

A FOLKSONOMIA COMO RECURSO DE DESIGN E CURADORIA DIGITAL NO CONTEXTO DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

**Gabriela de Oliveira Souza, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil,
<https://orcid.org/0000-0001-7519-6624>**

**Maria José Vicentini Jorente, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil,
<https://orcid.org/0000-0002-0492-0918>**

RESUMO

As transformações das Tecnologias de Informação e Comunicação ao longo do século XX e início do século XXI suscitaram preocupações com a representação da informação em seus diversos meios de criação, armazenamento e compartilhamento, sobretudo após o surgimento da Web 2.0. Dentre os recursos e formas de interação na cauda longa da plataforma Web 2.0, destaca-se a Folksonomia, uma forma de indexação ou categorização de objetos informacionais nela realizada de maneira colaborativa. O presente estudo tem como objetivo geral analisar a importância da Folksonomia enquanto objeto de estudo e prática profissional para a Ciência da Informação. Os objetivos específicos são: construir referencial teórico sobre Folksonomia enquanto recurso teórico e prático a ser aplicado pela Ciência da Informação; analisar diferentes plataformas dígito-virtuais que utilizam a Folksonomia, para compreender sua aplicabilidade em plataformas Web 2.0. Trata-se de estudo de natureza qualitativa, e do tipo teórico e exploratório. Foi realizado um levantamento bibliográfico acerca das temáticas propostas e uma revisão de literatura para constituir um referencial teórico que respondesse aos objetivos do estudo. Para analisar a aplicabilidade da Folksonomia, foi realizado um estudo exploratório em cinco ambientes dígito-virtuais que utilizam a Folksonomia. Os resultados foram obtidos a partir da análise de cinco plataformas Web 2.0 que utilizam a Folksonomia: Flickr, YouTube, GoodReads, Bibsonomy e LibraryThing. A partir da análise das plataformas analisadas, pode-se concluir que a Folksonomia é um importante recurso para a Ciência da Informação - torna os processos técnicos mais colaborativos e possibilita novas formas de análise das interações entre as comunidades de interesse e os acervos de equipamentos culturais. A Folksonomia compreende a atuação de indivíduos não especializados, de modo que se faz necessário um especialista, profissional da informação, para integrar as práticas colaborativas nas unidades de informação, tais quais o harvesting. Com base na análise da literatura publicada sobre Folksonomia, bem como das plataformas web em que ela é utilizada, entende-se que ela proporciona uma maior participação das comunidades de interesse de modo geral. Tal participação, essencial diante da necessidade de aproximação entre os sujeitos informacionais e os profissionais da informação, contribui para a recuperação, o compartilhamento e a criação de novos conhecimentos de maneira coletiva e colaborativa. Ainda que a Folksonomia apresente alguns pontos negativos, tais aspectos podem ser solucionados por meio da atuação dos profissionais da informação nos ambientes dígito-virtuais, com o intuito torná-los mais eficientes e eficazes, por meio de disciplinas como o Design da Informação e a Curadoria Digital.

Palavras-Chave: Folksonomia; Design da Informação; Curadoria Digital; Informação e Tecnologia.

LA FOLKSONOMÍA COMO RECURSO DE DISEÑO Y CURACIÓN DIGITAL EN EL CONTEXTO DE LA CIENCIA DE LA INFORMACIÓN

RESUMEN

Las transformaciones de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones a lo largo del siglo XX y principios del XXI generaron preocupación con la representación de la información en sus diversos medios de creación, almacenamiento e intercambio, especialmente después del surgimiento de la Web 2.0. Entre los recursos y formas de interacción en la larga cola de la plataforma Web 2.0 destaca la Folksonomía, una forma de indexación o categorización de objetos informativos realizada de forma colaborativa. El presente estudio tiene como objetivo general analizar la importancia de la Folksonomía como objeto de estudio y práctica profesional para las Ciencias de la Información. Los objetivos específicos son: construir un marco teórico sobre la Folksonomía como recurso teórico y práctico para ser aplicado en las Ciencias de la Información; Analizar diferentes plataformas digitales-virtuales que utilizan Folksonomía, para comprender su aplicabilidad en plataformas Web 2.0. Se trata de un estudio cualitativo, de carácter teórico y exploratorio. Se realizó un levantamiento bibliográfico sobre los temas propuestos y se realizó una revisión de la literatura para constituir un marco teórico que respondiera a los objetivos del estudio. Para analizar la aplicabilidad de la Folksonomía, se realizó un estudio exploratorio en entornos virtuales de cinco dígitos que utilizan la Folksonomía. Los resultados se obtuvieron del análisis de cinco plataformas Web 2.0 que utilizan Folksonomy: Flickr, YouTube, GoodReads, Bibsonomy y LibraryThing. Del análisis de las plataformas analizadas, se puede concluir que la folksonomía es un recurso importante para las ciencias de la información: hace que los procesos técnicos sean más colaborativos y permite nuevas formas de análisis de las interacciones entre comunidades de interés y colecciones de equipamiento cultural. La folksonomía depende del desempeño de individuos no especializados, por lo que se requiere de un especialista, un profesional de la información, para integrar prácticas colaborativas en unidades de información, como la recolección. Con base en el análisis de la literatura publicada sobre Folksonomía, así como de las plataformas web en las que se utiliza, se entiende que proporciona una mayor participación de las comunidades de interés en general. Dicha participación, imprescindible ante la necesidad de acercamiento entre sujetos informacionales y profesionales de la información, contribuye a recuperar, compartir y crear nuevos conocimientos de forma colectiva y colaborativa. Si bien la Folksonomía presenta algunos puntos negativos, estos aspectos pueden solucionarse a través del trabajo de profesionales de la información en entornos digital-virtuales, con el objetivo de hacerlos más eficientes y efectivos, a través de disciplinas como el Diseño de Información y la Curación Digital.

Palabras-Clave: Folksonomía; Diseño de Información; Curación Digital; Información y Tecnología.

FOLKSONOMY AS A DESIGN AND DIGITAL CURATION RESOURCE IN THE CONTEXT OF INFORMATION SCIENCE

ABSTRACT

The transformations of Information and Communication Technologies throughout the 20th century and the beginning of the 21st century raised concerns with the representation of information in its various means of creation, storage and sharing, especially after the emergence of Web 2.0. Among the resources and forms of interaction in the long tail of the Web 2.0 platform, Folksonomy stands out, a form of indexing or categorization of informational objects carried out in a collaborative manner. The present study has the general objective of analyzing the importance of Folksonomy as an object of study and professional practice for Information Science. The specific objectives are to build a theoretical framework on Folksonomy as a theoretical and practical resource to be applied by Information Science; analyze different digit-virtual platforms that use Folksonomy, to understand its applicability in Web 2.0 platforms. This is a qualitative study, of a theoretical and exploratory nature. A bibliographic survey was carried out on the proposed themes and a literature review was carried out to constitute a theoretical framework that responded to the objectives of the study. To analyze the applicability of Folksonomy, an exploratory study was carried out in five digit-virtual environments that

use Folksonomy. The results were obtained from the analysis of five Web 2.0 platforms that use Folksonomy: Flickr, YouTube, GoodReads, Bibsonomy and LibraryThing. From the analysis of the analyzed platforms, it can be concluded that Folksonomy is an important resource for Information Science - it makes technical processes more collaborative and enables new forms of analysis of interactions between communities of interest and collections of cultural equipment. Folksonomy depends on the performance of non-specialized individuals, so that a specialist, an information professional, is required to integrate collaborative practices in information units, such as harvesting. Based on the analysis of the literature published on Folksonomy, as well as the web platforms on which it is used, it is understood that it provides greater participation of communities of interest in general. Such participation, essential in view of the need for approximation between informational subjects and information professionals, contributes to the recovery, sharing and creation of new knowledge in a collective and collaborative manner. Although Folksonomy presents some negative points, these aspects can be solved through the work of information professionals in digit-virtual environments, with the aim of making them more efficient and effective, through disciplines such as Information Design and Digital Curation.

Keywords: Folksonomy; Information Design; Digital Curation; Information and Technology.

1 INTRODUÇÃO

As transformações das Tecnologias de Informação e Comunicação ao longo do século XX e início do século XXI suscitaram preocupações com a representação da informação em seus diversos meios de criação, armazenamento e compartilhamento, sobretudo após o surgimento da Web.

A Web 2.0 pode ser definida como uma evolução no ambiente da Web para condição de plataforma, que a transforma em um ecossistema acessível e colaborativo, no qual os internautas podem acessar, compartilhar e produzir informações (Coutinho & Bottentuit Junior, 2007).

Dentre os recursos e formas de interação na cauda longa da plataforma Web 2.0, destaca-se

a Folksonomia, uma forma de indexação ou categorização de objetos informacionais nela realizada de maneira colaborativa: os internautas adicionam etiquetas aos objetos digitais para posterior recuperação.

O presente estudo tem como objetivo geral analisar a importância da Folksonomia enquanto objeto de estudo e prática profissional para a Ciência da Informação (CI). Os objetivos específicos são: construir referencial teórico sobre Folksonomia enquanto recurso teórico e prático a ser aplicado pela Ciência da Informação; analisar diferentes plataformas dígito-virtuais que utilizam a Folksonomia, para compreender sua aplicabilidade em plataformas Web 2.0.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Trata-se de estudo de natureza qualitativa, e do tipo teórico e exploratório. Foi realizado um levantamento bibliográfico acerca das temáticas propostas e uma revisão de literatura para constituir um referencial teórico que respondesse aos objetivos do estudo.

Para analisar a aplicabilidade da Folksonomia, foi realizado um estudo exploratório em cinco ambientes dígito-virtuais que utilizam a Folksonomia: Flickr, YouTube, GoodReads, Bibsonomy e LibraryThing.

Os cinco ambientes foram analisados com base nos conceitos de Design da Informação e Curadoria Digital, tendo em vista

a aplicabilidade da Folksonomia. Desse modo, foram exploradas as possibilidades de aplicação da Folksonomia em cada ambiente,

de acordo com seus objetivos e especificidades.

3 DESIGN DA INFORMAÇÃO E CURADORIA DIGITAL NO CONTEXTO DA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

A Ciência da Informação (CI) é uma área do conhecimento de natureza interdisciplinar, voltada às questões científicas e profissionais referentes a problemas de comunicação e registro do conhecimento humano, dentro de um contexto social, institucional ou individual de uso da informação (Saracevic, 1996).

Um conjunto de práticas foi constituído após a Segunda Guerra Mundial, que devido às necessidades do momento, se tornaram Ciência da Informação (CI) (Saracevic, 1996). Com as mudanças nas formas de armazenamento e acesso a documentos, surgiram reflexões acerca da possibilidade de dissociação entre o documento físico e as informações nele contidas. O desenvolvimento da computação proporcionou discussões referentes à tecnologias no âmbito da CI, uma vez que as informações poderiam ser convertidas e representadas em dígitos binários, preservadas e acessadas em um suporte eletrônico (Araújo, 2014).

Como consequência, o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) fez emergir diferentes possibilidades de acesso, preservação e compartilhamento da informação, além de possibilitar análises acerca do conceito de informação sem a dependência dos conceitos de suporte e documento (Araújo, 2014), como ocorre na Web, por exemplo.

Pode-se afirmar que a Web transformou as formas de interação em ambientes digitais, e apresentou dois momentos distintos: o primeiro, a Web 1.0, tinha como foco a transmissão da informação de forma unilateral, de modo que os especialistas possuíam controle de toda a produção de conteúdo, e o sujeito informacional era visto apenas como usuário ou

consumidor de informações; a segunda fase, a Web 2.0, apresentou uma perspectiva colaborativa, na qual o sujeito informacional passa a ser, também, produtor de conteúdos.

Nesse sentido, a Web 2.0 compreende serviços, aplicativos, recursos, tecnologias e conceitos que proporcionam aos internautas um nível mais elevado de interação e colaboração (Bressan, 2009). A Web 2.0 não possui limites rígidos, mas sim o que O'Reilly (2005) chama de "núcleo gravitacional". Segundo o autor, a Web 2.0 pode ser compreendida enquanto um conjunto de princípios e práticas que conectam um "verdadeiro sistema solar de sites" que possuem todos ou alguns desses princípios (O'Reilly, 2005).

No contexto das transformações das TIC, destaca-se o Design da Informação (DI) e a Curadoria Digital (CD). O Design da Informação (DI) foi definido por Robert E. Horn (1999) como a harmonização de palavras, imagens e formas em uma unidade de comunicação unificada. Cristina Portugal (2013) definiu o DI como uma área que apresenta como princípio básico o aperfeiçoamento da obtenção de informações por meio dos sistemas de comunicação analógicos e digitais.

Segundo Garret (2011), o DI trata dos aspectos da apresentação da informação com o intuito de proporcionar uma comunicação eficaz. Desse modo, o DI converge a funcionalidade orientada à tarefas e os sistemas orientados à informação, e abrange a comunicação entre os sistemas e os sujeitos informacionais (Garret, 2011).

O DI, nesse contexto, tem como produto um objeto informacional, um produto de informação que se comunica

constantemente com o indivíduo, buscando tornar as informações mais claras, objetivas, compreensíveis e utilizáveis (Fernandes, 2015).

Segundo Yvonne Rogers, Helen Sharp e Jennifer Preece (2013), a experiência dos indivíduos é de extrema importância para o DI, que considera como pessoas reais utilizam determinado produto, no caso, um produto de informação, e nesse contexto, não se pode projetar uma experiência, mas sim para uma experiência, criando características de Design para ela.

O objetivo do DI é desenvolver produtos de informação que sejam eficientes, eficazes, fáceis de utilizar e que possam garantir aos indivíduos uma experiência agradável (Rogers, Sharp & Preece, 2013). O DI apresenta recursos e ferramentas que possibilitam convergências de linguagens e interoperabilidades entre sistemas de informação que, por sua vez, permitem a interação social (Jorente, 2015), e garantem uma melhor experiência para os indivíduos.

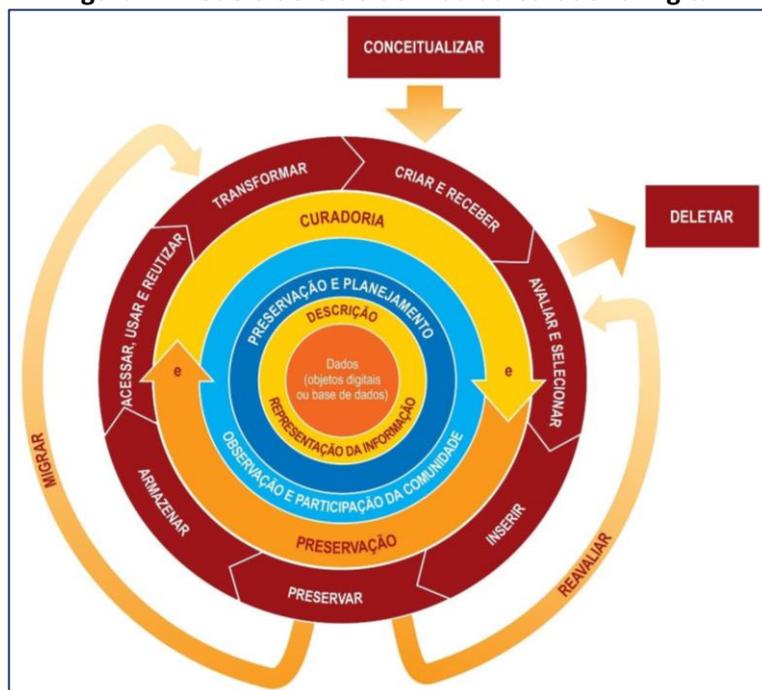
Nesse cenário, a Curadoria Digital (CD) emerge enquanto uma área que apresenta práticas e

metodologias que, convergidas ao DI, garantem o acesso e o compartilhamento da informação em ambientes dígito-virtuais. Segundo o Digital Curation Centre (DCC), a CD compreende a gestão e a preservação de objetos e informações digitais a longo prazo, mediante ações que abarcam manter, preservar e agregar valor aos dados digitais ao longo de todo seu ciclo de vida (DCC, 2004).

A CD se desenvolveu a partir de conceitos da museologia referentes à curadoria de museus de maneira geral. Por outro lado, considerou processos de preservação digital na curadoria de dados, e convergiu tais conceitos em ações relacionadas à criação, preservação, disseminação e acesso à informação na Web (Santos, 2014).

Nesse sentido, Sarah Higgins (2008) apresentou o Ciclo de Vida da Curadoria Digital do DCC, uma representação gráfica das etapas e ações da CD, compreendida como um processo contínuo e cíclico. De modo geral, o modelo é indicativo e não exaustivo, e pode ser aplicado em diferentes instituições conforme apresentado na Figura 1 (Higgins, 2008).

Figura 1: Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital



Fonte Imagem: Traduzido de Higgins (2008).

Dentre as ações presentes no Ciclo de Vida da Curadoria, destaca-se, no contexto do presente estudo, a ação participação e observação da comunidade. Segundo Higgins (2008), esta ação corresponde ao desenvolvimento colaborativo de padrões, recursos e softwares. Ainda que a participação da comunidade faça parte de uma ação, o termo “comunidade” é, na maioria das vezes, relacionado à uma comunidade de profissionais da informação ou de equipes técnicas da tecnologia da informação (Brayner, 2018).

4 PRINCIPAIS CONCEITOS DE FOLKSONOMIA

A Folksonomia se popularizou em resposta à crescente interação dos internautas em ambientes dígito-virtuais (Yu & Chen, 2020). Desses ambientes, destacam-se aqueles que permitam a colaboração dos internautas por meio da etiquetagem, de modo que alguns profissionais passaram a questionar qual seria o termo mais adequado para definir tal atividade colaborativa. Dentre estes profissionais, destaca-se Thomas Vander Wal, responsável pela criação do termo *Folksonomy*, a partir da junção das palavras *folk* (povo, pessoas) e *taxonomy* (taxonomia) (Wal, 2007).

A Folksonomia é o resultado da etiquetagem pessoal de objetos digitais para sua própria recuperação. O valor da etiquetagem se refere ao uso do vocabulário próprio dos sujeitos informacionais, que imprimem um significado ao objeto que provém de sua própria compreensão (Wal, 2007).

A Folksonomia pode ser compreendida como um processo, ou como o resultado de um processo. Enquanto processo, representa a ação de etiquetar, em linguagem natural e de forma livre, objetos digitais disponíveis na Web, realizado pelos internautas em determinados ambientes dígito-virtual. Enquanto resultado, corresponde ao produto da etiquetagem livre realizada pelos internautas: o produto da atividade, e o seu conjunto de etiquetas adicionadas pelos internautas (Sundström & Moraes, 2019).

Nesse sentido, tal definição de comunidade raramente contempla os sujeitos informacionais de modo geral, ou seja, os sujeitos não especialistas. Contudo, para este estudo considera-se como participação da comunidade a atuação de qualquer sujeito informacional nas ações de CD, uma vez que a colaboração dos internautas em práticas como a Folksonomia, por exemplo, pode apresentar diversos benefícios para as unidades de informação.

Wal (2007) ainda afirmou que a Folksonomia apresenta três princípios: a etiqueta, o objeto marcado por uma etiqueta, e a identidade. Segundo o autor, esses princípios são fundamentais para a compreensão do objeto etiquetado e do processo como um todo.

Wal (2005) também destacou que a Folksonomia é uma atividade social, uma vez que os internautas classificam um objeto informacional e utilizam as etiquetas já existentes, para que outras pessoas também possam encontrá-lo. Os ambientes dígito-virtuais que utilizam a Folksonomia permitem que o internauta crie e compartilhe informações, o que torna dinâmicos os fluxos informacionais na Web.

Embora a princípio, a etiquetagem represente uma “ação cognitiva única”, uma vez que inicialmente ocorre de forma subjetiva na mente de cada internauta, a Folksonomia se torna social quando o sujeito compartilha suas etiquetas em um ambiente colaborativo (Vignoli, Almeida & Catarino, 2014). Tal sujeito informacional, como pressuposto na Web 2.0, torna-se ativo e “manifesta a sua subjetividade através do estabelecimento de identidades e percursos informacionais na web” (Assis & Moura, 2013, pp.86), além disso, por meio do compartilhamento constrói novas relações entre os objetos informacionais e os outros sujeitos que também interagem na Web.

Nesse sentido, a Folksonomia é uma forma de representação da informação que atende às necessidades dos sujeitos informacionais, já que está essencialmente ligada a atividades cognitivas que, quando compartilhadas por meio de etiquetas, podem representar não somente indivíduos isolados, mas principalmente as comunidades de interesse em que os indivíduos estão inseridos (Vignoli, Almeida & Catarino, 2014).

Alguns autores destacaram os pontos positivos e negativos da Folksonomia. Brandt e Medeiros (2010) elencaram os pontos positivos: a construção mediada por informações fornecidas pelos próprios internautas de maneira horizontal; a garantia de uso dos termos utilizados na etiquetagem em linguagem natural, pois são atribuídos pelos próprios internautas; o caráter colaborativo do processo.

Sundström e Moraes (2019) apontaram tanto pontos positivos quanto negativos da Folksonomia. Os positivos correspondem à exaustividade na indexação dos objetos informacionais, à facilidade na recuperação da informação e à participação do sujeito informacional no tratamento técnico da informação. Os pontos negativos são a ausência no controle do vocabulário e a repetição de termos (Sundström & Moraes, 2019).

5 RESULTADOS

Os resultados foram obtidos a partir da análise inicial de cinco plataformas Web 2.0 que utilizam a Folksonomia: Flickr, YouTube, GoodReads, Bibsonomy e LibraryThing.

Criado em 2002 por Caterina Fake e Stewart Butterfield, o Flickr (<https://www.flickr.com/>) é uma plataforma de compartilhamento de imagens em que a Folksonomia é utilizada para indexar e recuperar imagens na plataforma (Gonçalves & Assis, 2016).

Destaca-se que ainda que possa haver críticas sobre a validade de uma indexação realizada de forma livre pelos internautas, experiências em diferentes ambientes Web demonstram que a Folksonomia pode contribuir de forma significativa com a qualidade dos metadados de objetos digitais e, conseqüentemente, com a recuperação da informação (Yu & Chen, 2020).

Uma das possibilidades é o uso das etiquetas atribuídas pelos internautas na elaboração de vocabulários controlados e tesouro, pois, como explicitado anteriormente, tais termos contam com a garantia de uso, uma vez que foram inseridos pelos próprios sujeitos. As diferentes aplicações práticas do produto da Folksonomia necessitam da atuação ativa do profissional da informação, para coleta, seleção e organização dos termos e estruturação dos vocabulários controlados e tesouros (Vignoli, Almeida & Catarino, 2014).

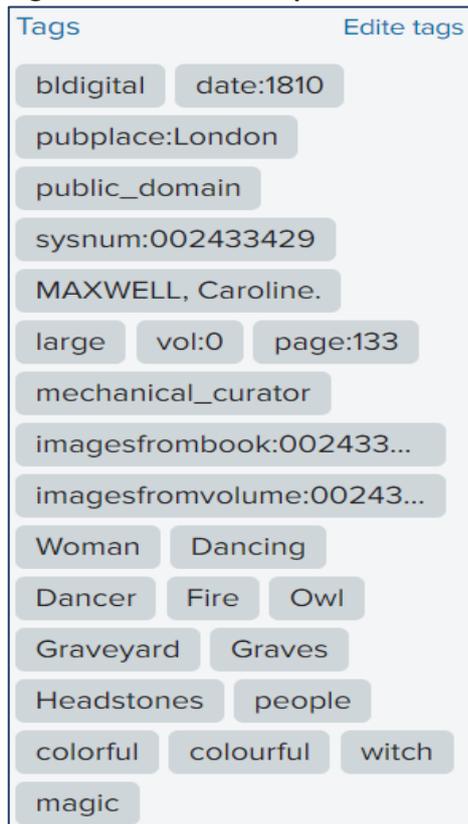
A Folksonomia é uma alternativa para a organização e indexação do grande volume de objetos informacionais presentes na Web, além de possibilitar novas perspectivas e possibilidades acerca de processos técnicos já consolidados na CI (Barros, 2011). Além disso, a Folksonomia reflete o vocabulário das comunidades de interesse, por ser uma forma de indexação simples que agrega valor à navegação em ambientes web (Yu & Chen, 2020).

O Flickr é uma plataforma gratuita e qualquer pessoa pode visualizar suas imagens, entretanto apenas indivíduos cadastrados podem adicionar imagens e etiquetas. O site está disponível em dez idiomas, incluindo o português, além de apresentar, no menu inferior, links que direcionam o internauta para outras redes sociais, como o Tumblr, o Facebook e o Twitter.

Para representar graficamente as folksonomia, o Flickr utiliza a nuvem de etiquetas - ou *tag cloud* - que dispõe todas as

etiquetas adicionadas às imagens (Brandt, 2009). A imagem a seguir (Figura 2), apresenta um exemplo de nuvem de etiquetas do Flickr.

Figura 2: Nuvem de etiquetas no Flickr



Fonte Imagem: <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/11001731303/in/album-72157715098178598/>.

A Figura 2 apresenta a nuvem de etiquetas da imagem *British Library digitised image from page 133 of "Feudal Tales, being a collection of romantic narratives and other poems [With coloured plates.]"*, disponível no álbum *owls* da página da British Library no Flickr. Dentre as etiquetas que representam a imagem em questão, as primeiras foram adicionadas pela própria biblioteca, com o intuito de identificar o livro ao qual pertence a imagem. As outras etiquetas, que representam o conteúdo da imagem, foram adicionadas pelos internautas.

Destaca-se que nas primeiras discussões sobre a Folksonomia, o Flickr foi um exemplo muito discutido entre diversos

autores, uma vez que permite a visualização clara do funcionamento da Folksonomia.

No YouTube (<https://www.youtube.com/>), plataforma de compartilhamento de vídeos, a Folksonomia é realizada por meio da criação de *playlists* pelos internautas. As *playlists* são listas de reprodução de vídeos, em que os internautas categorizam seus vídeos preferidos.

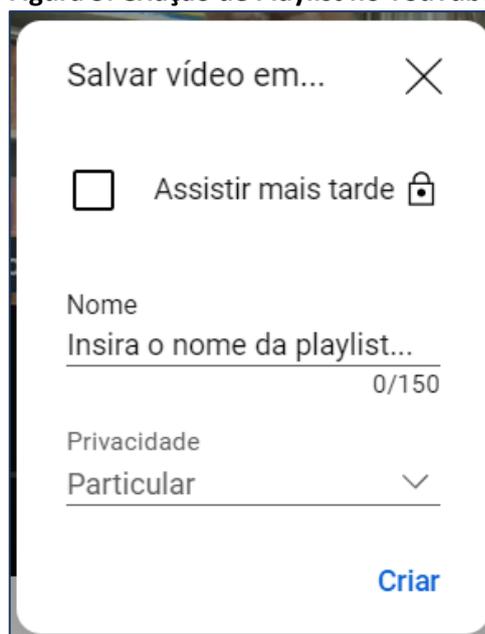
Segundo Rodrigues, Condurú e Redigolo (2022), o YouTube foi criado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, e em 2006 foi adquirido pela Google. A plataforma tem como foco principal a produção e o compartilhamento de vídeos, e

apresenta alguns recursos que permitem a interação dos internautas.

A principal forma de utilização da Folksonomia no YouTube é a criação de *playlists*. O internauta pode, por meio das

playlists, organizar seus vídeos preferidos por temática, além de deixar suas listas de reprodução públicas ou restritas conforme pode ser observado na figura a seguir (Figura 3).

Figura 3: Criação de Playlist no YouTube



Fonte Imagem: YouTube, 2023.

Desse modo, a criação de listas de reprodução (*playlists*) pode ser considerada, no contexto da Folksonomia, enquanto uma categorização social.

Além disso, de acordo com Rodrigues, Condurú e Redigolo (2022), os internautas podem incluir *hashtags* (#) nas descrições dos vídeos que publicam, com o intuito de indexar e garantir uma melhor recuperação do conteúdo. As *hashtags* são outra forma de representação das etiquetas utilizadas na Folksonomia, e no YouTube são frequentemente utilizadas nos títulos e descrições dos vídeos (Rodrigues, Condurú & Redigolo, 2022).

A plataforma GoodReads (https://www.goodreads.com/?ref=nav_home) é utilizada para catalogação social: a catalogação é feita por meio da criação de listas de leitura, avaliações e discussões sobre os

livros. Desse modo, a Folksonomia é aplicada na criação de listas, em que o internauta categoriza seus livros.

Segundo Amaral e Salvador (2018), o Goodreads foi criado em 2007 por Otis Chandler e é uma rede social utilizada para organização e compartilhamento de leituras, resenhas de livros e recomendações de leitura. Destaca-se que em 2013 a plataforma foi comprada pela Amazon, que é a principal fonte das informações utilizadas pelo Goodreads.

Na plataforma, o internauta cria um perfil, e pode adicionar livros à sua “estante”. Há um mecanismo de busca, e quando o livro é localizado, o internauta pode escolher entre três categorias iniciais: *want to read* (quer ler), *currently reading* (leitura atual) e *read* (lido). Após a seleção da categoria, é possível adicionar etiquetas ao livro.

A plataforma apresenta uma listagem de todas as etiquetas adicionadas a um livro, como apresentado na Figura 4.

Figura 4: Lista de etiquetas no GoodReads

The Shadow of the Wind > Top Shelves

Top shelves for The Shadow of the Wind Showing 1-100 of 40,185

to-read	505,698 people	wishlist	530 people	ebook	268 people
currently-reading	29,228 people	tbr	512 people	europa	257 people
favorites	10,778 people	did-not-finish	511 people	favs	253 people
fiction	7,946 people	adult	510 people	2012	250 people
historical-fiction	5,910 people	kindle	500 people	5-stars	249 people
mystery	4,225 people	owned-books	499 people	books	249 people
owned	2,008 people	2016	493 people	favorite-books	234 people
fantasy	1,939 people	literature	471 people	barcelona	231 people
book-club	1,900 people	translated	469 people	drama	230 people
own	1,839 people	abandoned	452 people	2010	219 people
books-i-own	1,488 people	to-buy	446 people	history	219 people
favourites	1,400 people	favoritos	433 people	re-read	210 people
books-about-books	1,339 people	contemporary	398 people	rory-gilmore-reading-challenge	210 people
historical	1,299 people	literary-fiction	397 people	dark-academia	207 people
spain	1,087 people	audiobooks	395 people	on-my-shelf	199 people
2020	977 people	classics	394 people	2011	197 people
2021	976 people	bookclub	394 people	2010	197 people
magical-realism	955 people	2015	385 people	contemporary-fiction	192 people
dnf	885 people	2014	347 people	bookshelf	192 people
2022	866 people	novel	346 people	translation	192 people
series	806 people	my-library	335 people	2009	186 people
spanish	797 people	adult-fiction	332 people	crime	184 people
gothic	780 people	default	327 people	didn-t-finish	178 people
2019	703 people	audio	323 people	favourite	177 people
physical-tbr	683 people	favorite	320 people	recommended	176 people
		suspense	317 people		
		spanish-	313 people		

Fonte Imagem: <https://www.goodreads.com/work/shelves/3209783-la-sombra-del-viento>.

A Figura 4 apresenta parte da lista de etiquetas adicionadas ao livro *The Shadow of the Wind* (A Sombra do Vento), de Carlos Ruiz Zafón. Destaca-se que a plataforma indica quantas pessoas utilizaram a mesma etiqueta. Também é possível avaliar o livro, escrever uma resenha e interagir com as resenhas de outros internautas.

A plataforma Bibsonomy (<https://www.bibsonomy.org/>) segue o princípio de *bookmarking* social, o termo pode ser traduzido como a atividade por meio da qual os internautas podem salvar, compartilhar e etiquetar documentos da Web. Nesse

sentido, o Bibsonomy o utiliza juntamente com a Folksonomia para compartilhamento e recuperação de publicações científicas.

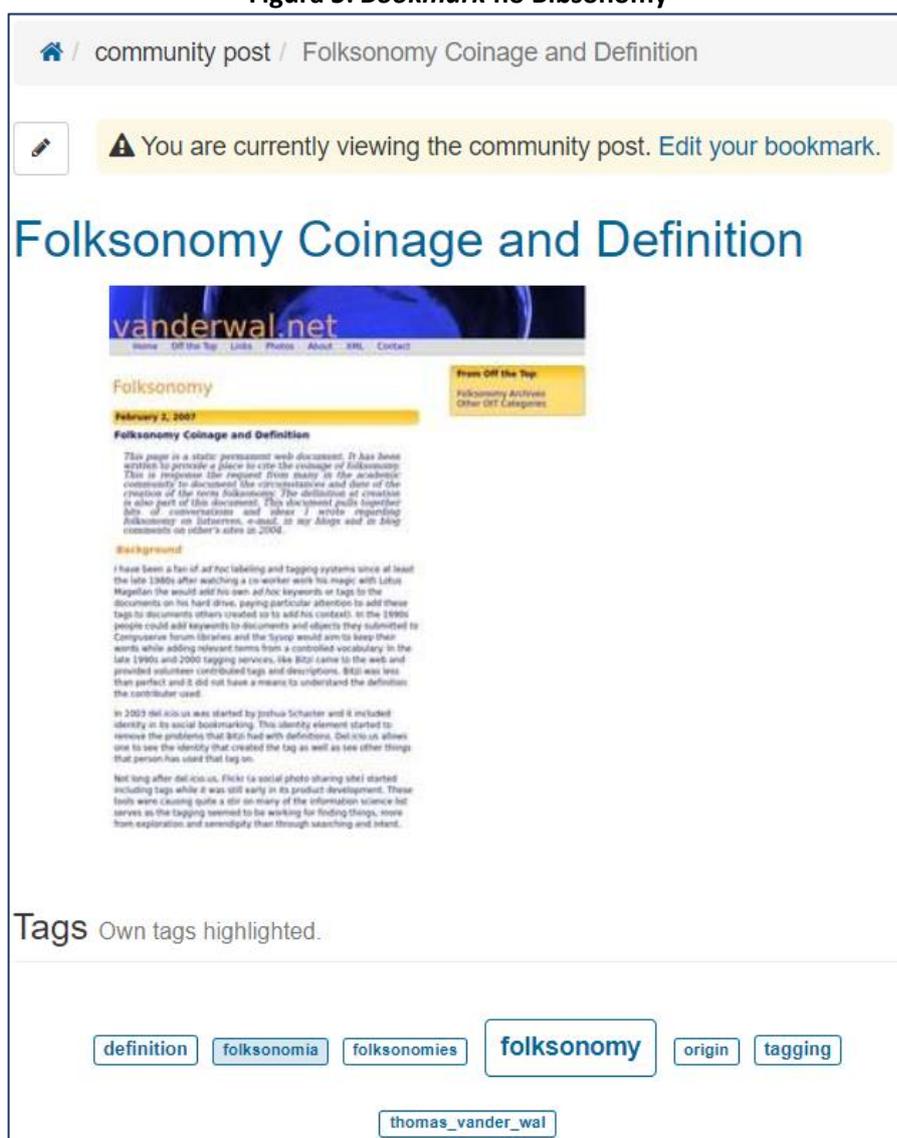
A plataforma foi desenvolvida por grupos de pesquisa de três universidades alemãs: grupo KDE da Universidade de Kassel, grupo DMIR da Universidade de Würzburg e pelo L3S Research Center da Universidade Leibniz Hannover.

O Bibsonomy permite que o internauta salve e compartilhe links de publicações científicas, ou outros links de interesse para pesquisa, além de compartilhar seus artigos e

outros textos científicos. Ao salvar um link, o internauta pode adicionar suas próprias etiquetas, que passam a fazer parte da nuvem

presente da página de compartilhamento do link, ou *bookmark*, conforme pode ser observado na Figura 5.

Figura 5: *Bookmark* no Bibsonomy



Fonte Imagem: <https://www.bibsonomy.org/url/a927b158ad901e2eb2687d9ff4a9a412>.

A Figura 5 apresenta parte do *bookmarking* de uma das páginas do site do Thomas Vander Wal, em que ele define o termo Folksonomia. Abaixo da representação da página web, há a nuvem de etiquetas adicionadas pelos internautas.

O LibraryThing (<https://www.librarything.com/>) é um catálogo social, que permite que os internautas

cataloguem seus acervos pessoais e compartilhem resenhas, críticas, etiquetas, e informações sobre seus livros, filmes e músicas.

De acordo com a própria plataforma, o LibraryThing foi criado em 2005 por Tim Spalding, enquanto um projeto para catalogar seus próprios livros. Depois, o projeto se estendeu para acadêmicos e bibliófilos e em

possibilidade é citada em algumas páginas específicas, como na política de privacidade e nas páginas de ajuda, que apresentam algumas instruções sobre o uso desse tipo de etiqueta. Entretanto, essas etiquetas são aplicadas apenas pelo criador do conteúdo, e considera-se que a criação de *playlists* seria, de fato, uma atividade de Folksonomia mais significativa.

As plataformas GoodReads e LibraryThing também são mídias sociais, mas são voltadas ao público leitor. Embora as duas permitam o uso da Folksonomia no cadastro e compartilhamento de registros bibliográficos, o LibraryThing apresenta mais recursos, além de utilizar padrões de metadados bibliográficos, sistemas de classificação próprios da Biblioteconomia (CDD) e possibilitar a importação de dados de diversas bibliotecas, como a Biblioteca do Congresso Norte-Americano.

O GoodReads também permite a inserção de etiquetas, mas o registro de livros é feito de forma simplificada, com o intuito de compartilhar leituras e avaliar os livros. Ambas permitem a interação entre os internautas, com destaque para a Folksonomia, que nas duas plataformas é essencial para o registro e compartilhamento de livros.

A plataforma Bibsonomy, por sua vez, tem como principal objetivo a divulgação científica, e permite que o internauta compartilhe suas próprias publicações ou de outros autores. A Folksonomia não é o principal objetivo da plataforma, mas é um elemento essencial para o compartilhamento das publicações.

Nesse sentido, pode-se afirmar que a Folksonomia depende da atuação de indivíduos não especializados, de modo que se faz necessário um especialista, um profissional da informação, para integrar práticas colaborativas nas unidades de informação, tais quais o *harvesting*, que trata da coleta dos termos das etiquetas atribuídas para sua posterior organização como ponto de acesso. O ponto de

acesso é um termo de indexação que se refere, nesse caso, a um nó de entrada no sistema.

Assim, com base na análise da literatura publicada sobre Folksonomia, bem como das plataformas web em que ela é utilizada, entende-se que ela proporciona uma maior participação das comunidades de interesse de modo geral. Tal participação é essencial diante da necessidade de aproximação entre os sujeitos informacionais e os profissionais da informação, contribui para a recuperação, o compartilhamento e a criação de novos conhecimentos de maneira coletiva e colaborativa.

Também em relação aos pontos negativos da Folksonomia, tais aspectos podem ser solucionados por meio da atuação dos profissionais da informação nos ambientes dígito-virtuais, com o intuito torná-los mais eficientes e eficazes, por meio de disciplinas como o Design da Informação (DI) e a Curadoria Digital (CD) (Nakano, Padua, Landim, & Jorente, 2021).

A Folksonomia, convergida ao Design da Informação, contribui com grande parte das ações de Curadoria Digital, e garante a preservação, o acesso, a recuperação e o compartilhamento da informação de forma eficiente e eficaz. Por outro lado, a Folksonomia também contribui com a experiência dos internautas nos ambientes dígito-virtuais, pois possibilita a realização de atividades interativas e colaborativas, além de incentivar a construção do conhecimento coletivo.

Além disso, faz-se necessário o uso das práticas advindas do DI e da CD, uma vez que as TIC permitem a criação, o armazenamento e o compartilhamento de um grande volume de informações, mas podem apresentar algumas fragilidades que colocam em risco a salvaguarda dos objetos informacionais digitais. Isto ocorre porque os objetos digitais necessitam de diferentes metodologias para seu tratamento e gestão, já que apresentam características distintas dos documentos tradicionais, seja em

papel ou outro suporte físico (Sayão & Sales, 2012).

Portanto, é importante destacar que a Folksonomia não exclui a atuação do profissional da informação, mas abre novas possibilidades para sua atuação e o aproxima das comunidades de interesse, sobretudo se

considerada enquanto um recurso de Design da Informação e Curadoria Digital a ser empregado pela Ciência da Informação. Não obstante, destaca-se, outrossim, a necessidade da aquisição de novas competências para compreender e empreender práticas colaborativas e atuar nos novos espaços que se abrem nesse contexto.

7 REFERÊNCIAS

- Amaral, A., Salvador, T. (2018). Folksonomia em sites de redes sociais segmentadas (SRSS) em livros: um estudo exploratório da interface do Goodreads. *Revista Digital Biblioteconomia e Ciência da Informação*, 16 (2), 397-413.
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/40138>
- Araújo, C. A. Ávila. (2013). O que é Ciência da Informação?. *Informação & Informação*, 19(1), 01–30.
<https://doi.org/10.5433/1981-8920.2014v19n1p01>
- Assis, J. H., Moura, M. A. (2013). Folksonomia: a linguagem das tags. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, 18 (36), 85-106.
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/39062>
- Barros, L. M. S. (2011) A Folksonomia como prática de classificação colaborativa para a recuperação da informação. 2011. [Dissertação Mestrado em Ciência da Informação -Instituto brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia] <https://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/737/1/LeaBarrosDissertacao.pdf>.
- Bibsonomy (2023). <https://www.bibsonomy.org/>
- Brandt, M. B. (2009). Etiqueta e folksonomia: uma análise sob a óptica dos processos de organização e recuperação da informação na web. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Brasília]. Universidade de Brasília
- http://bdt.ibict.br/vufind/Record/UNB_8360806afc90d6be2d00db007f3faf97.
- Brandt, M., Medeiros, M. B. B. (2010). Folksonomia: esquema de representação do conhecimento? *TransInformação*, 22 (2), 111-121.
<https://www.scielo.br/j/tinf/a/F8mxgMCbfMYTjYvCXpPQtgd/abstract/?lang=pt>
- Brayner, A. A., (2018). Curadoria digital: novos modelos de participação pública na descrição de conteúdos em instituições culturais. *Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação*, 12 (1), 53-65.
<https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/10521>
- Bressan, R. T. (2009). Dilemas da rede: Web 2.0, conceitos, tecnologias e modificações. *Anagrama*, 1(2), 1-13.
<https://doi.org/10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2007.35306>
- Coutinho, C. P., & Bottentuit Junior, J. B. (2007) Blog e wiki: os futuros professores e as ferramentas da web 2.0. : Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0. Siie'2007 : actas do simpósio internacional de informática educative, Porto, Universidade do Minho.
<http://hdl.handle.net/1822/7358>.
- Digital Curation Centre. (2004) What is digital curation?.
<https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>
- Fernandes, F. R. (2015). Design de Informação: base para a disciplina no curso de Design

- (2nd ed.). FRF Produções. Flickr. Revista Conhecimento em Ação, 1(2) 34-51.
<https://revistas.ufrj.br/index.php/rca/article/view/34>
- Flickr (2023). <https://www.flickr.com/>
- Garret, J. J. (2011) The elements of User Experience: user-centered design for the web and beyond. Berkeley: New Riders.
- GoodReads (2023).
<https://www.goodreads.com/>
- Gonçalves, J. L. C. S., Assis, J. A. (2016). indexação social enquanto prática de representação colaborativa da informação imagética: a construção da memória na plataforma. Revista Conhecimento e Ação, 1 (2), 34-51.
<https://revistas.ufrj.br/index.php/rca/article/view/34/7148>
- Higgins, S. (2008). The DCC Curation Lifecycle Model. The International Journal of Digital Curation, 3 (1) 134-139.
https://www.researchgate.net/publication/220924444_The_DCC_curation_lifecycle_model
- Horn, R. E. (1999). Information Design: Emergence of a new profession. In: JACOBSON, R. E. Information Design. Cambridge: Mit Press, 1999. p. 15-33.
- Jorente, M. J. V. (Org.) (2015) Tecnologia e design da informação: interdisciplinaridade e novas perspectivas para a ciência da informação. Bauru: Canal 6.
- LibraryThing (2023).
<https://www.librarything.com/home>
- Nakano, N., Padua, M. C., Landim, L. A., & Jorente, M. J. V (2021). Curadoria Digital na Ciência da Informação: estratégias do Design da Informação. In Jorente, M. J. V., San Segundo, R., Frías Montoya, J. A., Martínez-Ávila, D., & Nakano, N. (Orgs.), Curadoria Digital e Gênero na Ciência da Informação : acesso e preservação (pp. 213-232). Oficina Universitária.
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Retrieved March 20, 2021, from
<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>
- Ortega, C. D. (2009). Surgimento e consolidação da Documentação: subsídios para compreensão da história da Ciência da Informação no Brasil. Perspectivas Em Ciência Da Informação, 14(spe), 59–79.
<https://doi.org/10.1590/S1413-99362009000400005>
- Portugal, C. (2013). Design, Educação e Tecnologia. Rio Books.
<http://www.design-educacao-tecnologia.com/index.html>.
- Rodrigues, V. H. F., Redigolo, F. M., & Condurú, M. T. (2022). Hashtags #sustentabilidade e #sustentabilidadeambiental no Instagram e YouTube: o uso da folksonomia em redes sociais . InCID: Revista De Ciência Da Informação E Documentação, 13(2), 159-181.
<https://doi.org/10.11606/issn.2178-2075.v13i2p159-181>
- Rogers , Y., Sharp, H., & Preece , J. (2013). Design de Interação: Além da interação humano computador (3rd ed.). Bookman.
- Santos, T. N. C. (2014). Curadoria digital : o conceito no período de 2000 a 2013 [Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília]. Repositório Institucional da UnB.
<https://repositorio.unb.br/handle/10482/17324>.
- Saracevic, T. (2008). Ciência da informação: origem, evolução e relações. Perspectivas Em Ciência Da Informação, 1(1). Recuperado de
<https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22308>
- Sayão, L. F., Sales, L. F. (2012). Curadoria Digital: um novo patamar para a

preservação de dados digitais de
pesquisa. Informação & Sociedade:
Estudos, 22 (3), 179-191.

<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/issue/view/1077>

Sundström, A. S. S., & Moraes, J. B. E. (2019)

Bookshelf tour: categorização do
conhecimento a partir do discurso
coletivo dos booktubers. Em Questão,
25(2), 13–38,

<https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/82898>.

Vignoli, R. G., Almeida, P. O. P., & Catarino, M.

E. (2014) Folksonomias como ferramenta
da organização e representação da
informação. Revista Digital de
Biblioteconomia & Ciência da Informação,
12(2), 120-135.
10.20396/rdbci.v12i2.1606.

Wal, T. V. (2005) Explaining and Showing
Broad and Narrow Folksonomies.

<https://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1635>.

Wal, T. V. (2007) Folksonomy.

<http://www.vanderwal.net/folksonomy.html>.

Yu, W., & Chen, J. (2020). Enriching the library
subject headings with folksonomy. The
Electronic Library, 38(2), 297-315.

<https://www-emerald.ez87.periodicos.capes.gov.br/insight/content/doi/10.1108/EL-07-2019-0156/full/html>.

YouTube (2023). <https://www.youtube.com/>.