes como na vida real. Para encontrar o local que se quer visitar, pode-se utilizar o campo “Pesquisar” e assim recuperar o local procurado. Ainda é possível encontrar um destino procurando entre as categorias apresentadas, e os eventos estão divulgados na página inicial, podendo alguns estar acontecendo em tempo real.

As regiões no SL são unidades geográficas e administrativas governadas por leis e regulamentos que podem mudar de região para região. O mundo do SL é dividido em áreas que podem incluir qualquer número de regiões governadas por determinado conjunto de regras. (RYMASZEWSKI, 2007, p.8)

Os residentes do SL são chamados avatares e podem tomar formas humanas, de vampiros, de animais, de robôs ou de veículos. Com os recursos tecnológicos oferecidos pela plataforma, é possível: personalizar o avatar no que se refere aos aspectos físicos e vestuário; executar movimentos como andar, correr, voar, pular, sentar; a comunicação instantânea, diálogos *on-line*; a construção de ambientes personalizados para lazer e entretenimento, como casas, escolas, lojas, escritórios, ilhas temáticas; disponibilizar informações da *Web*.

No SL, é possível encontrar Universidades, Bibliotecas, Museus, Arquivos, com coleções de documentos, participar de encontros, reuniões de trabalho e pesquisa, bem como visitar pontos turísticos, simular atividades, oferecer cursos *on-line*.

Existem avatares que exercem profissão remunerada neste ambiente, pessoas que se dedicam ao desenvolvimento de produtos e serviços e podem comercializá-los *on-line*. A moeda corrente do SL chama-se Dólar Linden, e tem seu valor atualizado de acordo com o



câmbio do mercado financeiro; com essa moeda é possível comercializar terrenos, roupas, objetos, pagar por serviços como organização de evento, *design* de ambientes, dentre outros.

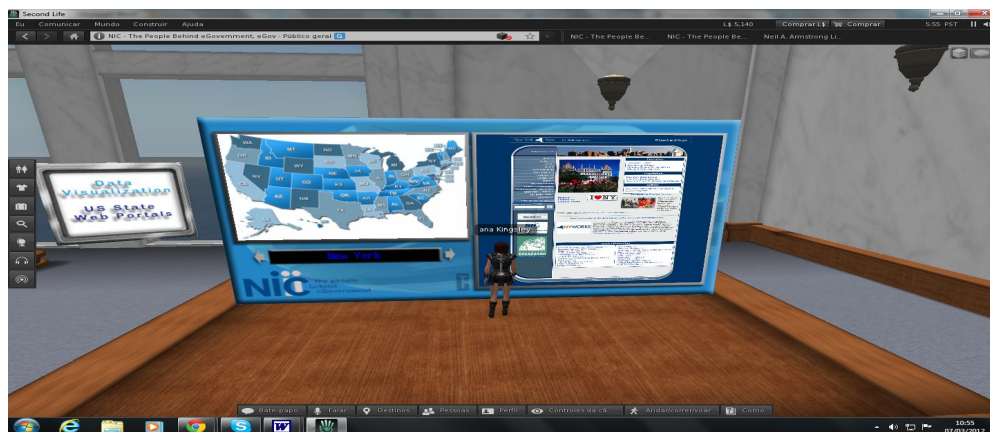
A Ciência da Informação e seus pesquisadores encontram, nesse enorme ambiente, campo propício para utilizar os princípios de: organização, recuperação, acesso e armazenamento de informação.

No SL encontrou-se a Biblioteca Arquivo NASA CoLab, um ambiente com informações sobre experiências da NASA e história da vida dos astronautas, bem como mulheres nessa profissão. Esse conteúdo estruturado em painéis permitia o acesso da informação original em sítios fora do ambiente SL. Infelizmente, não mais é possível o acesso desde o final de 2011; acredita-se que foi extinto por ter sido um projeto de pesquisa e porque não haveria mais atualização pela arquivista responsável.

Através do recurso de busca do SL, quando se procura por “*e-gov*”, encontra-se o ambiente virtual da NIC. Com o slogan “The People Behind e-Government”, as pessoas atrás do governo eletrônico, a NIC desenvolveu um ambiente digital no SL e disponibiliza os sítios oficiais dos estados da América do Norte a que ela dá suporte tecnológico.

A empresa NIC na vida real apresenta soluções *on-line* para *e-gov*, auxiliando a gestão pública e oferecendo produtos e serviços digitais acompanhando a evolução das TIC. No SL, a NIC tem como objetivo demonstrar possibilidades de utilização de ambientes virtuais para divulgar informações do governo, oferecer treinamento e interagir com os eleitores. Um local colaborativo para melhorar a forma de atuação do governo. A seguir, a Figura 1 mostra como encontrar as informações no painel.

Figura 1 – US State Web Portals



Fonte – Second Life, 2012



No Hall of States, existem painéis com o mapa dos Estados Unidos e através deles é possível acessar os sítios oficiais dos estados. Quando se clica em um estado, aparece na lateral direita do painel o sítio oficial do mesmo e, clicando nesta página, é possível navegar no ambiente e encontrar as informações. Além do Hall of States, é possível visitar o Hall of States Café, a NIC Corporate Center e o Innovate.

TRANSPARÊNCIA PÚBLICA E O ACESSO A DADOS

A partir de 1988, a Constituição da República Federativa do Brasil, acompanhando uma tendência internacional, “fortalece a criação de ambientes participativos com destaque especial à participação do usuário na Administração Pública” (SANTANA, 2009, p.18).

Assim, através das TIC é possível “apontar as eventuais falhas do setor público, identificar maneiras de aumentar a participação dos cidadãos, identificar maneiras de aumentar o uso de serviços *e-gov*” (W3C, 2009, p.18).

Com o intuito de incentivar e desenvolver práticas governamentais em âmbito internacional, visando à transparência orçamentária, à participação social e ao acesso público à informação, em setembro de 2011 foi lançado o movimento internacional chamado Parceria para Governo Aberto (Open Government Partnership). Nessa oportunidade, o governo brasileiro, um dos parceiros do OGP, apresentou um plano de ação propondo a adequação do Portal de Transparência e a implantação do Sistema Federal de Acesso à Informação. Para complementar as iniciativas, foi aprovada a Lei Nº 12.527 de Acesso à Informação (BRASIL, 2011), que entrou em vigor em 16 de maio de 2012.

Neste sentido, existem projetos significativos, porém percebe-se a necessidade de concentrar esforços para simplificar o acesso aos dados públicos, desenvolver interfaces com elementos de organização que favoreçam o acesso à informação para todos. No Brasil, são nove as áreas do governo que já estão disponibilizando dados abertos, entretanto, ainda se faz necessário que muitas outras áreas possam compartilhar dados utilizando os princípios de dados abertos e possibilitando o acesso, o uso e o reuso da informação.

Nos EUA, existe um forte movimento para que todos os segmentos do governo apoiem e contribuam com a disponibilização dos dados do governo em formato aberto. No SL, no ambiente NIC, é possível conhecer algumas iniciativas nos diferentes sítios oficiais.

A EXPERIÊNCIA GREEN HOUSE

No SL, para entender seus recursos e o modo como esse ambiente pode contribuir para a potencialização do acesso a informações e dados governamentais, foi criado o avatar Ana Kingsley. Iniciou-se a pesquisa utilizando um plano “Básico”, tipo de conta gratuita que permite entrar nos ambientes do SL, conhecer seu funcionamento e os seus recursos tecnológicos e, ainda, visitar lugares, conhecer pessoas, participar de eventos gratuitos, personalizar o avatar e exercitar os movimentos de locomoção.

Avançando a pesquisa e a necessidade de criar um ambiente que permitisse criar objetos, passou-se para o plano “Premium”, com pagamento de taxa permitindo adquirir um imóvel que Ana Kingsley batizou de Green House¹, localizado na região denominada Picacho. Esse espaço recebeu a classificação de “moderado”, e embora sua utilização fosse restrita, permitia a construção de objetos e a disponibilização de informações. Existem ainda a classificação de uso Geral, como o caso do ambiente NIC, e a classificação Adulto, com conteúdos controlados.

Na Green House, procurou-se selecionar os sítios oficiais com informações de dados públicos, concentrando informações que contemplassem a transparência pública. Assim foram constituídos objetos que, quando tocados, dão acesso a conteúdos digitais como livros e sítios oficiais com dados públicos. Na Figura 2, uma visão parcial do ambiente virtual, com dois avatares interagindo com as informações.

Figura 2 – Green House e sítios oficiais com dados públicos.



Fonte – Second Life (2012)

Para a experiência, foram selecionados o Portal da Transparência Pública do Governo Federal, bem como os Portais de Transparência do Estado de São Paulo, da Cidade de São Paulo e da Cidade de Marília, Dados.Gov.br e ainda o sítio DA dadosabertos.info. Com isso,

¹ <http://maps.secondlife.com/secondlife/Picacho/23/81/49>

tornou-se possível, no SL, reunir pessoas, discutir e navegar pelos sítios com informações e dados públicos.

Vale ressaltar que os dados disponibilizados no SL dão acesso às fontes de informação na sua origem. Porém, os recursos do SL permitem navegar pelo sítio oficial sem sair do ambiente virtual.

CONSIDERAÇÕES

As informações e dados públicos muitas vezes estão disponíveis na *Web*, porém, com acesso dificultado. Se os sítios oficiais estiverem organizados e concentrados em um único local, como num ambiente no SL, será possível facilitar a recuperação e o acesso.

Percebe-se que os recursos tecnológicos oferecidos pela plataforma analisada permitem referenciar informações de maneira atrativa, possibilitando ao usuário localizar as fontes de dados em sua origem, preservando, assim, os aspectos de confiabilidade, atualidade e segurança em relação aos conteúdos acessados.

Assim, as informações da administração pública em um ambiente virtual colaborativo como o SL podem tornar possíveis o acesso e o uso de informação dos órgãos públicos por usuários de diferentes interesses. Nesse ambiente, é possível interagir com as informações de maneira lúdica, bem como propiciar discussões e debates sobre transparência pública, e construir conteúdos colaborativamente.

Nesse sentido, acredita-se que os ambientes colaborativos como o Second Life podem contribuir para a Transparência Pública, oferecendo novas perspectivas para o acesso às informações públicas.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. *Acesso a Informação: LEI Nº 12.527, de 18 de Novembro de 2011*. Brasil: 2011. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12527.htm> Acesso em: 20 maio 2012.
- NIC. NIC Inc: sobre a empresa. 2012 Disponível em: <<http://www.egov.com/AboutNIC/Pages/History.aspx>> Acesso em: 15 fev. 2012
- RYMASZEWSKI, M. *SL: The official guide*. Sybex, 2007
- SANTANA, R. C. G. *Tecnologia e gestão pública municipal: mensuração da interação com a sociedade*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <http://www.culturaacademica.com.br/titulo_view.asp?ID=57>. Acesso em: 4 fev. 2011.
- SECOND LIFE. *O que é o Second Life*. Disponível em: <<http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>>. Acesso em: 1 fev. 2012.
- W3C. *Melhorando o acesso ao governo com o melhor uso da Web*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2009. Disponível em: <<http://www.w3c.br/pub/Materiais/PublicacoesW3C/gov-Web.pdf>> Acesso em 06 de fev. de 2012.