

Comunidades criativas na Covid-19: Um olhar para a tecnologia como meio de articulação de soluções habilitantes

Creative communities in Covid-19: A look at technology as a means of articulating enabling solutions

Matheus Ribeiro Pereira¹

Resumo

Este artigo reflete sobre a importância do design na atualidade, principalmente no que se refere aos aspectos sociais. Diante disto, enfatiza-se o impacto das transformações tecnológicas – através da Web 2.0 – como mobilizador de modificações econômicas, políticas e sociais, possibilitando tanto efeitos positivos quanto negativos. Evidenciando os aspectos benéficos do universo online, observa-se que os avanços tecnológicos podem auxiliar no desenvolvimento de soluções criativas e impulsionadoras de mudanças, ainda mais em contextos de crise. Levando estes fatores em consideração, optou-se por estudar o período da pandemia da Covid-19, sendo esta uma das principais crises sanitárias do século, e foi possível concluir que as plataformas online foram um meio motivador na manutenção e desenvolvimento de Comunidades Criativas que buscavam soluções inovadoras para problemas enfrentados naquele período.

Palavras-chave: Comunidades Criativas, Covid-19, Web.

Abstract

This article reflects on the importance of design today, especially with regard to social aspects. In view of this, emphasis is placed on the impact of technological transformations – through Web 2.0 – as a mobilizer of economic, political and social transformations, enabling both positive and negative effects. Evidencing the beneficial aspects of the online universe, it is observed that technological advances can help in the development of creative solutions and drivers of change, even more so in crisis contexts. Taking these factors into account, it was decided to study the period of the Covid-19 pandemic, which was one of the main health crises of the century, and it was possible to conclude that online platforms were a motivating means in the maintenance and development of Creative Communities that sought innovative solutions to problems faced at that time.

Keywords: Creative Communities, Covid-19, Web.

¹ Doutorando em Design pela PUC-Rio. Pesquisador e consultor na área de responsabilidade social

Introdução

O design originou-se lado às sociedades industriais, e, desde então, sempre se fez presente em inúmeros momentos do cotidiano. Desta maneira, acredita-se que dialogar sobre seu futuro e suas novas abordagens sempre se faz necessário. Compreendendo que já nos situamos em um contexto pós-industrial, devemos entender que o design não pode ser apenas relacionado a produção e consumo, mas também a contextos sociais. O design de serviços, por exemplo, não auxilia apenas no incremento de novos serviços ou em aprimorar aqueles já existentes (MORITZ, 2005), mas, também, ajuda a sociedade a ter melhores condições de vida como um todo, desenvolvendo aquilo que é compreendido como necessário para o momento, podendo ser responsável por deixar pessoas mais felizes, seguras e até criar vínculos. Jorge Frascara (2002) contribui com essa perspectiva de modo a elucidar que os designers devem parar de se focar apenas em produtos tangíveis e processos produtivos, e se preocupar mais com o contexto e com os efeitos que os designers podem trazer a sociedade. O autor sublinha a necessidade de o designer compreender as pessoas e seu ecossistema, buscando formas de melhorar a qualidade de vida de cada cidadão – este movimento dialoga, entre outras coisas, com alguns avanços tecnológicos que ocorreram com o passar dos anos.

Diante disto, esta pesquisa inicia suas argumentações trazendo a discussão para o panorama atual, no qual se apresenta um século XXI marcado por grandes transformações tecnológicas, principalmente em seu início, com o surgimento da Quarta Revolução Industrial, desenvolvimento da internet e a acentuação da Web 2.0 – e o devir da Web 3.0. Estes processos foram responsáveis por trazerem diversas mudanças econômicas, políticas e sociais para a humanidade, modificando os cenários vividos e reestruturando as formas de relacionamento. Destaca-se entre estas inovações, as plataformas de relacionamento/comunicação online, entendendo que ao longo dos anos ocorreu uma necessidade de compreender profundamente os seus processos e ferramentas, sendo este um espaço que possibilitou tanto fatores positivos, como a quebra de barreiras geográficas, quanto negativos, como as bolhas ideológicas e a desinformação.

Assim como descrito por Bauman (2004), todo momento em que ocorre uma mudança tecnológica, a população migra para um novo espaço, os panoramas vividos e os relacionamentos são modificados. Desta forma, é possível observar inúmeros fatores facilitadores possibilitados por essa comunicação em rede, como o ensino online, o home office e a comunicação imediata, por exemplo. Apesar de Sotero (2009) argumentar que historicamente a sociedade sempre se comunicou através de comunidades ou redes de relacionamentos, as plataformas online modificaram parâmetros até no seu processo de desenvolvimento. Em 1990, por exemplo, a internet era utilizada somente “por universidades, institutos de pesquisa e pelo governo norte-americano, eminentemente para troca de informações entre instituições, e não pessoas” (MADEIRA; GALLUCCI, 2009, p. 6) e atualmente, somente no Brasil, mais de 150 milhões de pessoas utilizam a internet e, principalmente, as plataformas de redes sociais (LEÓN, 2021).

É importante destacar ainda, que grande parte do que se faz atualmente nestas plataformas é intercedido por processos computacionais que organizam como as informações irão ser disponibilizadas, levando em consideração apenas identidades algorítmicas (ANANNY, 2016). Este afunilamento informacional exclui o que a plataforma não acha interessante, com base no perfil que foi projetado para este usuário (PARISER, 2012). Estas seleções mecanizadas das informações ampliam o consumo de notícias idealizadas de/para/entre um mesmo grupo, impossibilitando respostas divergentes e interações com usuários de pensamentos diferentes, atravancando, assim, um processo que poderia favorecer um maior enriquecimento cultural e viabilizar possibilidades de se obter conclusões mais criativas a determinados questionamentos e dinâmicas. Ações como essas acentuam possibilidades de desinformação, além de segmentar a sociedade em bolhas, nas quais podem ser acentuadas reproduções de estereótipos – nos levando de encontro as Fake News dos “grupos de família”. Essas características presentes na Web 2.0 ajudam a polarizar a sociedade, nos tornando ainda mais individualistas. Ou seja, assim como observado por Bauman (2004), visualizamos, a partir dessas mudanças tecnológicas, humanos inseguros e com vínculos mais frágeis.

Todavia, apesar de ser importante enxergar todos os lados da questão, até para conseguir obter uma visão mais ampla sobre o problema, será evidenciado neste artigo os aspectos positivos desta transformação tecnológica. Busca-se dialogar sobre a tecnologia construtiva, compreendendo que:

Seja através de manifestações políticas econômicas – como as Revoluções Liberais do século XIX, ocorridas no processo de desenvolvimento da Segunda Revolução Industrial, nas quais apresentava-se uma burguesia que desejava o fim do regime em vigência, para impulsionar o capitalismo e fortalecer o processo de industrialização – ou por meio da busca incessante por inovações tecnológicas, como ocorrida no processo que uniu o conhecimento científico ao industrial e resultou na Terceira Revolução Industrial, as sociedades sempre demonstraram um desejo por mudança. (PEREIRA, 2020, p. 137).

Destaca-se ainda que essas mudanças se tornam mais nítidas em momentos de crises – assim como nos acontecimentos históricos, sejam eles políticos, econômicos ou sanitários. Desta maneira, fomenta-se a hipótese desta pesquisa, na qual defende-se que as plataformas online foram ferramentas possibilitadoras da manutenção e/ou desenvolvimento de Comunidades Criativas durante o período da Covid-19. Para tanto, se faz necessário explicar que essa pesquisa entende Comunidade Criativa a partir dos parâmetros adotados por Manzini (2008), sendo este um conceito originado pelo autor para explicar as movimentações de grupos locais que buscam trazer inovações e/ou soluções criativas para problemas enfrentados por seu nicho.

Evidencia-se neste estudo, o papel preponderante da Web 2.0 como auxiliadora e intermediadora na elaboração das soluções voltadas para o coletivo durante o período pandêmico, visto que foi, por muitas das vezes, através dos grupos locais e, no caso deste

estudo, digitais, que foram possíveis encontrar caminhos durante a crise sanitária, sendo que a sociedade brasileira estava carente de auxílio e Políticas Públicas por parte do Estado. Dados numéricos enfatizando informações como que 23,5% da população deixou de comer por falta de dinheiro ou precisou reduzir a qualidade dos alimentos ingeridos (STROPASOLAS; GIOVANAZ, 2021), ou que em 2021, o número de desempregados ultrapassou a marca de 15 milhões de pessoas (MENEGETTI, 2021), foi ficando cada vez mais comum durante este processo, enfatizando, ainda mais, a necessidade de soluções populares para possíveis melhorias na qualidade de vida.

Para melhor elucidação deste estudo, será realizada uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa, a partir do entendimento de que este método contribui para o aprofundamento bibliográfico, documental, além de alcançar melhor compreensão de conceitos fundamentais para o debate do tema. Enfatiza-se, também, que este formato busca explicar as características de determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis (SILVA; MENEZES, 2001). Desta forma, será buscado, a partir desta metodologia, observar questões como as destacadas por Manzini (2008), ao refletir que estamos em uma era pós-industrial e, devido a isto, o valor adquirido não está mais centrado em um produto, mas sim em um evento que se realiza em determinado tempo e espaço, transformando, desta forma, o antigo conceito de valor ligado ao design, o reinventando.

A pandemia da Covid-19 no Brasil

O primeiro caso de infecção pelo coronavírus, ocorreu ainda em dezembro de 2019, mas era visto como uma pneumonia – de causa desconhecida. Este diagnóstico aconteceu na cidade de Wuhan, província de Hubei, na China. Desde então, houve o reconhecimento da doença por parte das comunidades científicas e médicas ao redor do mundo, e a contaminação pelo vírus vem modificando e marcando as vidas das pessoas nos últimos três anos. Resumidamente, pode-se afirmar que a Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS CoV-2, com elevada taxa de transmissão global. Ainda em estudo, este vírus já se desenvolveu em diversas novas cepas pelo mundo e já havia contaminado, até a primeira quinzena de dezembro de 2021, mais de 263 milhões de pessoas (com mais de 5 milhões de óbitos). O mundo já enfrentou algumas outras epidemias de alto alcance, que contaminaram milhares de pessoas, entretanto não se obteve a mesma taxa de mortalidade originada pela Covid-19. A SARS – Severe Acute Respiratory Syndrome (2002-2003), H1N1 (2009-2010), EBOLA (2013-2016) e SRME – Síndrome respiratória do Médio Oriente (2017), provocaram abalos de grandes proporções locais, contudo, com um impacto global muito menor se comparados a Covid-19 (CHRONOPOULOS; LUKAS; WILSON, 2020).

Em cenários de crise sanitária, os indivíduos tendem a evitar contato com as pessoas e a exposição pública (BRAUER, 2011). Esse desejo individual esboçado por parte da sociedade – ainda que existam grupos isolados contrários a vacinação e ações de prevenção – foi acentuado pelas atuações governamentais em conjunto com a Organização

Mundial da Saúde (OMS) que elaboraram ações de isolamento social para conter o aumento das contaminações do coronavírus e, em casos mais severos, o lockdown, que se trata de uma paralisação mais rígida, com um controle intenso e deslocamento ainda mais reduzido. Além disso, foram implementados, também, os cuidados básicos, como a utilização de máscaras e álcool em gel. A pandemia afetou de forma rigorosa diversos aspectos sociais, sendo que espaços como cinemas, teatros, lojas e bares ficaram por muito tempo fechados, ou, quando abertos, tinham exigências quanto sua lotação, não permitindo mais a mesma dinâmica de compra/vendas de períodos anteriores. Evidenciando uma modificação nos processos de relacionamentos sociais.

Estas medidas de restrição social, ainda que para o bem público, principalmente nos casos de bloqueio total, implicou nas mudanças de estilo de vida das pessoas, podendo até, em casos mais rigorosos, ter afetado a saúde mental dos cidadãos. Foi reduzido o nível de atividade física, por exemplo, que ajuda a fatores como controle de pressão arterial e redução do estresse, ampliou-se os hábitos em frente à TV e ao Celular, o que culminou no uso mais intenso da internet, até o consumo de tabaco e álcool foi afetado pela crise, sendo que durante os períodos de quarentena notou-se um aumento do seu consumo – provavelmente devido aos picos de ansiedade (MALTA et al. 2020). Ou seja, mesmo que o isolamento social tenha sido originado a partir de uma necessidade pública e tenha ajudado a evitar que a crise sanitária tenha sido ainda maior, ele também trouxe consequências. Cercados de atividades públicas, isolados em suas casas, os cidadãos muitas das vezes se voltaram para as inovações tecnológicas como ponto de fuga, sendo que nesse período os momentos de lazer eram realizados através de jogos ou assistindo uma série pelo streaming – ocorreu um aumento de 26% em assinaturas no mundo durante o período da pandemia (INSTITUTO QUALIBEST, 2021). Além disso, as plataformas online foram fundamentais não somente por ser um espaço de distração, mas também como uma opção de continuidade, sendo que trabalhos, escolas e projetos de melhoria social foram elaborados e/ou continuados a partir de suas ferramentas.

Acredita-se aqui, o mesmo que é defendido por Buber (1987), que a comunidade é a célula básica que leva à uma sociedade melhor e mais humana, então, mesmo em um momento de isolamento, a construção ou reformulação dessa comunidade deve ser buscada para que ainda se exista um projeto de futuro. Para o autor, seria uma forma de preservar a essência relacional do ser humano, ainda que estejamos sendo constantemente impactados por um contexto individualista. A comunidade teria um fim em si mesma, uma vez que é composta por sujeitos dispostos a atuar comunitariamente por meio da doação e entrega criativa, que fornece sentido às suas vidas. Assim, os conceitos de comunidade e vida tonam-se um só, pois “toda vida nasce de comunidades e aspira a comunidades. Ela é fim e fonte de vida. Vida e comunidade são os dois lados de um mesmo ser” (BUBER, 1987, p. 34). Entende-se, assim, que a comunidade é fundamental para a vida, principalmente em momentos de crise, sendo que é a partir dela que se preserva a essência de uma sociedade.

Comunidades virtuais para as comunidades criativas

O acesso a esta “comunidade” defendida por Buber (1987), não ocorre por meio de convenções e regras estabelecidas, mas é alcançada através do ritmo da vida, que tende a superar a regra. Pode-se reforçar o que o autor defende, de que a única lei que vale neste contexto é a lei interna da vida, ou seja, não é uma experimentação de fora, mas uma formação interna, uma vez que não há uma busca pela reforma da sociedade, mas uma transformação a partir de novas experiências. Os sujeitos se tornam parte desta “nova comunidade” por anseio e virtude, formando-a a partir de laços de escolha que são vivenciados tanto numa perspectiva individual quanto coletiva.

Corroborando este aspecto, ressalta-se a importância da cooperação na busca de soluções nessas “novas comunidades”. Samuel Bowles e Herbert Gintis (2011) argumentam que o ser humano é essencialmente colaborativo, no sentido de que a evolução cultural produziu uma espécie na qual um número relevante de pessoas se sacrifica para manter normas éticas e auxiliar, inclusive, pessoas estranhas.

[...] as pessoas cooperam não só por razões de interesse próprio, mas também porque estão genuinamente preocupadas com o bem-estar dos outros [...] contribuir para o sucesso de um projeto conjunto para o benefício de seu grupo, mesmo a um custo pessoal, evoca sentimentos de satisfação, orgulho, até mesmo alegria. Não o fazer é muitas vezes uma fonte de vergonha ou culpa. (Bowles; Gintis, 2011, p. 1. Tradução nossa²).

Estas características podem ser observadas no conceito de comunidade criativa, definido por Manzini (2008). Na visão do autor, em contextos de inovação social, os sujeitos tendem a articular formas para suprir suas necessidades ou, ainda, fomentar novas oportunidades para o bem comum, ou seja, busca-se por estratégias que gerem qualidade de vida para a sociedade no sentido coletivo da palavra, e tende-se a desfocar do indivíduo como objeto central (MANZINI, 2008). Neste aspecto, soma-se as duas características anteriormente sinalizadas: comunidade como célula básica da vida humana (BUBER, 1987), e a essencialidade colaborativa da espécie humana (BOWLES; GINTIS, 2011), ambas podem ser observadas no teor sugerido por esta pesquisa, e, ainda, pode-se argumentar que esta “nova comunidade virtual” é uma comunidade criativa, no sentido de que parte de uma inovação social, ou seja, uma realidade de mudanças na forma como os indivíduos e a sociedade estão atuando para solucionar os seus problemas (MANZINI, 2008). Ademais, estas transformações ocorrem, como salientado pelo autor, “de baixo para cima”, emergindo de processos organizacionais da própria sociedade.

² No original: “[...] people cooperate not only for self-interested reasons but also because they are genuinely concerned about the well-being of others, try to uphold social norms, and value behaving ethically for its own sake [...] Contributing to the success of a joint project for the benefit of one's group, even at a personal cost, evokes feelings of satisfaction, pride, even elation. Failing to do so is often a source of shame or guilt.” (Bowles; Gintis, 2011, p. 1).

No momento da crise sanitária aqui abordada, fica-se claro algumas das necessidades sociais que emergiram naquele momento, tanto em um contexto macro – como o isolamento social e as preocupações com a saúde que afetaram a todos – quanto micro, que trata-se das variáveis relativas às necessidades de cada um – o fechamento das escolas, por exemplo, afetou muito mais a quem está estudando ou tem filho na escola, pessoas que não estão situadas em nenhuma dessas opções não foram afetadas por essa problemática. Destacamos para este estudo que, seja através das questões macro ou micro, observa-se a necessidade de sublinhar o meio de comunicação que possibilitou o desenvolvimento dessas comunidades: as plataformas online. Como seria possível nesse momento estimular os atores sociais sem esta tecnologia? Como os designers possibilitariam o empoderamento dos membros das comunidades para participarem dos processos criativos?

É neste contexto, ao evidenciar o papel preponderante da Web 2.0, que se destaca o valor das comunidades virtuais, que são "relações sociais formadas no ciberespaço através do contato repetido em um limite ou local específico (como uma conferência eletrônica) simbolicamente delineado por tópico ou interesse" (FERNANBACK; THOMPSON, 1995, p.8). Ou seja, fica claro para esta pesquisa que as comunidades virtuais foram os caminhos facilitadores para o surgimento/desenvolvimento de comunidades criativas, destacando-se o seu papel de inclusão, através da quebra das barreiras geográficas. Tanto Buber (1987) quanto Manzini (2008) sublinham um aspecto em suas definições de comunidade: o bem-estar. A partir de uma busca pela compreensão em torno do sentido colaborativo das plataformas online, espera-se abordar a questão da busca pelo bem-estar como fio condutor das articulações sociais em comunidade.

Entende-se que para falar em comunidades criativas, é preciso pensar o próprio conceito de comunidade, no sentido de que define aspectos importantes para a abordagem do estudo em questão. De acordo com Buber (1987), a comunidade é o caminho básico da sociedade que, quando restruturada, levaria a sociedade à uma realidade mais humana. O autor tem influência da sociologia política e de estudos da religião de escritores como Ferdinand Tonnies, Landauer e Tolstoi. Estas referências contribuem para a construção de um pensamento que aborda a comunidade como o fim da vida em si mesma, identificando que ocorre quando sujeitos maduros se disponibilizam de forma comunitária em um fluxo de doação e entrega criativa que os fazem crescer e dar sentido as suas vidas (BUBER, 1987).

Buber (1987) define dois tipos de comunidades, a econômica e a religiosa. A primeira tem aspectos utilitários das vantagens que ela mesma oferece aos integrantes, e a segunda possui vantagens sobrenaturais. Este estudo buscou se atentar mais naquelas que geram vantagens aos integrantes a partir de uma perspectiva mais utilitária. Sendo assim, soma-se a esta ideia a compreensão do autor de que a força que sustenta uma comunidade é o desejo das pessoas em construí-la, e que se faz presente na solidariedade de uns com os outros. Esta solidariedade pode ser traduzida também em colaboração. Samuel Bowles e

Herbert Gintis (2011), argumentam que a sociedade humana coopera e é essencialmente colaborativa. Ou seja, as pessoas se engajam em atividades mutuamente benéficas.

Assim, partindo desta compreensão sobre comunidade e tendo como aspecto da mesma um sentido de cooperação e colaborativismo, entende-se que se pode falar no conceito de comunidades criativas. Esta ideia é oriunda, como já explicitado, do Design para a Inovação Social, que é uma perspectiva que trata de ações que desenvolvem processos de descontinuidades dos padrões atuais de produção e consumo (CHAVES; FONSECA, 2016). O Design para Inovação Social está incluso no marco de perspectivas sobre a sustentabilidade, e pressupõe ações no sentido de manter a continuidade da humanidade, por meio da qualidade de vida humana e incremento de realidades positivas para os mais desfavorecidos. Esta perspectiva leva em conta não apenas os modelos de produção e consumo do padrão capitalista de poder, mas também a forma da distribuição de riqueza e industrialização dos Estados, no sentido de elaborar alternativas que alcancem os menos favorecidos por meio da mudança dos padrões sociais de comportamento.

Manzini e Vezzoli (2002) trataram de duas possibilidades de inovações: as não incrementais e as radicais. As primeiras se referem aquelas que são absorvidas de maneira progressiva no cotidiano, sem grandes mudanças – os autores chamam também de redesign do existente – enquanto as inovações radicais rompem com os padrões vigentes e buscam criar possibilidades.

Hoje em dia, nos países ditos de industrialização madura, ou ricos, a crise econômica exigiu que as pessoas repensassem seus modos de vida, buscando viver melhor, consumindo muito menos. Repensando o conceito de bem-estar baseado no consumo. Por outro lado, os países onde a economia está em rápida ascensão, as pessoas estão sofrendo uma transformação socioeconômica profunda, tendo que redefinir, também, suas formas de bem-estar (CHAVES; FONSECA, 2016, p.134).

Segundo Manzini (2008) - em estudo realizado antes da pandemia da Covid-19 - podem-se estabelecer três hipóteses para a crise ambiental e social: crise dos bens comuns, que é relacionada a bens como água e locais públicos, por exemplo, que por não poderem ser adquiridos não foram postos como prioridades do padrão de poder hegemônico vigente; desaparecimento do tempo lento e contemplativo, que de forma resumida seria a escassez do tempo de contemplação em razão do crescimento do número de atividades cotidianas; e difusão dos bens remediadores, a ideia de que determinados produtos e bens seriam capazes de satisfazer a vida humana, enquanto que na realidade contribuem para o seu deterioramento. Neste contexto, o autor destaca a atuação e grupos locais que rompem com esta dinâmica de maneira colaborativa, no sentido de elaborar mecanismos alternativos que possam, em alguma medida, resultar em um modelo de vida mais sustentável. Ao observar esta descrição entende-se como os pensamentos de Manzini são atemporais, uma vez que há mais de 10 anos atrás ela já enxergava possíveis caminhos para crises ainda inexistentes, como a pandemia do coronavírus.

Para o autor, as comunidades criativas podem, por um lado, criar soluções para as questões postas, ou, por outro, redefinir e reorganizar elementos já existentes de modo a transformá-los em novas combinações com significados para a comunidade (MANZINI, 2008). Neste processo, autores da área como Manzini (2008), Freire e Oliveira (2017) destacam o papel dos atores sociais que atuam nos processos de inovação social e tendem a contribuir com a formação das comunidades criativas, dentre esses há uma especial atenção aos designers. Estes profissionais podem acelerar os processos de inovação social, incidindo sobre os comportamentos dos sujeitos das comunidades criativas por meio de uma visão profissional que tende a melhorar a realidade presente, e pensar em alternativas futuras (FREIRE; OLIVEIRA, 2017). “Os membros das comunidades são empoderados para participar ativamente do processo criativo; transformam-se em codesigners” (FREIRE; OLIVEIRA, 2017, p. 114).

Dentre as ações que podem ser depreendidas pelos designers em comunidades criativas, destaca-se a cooperação por meio de soluções habilitantes, que são descritas por Manzini (2008) como intervenções-suporte. Cantú (2012) define esta estratégia como sistemas que geram instrumentos que permitem a cooperação entre indivíduos de uma comunidade no objetivo de alçar resultados positivos para esta comunidade através de capacidades existentes nelas. Para Freire e Oliveira (2017), esta definição indica um enfoque no capital humano e social.

As soluções habilitantes são definidas ainda como sistemas de produtos, serviços, meios de comunicação ou um conjunto de todos eles para tornar comunidades criativas mais acessíveis, eficazes, atraentes e replicáveis. Eficazes, de modo a compensar a relação entre resultados e esforços despendidos por seus membros; acessíveis, para que seja prático o acesso a elas em termos burocráticos e para que haja ferramentas, infraestrutura, tecnologias e estratégias para seu funcionamento; atraentes, desenvolvendo mecanismos para motivar a participação dos colaboradores e mantê-los comprometidos e dedicados à comunidade criativa; e replicáveis, podendo ser adaptada e adotada em outros contextos (FREIRE; OLIVEIRA, 2017, p.119).

Este estudo acredita que foram a partir de soluções habilitantes que a sociedade brasileira conseguiu, de certa forma, sobreviver ao momento pandêmico, porém afirma-se que este intercâmbio social para introdução destas soluções, só ocorreu com amplitude devido ao auxílio das inovações tecnológicas.

Comunidades criativas na esfera virtual durante a pandemia da Covid-19

Nesta seção, como forma de exemplificar o que foi descrito até o presente momento, serão apresentadas comunidades criativas que prosseguiram e/ou se desenvolveram, em um contexto de pandemia, devido ao auxílio de plataformas online.

Programa Jovens Construtores

Projeto: Em 2009, o Centro de Promoção da Saúde (CEDAPS), organização da sociedade civil brasileira sem fins lucrativos, estabeleceu parceria com o programa YouthBuild (YBP), um programa estadunidense, por meio da YouthBuild International, para implementação de uma metodologia semelhante no Brasil. O YouthBuild é um projeto direcionado à jovens entre 16 e 24 anos que conta com financiamento do governo estadunidense, e tem como objetivo o resgate de jovens em situação de vulnerabilidade. Na tradução, o nome do programa passou a ser Programa Jovens Construtores e, de acordo com Daniel Serqueira, diretor-presidente do Instituto Jones dos Santos Neves, autarquia da Secretaria de Economia e Planejamento do Governo do Estado, a palavra construtores possui dois significados: por um lado, a atuação na construção civil, no sentido de prover espaços comunitários, e, por outro, o processo de construção da vocação e liderança de jovens em suas comunidades (IPEA, 2021).

Comunidade Criativa: O Jovens Construtores é definido como uma tecnologia social voltada para a formação-ação da juventude em áreas periféricas e em favelas, e considera o contexto brasileiro para a sua implementação. Até o ano de 2017, foram contabilizadas 11 edições em comunidades do Rio de Janeiro (Campo Grande, Complexo do Alemão, Morro dos Prazeres, Cidade de Deus, Morro do Borel, Magueira e Pavuna). Das dimensões do YBP que foram transladadas ao Programa Jovens Construtores, destaca-se o processo de desenvolvimento de liderança e espírito comunitário, que é definido como a ideia de estabelecer uma consciência comunitária entre os jovens, a partir das necessidades da comunidade, e, ainda, imbuir esses sujeitos de uma capacidade de liderança para a construção de soluções conjuntas (ibidem).

Web 2.0 como meio para a solução habilitante: Durante a pandemia da Covid-19, jovens participantes do programa, alcançaram caminhos para seguir contribuindo para o crescimento pessoal e profissional de moradores de favelas a partir das plataformas online, mais precisamente do TikTok. Foi a partir de uma parceria com a plataforma e com a BrazilFoundation que foi possível implementar propostas dos jovens em dez comunidades do Rio de Janeiro para o combate e prevenção ao coronavírus (GANDRA, 2020). Neste primeiro exemplo, as redes não apareceram apenas como um divulgador do projeto, sendo que as ações foram amplamente promovidas a partir da mídia social, mas também como um viabilizador, sendo que também financiou a ideia – durante a crise sanitária as mídias sociais cresceram tanto em proporção quanto financeiramente (ibidem).

Família apoia Família

Projeto: Movimento desenvolvido no intuito de auxiliar as famílias desamparadas durante os momentos mais críticos da crise sanitária – era focada principalmente na elaboração de cestas básicas, visto que um problema recorrente neste período foi a fome. A iniciativa surgiu no começo da pandemia e foi articulada entre institutos e fundações filantrópicas, lideranças comunitárias e ONGs de base comunitária. Em sua primeira semana de execução online arrecadou mais de R\$3 milhões de reais. Até dezembro de 2020 já haviam

sido doados mais de R\$12 milhões de reais para mais de 6 mil pessoas (BENFEITORIA, 2020).

Comunidade Criativa: Entre os diversos pontos de ação do projeto, o principal era o de criar um canal no qual fosse possível conectar as grandes empresas com as famílias que precisassem de mais apoio (ibidem).

Web 2.0 como meio para a solução habilitante: O projeto foi introduzido através do site Benfeitoria, que é uma plataforma de mobilização de recursos para ações de impacto cultural, social, econômico e ambiental.

Não espalhe o vírus, #EspalheSolidariedade

Projeto: A ONG Habitat para a Humanidade Brasil trata-se de uma outra organização que já prestava serviços à comunidade desde antes da pandemia. Iniciada no Brasil, em 1992, foi moldada com o propósito de combater as desigualdades e garantir melhores condições de vida – dando, principalmente, um lugar digno para as pessoas morarem. A ONG foi fundada nos Estados Unidos em 1976, porém já está situada em mais de 70 países. Especificamente no Brasil, o projeto já ajudou mais de 197 mil pessoas e já desenvolveu ações por mais de 24 estados (HABITAT BRASIL, s/d).

Comunidade Criativa: A ONG tem como premissa que moradia é um direito constitucional. Entende-se, assim, que a partir da ONG é criado uma vinculação entre as empresas doadoras, os voluntários locais e as pessoas que necessitam de ajuda. No momento de pandemia, as ações da Habitat tiveram que sofrer modificações, sendo que o isolamento social era necessário, tornando-se inviável a construção de moradias. Desta forma, foi criado o #EspalheSolidariedade, que buscava doações para, sobretudo, auxiliar na higiene básica da população.

Web 2.0 como meio para a solução habilitante: A ONG utilizou-se da plataforma online para conseguir divulgar a hashtag – que por si só já é uma ação digital – e, principalmente, fez uso dela para arrecadação de doações. Proporcionando as mesmas conexões destacadas no projeto anterior – entre empresários, voluntários e pessoas que precisavam do auxílio – só que neste caso, até pelas questões do momento, o foco se tornou outro. A partir de doações na sua plataforma, a Habitat conseguiu arrecadar mais de R\$758.084 e auxiliou, com itens de higiene e produtos de limpeza, 5.650 famílias situadas em mais de 20 comunidades (ibidem).

Ajude a Paraíba a vencer o coronavírus

Projeto: Iniciativa desenvolvida durante a pandemia com o intuito de comprar respiradores e outros insumos para o tratamento e diagnóstico da Covid-19. O projeto teve apoio da Universidade Federal da Paraíba e buscava atuar no tratamento de quem estava com a saúde debilitada devido a ação do vírus (VAKINHA, s/d).

Comunidade Criativa: A população do Estado da Paraíba, por negligência governamental (G1, 2020), sofreu com a falta de equipamento necessário para cuidar das pessoas vítimas

de Covid. Devido a isto, este grupo se organizou para mais um projeto voltado a doação, só que agora ligando os grandes investidores, aos voluntários e a população local.

Web 2.0 como meio para a solução habilitante: O projeto foi desenvolvido a partir de outro crowdfunding popular no Brasil, o Vakinha Virtual. A plataforma foi o meio para que as doações ocorressem. Destaca-se que nesses espaços há um processo de troca, no qual a pessoa que doa ganha algum retorno “carinhoso” dos grupos locais auxiliados (VAKINHA, s/d).

Considerações Finais

O tratamento hegemônico do design vinculado a princípios do capitalismo foi criticado por pensadores como Papanek (1971) e Manzini (2008), por não considerarem os problemas estruturais e sistêmicos presentes na sociedade no desenvolvimento de suas soluções. E é exatamente nesta perspectiva que esta pesquisa caminha. Não se busca aqui “inventar a roda”, mas trazer lentes que considerem o contexto social para elaboração de diálogo e possibilidades. A economia atual não é e nem deve ser enxergada apenas baseada em bens de consumo, ela também deve relativizar relações mais complexas e profundas, como a interação existente entre pessoas, produtos e lugares (MANZINI, 2010). Marttila (2018) já pontuou que o desenvolvimento sustentável não deve ser confundido com o desenvolvimento tecnológico. E, de fato, concordamos com essa visão, porém ignorar as novas ondas de tecnologia seria um erro, pois em muito podem facilitar certos processos, ainda mais em crises pandêmicas que dificultam as interações presenciais.

Como já dito pelo próprio Manzini (2008, p.75) “inovação social é o modo como os grupos sociais encontram soluções para suas necessidades, envolve rupturas nas estruturas sociais”. Neste sentido, observa-se que o disruptivo em contexto de isolamento social é encontrar formas de fazer as comunidades criativas seguirem em atividade e auxiliando grupos locais, ou seja, a ruptura social foi encontrar um meio através das comunidades virtuais para que as soluções elaboradas por grupos pudessem seguir existindo.

Ao analisar os projetos acima é possível verificar grupos que já realizavam suas ações, mas utilizaram a Web no momento pandêmico, e outros grupos que vieram a surgir exatamente devido as necessidades do período. Além disso, também fica claro que o movimento criativo – se comparado a ações pré-pandemia – não é lá tão brilhante, mas sim necessário. A criatividade está no reinventar, pois em um contexto no qual a fome e a pobreza são destaque – além do isolamento social – o aspecto criativo está no meio. Em usar a Web 2.0 como um aliado e as comunidades virtuais como um ponto de construção. Observar soluções habilitantes um pouco mais óbvias, não reduz o caminho percorrido pelos presentes nessas comunidades criativas, sendo que se é possível enxergar o trabalho do designer e seus codesigners, sendo que para essas ações existirem foram necessários diferentes níveis projetuais, como pesquisa, interpretação das necessidades, construção de novos cenários, comunicação entre as partes interessadas, apoio na visualização de dados, entre outros aspectos (CANTÚ, 2012).

Ademais, busca-se aqui identificar as comunidades virtuais como possibilidades reais de comunidades criativas. Ao observar outros estudos praticamente não se encontra relação entre os temas. Ao mostrar que em casos como a pandemia a única possibilidade de uma comunidade atual se faz online, esta pesquisa busca argumentar que as comunidades criativas podem ser online e, ainda mais, as comunidades virtuais são grandes facilitadores para estes projetos, sendo que apresentou resultados relevantes. A esfera digital pode promover diálogo, troca e pesquisa, fatores chaves para a articulação de novas comunidades ou desenvolvimento daquelas já existentes. Permite-se, desta maneira, entender que, através das inovações tecnológicas, soluções habilitantes também podem ser geradas graças a quebra das barreiras geográficas.

Referências

- ANANNY, M. Toward an ethics of algorithms: Convening, observation, probability, and timeliness. **Science, Technology, & Human Values**, v. 41, n. 1, p. 93-117, 2016.
- BAUMAN, Z. **Amor líquido**. Sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BENFEITORIA. #FamíliaApoiaFamília. **Benfeitoria**. Disponível em: <https://parcerias.benfeitoria.com/canal/familias#:~:text=O%20%23Fam%C3%ADlia%20Apoia%20Fam%C3%ADlia%20%C3%A9%20doadores%20que%20possam%20ajudar>. Acesso em: 3 jul. 2022.
- BOWLES, S; GINTIS, H. **A cooperative species**: human reciprocity and its Evolution. New Jersey: Princeton University Press, 2011.
- BRAUER, F. A simple model for behaviour change in epidemics. **BMC Public Health**, n.11(Suppl 1), S3, 2011. doi.org/10.1186/1471-2458-11-S1-S3.
- BUBER, M. **Sobre comunidade**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- CANTÚ, D. Ideas Sharing Lab. Community Centred Design for Multifuncional and Collaborative Food Services. **Doctoral Thesis**, Politecnico di Milano, 2012.
- CHAVES, L. I.; FONSECA, K. F. O. Design para Inovação Social: uma experiência para a inclusão do tema como atividade disciplinar. **DAPesquisa**, v.11, n.15, p.130-146, 2016.
- CHRONOPOULOS, D. K.; LUKAS, M.; WILSON, J. O. Consumer Spending Responses to the Covid-19 Pandemic: An Assessment of Great Britain. **Covid Economics**, n.34, p. 145-186, 2020.
- FERNBACK J.; THOMPSON B. **Comunità virtuali**: aborto, riprova o fallimento?. Conferenza annuale International Communication Association, 1995.

FRASCARA, J. **Design and Social Sciences: making connections**. New York: Taylor & Francis, 2002.

FREIRE, K. M.; OLIVEIRA, C. M. M. Soluções habilitantes para formação de comunidades criativas: um caminho possível do design para inovação social In: ARRUDA, Amilton (Org.) **Design & Inovação Social**. Série [designCONTEXTO] Ensaios sobre Design, Cultura e Tecnologia, 2017.

G1. Empresa devolve R\$ 7,5 milhões após respiradores não serem entregues, diz secretário de saúde da PB. **G1**, 10 jun. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2020/06/10/empresa-devolve-r-75-milhoes-apos-respiradores-nao-serem-entregues-diz-secretario-de-saude-da-pb.ghtml>. Acesso em 4 jul. 2022.

GANDRA, A. Jovens de comunidades se juntam para combater impacto da covid-19. **Agência Brasil**, 11 dez 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-12/jovens-de-comunidades-se-juntam-para-combater-impacto-da-covid-19>. Acesso em: 2 jul. 2022.

HABITAT BRASIL. Sobre a Habitat Brasil. Disponível em: <https://habitatbrasil.org.br/quem-somos/sobre-nos/>. Acesso em: 1 jul. 2022.

IPEA, Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. Avaliação de Impacto do Programa Jovens Construtores. Youtube, 26 maio 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OLDHFnhBUOc&t=633s> Acesso em: 02 jul. 2022.

LEÓN, L. P. Brasil tem 152 milhões de pessoas com acesso à internet. **Agência Brasil**, 23 ago 2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-08/brasil-tem-152-milhoes-de-pessoas-com-acesso-internet>. Acesso em: 3 jul. 2022.

MADEIRA, C. G.; GALLUCCI, L. **Mídias Sociais, Redes Sociais e sua Importância para as Empresas no Início do Século XXI**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Curitiba: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, set. 2009;

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **Product-service systems and sustainability**. Opportunities for sustainable solutions. Paris: UNEP Publisher, 2002.

MANZINI, E. **Design para inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008.

MARTTILA, T. Platforms of co-creation: Learning Interprofessional Design Practice in Creative Sustainability. 2018. 280 f. **Tese (Doutorado)** - Curso de Creative Sustainability, Department Of Design, Aalto University School Of Arts, Design And Architecture, Helsinki, 2018.

MENEGHETTI, L. IBGE: Desemprego durante a pandemia foi maior que o estimado. **Veja**, 30 nov. 2021. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/ibge-desemprego-durante-a-pandemia-foi-maior-que-o-estimado/>. Acesso em: 4 jul. 2022.

MORITZ, S. **Service design**: practical access to an evolving field. Germany: Köln International School of Design, 2005.

PAPANEK, V. **Design for the real world**: human ecology and social change. New York: Pantheon Book, 1971.

PARISER, E. **O filtro invisível**: o que a internet está escondendo de você. São Paulo: Zahar, 2012.

PEREIRA, M. R. Inovação Tecnológica e Políticas Públicas: uma análise do processo de introdução do Colab na agenda-setting da Prefeitura de Niterói. In: AMARAL, G. et al. (Orgs). **Estado, Democracia e Sociedade**: desafios contemporâneos. 1 Ed, v.1, p. 137-153, Belo Horizonte: Initia Via, 2020.

QUALIBEST. Serviços de streaming têm crescimento durante a pandemia. 16 jul. 2021. Disponível em: <https://www.institutoqualibest.com/blog/experiencia-e-satisfacao/servicos-de-streaming-tem-crescimento-durante-a-pandemia/>. Acesso em: 3 jul. 2022.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. **Rev. Atual**. Florianópolis: Laboratório de Ensino à Distância da UFSC, 3^a Ed. 2001.

SOTERO, F. **Futuro da Internet e as Redes Sociais**. 2009. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/16465551/Futuro-Da-Internet-e-Redes-Social>. Acesso em: 3 jul. 2022.

STROPASOLAS, P.; GIOVANAZ, D. Brasil com fome: pandemia e desmonte do Estado agravam drama dos trabalhadores. **Brasil de Fato**, 11 ago. 2021. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2021/08/11/brasil-com-fome-pandemia-e-desmonte-do-estado-agravam-drama-dos-trabalhadores>. Acesso em: 3 jul. 2022.

VAKINHA. Ajude a Paraíba a vencer o coronavírus. Disponível em: <https://www.vakinha.com.br/vakinha/ajude-a-paraiba-a-vencer-o-coronavirus>. Acesso em: 2 jul. 2022.