

# Expressando um cosmograma de conflitos pelo design: um estudo de caso da Wikipédia

## *A cosmogram of conflicts expressed through design: a Wikipedia case study*

**Bolívar Teston de Escobar**  
**Adriano Heemann**

**Resumo:** O presente artigo traz um estudo de caso sobre o desenvolvimento de um artigo na plataforma Wikipédia. O objetivo é problematizar a noção de design criada a partir de pressupostos disciplinares, considerando seu papel em um sistema cujo funcionamento envolve não apenas o gerenciamento de divergências, mas a explicitação das mesmas. Um breve panorama dos fatores colaborativos na construção do conhecimento enciclopédico é apresentado, seguido de pressupostos estabelecidos pela literatura do design colaborativo e do *crowdsourcing*. A página da empresa Brasil Paralelo é analisada a partir da disposição de seu conteúdo, histórico de construção e elementos de apresentação. Como discussão do caso, o conceito de cosmograma é proposto como chave de entendimento para um possível papel do design no contexto da Wikipédia.

**Palavras-chave:** Wikipédia; design colaborativo; estudo de caso; teoria ator-rede; cosmograma.

**Abstract** This article presents a case study of the development of an article on the Wikipedia platform. The objective is to problematize the notion of design derived from the disciplines of the field, considering its role in a system whose functioning does not only involve the management of divergences, but the explicitation of them. A brief overview of collaborative factors in the creation of collaborative knowledge is presented, followed by the factors of collaborative design and crowdsourcing brought by a literature review. The case follows to an analysis of The Brasil Paralelo company pages in the platform (construction history and presentation elements). For the case discussion, the concept of cosmogram is proposed as a key to understand a possible role of design in the context of Wikipedia.

**Keywords:** Wikipedia; collaborative design; case study; actor-network theory; cosmogram.

## Os designs da internet

A palavra “design” dificilmente anda sozinha: tanto em territórios mercadológicos quanto acadêmicos, a área submete-se a direcionamentos específicos quanto à aplicação de seus conhecimentos. Entre design gráfico e design de produto, por exemplo, um distanciamento relativo é sugerido, considerando os elementos projetuais e as diferentes finalidades às quais cada uma dessas duas propostas volta seus olhares. Quando nos aprofundamos sobre a atuação do design em âmbitos virtuais, especificamente na internet, essa diferenciação se amplia: Designers gráficos tornam-se Designers de Interface ou Designers de Interação, também chamados popularmente por *UI Designers*. Seu trabalho está próximo aos Designers de Experiência, ou *UX Designers*, que também se diferenciam dos *Front-End Designers*, que parecem herdar o que, até o início dos anos 2010, se chamava de *Webdesign*. Embora sejam imprecisas as delimitações entre essas áreas, autores como Stanfill (2015) definem o fazer-design (no escopo da internet) pelas relações discursivas materializadas nos artefatos digitais: eles orientam comportamentos, formas de desejo e possibilidades de uso na interface entre a tecnologia da grande rede de computadores e as pessoas que por ela transitam.

Há, portanto, a presença de discursos que sugerem entendimentos disciplinares ao design. Essa atuação discursiva é o que Foucault denomina como as “práticas que formam os objetos dos quais elas falam” (1976/2014, p.49). Enquanto disciplina, o design pode ser considerado não apenas como uma profissão focada na forma ou na aparência dos objetos do dia a dia, mas também como uma capacidade estratégica de projetar materialidades e formas de comportamento – ou, nas palavras de Queluz e Cresto (2010), como um “agente de mediação entre nós e o mundo em que vivemos” (p. 117). Essa visão mais abrangente do design é também reforçada por Teasley (2021), que considera a palavra “design” como uma referência a um “espectro de práticas que variam amplamente em meio, escala e aplicação”, permitindo-se codificar em “conjuntos de ações específicas que, quando conduzidas, podem proporcionar soluções para desafios pontuais” (*ibid.*, p. 1). Há uma oportunidade de investigação repousando no design como potência de transformação da Internet. Suas soluções, serviços e produtos são consumidos pelas pessoas, ao mesmo tempo em que tais soluções, serviços e produtos transformam as pessoas que com eles entram em contato: um paradigma de entendimento sobre o design proposto por autores como Fry (2012) e Willis (2006) denominado como *ontological designing*.

O presente artigo trata-se de um exercício para demonstrar como essa vertente de compreensão transparece nos infindáveis serviços digitais disponíveis, sejam eles em forma de sites, plataformas ou aplicativos, os quais baseiam-se em um conjunto de tecnologias e ferramentas tecnológicas *on-line*. Das primeiras conexões entre os computadores das forças armadas dos EUA ao paradigma do HTML5 – o conjunto de tecnologias e frameworks de desenvolvimento atual –, pontos de interesse aparecem e são descontinuados ou substituídos em uma “cornucópia” de métodos e linguagens de construção desses serviços (MIKKONEN *et al.*, 2019). Exemplos supostamente revolucionários, como o aplicativo de compartilhamento de caronas Uber, são minuciosamente acompanhados em seus anúncios de atualizações e polêmicas; redes sociais, que impactam diretamente a vida e a política, como o Facebook, são investigadas e as marcas da sua adoção por bilhões de pessoas no mundo são ainda pouco compreendidas; e existem também os sites que representam marcos na história da internet e que continuam online: o curioso caso da enciclopédia

aberta Wikipédia atrai olhares pela resiliência de um sistema fundamentalmente colaborativo cuja redação, manutenção e atualização do seu conteúdo vem sendo feita por milhares de mãos ao longo dos anos.

Apresentamos, a seguir, uma investigação sobre as formas pelas quais o design proporciona soluções na configuração dos artigos da Wikipédia, e a contrapartida ontológica exercida pela plataforma sobre a própria definição de design, reconfigurado como um cosmograma de conflitos aparentes. A plataforma, em sua pretensão, se comporta como um espaço de reunião do conhecimento humano (BRITANNICA, 2021): isso posto, lançamos um olhar especificamente para os artigos que tratem de temas controversos, cujo registro parta de disputas autorais ou políticas. Como o design opera os mecanismos discursivos de acesso aos conflitos, controvérsias e acordos do seu sistema colaborativo para possibilitar uma forma de construção de conhecimento? Escolhemos propositalmente uma página que traga em seu histórico os registros dos vários embates que resultaram em sua configuração final: o artigo criado para definir a empresa Brasil Paralelo<sup>1</sup> foi selecionado como unidade-caso, considerando o presente estudo em seu escopo limitado e a natureza descritiva do problema. A empresa em questão acumula uma série de medidas judiciais contra jornalistas e pesquisadores: também a Wikipédia, por meio da sua representação na *Wikimedia Foundation*, entrou na lista de entidades notificadas por publicarem estudos e informações referentes ao teor do conteúdo por ela veiculado (SAYURI, 2021).

A Wikipédia, segundo o *The Economist* (2021), chega aos seus 20 anos sendo a fonte de referências mais lida da internet. Além dos seus números de usuários e artigos registrados, a plataforma impacta a percepção de pesquisadores sobre a própria história do compartilhamento de informações: Peter Burke, em sua obra sobre a história social do conhecimento (2012), propõe a Wikipédia como um marco em uma narrativa histórica sobre as disputas e avanços do registro do conhecimento nas civilizações humanas. Se uma pessoa hoje faz uma pergunta para os assistentes virtuais do Google ou da Amazon, por exemplo, a resposta selecionada pelo *software* será oriunda de algum artigo da enciclopédia colaborativa (COOKE, 2020). O conteúdo inserido na plataforma conta com uma rigorosa avaliação por parte de seus administradores, cujos critérios se baseiam nas constatações científicas de fontes válidas e referências pontuadas em cada proposição ao longo do texto (REAVLEY *et al.*, 2012). Cada verbete criado precisa ser firmado em fontes acessíveis e passíveis de verificação por outros editores, e cada fato registrado precisa encontrar respaldo empírico em notícias e eventos do mundo real, referenciados nas notas de fim da página principal de seu artigo.

Os principais criadores de conteúdo da Wikipédia, além da rede de curadores e administradores das páginas (também chamadas de verbetes), são voluntários: estudiosos, aficionados por áreas específicas ou apenas curiosos com algum interesse em tornar públicos seus conhecimentos. É notável que tal rede colaborativa, na sua pretensão enciclopédica, consiga manter uma integridade e oxigenação constantes em seu conteúdo. Redes sociais contemporâneas, para alcançar objetivos parecidos, lançam mão de algoritmos de análise ativa de dados de usuários ou invasivas estratégias de monetização, apelando a anúncios e impulsionamentos de conteúdos publicitários.

---

1 Conteúdo obtido pelo link [https://pt.wikipedia.org/wiki/Brasil\\_Paralelo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Brasil_Paralelo) conforme acessado entre os dias 28, 29 e 30 de novembro de 2021.

Pelos seus interesses não-comerciais<sup>2</sup>, a Wikipédia consegue se manter distante do paradigma de sobrevivência das redes que atrelam sua renda à atenção dos usuários, sem a necessidade de transmitir anúncios de terceiros (que investiriam conforme relatórios de tráfego e métricas de retenção de atenção). Embora os dados sobre a Wikipédia reafirmem sua importância em termos de acessos e volume de materiais produzidos, referências sobre o papel desempenhado pelo design em tal universo são, quando existentes, pouco aprofundados, centrando-se em elementos de interface e aspectos visuais da plataforma, distantes dos fatores sociotécnicos da manutenção do sistema. Um breve histórico do projeto enciclopédico de reunião do conhecimento traria, entretanto, diferentes ângulos de visão para o papel do design nesse contexto.

## Da História Natural de Plínio à colaboração na Wikipédia

A Wikipédia agrega mais de seis milhões de artigos na língua inglesa. A moderação desse conteúdo se dá por uma rede de editores e revisores composta por mais de dois mil membros que, diariamente, vasculham a rede detectando alterações, criando ligações entre artigos e buscando referências para as páginas criadas. A parte lusófona da plataforma, isto é, a porção da enciclopédia que agrega os artigos e páginas escritos em língua portuguesa, já ultrapassa um milhão de itens e conta com uma política rígida de revisão de conteúdo e checagem de fatos (CNN, 2021).

A Wikipédia incorpora o que Burke (2012) denomina como um projeto de sistematização do conhecimento humano. Esse projeto não é uma ideia recente: os primeiros registros da publicação *d'A História Natural de Plínio* (79 d.C.) serviram como base para uma série de tentativas de compilação do conhecimento humano durante o período do Renascimento (GUDGER, 1924). Na obra, o filósofo romano trazia registros de outros livros, menções a escritores e filósofos gregos e relatos de viagens e experiências de terceiros (que nem sempre condiziam com a realidade, misturando mitos locais com folclore). Devido ao seu caráter abrangente, o *Naturalis Historia* de Plínio é considerado o primeiro corpo enciclopédico de conhecimento. O livro permaneceu como manuscrito até começar a ser reproduzido pelas prensas tipográficas europeias em projetos quase sempre financiados por entidades religiosas, fato que impactava na seleção do conteúdo original, implicando em alterações e em construções enviesadas dos textos (Rosenberg, 1999).

Foi com Denis Diderot que um projeto secular de compilação do conhecimento teve início, na França do século XVIII. Em uma parceria com o matemático Jean D'Alembert, o filósofo foi comissionado pelo Estado francês para compor uma versão do “Dicionário Universal de Artes e Ciências” que circulava na língua inglesa (MORLEY, 1911). O plano de Diderot foi reunir uma equipe de especialistas e pesquisadores que ficariam encarregados da redação de cada verbete, com o objetivo de publicar uma coleção que abarcasse, supostamente, todo o conhecimento humano. O controverso projeto foi interrompido diversas vezes, precisou ser contrabandeado para fora do país para não ser destruído pelos tribunais inquisitórios da Igreja e, três décadas depois do seu início, resultou em uma coleção de 75 volumes (DANTON, 1979).

A *Encyclopaedia* de Diderot é considerada um marco no pensamento iluminista e uma das obras fundamentais para compreender a linha de pensamento dos movimentos de modernização e secularização dos Estados-nação. Segundo Rosenberg (1999), a coleção tinha a pretensão

---

2 A Wikipédia é mantida pela Wikimedia Foundation, uma entidade filantrópica sem fins lucrativos cuja receita advém de doações do mundo todo.

de ser um primeiro passo para a democratização do conhecimento social: não mais ditada por figuras de autoridade, as enciclopédias passaram a ser construídas sob o crivo de especialistas e seu conteúdo retrata um tipo de conhecimento que precisa ser revisado, periodicamente atualizado e sujeito a controvérsias e debates. Além disso, uma reunião do conhecimento humano sob tais condições deveria carregar um discurso de unicidade, uma espécie de validação do projeto moderno de reconfiguração dos saberes e sujeitos humanos (SCOTT, 1998).

Com um salto no tempo, o lançamento da Wikipédia ocorreu oficialmente em janeiro de 2001, como continuação de um projeto chamado *Nupedia*, uma enciclopédia online colaborativa que exigia o cadastro de especialistas para escrever artigos. Os mesmos fundadores decidiram transferir os conteúdos já publicados para um novo domínio e abrir a colaboração para o grande público, criando um sistema interno de validação das páginas criadas. Ao longo dos seus mais de vinte anos de existência, a Wikipédia implementou uma série de mecanismos e dispositivos de controle que a tornaram uma das fontes mais confiáveis da internet (LIH, 2009). Para criar um artigo, é necessário cadastrar uma conta de criador de conteúdo e passar por uma série de níveis para adquirir status de confiança dentro da comunidade de administradores. Para tal, o usuário pode iniciar buscando referências faltantes, configurando *links* entre as páginas ou traduzindo conteúdo de um idioma para outro.

Além da página oficial do artigo, organizada em seções e acrescida de imagens, todo verbete catalogado conta com a opção de visualizar as discussões entre os administradores que foram responsáveis pela entrada das informações, bem como uma aba na qual é possível visualizar o histórico de alterações na página. A configuração da Wikipédia também se vale da tecnologia dos *hyperlinks*, que conecta informações dos bancos de dados a uma interface de navegação que disponibiliza *tokens* de acesso (CONKLIN, 1987), os quais facilitam o acesso às fontes e referências. Cada informação presente nos artigos é referenciada na própria página, que conta com seções finais compostas por listas organizadas de acordo com o tipo de mídia referenciada. Grande parte dos artigos também apresenta links externos que servem como complementação para as informações, bem como uma lista de links de outras páginas da Wikipédia que trazem informações tematicamente próximas ao apresentado no verbete em questão.

Em termos de controle, a Wikipédia conta com uma série de políticas internas e regras de boa conduta que precisam ser avaliadas pelos colaboradores que desejam adicionar ou editar informações (WIKIPÉDIA, 2021a). Dentre tais práticas, destacamos a necessidade de se basear em fontes secundárias, isto é, evitar trazer informações direto dos responsáveis pelo assunto em questão, dando preferência a materiais escritos por terceiros em jornais, revistas, artigos acadêmicos avaliados por pares ou outras fontes independentes da influência da personalidade, empresa ou órgão público do qual o artigo trata. Além disso, quando os administradores detectam movimentações em grande volume ou em padrões suspeitos nos verbetes, eles podem “trancar” o acesso às ferramentas de edição, deixando a página protegida. Entretanto, a colaboração ainda pode ocorrer se o conteúdo precisar ser acrescido ou alterado: em páginas protegidas, o usuário deve entrar em contato por e-mail ou diretamente com o setor jurídico da plataforma.

Como veremos a seguir, no caso específico de um artigo cuja criação foi palco de discussões e disputas sobre os fatos, essas ferramentas de design e de controle do conteúdo se desdobram em maneiras singulares de interpretar a catalogação do conhecimento enciclopédico.

O design, nesses contextos, precisa ser avaliado da forma como se dispersa profissionalmente: não há um limite disciplinar definido para sua influência quando o que está em jogo é o discurso do artefato digital.

## Os elementos do design entre o conflito e a colaboração

Para chegar à definição de design colaborativo que está em aplicação na Wikipédia, parto das palavras de Scariot *et al.* (2012, p.1): “quando um projeto é desenvolvido com esforços em conjunto de várias pessoas, o processo de design pode ser chamado de colaborativo”. Porém, os autores ressaltam que a ideia do design colaborativo está na transmissão dos conhecimentos e técnicas de design para não-designers, isto é, o desenvolvimento de um processo que dê conta de comunicar esses fatores para pessoas de diferentes áreas, com recursos e responsabilidades de variadas configurações ao longo do projeto.

Lupton (2008) categoriza diferentes formas de configurar um processo de design colaborativo: é possível enquadrar o colaborador como fonte de informações, afastando-o das principais tomadas de decisão, mas considerando suas contribuições como requisitos: um processo de design consultivo, portanto; em contraste, é possível trazer os *inputs* do colaborador para questões centrais no processo, fazendo-o ativamente assumir um papel de cocriador, o que também é chamado de *codesign*. Kujala (2003) assinala que essas e outras classificações são sujeitas a nuances, criando dificuldades de consenso em relação ao que se compreende por “envolvimento dos usuários” em diferentes projetos.

No caso da Wikipédia, é interessante notar que a colaboração está em níveis de conteúdo muito mais do que no desenvolvimento das ferramentas de interface ou mecanismos de funcionamento do sistema. Mesmo assim, é possível ver a construção das páginas como sujeitas a princípios de design colaborativo, já que elas começam como “telas em branco” que precisam ser configuradas, hierarquizadas e compostas de acordo com um projeto de sistematização de conhecimento planejado pelos colaboradores engajados na escrita de cada artigo. Para este fim, a Wikipédia conta com uma ferramenta de gerenciamento de conteúdo embutida, uma espécie de construtor de páginas que facilita a inserção dos recursos, não demandando conhecimentos técnicos de programação ou linguagens de marcação por parte dos usuários.

A participação dos usuários como central em plataformas online é um fenômeno amplamente estudado. Conforme mencionam Scariot *et al.* (2012), em projetos que contam com a centralidade da colaboração das pessoas, preocupações de design se aplicam em vários âmbitos: desde elaborar formas de evitar reações “destrutivas” desses usuários, como também imaginar maneiras de garantir uma colaboração satisfatória dentro dos limites da plataforma. A operação do espaço online precisa ser didática, para que cada colaborador compreenda seus potenciais usos e limitações, e para que o conteúdo inserido esteja de acordo com os requisitos de boas práticas. Nesse sentido o design de interação põe em prática princípios e elementos definidos por autores como Nielsen e Loranger (2006), cujas chamadas “heurísticas de usabilidade” agem como propostas de diretrizes para designers que desejam assegurar uma experiência agradável e o mais livre de frustrações possível dentro dos espaços de interação.

Todavia, a rede de envolvidos na Wikipédia demanda um salto lógico: dos simplificados sistemas colaborativos, nos quais um grupo restrito de pessoas tem acesso às ferramentas de cocriação

e objetivos bem delimitados por *stakeholders*, a um paradigma no qual multidões podem interferir e modificar as saídas do sistema, pressupondo um volume de informações muito mais amplo. Nos processos de design, esse tipo de escopo criativo é o que comumente se associa ao *crowdsourcing*<sup>3</sup>. Tal prática se ramifica em exemplos como os apontados por Moraes e Oliveira (2018), cuja diferenciação está na natureza das tarefas exercidas pela multidão: ela pode ser responsável apenas pelo investimento (*crowdfunding*), como também exercer os afazeres operacionais dentro do sistema (*crowdlabor*).

A Wikipédia demanda da multidão uma grande quantidade de esforços, tanto em termos de recursos financeiros (doações, parcerias) quanto no trabalho para inserir e atualizar informações dos verbetes, compondo a hierarquia informacional da página. Embora estivesse focado no desenvolvimento de produtos, Oliveira (2017) lista alguns princípios que uma plataforma de *crowdsourcing* desejavelmente deva implementar e que, a seguir, cruzamos com alguns recursos disponíveis na enciclopédia colaborativa:

- Permitir a participação proativa da multidão: na Wikipédia, o envolvimento de pessoas não-relacionadas aos artigos que pretendem escrever é um requisito;
- Empregar processos inclusivos a não-especialistas: a Wikipédia disponibiliza cursos, ferramentas e procedimentos de *onboarding* generalizados;
- Proporcionar elementos de empatia aos participantes: a interface da Wikipédia, em se tratando das ferramentas de criação de artigos, usa uma abordagem *What You See Is What You Get*, isto é, proporciona uma interface de visualização fiel ao resultado final das informações fornecidas pelos usuários;
- Indicar a existência de benefícios individuais: a Wikipédia permite uma formação de comunidade entre seus colaboradores, disponibilizando uma página pessoal para cada um com liberdade para personalização, além de facilitar o contato e a comunicação entre eles;
- Adoção de práticas éticas em todo o processo: como veremos no caso estudado a seguir, todas as alterações são registradas (mesmo as anônimas) e cada nova versão do verbete pode ser discutido e contestado com o mesmo nível de participação para cada usuário cadastrado na plataforma.

Embora a Wikipédia, em termos de design, adote elementos condizentes com suas práticas de *crowdsourcing*, os questionamentos do presente artigo estão focados em um aspecto objetivo que surge como contrapartida: como o design opera em projetos cuja colaboração também precisa incluir a tensão inerente da produção do conhecimento social? O conteúdo criado por meio do *crowdsourcing* não pode se comportar como um “monolito”, isto é, como se fosse um corpo homogêneo de conhecimento, fruto de um processo conciliatório pelo qual várias partes corroboram igualmente por um mesmo objetivo. Em muitas páginas da Wikipédia, o conteúdo apresentado é resultado de grandes disputas entre os autores e de partes interessadas em usar a popularidade e o alcance da plataforma como veículo de comunicação particular, como assessoria de imprensa ou até mesmo como estratégia de limpeza de imagem em relação aos seus próprios feitos.

---

<sup>3</sup> Embora existam abordagens distintas sobre o que define o *crowdsourcing* enquanto atividade organizacional, Arolas e Ladrón-de-Guevara (2012), por meio de um amplo levantamento bibliográfico, apresentam uma síntese geral do termo como um tipo de atividade participativa que acontece de modo *on-line*, onde uma organização disponibiliza meios para que um grupo de indivíduos se voluntariem a conduzir tarefas. Tais tarefas asseguram benefícios mútuos: os indivíduos podem receber algum tipo de gratificação, e a organização *crowdsourcer* emprega para vantagem própria as contribuições oferecidas pelos voluntários.

Sintetizamos esses problemas relacionados à lógica discursiva da plataforma das seguintes formas: como a controvérsia é representada em termos de composição e estrutura? O que é exposto como texto e o que fica reservado às notas de fim e referências? Como o histórico da página (e demais mecanismos de controle) influencia sua configuração final?

## **Estudo de caso: a página do Brasil Paralelo na Wikipédia**

Segundo Sayuri (2020), a *Brasil Paralelo* trata-se de uma organização midiática fundada em Porto Alegre que, desde 2016, comissiona e divulga trabalhos audiovisuais com temas sobre política, religião e demais fenômenos sociais sob uma perspectiva conservadora. A ascensão do grupo coincide com o que Henrique (2017) chama de “nova onda conservadora” no Brasil: devido a uma série de fatores históricos aliados à insatisfação da classe média brasileira, movimentos sociais de cunho antiprogressista tiveram um aumento considerável após as eleições de 2014.

A página do *Brasil Paralelo* na Wikipédia, no período no qual esse estudo de caso foi conduzido, contava com uma estrutura dividida nas seguintes categorias: 1. Histórico; 2. Produção; 3. Crítica especializada; 4. Acusações de notícias falsas; 5. Proximidade à mídia pró-governo Bolsonaro; 6. Ideologia no Processo Seletivo; 7. Críticas à Wikipédia. Outros 6 itens do sumário cobrem questões de referências, ligações externas e fontes, cujo capítulo se subdivide em 7 categorias de materiais utilizados pelos autores para referenciar o artigo. Embora a leitura do sumário já traga sugestões de uma narrativa da construção desse verbete, é válido passar por cada um deles para termos uma visão geral da página. Nesse sentido, o estudo de caso é conduzido por um método análogo à análise de conteúdo proposta por Mendes e Miskulin (2017), acrescido de considerações sobre o design nos mesmos moldes da análise discursiva da interface proposta por Stanfill (2014), na qual os comportamentos e ações possíveis dos usuários são considerados a partir da forma pela qual a interface se apresenta discursivamente.

Na parte de “Histórico”, destacam-se informações sobre a fundação do movimento, o plano de fundo dos seus mentores originais e comentários sobre os primeiros trabalhos da empresa, bem como a decisão sobre o nome<sup>4</sup>. Ênfase é dada para a característica de “isenção” dos materiais divulgados pela organização, uma qualidade informada repetidas vezes na seção e que tem como fonte as entrevistas dadas pelos próprios fundadores a veículos jornalísticos. Um ponto de debate já presente nessa seção é a questão do financiamento da empresa, com menções a fontes que trazem dados de jornais como a Folha de São Paulo em contradição a declarações de seus fundadores:

Em apenas seis meses de existência, a empresa faturou mais de 1,5 milhão de reais, conforme noticiado no jornal O Estado de S. Paulo, dado que foi contestado por seus fundadores. A empresa declara que seu faturamento tem origem na venda de cursos e conteúdos exclusivos a assinantes e na monetização dos vídeos enviados ao YouTube, ao mesmo tempo afirmou que seus documentários são gratuitos. (Wikipédia, 2021, sp.).

O trecho intitulado “Produção” traz informações breves sobre os documentários lançados pela empresa desde sua fundação até os títulos mais recentes de 2020 e 2021. Somam-se 16 documentários com breves descrições referenciadas pela cobertura jornalística feita sobre eles.

---

4 Segundo o registro da Wikipédia, “O logotipo da empresa, um buraco negro, remete à ideia ‘de conexão com uma realidade paralela’” (BRASIL PARALELO, 2021b).

O capítulo que recebe o título de “Crítica Especializada” traz alguns parágrafos comentando a recepção do material produzido pela *Brasil Paralelo* entre seus pares de outras empresas do ramo audiovisual, jornais e pesquisadores. Referências citadas criticam o *Brasil Paralelo* pelo seu posicionamento anticientífico, distorção de fatos históricos e *cyberativismo*, termo usado por Bardini (2017) para se referir aos movimentos de difamação e propagação de discurso de ódio em comunidades virtuais. Outros comentários sobre a empresa fazem alusão a influências de “gurus” políticos de direita e ligação com movimentos extremistas. O trecho finaliza com um parágrafo de defesa da *Brasil Paralelo*, com citações extraídas de uma publicação feita em seu próprio site na qual desmente o artigo da Wikipédia<sup>5</sup>, intitulada “*A Brasil Paralelo é uma farsa? A descrição na Wikipédia diz que sim*” (BRASIL PARALELO, 2021a).

A seção “Acusações de Notícias Falsas” inicia com uma referência a outra página na Wikipédia identificada como “Notícias falsas no Brasil”, sugerindo a ligação dos fatos descritos no trecho com uma área maior de investigação. Tal seção segue com uma série de momentos referenciados pelos autores do artigo nos quais a *Brasil Paralelo*, devido ao teor de suas publicações, foi alvo das agências de checagem de fatos da imprensa<sup>6</sup>. O último fato mencionado foi a solicitação de quebra de sigilo bancário da empresa pela CPI da COVID-19, sugerindo que seus sócios estariam envolvidos na articulação de desinformação propagada pelas agências de comunicação do Governo Federal durante a pandemia (PODER 360, 2021).

A seção seguinte, cujo título é “Proximidade à mídia pró-governo Bolsonaro”, é um extenso texto cujas referências apontam para a contradição entre a autodenominação de “mídia independente” da *Brasil Paralelo* e os fatos que ligam seu *modus-operandi* às estratégias de comunicação da então presidência da República. O alinhamento partidário da empresa é detalhado, referenciando fontes e revisitando os documentários citados no capítulo anterior, desta vez ligando seus conteúdos aos pronunciamentos do Presidente ou às demais campanhas veiculadas no mandato. Referências que ligam esses documentários aos materiais utilizados pela Secretaria Especial de Comunicação Social (SECOM) são usadas, e citações a operações de investigação da Polícia Federal também aparecem para reforçar os argumentos dos escritores da página.

O trecho que segue, intitulado “Ideologia no Processo Seletivo”, é breve e faz menção às exigências dogmáticas da *Brasil Paralelo* para aceitar novos funcionários.

O último trecho e o de maior interesse para esta pesquisa traz a série de críticas que a Wikipédia sofreu pela forma como descreve a empresa em sua página. Uma interferência do advogado da *Brasil Paralelo* é narrada, trazendo registros de tentativas do próprio de editar a página, com intuito de alterar as informações já publicadas e substituir por um texto de autoria própria:

---

5 Um ponto interessante sobre essa publicação é que, na data da condução do presente estudo, ela não se encontrava mais online. Utilizando o resgate do Internet Archive, é possível, entretanto, visitar o conteúdo e confirmar os ataques à enciclopédia colaborativa. Vide referência na seção final deste artigo.

6 A checagem de fatos online (ou *fact-checking*) tornou-se prática comum no jornalismo digital do século XXI. Conforme Vargo e Amazeen (2018) definem, o objetivo é encontrar inconsistências, brechas na informação ou afirmações ilegítimas em veículos de comunicação, adotando métodos como a leitura lateral (WINEBURG E MCGREW, 2017), uma prática de pesquisa que visa contrapor diferentes versões de documentos e encontrar ligações entre as informações disponíveis e outras fontes online rapidamente.

Em setembro de 2020, o advogado da empresa, identificado como *Fmdonadel* na Wikipédia em português, solicitou na página de discussão do verbete que o conteúdo fosse alterado e sugeriu substituir o conteúdo por uma versão fornecida por ele, já que entendia que o artigo trazia informações inverídicas e “escritas para denegrir a imagem da empresa”. Segundo ele, a *Brasil Paralelo* é “absolutamente independente, apartidária, despida de viés ideológico”. O verbete sobre a empresa estava protegido, isto é, contas recém-criadas estavam impedidas de editá-lo. Lucas Ferrugem, um dos fundadores da empresa, classificou o verbete como “absurdo e difamatório” e explicou que a produtora tentara colaborar na página da Wikipédia, mas “não podia mais editar, corrigir informações e submeter fontes novas” e que por isso seu escritório jurídico teria entrado em cena. (WIKIPÉDIA, 2021, sp.).

Aqui, ressaltamos uma meta-referência feita pelos editores da página para as políticas de controle de alteração de conteúdo da plataforma. A página da *Brasil Paralelo* encontra-se até hoje fechada para edições, um recurso ativado quando são detectadas alterações suspeitas no conteúdo: “Proteger uma página é uma medida extrema, reservada normalmente aos casos nos quais a discussão não surte mais efeito” (WIKIPÉDIA, 2021a). Nesse sentido, a Wikipédia se vale da sua política de edição denominada “ponto de vista neutro” (Wikipédia, 2021b). Esse ponto de vista pede que as informações sejam representadas “de maneira justa, proporcional e, até onde possível, sem viés editorial” (*ibid.*). A estratégia seria buscar todas as visões publicadas sobre um mesmo assunto, dispondo-as de maneira concisa e sempre referenciadas por fontes confiáveis.

Buscando nas abas de Histórico e Discussão da *Brasil Paralelo*, é possível detectar que as tentativas de edição do advogado mencionado foram contra a política de neutralidade da página. Na seção de Discussão, uma mensagem recebe os visitantes que desejam consultar as disputas em torno do conteúdo do artigo principal (Figura 1). É também possível constatar que a página passou por processos de proposição de eliminação, dos quais um ainda está inconcluso.

**Houve tentativas de recrutar editores de pontos de vista específicos para este artigo.** Se você veio até aqui em resposta a tal recrutamento, por favor leia a [política da Wikipédia sobre o recrutamento de editores](#), bem como a [política sobre pontos de vista neutros](#). As disputas na Wikipédia são resolvidas por consenso, não pelo voto da maioria.

|                       | Etapas passadas por este artigo            | [Ocultar]        |
|-----------------------|--------------------------------------------|------------------|
| <b>Data</b>           | <b>Processo</b>                            | <b>Resultado</b> |
| 25 de abril de 2017   | <a href="#">Proposição para eliminação</a> | ?                |
| 13 de outubro de 2017 | <a href="#">Proposição para eliminação</a> | Mantido          |

Figura 1: Captura de tela com os recursos de notificação de entrada. Fonte: página de Discussão do verbete *Brasil Paralelo* na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

Há constatações antigas de que a página trataria de assuntos ideologicamente carregados, sem impacto acadêmico e que, portanto, não haveria relevância em manter seu verbete online na Wikipédia. A figura 2 mostra um trecho capturado do fórum incluso como ferramenta de colaboração na aba de Discussão, nos quais os administradores podem votar a inclusão ou permanência de verbetes, bem como expor seus argumentos em cada voto:

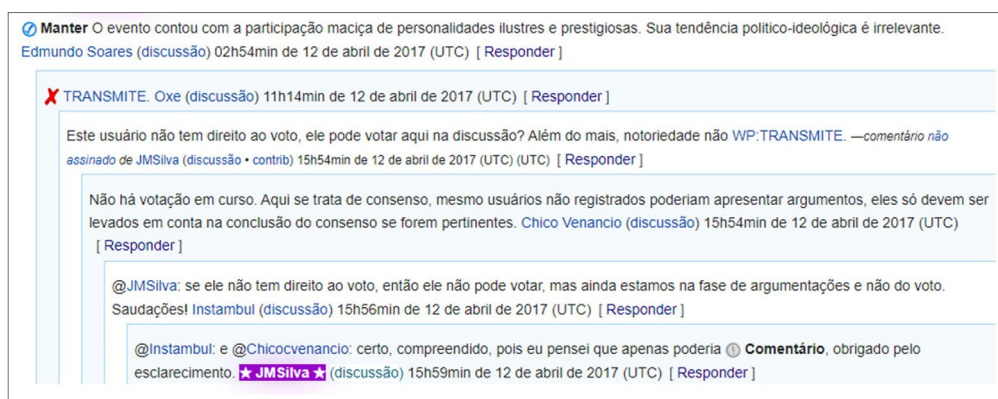


Figura 2: Captura de tela da discussão de 2017 sobre a permanência ou eliminação do verbete “Brasil Paralelo” da Wikipédia. Fonte: página de Discussão do verbete Brasil Paralelo na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

A página de Discussão ainda traz importantes registros sobre citações feitas ao verbete fora da Wikipédia. Ainda há um FAQ (*Frequently Asked Questions*) sobre a página, com assuntos esclarecidos pelos editores, antes de avançar para uma estrutura de conteúdo parecida com a empregada na página principal do verbete. Nessa área, colaboradores podem criar tópicos de discussão e debater assuntos antes de editar a página (Figura 3):



Figura 3: Trecho de discussão entre editores da página, após repercussão na mídia sobre as tentativas da Brasil Paralelo de tentar derrubar seu próprio verbete na Wikipédia. Fonte: página de Discussão do verbete Brasil Paralelo na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

Na área do histórico, buscamos entre os mais de 800 registros<sup>7</sup> de edição catalogados as tentativas de edição e efeitos da judicialização imposta pelos sócios da *Brasil Paralelo* à plataforma. O histórico é apresentado como uma lista, pela qual é possível navegar usando filtros de busca ou apenas rolando a página. Cada entrada no histórico conta com um registro da hora e data precisas em que a alteração foi feita, o *handle* com o nome do usuário responsável e a quantidade de *bytes* resultantes no artigo após a edição, com um destaque para o delta (diferença de *bytes* entre a edição anterior e a nova). Alguns registros de histórico contam com comentários sobre a natureza da edição efetuada. Há também a possibilidade de ligar cada edição com uma entrada na página de Discussão, mas esses são recursos opcionais<sup>8</sup>.

7 É difícil obter um número exato, visto que o histórico não informa a totalidade de alterações, apenas limita a quantidade visível por página (até 500).

8 Vale mencionar que a página de Discussão tem seu próprio histórico, com textos e discussões arquivadas. Lá, está publicada na íntegra a carta enviada pelo advogado da Brasil Paralelo, cujo título é “Pedido de Alteração das Informações da Brasil Paralelo”. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Discuss%C3%A3o:Brasil\\_Paralelo/Arquivo/2](https://pt.wikipedia.org/wiki/Discuss%C3%A3o:Brasil_Paralelo/Arquivo/2) (Acessado em 10/01/2022).

Cada entrada no histórico pode ser comparada com outra usando uma ferramenta de seleção. Uma nova página é gerada, mostrando destaques entre cada edição e uma tabela justapondo os textos e suas diferenças (Figura 4):



Figura 4: Captura de tela com exemplo comparativo entre duas versões do artigo. Fonte: página de Histórico do verbete *Brasil Paralelo* na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

As tentativas por parte dos sócios da *Brasil Paralelo* de reescrever a construção do conhecimento social existente sobre a empresa é um ponto significativo do seu histórico, incluído na página principal. O conjunto de informações agregadas nas três áreas do artigo (página principal, discussão e histórico) cria um volume extenso de informações. Aqui, uma grande questão de design está em jogo: optar por um resumo (clareza acessível) ou apresentar a complexa relação de informações em sua totalidade? Nesse sentido, a página principal acaba se tornando uma “síntese” do que fora desenvolvido como conteúdo para o verbete, considerando os diferentes pontos de vista dos colaboradores, disputas de interesse e idas e voltas do histórico de edições. O design, nesse contexto específico, passa de recurso projetual limitado aos aspectos de comunicação e interação da plataforma para um conjunto de ferramentas que evidenciam a complexidade e as nuances da construção do conhecimento social. Reservamos a última seção do presente texto para uma proposta de reinterpretação do papel do design em casos como esse.

## Discussão: o design como cosmograma

O projeto da Wikipédia, de acordo com o caso estudado, inclui a explicitação de uma rede de interesses por meio de seu conteúdo. O design pode ser visto como participante no processo de consolidação da plataforma justamente pela sua reconfiguração inerente. Não falamos do design da interface da Wikipédia, ou da sua experiência, mas do design como estabelecimento de redes colaborativas que nem sempre estão em concordância sobre as relações de poder ou discursos envolvidos na construção do conhecimento coletivo. O estudo do caso da Wikipédia traz, portanto, a possibilidade de descrever esse sistema como o resultado sempre visível das disputas e tensionamentos que levaram seus artigos e páginas às suas configurações atuais.

Há um conceito nas ciências sociais que pode nos ajudar a compreender tal fenômeno. A ideia do cosmograma é desenvolvida por Tresch (2007) a partir do conceito filosófico da “coisa” em Heidegger (1927 *apud* TRESCH, 2007): desde a ponderação do filósofo acerca da relação do ser humano com os objetos, cria-se uma noção de que aquilo que objetivamente é observado como uma “coisa” (uma materialização como uma ferramenta, um instrumento ou um utensílio doméstico) na verdade é um estado de congregação de relacionamentos: aquilo que é trazido pela “coisa”, fisicamente, agrupa também os conceitos de intenção, mecanização e tecnologias que não apenas tornaram a coisa possível, mas que também agregam as dinâmicas e conflitos que são suscitados por ela em sua forma. Em um nível mais pragmático desse conceito, como o encontrado nos estudos da cultura material em Miller (2007), a coisa tem em si a produção da relação entre ela mesma e as várias pessoas que trabalharam ao longo da cadeia de produção e utilização implícitas.

Tresch (2007), contudo, não se detém na “coisa” de Heidegger: para ele, o conceito se desdobra no que chama de “coisas cósmicas e cosmogramas”. O autor busca identificar as manifestações físicas que trazem consigo a pretensão de representar uma visão de mundo: a proposta é uma alternativa aos círculos hermenêuticos que se encerram em suposições sobre culturas. “Grupos humanos sempre criaram descrições externas dos elementos do cosmos e as conexões entre eles” (*ibid.*, p. 92). O cosmograma é um objeto construído para deixar explícita a presença do que a “coisa cósmica” pode insinuar. Apresentado como um objeto concretizado, tangível e ao alcance de interações, o cosmograma não se apresenta como um modelo representacional do conhecimento e do determinismo inferido em termos como “cultura” ou “visão de mundo”. Ele oferece uma “proposta de unificação sem demandar uniformidade” (*ibid.*, p. 93). O cosmograma é construído dentro da sociedade como parte de práticas e eventos locais irredutíveis.

Uma aplicação desse conceito aparece em Hecht (2007) ao investigar a “coisa complexa” que os artefatos nucleares representam. Em busca de uma visão de mundo que englobe a ideia de nuclearidade, a autora sugere um cosmograma nos artefatos nucleares ao analisar, em documentos e cobertura jornalística de vários países, as disputas e incongruências que se formam em torno do nuclear – afinal, o cosmograma não se propõe a consolidar de forma unificada um universo, mas sim trazer seus diferentes pontos de situação locais (a “nuclearidade”, no caso, é diferente para os trabalhadores das minas de urânio da África do Sul e para os cientistas dos laboratórios franceses, que recebem muito mais equipamentos de segurança). Hecht (*ibid.*) busca descrever a forma como conceitos semelhantes são transformados e adaptados em contextos diferenciados. A coisa complexa desvela-se não pela unificação, mas pela forma como desnuda suas próprias incongruências.

É em Latour (2005, 2016) que o cosmograma enfim aparece como um conceito próximo a uma categoria de análise dentro da sua linha epistemológica conhecida como TAR (Teoria Ator-Rede). A teoria Ator-Rede é uma abordagem que se originou nas ciências sociais, mas encontra-se bastante popularizada em demais campos nos quais se deseja observar fenômenos de maneira descentralizada e com perspectivas sistêmicas, com múltiplos pontos de vista (HOLANDA E LEMOS, 2013). Segundo Latour (2005), o interesse dessa abordagem está em compreender a relação entre o sujeito e o objeto de outra forma, que não cause cisões ou separações objetivas entre um e outro: desta forma os temas passam a assumir um caráter de rede simétrica, na qual

as dinâmicas entre seus atores (*actants*) é mais válida como ponto de partida para a investigação do que os “nós”, ou sujeitos e objetos enquanto fins em si mesmos.

Tozzini (2019) explica que Latour deseja ver o social não como um produto estático, uma união entre os seres humanos, mas sim um movimento de associações e reassociações que ele chama de formação de redes sociotécnicas. O cosmograma aparece, portanto, como uma estratégia não mais tão limitada aos objetos especificados por Tresch (2007), mas efetivamente aplicada como uma forma de reconstituição da participação dos atores em um fenômeno complexo, do qual desenrolam-se controvérsias e disputas por uma forma ontológica de posicionar o ser humano em relação às coisas.

O cosmograma, como chave de compreensão para os conteúdos da Wikipédia, é uma maneira de dispor os sistemas sociotécnicos relacionados à formação da história social do conhecimento. Em casos como o aqui descrito, somos testemunhas das tentativas de conciliação entre os atores humanos (colaboradores da enciclopédia, leitores, representantes legais da empresa retratada etc.) e não-humanos (dispositivos de controle da plataforma, espaços de discussão e elementos de interação) implicados no processo de tradução, desvio e composição do conhecimento que se apresenta na enciclopédia – ou seja, não há um modelo unificado do conhecimento como resultado, mas uma explicitação das injunções contraditórias desse sistema.

Seria possível ligar essa disposição resultante ao conceito trabalhado por Fry (2012), Willis (2006) e outros autores que buscaram superar a dicotomia sujeito versus objeto para propor uma nova abordagem: a corrente do *ontological designing* defende uma agência por parte daquilo que é projetado como artefato de design. As coisas do design também “fazem design”, voltando seus elementos compositivos àqueles que os usam, projetando, pois, comportamentos, disposições e modos-de-ser no mundo. A consequência primeira do projeto da Wikipédia é uma participação da plataforma no modo de construção do conhecimento. Tanto sua interface age como facilitadora do *crowdsourcing*, quanto o conteúdo ali construído torna-se visível através do seu cosmograma de interesses. Porém, a contrapartida ontológica é justamente as futuras alterações e atualizações como parte dessa construção de conhecimento, sugerindo a própria plataforma como elemento compositivo daquilo que ela fala.

## Considerações finais

Assim como qualquer sistema sociotécnico, a Internet configura-se em organizações que demandam de seus participantes a interação, participação ou cocriação do conteúdo. Na formação de tais sistemas reside, porém, uma miríade de controvérsias que poderia ser explicitada se tratarmos seus resultados nas imbricadas disposições de um cosmograma, isto é, um resultado que não se sustenta pelo seu caráter homogêneo, mas justamente por deixar explícitas suas contradições. Nesse sentido, cada página na Wikipédia passa a ser vista como uma configuração dinâmica de interesses que, no presente momento, se apresenta de uma forma singular.

O que é o design, nesse sentido, não encontra sua definição encerrada em um campo de atuação limitado a pré-condições disciplinares. Há o que é sensorial, configurado a partir do que se deseja ser transmitido como experiência. Entretanto, há também os elementos periféricos e os dispositivos discursivos que não estão presentes na página principal de cada verbete, mas que são encontrados ao se investigar a fundo a construção dos fatos disponíveis na enciclopédia.

Uma maneira possível de encarar o design, sob essa nova perspectiva, assemelha-se ao que Portugal e Soares (2020) usam como definição em seu mapeamento de conexões controversas em redes alimentares. Ao comentar sobre a raridade de pesquisas sobre essas organizações do ponto de vista do design, os autores comentam:

Com efeito, isso seria estranho para quem pensa o design a partir da teoria do sujeito autônomo. No entanto, para quem, como nós, o pensa a partir da teoria ator-rede, os processos que dão forma a certos sistemas (em nosso vocabulário: redes) agroalimentares e a certas instituições que representam redes específicas figuram como objetos relevantes de investigação. (PORTUGAL E SOARES, 2020, p. 132).

Eis, portanto, a dificuldade em se apontar lacunas ou desdobramentos de design, após essa análise, sem antes adotar um posicionamento condizente com o que poderíamos identificar como objetivo da Wikipédia. Se o intuito da *Encyclopaedia* iluminista era propor um corpo unificado do conhecimento adequado ao modo-de-ser moderno, a plataforma colaborativa parece não se encontrar no mesmo paradigma discursivo. Ao explicitar o conflituoso, o êxito do design estaria justamente em melhor apresentar as discussões e o histórico da formação do conhecimento da página, e não uma narrativa purificada do seu conteúdo.

Eis, portanto, como o design encontra o conceito de cosmograma: o acesso à discussão que deu origem ao ponto de reunião manifesto como “conhecimento” pela Wikipédia resulta em um *breakdown* do conteúdo, o que, nas palavras de Escobar (2018), proporciona um momento no qual o modo-de-ser habitual é interrompido, expondo práticas e costumes e tornando aparente novas soluções em design. Essa visão ontológica do design é, em última instância, um questionamento crítico daquilo que nós fazemos, e daquilo que surge a partir do que nós fazemos (ESCOBAR, 2018).

Enquanto rede social com propósito enciclopédico, vemos na Wikipédia uma vantagem estratégica: o design da sua compilação de informações deixa a construção mais próxima de um cosmograma de conhecimentos humanos do que de um suposto monumento a esse conhecimento. Uma enciclopédia não monumentalizada, mas fragmentária, objetiva em sua incompletude explícita pela interface.

## Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

## Referências

- AROLAS, E. E.; LADRÓN-DE-GUEVARA, F. G. Towards an integrated crowdsourcing definition. **Journal of Information science**, v. 38, n. 2, p. 189-200, 2012.
- BARDINI, E. D. **A cybercultura da intolerância política, ou como a linguagem do ódio desconstrói a cidadania**. Tese de Doutorado, Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.
- BRASIL PARALELO. A Brasil Paralelo é uma farsa? A descrição na Wikipédia diz que sim. **Redação Brasil Paralelo**, Porto Alegre, 15 de fevereiro de 2021a. Arquivado em 3 mar. 2021, disponível em: <http://web.archive.org/web/20210303031710/https://conteudo.brasilparalelo.com.br/historia/brasil-paralelo/>. Acesso em: 30 nov. 2021.
- BRASIL PARALELO. **Brasil Paralelo**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021b. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Brasil\\_Paralelo&oldid=62494616](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Brasil_Paralelo&oldid=62494616). Acesso em: 26 nov. 2021.
- BURKE, P. **A social history of knowledge II: from the *Encyclopaedia* to Wikipedia**. Nova York: Polity, 2012. 359p.
- CNN. Wikipédia: aos 20 anos, plataforma promove parcerias e está mais confiável. **Portal CNN**, 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/wikipedia-aos-20-anos-plataforma-promove-parcerias-e-esta-mais-confiavel/>. Acesso em: 13 out. 2021.
- CONKLIN, J. Hypertext: An introduction and survey. **Computer**, v. 20, n. 09, p. 17-41, 1987.
- COOKE, E. Wikipedia is the last best place on the internet. **Wired Magazine**, 2020. Disponível em: <https://www.wired.com/story/wikipedia-online-encyclopedia-best-place-internet/>. Acesso em: 16 out. 2021.
- DANTON, R. **The Business of Enlightenmet: A Publishing History of the Encyclopedie 1775-1800**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979. 638p.
- ENCICLOPÉDIA. In: **Britannica Escola**. Online, 2021. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br/artigo/enciclopedia/487833>. Acesso em: 18 nov. 2021.
- ESCOBAR, A. **Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds**. EUA: Duke University Press, 2018.
- FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2014. 152p.
- FRY, T. **Becoming Human by Design**. Reino Unido: Berg Publishing, 2012.
- GUDGER, E. W. Pliny's Historia Naturalis. The most popular natural history ever published. **Isis**, v. 6, n. 3, p. 269-281, 1924.
- HOLANDA, A., LEMOS, A. **DO PARADIGMA AO COSMOGRAMA. Sete Contribuições da Teoria Ator-Rede para a Pesquisa em Comunicação**. In: XXII Encontro Anual da Compós. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2013. Disponível em: [http://academia.edu/28716918/DO\\_PARADIGMA\\_AO\\_COSMOGRAMA.\\_Sete\\_Contribuicoes\\_da\\_Teoria\\_Ator-Rede\\_para\\_a\\_pesquisa\\_em\\_comunicacao](http://academia.edu/28716918/DO_PARADIGMA_AO_COSMOGRAMA._Sete_Contribuicoes_da_Teoria_Ator-Rede_para_a_pesquisa_em_comunicacao). Acesso em: 18 nov. 2021.
- HECHT, G. A cosmogram for nuclear things. **Isis**, v. 98, n. 1, p. 100-108, 2007.
- HENRIQUE, G. A nova onda conservadora no Brasil. Online. **Deutsche Welle**, 2017. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-nova-onda-conservadora-no-brasil/a-41644248>, acessado em: 30 nov. 2021.
- LATOUR, B. Segunda carta. In: \_\_\_\_\_. **Cogitamus**. São Paulo: Editora 34, pp. 9-69, 2016.
- LATOUR, B. **Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory**. Londres: Oxford University Press, 2005. 312p.
- LIH, A. **The Wikipedia revolution: How a bunch of nobodies created the world's greatest encyclopedia**. Toronto: Hachette Books, 2009. 272p.
- LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Graphic design thinking: how to define problems, get ideas & create form**. Nova York: Princeton Architectural Press, 2008. 184p.
- MENDES, R. M.; MISKULIN, R. G. S. A análise de conteúdo como uma metodologia. **Cadernos de Pesquisa**, v. 47, p. 1044-1066, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053143988>

- MIKKONEN, T., Pautasso, C., Systä, K., Taivalsaari, A. On the web platform cornucopia. *In: Bakaev, M., Frasinicar, F., Ko, IY. (eds) Web Engineering*. ICWE 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol. 11496, 2019.
- MILLER, D. Consumo como cultura material. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 33-63, jul./dez. 2007.
- MORAES, M. B.; OLIVEIRA, A. A.; Crowdsourcing e suas Práticas Colaborativas: Novas Possibilidades para o Ensino e Aprendizagem do Design, p. 1005-1018. *In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design* (2018). São Paulo: Blucher, 2019.
- MOREY, J. Diderot, Denis. *In: Chisholm, Hugh (ed.). Encyclopædia Britannica*. 8 (11th ed.). Londres: Cambridge University Press, 1911. p. 204-06.
- NIELSEN, J.; LORANGER, H. **Prioritizing web usability**. Nova York: New Riders, 2006. 432p.
- OLIVEIRA, A. A. **Crowd-design no desenvolvimento de produto nas empresas**. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade de Federal do Paraná, Curitiba, 2017.
- PODER 360. Produtora Brasil Paralelo gastou R\$ 3,8 milhões em anúncios no Facebook. Online, **Poder 360**. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/midia/produtora-brasil-paralelo-gastou-r-38-milhoes-em-anuncios-no-facebook/>. Acesso em 30 nov. 2021.
- QUELUZ, M. L. P.; CRESTO, L. Nós e as Coisas: como re-significamos os artefatos através do uso. *In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. (org). Design & Consumo*. Curitiba: Editora Peregrina, p. 115-140, 2010.
- REAVLEY, N. J.; MACKINNON, A. J.; MORGAN, A. J.; ALVAREZ -JIMENEZ, M.; HETRICK, S. E.; KILLACKEY, E.; NELSON, B.; PURCELL, R.; YAP, M. B. H.; JORM, A. F. Quality of information sources about mental disorders: A comparison of Wikipedia with centrally controlled web and printed sources. **Psychological Medicine**. 42 (8): 1753-1762, 2011.
- SAYURI, J. Brasil Paralelo faz 'guerra de edições' e disputa narrativas na Wikipédia. Online. **Blog da TAB UOL**, 2020. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/09/09/guerra-de-edicoes-a-disputa-politica-de-narrativas-na-wikipedia.htm>. Acesso em 12 set. 2021.
- SAYURI, J. Justiça Paralela: Brasil Paralelo lança ofensiva judicial para calar críticos e reescrever a própria história. Online: **The Intercept Brasil**, 2021. Disponível em: <https://theintercept.com/2021/12/09/brasil-paralelo-lanca-ofensiva-judicial-para-calar-criticos-e-reescrever-a-propria-historia/>. Acesso em: 3 mar. 2022.
- SCARIOT, Cristiele A.; HEEMANN, A.; PADOVANI, S. **Understanding the collaborative-participatory design**. Work, v. 41, n. Supplement 1, p. 2701-2705, 2012.
- SCOTT, J. C. **Seeing like a state: How certain schemes to improve the human condition have failed**. Connecticut: Yale University Press, 1998. 462p.
- STANFILL, Mel. The interface as discourse: The production of norms through web design. **New media & society**, v. 17, n. 7, p. 1059-1074, 2015.
- Teasley, S. Methods of Reasoning and Imagination: History's Failures and Capacities in Anglophone Design Research. *In: Michael J. Kelly; Arthur Rose (Eds.): Theories of History: History Read Across the Humanities*. Bloomsbury, 2018, p. 183-205.
- THE ECONOMIST. Wikipedia is 20, and its reputation has never been higher. Online. **Editorial The Economist**, 2021. Disponível em: <https://www.economist.com/international/2021/01/09/wikipedia-is-20-and-its-reputation-has-never-been-higher>. Acesso em: 21 nov. 2021.
- TOZZINI, D. L. **Programa forte em sociologia do conhecimento e teoria ator-rede: a disputa dentro dos sciences studies**. 2019. Tese (Doutorado em Filosofia), Programa de Pós-graduação em Filosofia, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.
- TRESCH, J. **Technological world-pictures: Cosmic things and cosmograms**. Isis, v. 98, n. 1, p. 84-99, 2007.
- VARGO, Chris J.; GUO, Lei; AMAZEEN, Michelle A. **The agenda-setting power of fake news: A big data analysis of the online media landscape from 2014 to 2016**. New media & society, v. 20, n. 5, p. 2028-2049, 2018.

WIKIPEDIA (contribuidores). **Reliability of Wikipedia**. Online. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 2021a. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Reliability\\_of\\_Wikipedia&oldid=1057247882](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Reliability_of_Wikipedia&oldid=1057247882). Acesso em: 21 nov. 2021.

WIKIPEDIA (contribuidores): **Neutral point of view**. Online. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 2021b. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Neutral\\_point\\_of\\_view](https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Neutral_point_of_view). Acesso em: 30 nov. 2021.

WILLIS, A.N. Ontological **Designing**. **Design Philosophy Papers**, v. 4, n. 2, p. 69-92, 2006.

WINEBURG, S.; MCGREW, S. **Lateral reading**: Reading less and learning more when evaluating digital information. Stanford History Education Group, 2017. Disponível em: <https://purl.stanford.edu/yk133ht8603>. Acesso em: 3 mar. 2022.

---

Recebido em: 15 de julho de 2022

Aprovado em 16 de julho de 2023

---

## Sobre os autores

**Bolívar Teston de Escobar** é doutorando em Teoria e História do Design (PPGDesign) na Universidade Federal do Paraná. Possui mestrado em Design de Sistemas da Informação (2017) e é Bacharel em Design Gráfico pela mesma instituição (2013). Atualmente é integrante do Núcleo De Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas UFSC (CNPq), pesquisando principalmente temas relacionados a design gráfico, HCI, história do design e tecnologia.

E-mail: [bolwivarescobar@gmail.com](mailto:bolwivarescobar@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6255105942364378>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0573-4284>

**Adriano Heemann** é Professor Adjunto do Departamento de Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Design (PPGDESIGN) da mesma instituição. É líder do grupo de pesquisa Design Colaborativo e Cocriação (CNPq).

E-mail: [adriano.heemann@ufpr.br](mailto:adriano.heemann@ufpr.br)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7612203716879696>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7029-4505>