



Comunidades Virtuais e Redes de Relacionamentos

RITA C. R. PAULINO¹;

Universidade Federal de Santa Catarina

Este artigo pretende mostrar a importância do papel da Internet no processo de aprendizagem e relacionamento nas comunidades virtuais de prática. Visa também resgatar alguns conceitos sobre os processos de aprendizagem, comunidades virtuais e comunidades virtuais de prática. Apresenta as ferramentas de colaboração existentes no mundo virtual que contribuem para esse processo de relacionamento e aprendizagem na Internet.

Palavras-Chave: comunidades, internet, aprendizagem, colaboração.

1. Introdução

A Internet nos mostra uma nova forma de se relacionar, aprender e construir conhecimento. É um meio de comunicação que ultrapassa barreiras geográficas e culturais, e cada vez mais está acessível à sociedade.

Trata-se de um mundo novo e até irreal para muitas pessoas. Crer na possibilidade de você se corresponder com pessoas de um mesmo grupo de interesse mesmo não as conhecendo é uma realidade para a nova geração do século XXI. A Internet pode ser vista com uma rede que pode começar através de uma pessoa que tenha um site de bom conteúdo ou um blog muito acessado. As pessoas se aproximam em decorrência de algum interesse, e não há fronteiras ou laços geográficos: a Internet extrapola esses conceitos para a formação de comunidades virtuais.

O acesso à Internet é um facilitador do crescimento de redes de pesquisa e, conseqüentemente, das comunidades virtuais. O teletrabalho e os recursos de interação e ferramentas on-line de colaboração também despertaram o interesse dos gestores de corporações empresariais e instituições no uso desse meio como facilitador na gestão do conhecimento.

Segundo Jaime Teixeira Filho (2002), nas empresas a comunicação entre os funcionários e o envio de informações são essenciais para gerar harmonia entre as pessoas e para proporcionar a troca de conhecimento.

^{1 1} Grupo Stela, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina
Rua Lauro Linhares, 2123. Ed. Trindade Center. Bloco B 2º. andar. Cep: 88036-000 e-mail: rcpauli@eps.ufsc.br



Diante da atual sociedade caracterizada pelas mudanças constantes, altamente centrada nas inovações tecnológicas e nos mercados competitivos e globalizados, vários paradigmas estão sendo revistos (TAJRA, 2002).

As novas estruturas comunicacionais das redes de computadores têm na Internet um exemplo mais fiel da evolução que essas transformações tecnológicas podem proporcionar nas relações humanas.

A Internet inaugurou uma nova forma de comunicação: a possibilidade de interação. O rádio e a TV emitem a informação em uma única via. Já as pessoas apenas fazem o papel de receptoras dessa informação, salvo algumas exceções, como, por exemplo, os programas de Reality Show, que possibilitam a interação do usuário para opinar nos casos de exclusão de participantes do programa.

No caso da Internet, o fluxo de informação se dá em duas vias: receptor e emissor. O usuário pode receber a informação como também emitir sua opinião sobre o assunto e se transformar no agente ativo no processo de comunicação.

É uma revolução nas relações humanas: o usuário se comunica com pessoas que podem estar do outro lado do mundo e em tempo real.

Para Pierre Lévy (1999), a comunicação via Internet e as comunidades virtuais são uma forma de comunicação **muitos-para-muitos**, enquanto o telefone é **um-para-um** e os meios de comunicação clássicos como a televisão, os jornais e as revistas são **um-para-muitos**.

A linguagem e as interfaces Web ainda são um dificultador nesse processo, exigindo um mínimo de conhecimento por parte do usuário. No caso de outras línguas, o usuário pode sentir dificuldades na comunicação. Vale lembrar que 90% dos sites na Internet adotam o inglês como idioma. Já as interfaces Web ainda estão no caminho da usabilidade e de uma ergonomia mais ajustável ao usuário.

Outra preocupação com o processo de comunicação na Internet ainda é a democratização dos meios de informação que a rede oferece. As escolas exercem um papel fundamental para que cada vez mais esse aparato tecnológico não fique com cara de Matrix ou “coisa do outro mundo”. O acesso à Internet nas escolas é uma poderosa ferramenta de apoio pedagógico na educação.

“A Internet começou a mudar radicalmente nos Estados Unidos o ensino dos adultos que querem melhorar suas habilidades ou aprofundar sua educação em geral” (Gary S. Beker)².

Qualquer um com um modem na mão pode buscar a informação que quiser em qualquer lugar; de um quadro de Picasso a uma poesia de Dante, a um livro de física. Desde a Bíblia de Gutenberg, em 1456, a humanidade não pára de alargar as chances de disseminar a informação; a Internet é o coroamento dessa evolução. "Computador

² Vencedor do Nobel de 1992 que cunhou o termo “capital humano”.



cria novos analfabetos" GILBERTO DIMENSTEIN
<http://www.psico.ufrgs.br/ext/wwwboard/messages/25.html> (10/06/2003)

Segundo o Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XX, o processo de aprendizagem é apresentado em quatro pilares:

Aprender a conhecer: desfrutar o prazer em conhecer, usufruir o fluxo que pode ser obtido com a aprendizagem.

Aprender a fazer: aprender a transformar o conhecimento em ação.

Aprender a viver junto: viver e desfrutar as pluralidades com flexibilidade e respeito.

Aprender a ser: viver e perceber o ser enquanto indivíduo completo na sua plenitude, na sua totalidade (TAJRA, 2002).

Todos esses pilares podem ser exercidos e vivenciados na grande rede – Internet. As formas de conhecer, fazer viver e ser refletem esse novo paradigma de aprendizagem e colaboração no mundo virtual.

O enfoque de aprendizagem também acontece no mundo virtual, sendo o ponto final ou objetivo de todo um processo gerador de conhecimento, que surge, muitas vezes, através de comunidades e redes de pesquisa, as quais iremos abordar nesse artigo.

Para entender todo esse processo, abordaremos os conceitos relativos a comunidades, comunidades de prática, comunidades virtuais e redes de pesquisa, todas tomando como base os quatro pilares do processo de aprendizagem, segundo Tajra (2002).

Aprender e conhecer: navegar infinitamente na Internet, conhecendo novos mundos, novas culturas, novas pessoas.

Aprendendo a fazer: a liberdade de ação e de interação.

Aprender a viver junto: conhecer novas pessoas, respeitar a forma de pensar e o modo de viver.

Aprender a ser: exercer a cidadania, ser e saber respeitar.

Convivemos com uma grande e infinita comunidade chamada Internet. Passamos a estudar, a conhecer e entender as formas de interação e de convívio na rede. As relações sociais nos fazem tirar lições e aprender com cada pessoa que habita esse meio virtual. Os nascentes espaços virtuais com toda certeza propiciarão um novo estilo de vida e novas formas de relacionamento interpessoal, diferentes do padrão a que estamos acostumados, mas nunca um ambiente comandado por máquinas, cuja capacidade de decisão será sempre limitada, porque elas apenas reconhecem a forma das informações, mas não interpretam o seu sentido. Apenas o homem pode dar significado a uma informação, e o sentido de um acontecimento é o que tem valor na informação. Assim, o homem sempre terá um papel regulador no mundo virtual.

2. O Meio Virtual

Segundo Jaime Teixeira (2002), o advento da Internet como meio de comunicação ágil, flexível e de baixo custo e sua adoção em larga escala pelas organizações foram os propulsores das comunidades virtuais. Grupos de pessoas com interesses comuns – em uma organização ou em várias – formaram-se paulatinamente, comunicando-se através de e-mail, chats e websites. Profissionais de uma área específica passaram a trocar informações relevantes para o seu dia-a-dia, sobre suas "melhores práticas" e sobre a forma como estruturaram seus processos bem como compartilham soluções para os seus problemas mais comuns. Verdadeiras "comunidades" começaram a se formar nas empresas em torno do compartilhamento de suas "práticas".

“Como diz o nome, quadro de avisos é onde as mensagens são deixadas para que todos leiam. Disso resultam conversas públicas, à medida que as pessoas respondem às mensagens. São as ‘conferências eletrônicas’. Esse intercâmbio é, em geral, assíncrono. Geralmente, as conferências eletrônicas são organizadas por tópicos para atender a determinadas comunidades de interesses. Com isso, tornam-se meios eficazes de atingir grupos específicos. Serviços comerciais oferecem conferências eletrônicas para pilotos, jornalistas, professores e comunidades muito mais restritas. Na Internet, conferências eletrônicas abertas são chamadas *Usenet newsgroup*. Existem milhares de comunidades dedicadas a tópicos tão específicos quanto caféina, Ronald Reagan ou gravatas. Você pode ler todas as mensagens a respeito de um tópico, ou só as mais recentes, ou todas de uma determinada pessoa, ou só aquelas que respondem a alguma outra mensagem particular, ou que contenham uma determinada palavra sobre o assunto, e assim por diante” (Gates, 1995).

Segundo Levy, o *virtual* possui, como inverso reflexivo, o *atual*. Agora, o *real* é seu antípoda absoluto, apesar de que o *virtual* possa derivar para o *real* e não apenas para o *atual* (o que seria aquilo que Lévy indica como sendo a “alienação”). O inverso reflexivo do *real* é o *possível*, que é o *real* fantasmático e latente. Poderia ser a dimensão da natureza que se contrapõe à dimensão do homem, sujeito livre e racional. O processo de transformação do *possível* no *real* é denominado de *realização*, que *não* significa para Lévy a “alienação” propriamente dita. Na verdade, a “alienação” é uma ocorrência que pode atingir uma outra passagem (a do *virtual* para o *real*).

A idéia de *rede* possui como substrato ontológico a categoria de *trabalho*, mas o trabalho concebido como interação sócio-humana complexa, que constitui, em si e para si, o homem como *ser genérico*. Salienta-se que a perspectiva histórico-materialista do homem é um animal que se fez homem através da atividade do trabalho³.

3. Comunidades

³ Artigo: “Ciberespaço como virtualização em rede: a Internet como objetivação espectral do capital”. Prof. Dr. Giovanni Alves. UNESP- Campus de Marília <<http://giovannialves.cjb.net>>.



Segundo Prece (2002), o conceito de comunidade passa por algumas perspectivas sociológicas e tecnológicas do mundo virtual e comercial.

Por anos a Sociologia estuda e reestuda o conceito de comunidade (WELMAN, 1982). Inicialmente as comunidades foram definidas de acordo com as suas características geográficas. Alguns anos mais tarde, com o surgimento dos meios de transporte, os povos puderam se agrupar em comunidades diversas.

Ferreira (1968) atenta para um outro aspecto importante, que é a relação das variáveis econômicas e sociais na formação da comunidade. Para ele,

“A comunidade é um grupo localizado. No entanto, os limites de sua área são tão amplos quanto a interdependência existente entre os que a compõem, sob o ponto de vista econômico e social, e não se confundem necessariamente com os limites administrativos ou políticos”
(FERREIRA, 1968, p. 4).

Na literatura da área de Sociologia, um dos resultados mais consistentes e fortes é o efeito positivo que a comunicação possui sobre cooperação e confiança. Quando as pessoas são capazes de se comunicar de forma adequada, a cooperação entre elas pode crescer significativamente (KOLLOCK, 1998).

Para Palácios (1995), as comunidades na modernidade deveriam ter alguns elementos básicos: o sentimento de pertencimento; uma territorialidade (geográfica e/ou simbólica); a permanência; a ligação entre sentimento de comunidade; caráter cooperativo e emergência de um projeto comum; a existência de formas próprias para a comunicação; e a tendência à institucionalização.

A limitação geográfica é frequentemente aludida para caracterizá-la, utilizando como referência a união de pessoas que vivem em determinada área. Outro critério utilizado é aquele em que se privilegia a presença de interesses comuns. Nesse critério, o conceito de comunidade estaria relacionado ao conjunto de pessoas ligadas por algum objetivo comum relevante.

Segundo Haythornthwaite (1998), os elos existentes entre as pessoas têm influência sobre a formação de um senso de comunidade. Esses elos são fortalecidos através da frequência e/ou do estabelecimento de novas relações (amizade, companheirismo, trabalho)⁴.

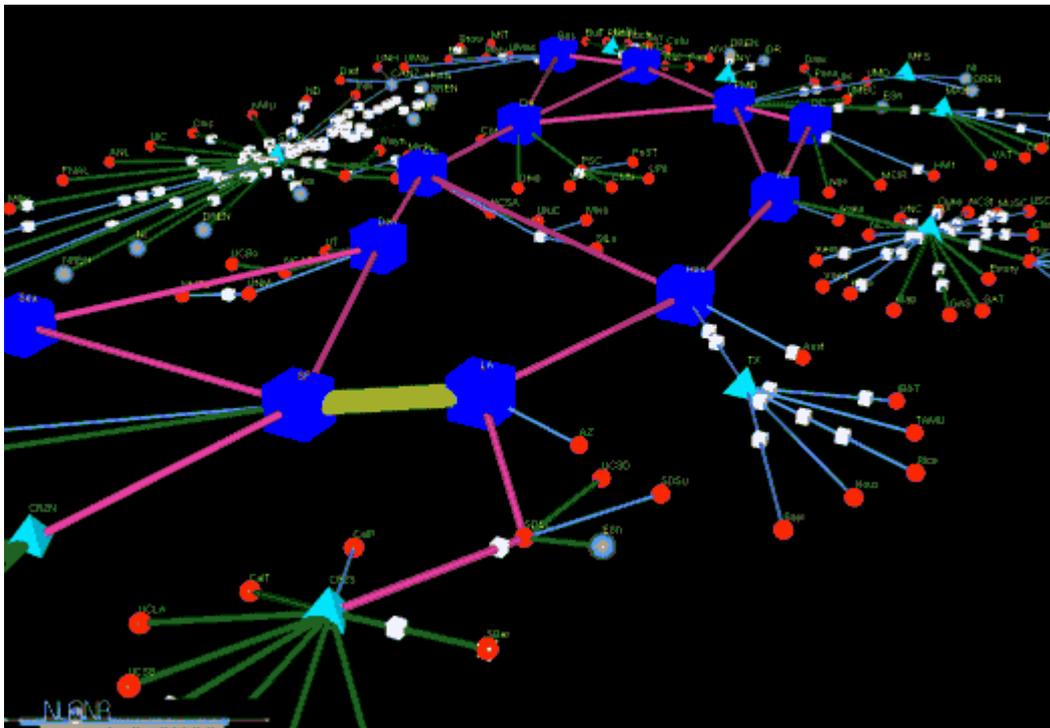
Quando as pessoas se aproximam por interesse, podem formar uma comunidade de prática, virtual ou não, gerando as redes de pesquisa. Ou seja, podem estabelecer objetivos e tarefas para seus integrantes. As redes podem estar ligadas a projetos de pesquisa que utilizam um meio eletrônico como a Internet, para que seus usuários possam criar uma grande base de conhecimento através de um interesse comum.

⁴ Citado no artigo Aspectos Sociais em Design De Ambientes Colaborativos De Aprendizagem - http://www.dcc.unicamp.br/~janne/joeiras_infouni2001.pdf (16/06/2003).

4. Comunidades Virtuais

Uma comunidade virtual pode ser definida como uma comunidade de pessoas compartilhando interesses comuns, idéias e relacionamentos, através da Internet ou de outras redes colaborativas. O possível inventor do termo e um de seus primeiros proponentes foi Howard Rheingold. Rheingold (1994) define “comunidade virtual” como “*um agregado social que surge na Internet, quando um conjunto de pessoas leva adiante discussões públicas longas o suficiente, e com suficiente emoção, para estabelecerem redes de relacionamentos no ciberespaço*”.

Para Castells (1999, p. 385)⁵, as comunidades virtuais “*se entendem como uma rede eletrônica de comunicação interativa autodefinida, organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhados, embora algumas vezes a própria comunicação se transforme no objetivo*”.



Modelo tridimensional de uma rede na internet

4.1 COMUNIDADES VIRTUAIS DE PRÁTICA

Segundo Amy Jo Kim (2002)⁶, uma comunidade é um grupo de pessoas que partilham um interesse ou um propósito comum e que formam relacionamentos dentro de um contexto

⁵ Castells define rede como um conjunto de nós interconectados. Nó é o ponto no qual uma curva se entrecorta. Redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação.

⁶ Entrevista Amy Jo Kim: <http://www.kmol.online.pt/default.htm> (20/04/2002).

partilhado. Assim, os elementos básicos de uma comunidade são as pessoas (por exemplo, membros, líderes, colaboradores) e um contexto partilhado para comunicação (por exemplo, um bairro, um espaço de trabalho, um clube, um sítio na Internet, uma lista de discussão eletrônica). Isso é suficiente para que uma simples comunidade se forme, e à medida que ela cresce e se torna mais sofisticada, pode também incluir múltiplos canais de comunicação, perfis evolutivos dos membros, vários papéis de liderança, rituais e eventos regulares bem como subgrupos que se formam dentro do cenário da comunidade maior.

Um dos resultados mais consistentes e fortes na literatura de Sociologia é o efeito positivo que a comunicação tem sobre cooperação e confiança (KOLLOCK, 1998). Quando as pessoas são capazes de se comunicar de forma adequada, a cooperação entre elas pode crescer significativamente. Dada essa afirmação, pode-se questionar então como a escolha de uma modalidade de comunicação afeta esse resultado e quão significativas são as diferenças entre as formas de comunicação. Jensen et al. (1999) apontam que esse questionamento é de suma importância para o desenvolvimento de ambientes cooperativos em rede.

É nesse sentido que tentamos entender a forma de expressão do fenômeno comunitário dos emergentes bloggers e de outras comunidades, como a dos usuários e desenvolvedores de software livre. São comunidades ativas que possuem a mesma linguagem e referências culturais.

Segundo o artigo de Da Lama, “Ao Caos_de Jeder Janotti (2002), denominam-se comunidades de sentido determinadas agregações de indivíduos que partilham interesses comuns, vivenciam determinados valores, gostos e afetos, privilegiam determinadas práticas de consumo, enfim, manifestam-se obedecendo a determinadas produções de sentido em espaços desterritorializados, através de processos midiáticos que se utilizam de referências globais da cultura atual. É a vivência desses sentidos através do consumo de determinados objetos culturais que permite a um indivíduo reconhecer seus pares, seja um skatetista, um punk, um headbanger, um clubber; independentemente do território em que esses sentidos se manifestam⁷.

Conforme Simone Pereira de Sá (2001), um traço diferencial dos novos grupos, caracterizados também como comunitários, é que eles trabalham com relações sociais que não dependem necessariamente do contato físico direto para as disputas e partilhas em torno dos sentidos. Como demonstram as próprias comunidades virtuais, a comunicação via redes digitais permite determinadas vivências comunitárias. Assim, o que aqui se denominam comunidades de sentido diferencia-se basicamente de sua acepção tradicional pela noção de desterritorialização. Na verdade, as comunidades também sofreram processos de transformações em virtude das novas configurações de sentido da cultura midiática.

4.2 Subcomunidades

As subcomunidades são uma ótima forma de preservar a intimidade e o enfoque dentro de um grupo maior. À medida que uma comunidade cresce e se torna mais diversa, subcomunidades irão naturalmente se formar entre pessoas que partilham um interesse ou um propósito

⁷Artigo Da Lama ao Caos_de Jeder Janotti <http://www.facom.ufba.com.br> (10/06/2003).



particular. Essas pessoas podem ainda se beneficiar por pertencerem a uma comunidade maior, mas também vão precisar de um mecanismo para criar ou para se juntarem a grupos menores e mais orientados. Por isso, qualquer pessoa que seja responsável pela gestão de uma grande comunidade deve facilitar esse processo – ou criando novos locais de encontro com tópicos específicos, à medida que sentir necessidade, ou dando aos membros da comunidade as ferramentas para criarem os seus próprios grupos ou clubes.

Um blogger também pode formar uma subcomunidade ou a sua própria rede de relacionamentos. Os territórios das comunidades de sentido seriam antes de tudo territórios simbólicos que possibilitam a manifestação de sentidos presentes na produção discursiva das culturas midiáticas.

5. FERRAMENTAS DE COLABORAÇÃO

As ferramentas de colaboração são catalisadores de informação. Por esse meio, o usuário pode colocar a sua opinião, encontrar pessoas, responder a questionários e enquetes. São sistemas que estão presentes em sites e que têm como objetivo proporcionar ao usuário uma forma de interação com o site e com as outras pessoas que estão on-line.

Para Amy Kim⁸, as comunidades saudáveis são moldadas pelo *feedback* dos membros. Por isso é uma boa idéia oferecer uma variedade de canais de *feedback* para reunir idéias e opiniões dos membros da comunidade. Esses canais podem incluir mensagens de correio eletrônico, apontadores em páginas de Internet, quadros de mensagem dedicados a *feedback* e conversas regulares com elementos da comunidade. Também é importante abordar, através de questionários, os membros que não oferecem voluntariamente a sua opinião e os grupos dedicados. Algumas comunidades criaram mesmo "quadros consultivos de membros", que são compostos por pessoas que se preocupam o suficiente com a comunidade para oferecer opiniões regulares e detalhadas.

Abaixo listamos alguns sistemas mais tradicionais de ferramentas de colaboração. Todos os sistemas facilitam essa aproximação das pessoas, e a troca de informação chega a ser uma religião, um dogma: o permanecer plugado e manter a comunicação com pessoas da mesma “tribo”.

5.1 E-mail

O correio eletrônico (e-mail) é o serviço mais antigo da Internet, datando de meados da década de 70 (a data exata da primeira mensagem enviada é conversa). O conceito básico sobre correio eletrônico é bem simples: o usuário se conecta a um sistema de computador, digita e endereça uma mensagem de texto a um usuário conectado a um outro sistema. A mensagem é, então, encaminhada por meio de diversos sistemas de computadores interconectados até ser entregue ao seu destinatário. Embora o conceito possa ser o mesmo, os

⁸ Entrevista Amy Jo Kim: <http://www.kmol.online.pt/default.htm> - (20/04/2002).



produtos de correio eletrônico usados atualmente assemelham-se muito pouco aos sistemas de correio eletrônico.

5.2 Chat

- **Chat** é um serviço oferecido na Internet por meio do qual o usuário pode conversar com várias pessoas ao mesmo tempo.
- Os canais de Chat, também chamados de salas, são divididos geralmente de acordo com o assunto envolvido. Não é necessário nenhum software especial, apenas o mesmo navegador (*browser*) usado para "surfar".
- Antes de entrar na sala (virtual), a pessoa tem que escolher um apelido (*nickname*), que é usado para identificá-la no conjunto de pessoas da sala.

5.3 ICQ

- **ICQ** é um software de comunicação com um grande número de recursos, entre eles localizar pessoas na Internet, visualizando instantaneamente se elas estão conectadas no momento ou não. Com esse recurso é possível transferir arquivos, mandar mensagens rápidas instantâneas, convocar um chat entre dois ou mais contatos, iniciar automaticamente outros programas de comunicação, como NetMeeting e iPhone, etc.

5.4 Fórum de Discussões

- No **fórum de discussões** você pode propor um tema ou enviar as suas dúvidas e mostrar seu ponto de vista sobre diversos assuntos.

5.5 Listas de Discussões

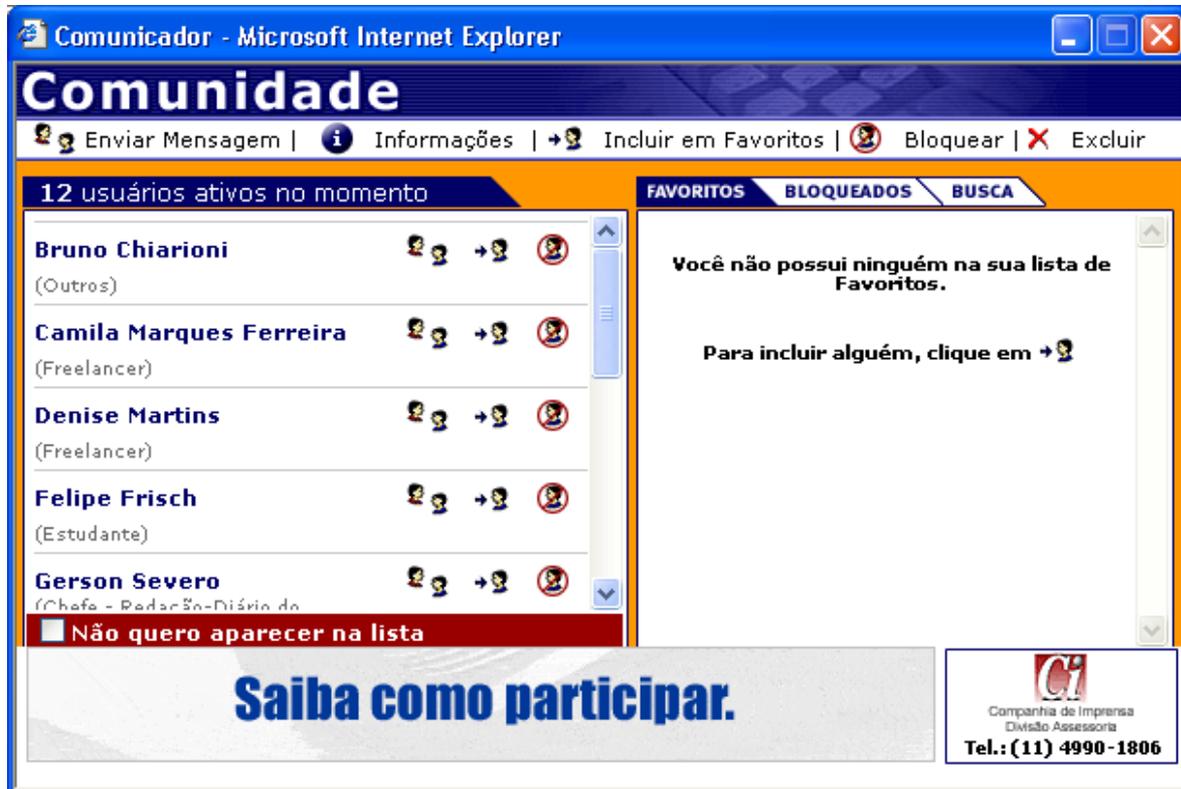
- As **listas de discussões** foram desenvolvidas para promover o livre debate de idéias e eventos. Nas listas de discussões, você pertence a uma lista de usuários. Essa lista tem como característica um endereço eletrônico comum a todos os inscritos na lista. Você pode inserir um comentário ou questionamento para todos os usuários dessa lista.

5.6 Comunicadores

- São sistemas instalados em uma interface Web que têm como objetivo identificar as pessoas que estão on-line em um mesmo momento favorecendo o intercâmbio e a comunicação entre as pessoas. A cada nova versão desses comunicadores, pode-se notar novidades em termos de funcionalidades.

A Web além de ser um espaço no qual se pode encontrar os mais diversos tipos de informações, é também um ambiente social em que pessoas apresentam as suas credenciais, sejam elas cientistas com vastos currículos ou fãs que criam páginas para seus artistas preferidos. Existem páginas que são construídas com o propósito de compartilhar descobertas, informações e novidades com um determinado público e que são visitadas todos os dias por milhares de pessoas que possuem os mesmos interesses. Contudo, essas visitas são solitárias,

pois é possível ver seus conteúdos, mas não as pessoas que visitam tais páginas (DONATH; ROBERTSON, 1994).



Comunicador do site *Comunique-se* - <http://www.comunique-se.com.br>

5.7 Bloggers

Bloggers temáticos

Os bloggers e os jornais colaborativos chamados de WikiPages são ferramentas que surgiram mais recentemente e que podem contribuir para a troca e armazenamento de conhecimento. Ambas as ferramentas funcionam em ambiente Web, com acesso aberto ou privado.

O Blogger nada mais é que um “diário pessoal” e é caracterizado por apresentar apenas uma página, ou seja, não é um site, mas uma página com conteúdo pessoal na Web. A facilidade de publicação dos dados, não exigindo habilidade técnica como a linguagem HTML, atraiu inicialmente os jovens que alimentavam suas páginas, principalmente com relatos de suas vidas diárias. Atualmente os bloggers formam uma poderosa ferramenta para publicação de conteúdos específicos. Verdadeiras comunidades se encontram através dos bloggers temáticos ou de relacionamento.

Mais uma novidade que vai facilitar a publicação de conteúdo surgiu nos últimos meses. Segundo Cavalcanti⁹, uma nova onda chamada moblog vem ganhando volume. Apelido

⁹ Artigo [Mario Lima Cavalcanti](http://www.comunique-se.com.br) - <http://www.comunique-se.com.br> (10/06/2003)

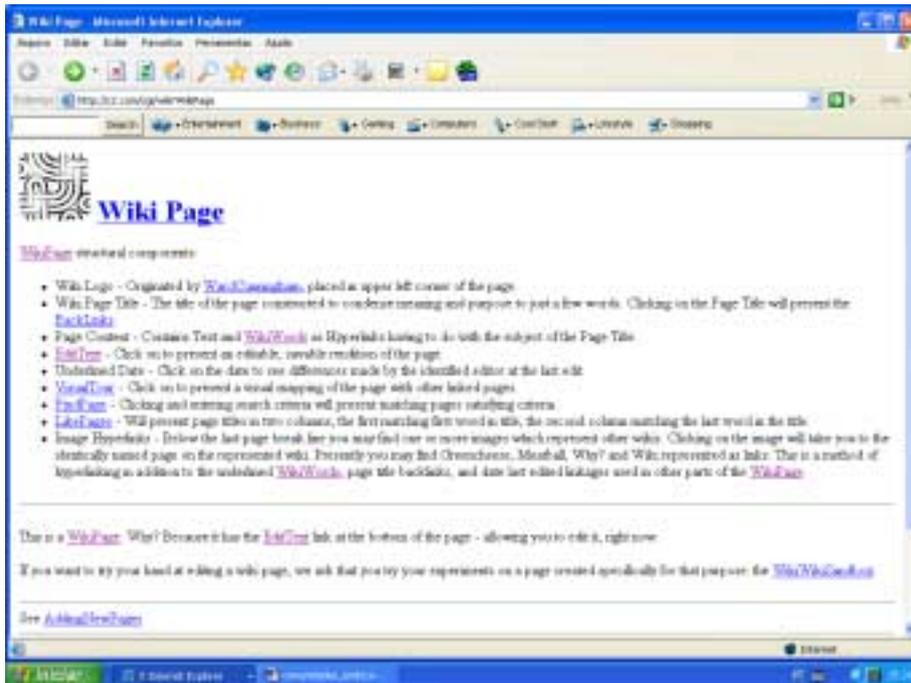
carinhoso para *mobile blog* ou ainda *mobile phone log*, os moblogs são simplesmente weblogs atualizados a partir de dispositivos móveis por meio de tecnologias como o e-mail ou o SMS (vulgo "torpedo"), que possibilitam o envio de conteúdos digitais. Por causa disso, naturalmente os moblogs já surgem como uma ferramenta jornalística, na qual o útil (celular) é unido ao agradável (weblog) ou vice versa. Moblogs: unindo o útil ao agradável.



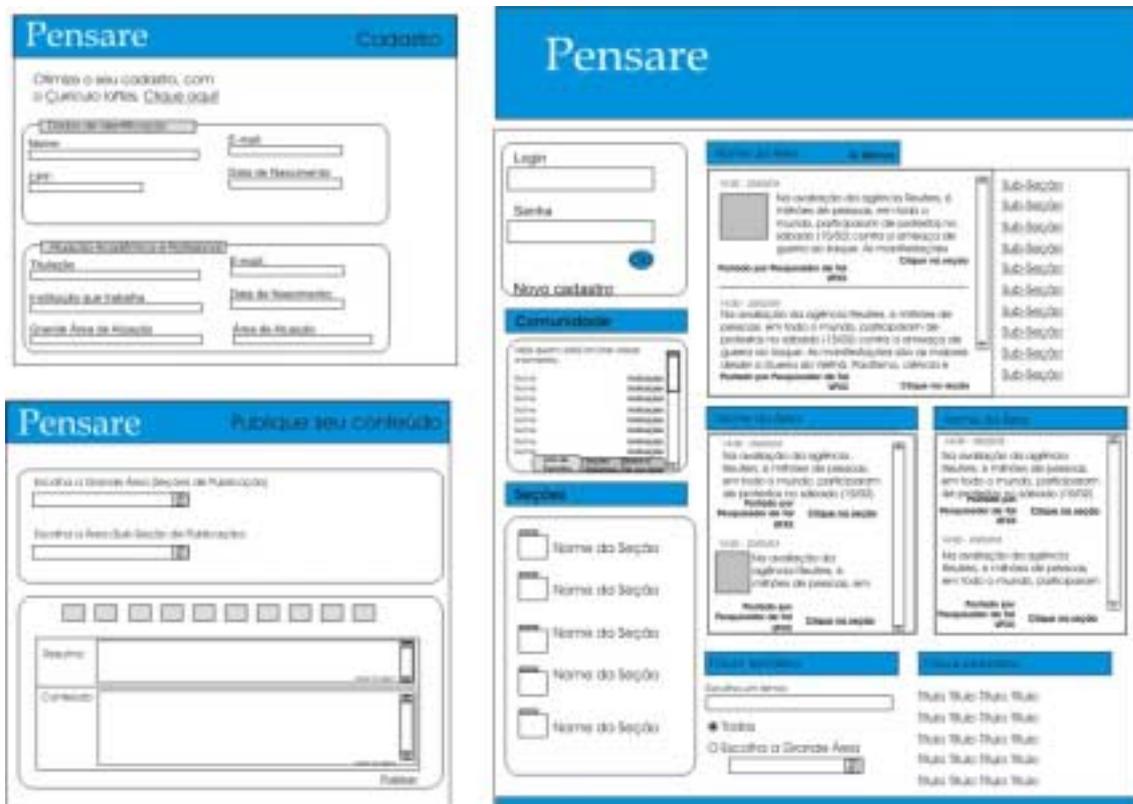
Bloggers temáticos: Comunicação e Comunidade Linux

5.6 Jornais Colaborativos (WikiPages)

As WikiPages constituem uma coleção de páginas ligadas entre si (Wiki), que podem ser visitadas e editadas por qualquer internauta, representando assim um processo colaborativo. A aparência é a mesma de uma página HTML, o que muda é a facilidade de edição e a filosofia de ser sempre aberto, democrático e público.



As WikiPages constituem uma coleção de páginas ligadas entre si (Wiki) que podem ser visitadas e editadas por qualquer internauta.



Protótipo de um jornal colaborativo - Pensare



O projeto “Pensare” é um jornal colaborativo, aberto a integrantes de uma comunidade virtual ou subcomunidades para publicação de conteúdo ou divulgação de eventos em sua área de estudo ou atuação. Pode ser chamado também de blogger coletivo. Esse projeto necessita de uma base de dados de usuários para garantir a integridade das informações postadas no jornal. Cada usuário pode publicar conteúdo no projeto “Pensare” identificando-se no sistema através de um login e de uma senha. Por isso, há necessidade de uma base de dados. Através de um simples editor de textos, o usuário pode publicar o seu comentário ou indicação de sites, eventos e artigos na seção relacionada com a sua área de atuação acadêmica ou profissional.



6. Bibliografia

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DONATH, Judith S. Identity and deception in the virtual community. In: KOLLOCK, Peter; SMITH, Marc. (org.). **Communities in Cyberspace**. New York: Routledge, 1999.

FERREIRA, F. P. **Teoria social da comunidade**. São Paulo: Herder, 1968.

HAYTHORNTHWAITE, C. A social network study of the growth of community among distance learners. In: IRISS, 1998, Bristol, UK.
Disponível em: <<http://www.slis.indiana.edu/CSI/wp00-01.html>>. Acesso em: 16 jun. 2002.

KOLLOCK, Peter; SMITH, Marc. (org.) **Communities in Cyberspace**. New York: Routledge, 1999.

LEVY, P. **Cibercultura**. ed. 34. São Paulo, 1999.

_____. **O que é o virtual ?** ed. 34. São Paulo, 1996.

PALACIOS, M. O medo do vazio: comunicação, sociabilidade e novas tribos. In: PREECE, Jenny. **Online community: designing usability, supporting sociability**. New York: Wiley, 2000.

RHEINGOLD, Howard. **La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras**. Colección Límites de La Ciencia. Barcelona: Gedisa Editorial, 1994.

ROSEMBERG, Marc J. **E-learning: implementando com sucesso aprendizado on-line na sua empresa**. São Paulo: Makron, 2002.

Rubim, A. A. **Idade Mídia**. Salvador: EDUFBA, 1995.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Internet na educação**. São Paulo: Érica, 2002.

TEIXEIRA Filho, Jaime. **Comunidades virtuais: como as comunidades de práticas na Internet estão mudando os negócios**. Rio de Janeiro: SENAC, 2002.

WELLMAN, Barry. GULIA, Milena. Virtual communities as communities: Net Surfers don't ride Alone. In: KOLLOCK, Peter; SMITH, Marc. (Org.) **Communities in Cyberspace**. New York: Routledge, 1999.