Este texto, disponível em http://www.nied.unicamp.br/oea, aborda questões sobre a constituição de comunidades virtuais, investigadas a partir do uso do ambiente virtual Cibercidade-Sitecria em ações de formação de professores via telemática. Estas ações de formação foram realizadas em 2000 por pesquisadores do LEC/UFRGS, junto ao Projeto "Profissionalização de Docentes e Administração da Educação", MEC/OEA.

UMA COMUNIDADE VIRTUAL EM CONSTRUÇÃO: INÍCIO DE UM ENCANTAMENTO

Luciane Sayuri Sato, Débora Laurino Maçada
LEC/UFRGS

> *"Para o sonhador integral a natureza é apenas o sonho que mais atentamente poder ser estudado – o sonho que dura o bastante para lhe descobrirmos regras, leis, que talvez cada um outro sonhe nosso, ou o mundo dos nossos sonhos internos tenha, tivéssemos nós tempo e faculdades para essa ciência da /sombra/. A natureza não é mais real; é mais vívida que os sonhos. A natureza é o sonho que as almas sonham em comum."*
> Fernando Pessoa. Livro do Desassossego. Vol. I

Nos contos de fadas as personagens podem ser animais, plantas e outros seres inanimados, eles tem voz, vontade, atitude, desejo... O encantar diz respeito a isso, dar voz e ação ao objeto. É o olhar do observador que considera o objeto como entidade viva, dinâmica, que transforma e é transforma e é transformado pela e na interação)

Mas como seria a construção desse sonho, desse encantamento num mundo virtual na Internet? Convidamos o leitor(a) a viajar conosco nessa aventura de reflexões e questionamentos a partir da constituição de uma comunidade...

Era uma vez...

O mundo virtual: um cenário a ser encantado

Os mundos virtuais, como dispositivos informacionais, apresentam um espaço contínuo, no qual o usuário é considerado um explorador que vai habitar aquele ambiente. Pode ser ele mesmo, enquanto navegador ou um representante seu, um avatar que obedece seus comandos. É *"uma reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais que só se atualizam na interação com os seres humanos"*. (Levy, 1999).

Dependendo dos dispositivos utilizados, essa atualização pode ser mais ou menos interativa, imprevisível, deixando uma parte variável para as iniciativas daqueles que nela mergulham. Os mundos virtuais podem ser enriquecidos se habitados coletivamente. Torna-se nesse caso, um lugar de encontro e um meio de comunicação entre seus participantes.

O mundo virtual de que falamos aqui é o Cibercidade-Sitecria[1] (http://oea.psico.ufrgs.br/sitecria).

Inicialmente este espaço foi criado para facilitar a interação para aprendizagem ativa de alunos. Sua criação tem por base a idéia *fractalizada*, na qual o professor em formação via telemática que está desenvolvendo projetos compartilhados, fazendo parte da construção da comunidade virtual com seus pares, também acompanha seus alunos no mesmo processo de aprendizagem cooperativa. Assim, pode observar, aplicar, experienciar, refletir as várias formas de interação e construção do conhecimento no desenvolvimento de projetos cooperativos em Educação à Distância - EAD - com outros alunos e professores, enriquecendo assim sua formação e contribuindo para a construção do conhecimento dos alunos.

Seu layout foi desenvolvido a partir de uma metáfora: a cidade. Inicialmente é necessário que o usuário cadastre-se, aceitando ser morador da Cibercidade-Sitecria e em seguida é convidado a nos ajudar a desvendar um "Grande Mistério". Esta foi a forma que encontramos para que o usuário sentisse a necessidade de interação neste espaço, um desafio inicial.

Deste mundo virtual fazem parte algumas "instituições públicas": prefeitura, correio, plenária, espaço jornalístico, espaço artístico, espaço esportivo e banca. Esses sub-ambientes são predominantemente baseados na interação dos usuários, isto é são atualizados, reconstruídos, reconfigurados a cada interação. Cada morador recebe uma caixa de correio pessoal, um bloco de notas para anotações pessoais e um espaço de publicação. Inicialmente esse conjunto de recursos era denominado kit-casa, pois nossa idéia era de oferecer a possibilidade de cada um construir sua "casa" (homepage).

Dessa maneira, os "iniciadores"[2] procuraram oferecer o máximo de possibilidade interativas de forma lúdica e prazeirosa, a partir de três pilares:
- um *design* que possibilite aos alunos sentirem-se convidados a fazer parte da construção da comunidade virtual, com troca de experiências, e priorizando interações que favoreçam a cooperação e a autonomia nas relações;

[1] Cibercidade-Sitecria foi desenvolvido dentro do Projeto Multilateral de Formação de Professores Via Telemática – OEA/1998-99. Coordenação: Luciane Sayuri Sato e Rute Rodrigues. Equipe: Eduardo Stelmatzyki, James Zortéa, Leandro Meneghetti, Sinara Pureza e Telmo Brugnara. Em uma fase posterior agregaram-se ao grupo inicial: Keli Valente dos Santos e Maristela Furré. Atualmente está sendo utilizado no Projeto Profissionalização de Docentes e Administração Educacional – OEA/2000.

[2] Utilizamos de Levy (1999), 'iniciadores' ou 'engenheiros de mundos' para remetermos aos desenvolvedores do Cibercidade-Sitecria no sentido de não serem os autores de uma obra acabada, mas de um mundo por essência, inacabado.

- espaços de comunicação sistemáticos síncronos tais como IRC e ICQ e assíncronos como e-mail, formulários, lista de discussão.
- espaços/momentos em que os alunos possam participar de desafios construídos por outros alunos, professores e pesquisadores assim como construí-los;

Pode-se dizer que o Cibercidade-Sitecria é uma espécie de 'casca', um cenário que terá sua dinâmica gerida pela própria comunidade. Que dinâmica poderá emergir das interações dos participantes com este mundo virtual e entre eles? O que falta para que esse mundo virtual seja encantado e transforme-se em um ambiente no qual uma comunidade possa se construir?

Os participantes[3] e suas interações, é claro!

O encantar

A **epistemologia do encantamento** (Chrislieb, 1994) parece ser uma trilha a percorrer aqui neste estudo:

> *"uma vez que se considera o objeto como capaz de ter suas próprias qualidades, e que se permite que este se comporte segundo sua vontade, então, pode-se interactuar com ele (...) O que o sujeito fez foi encantar o objeto: realizou um encantamento em virtude do qual as pessoas, animais e coisas ao redor se convertem em entidades vivas."* (Chrislieb in: Montiero, 1994, pg. 25)

Desse modo, a objetividade necessariamente é colocada em parênteses. Significa dizer que na experiência não podemos distingir entre ilusão e percepção. A experiência é uma condição própria do observador e por isso um conjunto de observadores também não podem fazer tal distinção (Maturana, 1999). Não se considera uma realidade única, mas a possibilidade de diversas realidades distintas e distinguidas pelo olhar/ação do observador(a).

Se consideramos cada participante como um observador, um investigador curioso dos "mistérios do mundo", um pesquisador cientista, podemos dizer que cada um é também o responsável pelo encantamento. Todos – professores, alunos, pesquisadores – são aprendizes.

Assim, o objeto é vivo, dinâmico e coletivo, deixa de ser MEU (das pesquisadoras) e passa a ser NOSSO (do coletivo de integrantes da comunidade). É uma comunidade virtual digital se constituindo. Uma comunidade é viva e não há como estudá-la sem modificá-la de alguma forma.

Mesmo no fazer ciência, tudo o que acontece é produzido pelo observador em sua práxis de viver como condição primária, e qualquer explicação resulta secundária. Toda explicação - incluindo a explicação científica - é um mecanismo

[3] Participantes no sentido dado por Levy (1999)para os 'exploradores' do mundo virtual, que irão construir não apenas o sentido viável, múltiplo, inesperado, mas também a ordem de funcionamento e as formas de apropriação.

generativo que da origem à experiência por explicar usando outras experiências distintas daquela que se explica. (Maturana 1999).

> *"(...)Análise mais profunda mostra que a ciência não conhece 'fatos nus', pois os fatos de que tomamos conhecimento já são vistos sob certo ângulo, sendo, em conseqüência, essencialmente ideativos. Se assim é, a história da ciência será tão complexa, caótica, permeada de enganos e diversificada quanto o sejam as idéias que encerra(...) Cada qual lerá as palavras a seu modo e de acordo com a tradição a que seja filiado" (Feyerabend, 1989, pg. 34)*

Fazer ciência é um processo contínuo de transformação do objeto pesquisado e do próprio pesquisador. É um constante processo de descentramento, como um voltar a ser criança, no qual é necessário confessarmos nossa ignorância, começar a estudar a ciência desde sua base, sua gênese. E também de encantamento, enquanto processo vivencial e apaixonado.

> *" [um cientista] começou sendo criança, pois a infância é anterior à idade adulta em todos os homens, incluindo aquele das cavernas. Quanto a saber o que o cientista retira de seus primeiros anos, não é uma coleção de idéias inatas, uma vez que há ensaios e erros nos dois casos, mas um poder construtivo, e entre nós alguém veio a dizer que um físico de gênio é um homem que soube conservar a criatividade própria a sua infância ao invés de perdê-la na escola"* (Piaget & Garcia, 1982, pg. 64)

É nessa tentativa de desconstruir uma perspectiva para construir outra é que vemos a necessidade desse encantamento que permite dialogar no mesmo momento em que o objeto faz-se existir.

E parece não haver outra saída para nós. Somente podemos construí-lo à medida que o processo de criação está em andamento, pois é no **entre** que estamos trilhando:

> *"Frente a realidade do indivíduo e frente a realidade das instituições sistêmicas, aparece pois uma realidade que não está dentro dos indivíduos e das instituições...nem tampouco nos grupos, mas encarna em uma terceira natureza, não quantificável e impecavelmente real, feita de comunicação...Essa é a terceira realidade, a do meio, da intersubjetividade"* (Chrislieb in: Montiero, 1994, pg.51)

O encantamento: início de uma auto-organização

De acordo com nossa concepção de ambiente virtual, somente com as próprias interações dos participantes com o mundo virtual e entre eles é que é possível emergir a dinâmica de funcionamento.

Este ambiente virtual (digital) constrói-se na interação entre sujeitos-sujeitos e sujeitos-objetos, transforma-se na medida em que as interações vão ocorrendo,

que os participantes entram em atividade cognitiva. É atualizado a cada ação/operação e sua virtualidade se modifica a cada problematização. Da mesma forma os sujeitos são transformados na/pela interação. Não existem fronteiras rígidas do que é meio, objeto e sujeito. Um ambiente virtual sob a perspectiva construtivista, se constitui sobretudo pelas relações que nele ocorrem. É na convivência, através das interações, questionamentos, ações/operações que este mundo está sendo construído/habitado. É um espaço de distinção pela convivência de uma comunidade.

Esse objeto coletivo, encantado só vai permanecer em encantamento enquanto nós, observadores(as), o consideramos em movimento, o que Maturana denomina deriva. Ou seja, cada momento é um momento diferente, que vai ser determinado pelo histórico de interações que ocorrerem, mas ao mesmo tempo, sempre se atualizando em suas estruturas. A cada momento, um acontecimento, uma experiência.

A comunidade virtual vai constituindo-se na reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. (Shaw, 1995; Levy, 1999). A construção de laços sociais ocorre muito mais sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca do que de relações por proximidade geográfica, filiações institucionais ou relações de poder (o que não significa que estas não existam).

Nesse sentido, o processo de constituição de comunidades virtuais pode nos dar elementos para refletirmos como nossas relações sociais dentro e fora do ciberespaço têm sido transformadas e transformam as tecnologias intelectuais.

> *" comunidades virtuais realizam de fato uma verdadeira atualização (no sentido da criação de um contato efetivo) de grupos humanos que eram apenas potenciais antes do surgimento do ciberespaço. A expressão comunidade* ***atual*** *seria, no fundo, muito mais adequada para descrever os fenômenos de comunicação coletiva no ciberespaço do que comunidade virtual"* (Levy, 1999, pg 130)

A partir dessa perspectiva, a comunidade torna-se ativa em seu próprio processo de desenvolvimento, pode-se dizer, desenvolve dinâmicas próprias de funcionamento, **auto-organiza-se**. São realizadas atualizações dessa Inteligência Coletiva, mais como um campo de problemas que uma solução, mais como um "modo de realização da humanidade que a rede digital universal felizmente favorece, sem que saibamos a priori em direção a quais resultados tendem as organizações que colocam em sinergia seus recursos intelectuais". (Levy, 1999)

Vamos ver algumas "fotografias" de momentos que podem nos fazer refletir sobre as possibilidades de "habitar" [4] o Cibercidade-Sitecria, de constituir a comunidade?

---

[4] Entendemos habitar aqui no sentido de "sentir-se em casa", ficar à vontade, apropriar-se do espaço, em contraposição à noção de fixar-se, enraizar-se em algum lugar.

Um momento: Forma de ocupar o espaço

Nossos exploradores fazem parte de um grupo de alunos de uma escola pública municipal de Porto Alegre/RS, com idades entre 10 a 14 anos.

Logo que entraram no Cibercidade-Sitecria estes participantes procuraram habitar o espaço de uma forma que não tinha sido pensada (ao menos como início do processo) pelos iniciadores deste mundo virtual.

Podemos dizer que a maior parte das crianças preocupou-se mais em "habitar" o espaço verificando que sub-ambientes não estavam sendo oferecidos e que consideravam importante numa cidade: "Ei...não têm árvores nessa cidade!"; "É mesmo...falta um campo de futebol pra gente jogar bola"; " Não tem cemitério também. Onde as pessoas são enterradas?"

A partir disso cada um iniciou o planejamento de como implementar seu sub-ambiente.

Nesse momento foi que deram-se conta de que cemitérios, oficinas mecânicas, locadoras de vídeo no ciberespaço não podem ser iguais às do mundo presencial. Foi então que surgiu outra questão: construir espaços que pudessem ser interessantes e úteis para os demais colegas. Começaram a buscar soluções para essas questões: "Posso colocar um daqueles para preencher [formulários], perguntando o que o carro dele tem. Daí eu pesquiso e respondo como fazer para arrumar...e mando de volta!"; " A gente pode fazer um parque com várias árvores e com informação em cima de cada uma. Daí as pessoas podem saber como plantar, que tipo de clima ela gosta, se gosta de água..." e assim por diante.

Essa maneira de interagir com o Cibercidade-Sitecria estabeleceu uma dinâmica que perturbou e "obrigou" o ambiente a se modificar, já que os desafios iniciais propostos em cada sub-ambiente, ao menos nesse momento, não foram o foco de maior interesse desses exploradores.

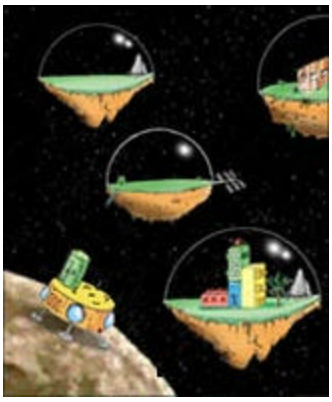
Propor novos espaços públicos, coletivos não estava na proposta inicial. Mas passou a ser o eixo norteador deste mundo virtual, juntamente com a interação entre os moradores. O acoplamento indivíduo - mundo virtual ocorreu desta maneira nesse primeiro momento com estes participantes. Será que poderíamos dizer que este sistema recém constituído aponta para um indício de um processo de auto-organização?

E como foi recebida essa perturbação? Cada morador passou a ter a possibilidade de propor sua forma de habitar o mundo virtual – seu projeto no Cibercidade-Sitecria - e contribuir para que deste ambiente emergisse uma

comunidade. A concepção inicial de ‘kit-casa” foi considerada individualista e a opção foi o habitar coletivo.

Para que o ambiente se adaptasse a proposta dos participante foram feitas algumas alterações, transformações, foram criados quatro outros espaços: Canto da Lua, Canto do Espaço, Canto da Montanha e Canto do Oceano. Esses espaços estão disponíveis para que os exploradores possam escolher onde querem desenvolver seus projetos.

Canto do Oceano


Canto do Espaço

Assim, na medida em que as interações ocorrerem, vemos a possibilidade de mapear o espaço de convivência que emerge nas relações sociais nesse mundo virtual.

Um outro momento: Forma de interagir

Entendemos este espaço como um domínio de diferenciações que se criam a partir das experiências que ocorrem de modo que a comunidade vai se constituindo.

Dessa maneira, num outro momento, um outro grupo de participantes optou por utilizar os espaços de interação do Cibercidade-Sitecria. Desse grupo fazem parte alunos com suas professoras de uma escola pública municipal de Novo Hamburgo/RS, com idades entre 8 a 11 anos.

Esses participantes ainda estão, em sua maioria, voltados para seus domínios de existência habituais. Ou seja, as mensagens trocadas dizem respeito à sua vida cotidiana e está dirigido aos outros moradores que já conhecem presencialmente. (convites para festa, poesias e brincadeiras quanto ao tipo físico, etc).

“Ai taliba seco se você noã comer você vai desapareser tabom”

“baby por favor mande a seguite mensagem para o taliba. taliba tu e feio d+ fas uma plastica”

“pequenina vocÊ é super legal e d+
POEZIA!

NÃO TE DOU UMA ROSA PORQUE
NELA TEM ESPINHOS MAS TE DOU
MEU CORAÇÃO QUE ESTÁ CHEIO DE CARINHO”

A comunidade está delimitando seu espaço através dessa construção e das interações entre seus participantes. Nessa “fotografia” da dinâmica diferenciações ainda não foram feitas. Quando falamos em diferenciações estamos nos referindo às distinções que irão ser construídas com relação ao ciberespaço em geral e com relação aos outros domínios de existência que cada participantes faz parte.

Nesse caso, o domínio de existência da vida cotidiana ainda é o predominante com relação à vida da Cibercidade. A dimensão individual ainda prevalece, não existindo a noção de público: grande parte das mensagens são explicitamente de cunho particular e com uma idéia de que mais ninguém tem acesso além do próprio receptor. Fica clara essa dinâmica pelo espaço de interação preferencial: o Correio, pois há possibilidade de enviar mensagens pessoais.

O mundo encantado

O mundo será encantado sempre que nele for possível atualizações. A cada atualização novas diferenciações vão sendo feitas e a comunidade constitui seu espaço de convivência.

Podemos dizer até, cria-se um novo domínio para seus participantes, um domínio digital. A “vida digital” não elimita os outros domínios de existência. Muito ao contrário, pode ampliar e transformar suas formas de habitar o mundo não-digital...e vice-versa. Como analisar, por exemplo, os diferentes momentos no desenvolvimento cognitivo ou as diferentes faixas etárias dos participantes? São aspectos do domínio de existência que interferem na forma que cada um encanta o mundo virtual no qual interage?

Esse processo de auto-organização pelo qual a comunidade se faz é autopoiético, no sentido de que é por sua própria dinâmica interna que vai se construir o domínio; é um sistema que produz a si mesmo.

Nesse sentido, uma das idéias que perpassa “ao fundo” por toda a nossa reflexão é de que qualquer conhecimento é construído a partir da interação dos sujeitos com os objetos (quer sejam “coisas” ou pessoas), e ambos vão sendo construídos a partir disso. É um processo que se dá nesse interjogo do subjetivo como a realidade objetiva.

Com essa concepção epistemológica a sua construção só pode se fazer dinâmica e em processo. O final aqui não pode ser “...e foram felizes para sempre”. Mas como a natureza sonhada de Fernando Pessoa, cada momento é hora para encantamentos, virtuais, digitais, de todos os tipos. O que importa é experienciar e compartilhar essa experiência...é criar espaços de convivência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHRISTLIEB, P. F. “*La Logica Epistemica de la Invención de la Realidad*” in MONTEIRO, M. **Conocimiento, Realidad e Ideologia**. Caracas, AVEPSO, 1994.

FEYERABEND, P. **Contra o Método**. Francisco Alves, Rio de Janeiro, 1989.

LEVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1999. Edição Brasileira.

MATURANA, H. **Transformación en la convivencia.** Santiago : Dolmen Ediciones. 1999. 283p.

MATURANA, H. *Ontologia Del observar los fundamentos biológicos de la autoconciencia y el dominio físico de la existencia*. **Conference Workbook: Texts in Cybernetics**. American Society for Cybernetics Conferences. Felton. CA. 18-23. October 1988.

PIAGET,J & GARCIA, R. **Psicogénesis y historia de la ciencia.** México, Siglo Veinteuno, 1982.

SHAW, A. **Social Constructionism and the Inner City: Designing Environments for Social Development and Urban Renewal** , MIT, 1995. http://el.www.media.mit.edu/people/acs/thesis.txt capturado em 15/04/2000