



Anais do XIV Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"

24 a 25 de setembro de 2020



Volume XIV, n. 8, set. 2020
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

EIXO 8 - TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

Editores responsáveis: **Veleida Anahi da Silva - Bernard Charlot**

DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2020.14.08.38>

Recebido em: **06/08/2020**

Aprovado em: **09/08/2020**

PRÁTICAS COLABORATIVAS DE ESCRITA EM UM ESPAÇO DA WEB 2.0,
COLLABORATIVE WRITING PRACTICES IN A WEB 2.0 SPACE, PRÁCTICAS
COLABORATIVAS DE ESCRITURA EN UN SITIO WEB 2.0

RAFAELA SALEMME BOLSARIN BIAZOTTI

<https://orcid.org/0000-0001-6704-9456>

RESUMO: O presente artigo busca analisar como práticas colaborativas de escrita (PCE) são constituídas em um espaço digital e, dessa forma, como um processo de aprendizagem social ocorre em um espaço não voltado à educação. Para isso, foi analisada em uma pesquisa documental qualitativa a construção do verbete Brasil na Wikipédia em um recorte das primeiras 9.269 edições, tendo as PCE como dispositivo teórico-analítico. Os resultados indicam que os usuários da plataforma se organizam por meio de papéis fluidos nas atividades colaborativas de escrita, negociando sentidos em disputas na comunidade. Foi constatado ainda que o processo de escrita coletiva do verbete reflete as características dos novos letramentos e a heterarquia se mostra como um grande desafio.

ABSTRACT: This article analyses how collaborative writing practices (CW) are constituted in a digital space and, thus, how a process of social learning occurs in a space that is not focused on education. To do so, the construction of the entry Brazil in Wikipedia was analyzed in a qualitative documentary research in a cutout of the first 9,269 editions, having the CW as a theoretical-analytic device. The results indicate that the users of the platform organize themselves through fluid roles in collaborative writing activities, disputing meanings in the community. It was also noted that the collective writing process of the entry reflects the characteristics of the new literacy and heterarchy shows itself as a great challenge.

RESUMEN: El presente artículo busca analizar la constitución de prácticas colaborativas de escritura (PCE) en un sitio digital y, de esta forma, expone la manera que ocurre un proceso de aprendizaje social en un espacio no orientado a la educación. Para eso, se analizó la construcción de la entrada "Brasil" en Wikipedia, en un recorte de las primeras 9.269 ediciones, a través de una investigación documental cualitativa y utilizando las PCE como dispositivos teórico-analíticos. Los resultados indican que los usuarios de la plataforma se organizan por medio de papeles fluidos en las actividades colaborativas de escritura, negociando sentidos en conflictos en la comunidad. Aun fue constatado que el proceso de escritura colectiva de la entrada refleje las características de los nuevos letramientos y que la heterarquía se muestra como un gran desafío.

INTRODUÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão no centro de um novo paradigma econômico e social que teve início na segunda metade do século XX (CASTELLS, 2002). Classificado como era da informação, esse período é marcado por uma revolução nos fluxos de informação, processamento e comunicação, combinado com uma reestruturação das bases da sociedade capitalista. Nessa nova era, segundo Castells (2002, p. 573), os fluxos de mensagens e imagens entre as redes constituem o encadeamento básico de nossa estrutura social.

Para o autor, essa revolução social é tão impactante que só pode ser comparada à invenção da escrita. Isso porque, pela primeira vez na história, foi possível integrar “no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana” (CASTELLS, 2002, p. 414).

Nesse novo cenário da cibercultura, a revolução propiciada pelas TICs não é apenas tecnológica, mas é também ética, porque emergem dela novas práticas sociais, referenciadas a partir de novos valores. Nesse contexto, a Wikipédia se configura como um exemplo característico fundado e viabilizado a partir de novos valores, e as práticas sociais desenvolvidas nesse espaço também representam práticas características do que se convencionou chamar de novos letramentos, como apresentaremos nos próximos tópicos.

Por meio dessa reflexão, entendemos que o novo cenário transforma, reconfigura e ressignifica diversas práticas e espaços sociais, incluindo a educação, que vê cada vez mais as fronteiras da escola se expandindo para ambientes virtuais de aprendizagem. Mas, para muito além da educação à distância enquanto nova modalidade de ensino, da formação de cursos on-line ou mesmo da constituição de espaços não formais virtuais, as novas práticas propiciaram processos de aprendizagem social em contextos e cenários não pedagógicos, como jogos *on-line*, produções de *fanfics* e, como apresentaremos no presente artigo, na participação em comunidade e na construção de um verbete na Wikipédia.

A partir dessas novas possibilidades de práticas e letramentos, interessa-nos investigar como a produção do verbete enciclopédico “Brasil” na Wikipédia pode se configurar como um processo de aprendizagem social. Para isso, utilizamos como dispositivo teórico-metodológico a taxonomia das Práticas Colaborativas de Escrita (doravante, PCE) (LOWRY et al., 2004; PINHEIRO, 2013) para analisar a construção e o desenvolvimento do verbete selecionado.

O CIBERESPAÇO E A WEB 2.0

As novas tecnologias, impulsionadas por seu potencial de interação, possibilitam uma comunicação transversal e recíproca, levando o ciberleitor a se tornar protagonista no ambiente virtual (LÉVY, 1999). Nesse contexto da cibercultura, os sujeitos assumem novas possibilidades a partir da perspectiva da colaboração e da participação, tornando-se participantes híbridos na relação entre produtor e usuário/consumidor, ou simplesmente, tornando-se produtores. A produsagem, então, é um fenômeno característico do modelo pós-industrial e da economia informacional atual, caracterizada por um novo paradigma nas barreiras que separavam os produtores dos consumidores (BRUNS, 2006).

Esse ambiente participativo e colaborativo da produsagem é o que caracteriza justamente a cultura digital dos jovens e tem sido uma marca forte na nova relação entre produção e consumo. De acordo com pesquisa da empresa nGenera, realizada de 2006 a 2008 com jovens da Geração Internet, 60% dos entrevistados afirmam que “aproveitam as oportunidades que as empresas me dão para ajudá-las

a criar produtos e serviços melhores” e 54% revelam que têm o costume de customizar “coisas que possuo para adaptá-las a quem eu sou” (TAPSCOTT, 2010, p. 252). Dessa forma, o autor conclui que os jovens da geração digital são colaboradores por opção na relação com as empresas, os produtos e os serviços. Pelo conceito de Bruns (2006) eles são, portanto, produsuários.

Nesse cenário digital de produsagem, a internet já se encontra na sua segunda fase, conhecida justamente como Internet Colaborativa ou a *Web 2.0*. Segundo O’Reilly (2005), quem cunhou esse termo, a *Web 2.0* é caracterizada por permitir ao usuário comum a inserção de dados à rede, o que promoveu a transformação de um modelo de comunicação em que somente os tradicionais provedores de conteúdo controlavam a informação (ou seja, as grandes empresas de comunicação) para um modelo em que qualquer usuário poderia inserir e controlar dados. Ou seja, passa-se de um paradigma em que o usuário/internauta é somente leitor (primeira fase da internet) para outro em que ele também é produtor de conteúdo e, quem sabe, se assim o escolher, também autor (*Web 2.0*).

Como conceitua Lévy sobre o contexto cultural digital:

Cada vez mais pessoas têm ideias originais e cooperam no intuito de as comunicar, as avaliar, as testar, as realizar. Mal uma ideia é concebida, é tornada pública, entra em competição cooperativa no ciberespaço com as outras e, eventualmente, começa a ganhar forma num documento, num software, num produto, numa empresa, numa organização, numa comunidade virtual ou numa rede. (...) Até nas áreas mais complexas, as perguntas encontram a sua resposta gratuita e quase imediatamente. 25 (...) O tempo real é essencialmente uma nova velocidade de aprendizagem colectiva. (LÉVY, 2003, p. 24)

Diante desse contexto colaborativo, entendemos que estudar a Wikipédia é mergulhar nesse novo cenário tecnológico e ético e dar um passo adiante a fim de compreender uma prática social contemporânea - prática essa que não só emerge no seio da *Web 2.0*, mas também se configura, conforme destaca O’Reilly (2005), como um artefato típico dessa segunda fase da internet.

Nesse paradigma, a Wikipédia e suas potencialidades marcam “uma profunda mudança na dinâmica de criação de conteúdos” (O’REILLY, 2005, s/n), segundo a qual a posição do internauta é ressignificada a partir da reconfiguração das fronteiras entre produtor e consumidor, o que oferece a ele acesso relativamente fácil a ferramentas de gestão compartilhada e colaboração. Em outras palavras, em um contexto em que o sujeito deseja produzir e colaborar, ele encontra uma ferramenta que permite a ele fazer isso de modo relativamente fácil.

WIKIPÉDIA E NOVOS LETRAMENTOS

Nesse contexto colaborativo da cibercultura e da *Web 2.0* em que emergem novas práticas sociais, Lankshear e Knobel vão conceituar os novos letramentos (2007, p. 7), assim denominados não porque esses nos permitem fazer coisas como ler e escrever de maneira diferente com a ajuda de novas TICs, mas porque eles estão conectados com valores muito diferentes do que havia até então. Para os autores, as novas configurações da *Web 2.0* criam um novo *ethos* a partir do qual emergem novos letramentos, caracterizados pela participação, pela colaboração e por novas formas de distribuição de conteúdos.

Os novos letramentos se caracterizam, portanto, por um novo *ethos* que pode, ou não, estar associado a novas técnicas (equipamentos eletrônicos - *hardwares* - que dão suporte a aplicações - *softwares* -, a partir dos quais pessoas conectadas a um aparelho e a um sinal de internet podem fazer diferentes

usos, que vão desde a simples postagem de uma foto em uma rede social a atividades complexas como desenvolvimento de jogos ou produção 3D).

O novo *ethos*, por sua vez, está conectado a várias características que vão diferenciar esses novos letramentos em relação aos anteriores (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 9): os novos letramentos são, de modo geral, mais participativos, colaborativos, distribuídos, baseados em inteligência coletiva e especialidade distribuída, além de normas mais fluidas e mutáveis. Consequentemente, em comparação com os modelos anteriores, também são menos individuais e centralizados, e menos estáveis e rígidos. Em resumo, a grande mudança é que “eles mobilizam tipos muito diferentes de valores e prioridades e sensibilidades do que os letramentos com os quais estávamos acostumados” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007, p. 7).

Pensando na produção da escrita (parte da investigação deste artigo), nesse paradigma ela pode ser repensada, não porque envolve agora novas ferramentas tecnológicas, mas principalmente porque ela se relaciona com novas práticas na cibercultura.

Nessa perspectiva dos novos letramentos (segundo Lankshear e Knobel), a Wikipédia é considerada um modelo característico do cenário como um caso paradigmático, uma vez que se alinha a uma mentalidade ciberespacial pós-industrial (caracterizada, entre outras coisas, por uma lógica não-material, um mundo descentrado, pela presença de ferramentas de mediação, pelos coletivos como unidades de produção e inteligência, e especialidades distribuídas e coletivas). Esse alinhamento com a mentalidade em vigor acontece em contraposição à mentalidade antiga (chamada de físico industrial), que era caracterizada por um mundo centrado e hierárquico que funcionava basicamente a partir do físico/material, em um modelo industrial, baseado em infraestrutura, ferramentas de produção e especialidades/autoridades baseadas em indivíduos e instituições.

A Wikipédia, por sua vez, é uma enciclopédia digital baseada na escrita coletiva e colaborativa, desenvolvida em *software* livre, aberta para que qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo, possa fazer edições nos verbetes a fim de melhorá-los e atualizá-los sempre. Assim, além de ilustrar a reconfiguração do modelo de comunicação da *Web 2.0*, em que o consumidor não é mais um receptor passivo de informação, mas pode ser um produtor ativo de conteúdos, a Wikipédia também se configura como um exemplo dos novos letramentos.

WIKIPÉDIA E O VERBETE

Definida em sua página principal como “um projeto de enciclopédia multilíngue de licença livre, baseado na web e escrito de maneira colaborativa”, a Wikipédia foi lançada em 2001 e, em menos de um ano, já havia sido desenvolvida em 18 idiomas e tinha cerca de 20 mil verbetes. Em julho de 2020, chegou a 277 versões ativas em diversos idiomas, tendo mais de 1 milhão de artigos publicados em 17 dessas versões, incluindo a nossa versão lusófona.

A Wikipédia é desenvolvida em um *software wiki*, que é um sistema colaborativo que permite que os documentos produzidos (no caso, os verbetes e as páginas) sejam editados por qualquer pessoa conectada à internet. Em termos gerais, portanto, qualquer pessoa pode criar ou editar um verbete: basta escolher um, escrever o que deseja e apertar o botão de publicar para que suas edições sejam publicadas imediatamente. Como exceção, há verbetes que para serem editados exigem que a pessoa se cadastre e faça contribuições há alguns dias, a fim de evitar vandalismos (edições errôneas feitas de propósito por má-fé).

Por ser um projeto em constante mudança e, portanto, de natureza inacabada, a Wikipédia reúne verbetes em diferentes estágios de edição e com grande variação na sua qualidade e confiabilidade. Para orientar os leitores, a comunidade elege e marca “artigos em destaque”, avaliando que eles são de excelente qualidade por cumprirem uma série de critérios, como usar a norma culta, possuir

referências, ter um *layout* organizado etc. Segundo os dados mais recentes fornecidos pela própria Wikipédia, a versão lusófona (em língua portuguesa) tem cerca de 1 milhão e 40 mil artigos, dos quais 1206 foram destacados.

Para a presente pesquisa foi selecionado o verbete Brasil por meio de critérios variados considerados necessários para conseguir acompanhar a construção do verbete desde a sua criação até atividades finais de edição, passando por revisões ao longo do tempo e contando com a participação de um número considerável de editores diferentes. Com base nessas necessidades, determinamos para a escolha que o artigo a ser analisado precisava ser destacado, que já tivesse um *corpus* de anos de edições e contasse ainda com uma página de discussão muito utilizada, que permitisse acompanhar discussões e interações sobre a produção do verbete. Cabe dizer ainda que todas essas informações são públicas e estão disponíveis na plataforma da Wikipédia, o que permite a qualquer pessoa verificar cada edição pela qual o verbete passou, incluindo todas aquelas que foram apagadas ou modificadas.

Enquanto conteúdo, o verbete Brasil traz informações gerais sobre o país homônimo, com informações organizadas em etimologia, história, geografia, demografia, governo e política, subdivisões, economia, infraestrutura e cultura. Esse verbete foi criado no dia 31 de agosto de 2003 e, desde então, já teve mais de 9 mil edições realizadas, por mais de 2 mil editores diferentes, além de manter atualmente cerca de 800 vigilantes da página.

PRÁTICAS COLABORATIVAS DE ESCRITA: UM DISPOSITIVO TEÓRICO-ANALÍTICO

A escrita colaborativa foi definida como

um processo iterativo e social que envolve uma equipe focada em um objetivo comum, que negocia, coordena e se comunica durante a criação de um documento comum. O alcance potencial da escrita colaborativa vai além do simples ato da composição conjunta para incluir a possibilidade de atividades pré e pós tarefa, formação de equipe e planejamento. Além disso, com base na tarefa de escrita desejada, a escrita colaborativa inclui a possibilidade de várias e variadas estratégias de escrita, atividades, abordagens de controle de documento, papéis da equipe e modos de trabalho. (LOWRY et al., 2004, p. 72-74)

A partir do trabalho de Horton et al. (1991), Lowry et al. (2004) desenvolveram uma taxonomia sobre escrita colaborativa definindo os seguintes elementos: estratégias de escrita, modos de controle de documentos, atividades, papéis e modos de escrita colaborativa.

As estratégias de escrita são “a abordagem global de uma equipe para coordenar a redação de um documento colaborativo geral” (LOWRY et al., 2004, p. 74) e estão distribuídas em quatro tipos: autor único (um só escreve), em sequência (cada pessoa escreve uma parte, em sequência), paralelo (cada um escreve sua parte paralelamente, sem precisar esperar outra pessoa terminar sua parte para poder dar sequência) e reativa (todos contribuem em tempo real, reagindo às contribuições uns dos outros).

Os modos de controle de documentos dizem respeito às formas de organização de quem fica responsável pelo documento colaborativo a ser produzido, podendo ser centralizado (no qual uma única pessoa controla o documento durante a escrita), rotativo (em que uma pessoa controla o documento por vez, havendo rotatividade do responsável), independente (que como o nome sugere,

várias pessoas compartilham a responsabilidade, mas cada um apenas por sua parte) e compartilhado (todos dividem igualmente a responsabilidade, controlando todas as partes em conjunto, simultaneamente).

As atividades de escrita são o processo de produção do documento em si e podem envolver as mais diversas atividades, desde a pré até a pós-produção, como *brainstorming*, organização pós-*brainstorming*, esboço, rascunho, revisão inicial, revisão final e edição.

Para realizar as atividades, os participantes de uma PCE organizam-se em papéis (“quem” faz “o quê”). Esses papéis vão variar conforme as necessidades das atividades, mas alguns dos mais comuns são: escritor, editor, revisor e líder.

Por fim, os modos de escrita organizam “quando” e “onde” os participantes realizarão suas atividades, podendo ser próximo (no mesmo local) ou distante (em locais diferentes) e síncrono (ao mesmo tempo) ou assíncrono (em tempos diferentes).

O conceito de PCE que utilizamos parte da discussão entre cooperação e colaboração, adotando essa última por entender que ela envolve interação e esforço coordenado e não apenas justaposição de partes, além de ser mais heterárquica. Assim, utilizamos a definição de Pinheiro (2013) para as PCE “como práticas que sempre envolvem um processo de desenvolvimento da escrita; e que sempre envolvem, ainda que não seja durante todo o seu processo, a participação de duas ou mais pessoas” (PINHEIRO, 2013, p. 107).

As PCE se constituem nesta pesquisa, então, não só como base teórica, mas também como dispositivo analítico por meio da taxonomia de escrita colaborativa, com base na qual iremos analisar a construção do verbete Brasil.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o recorte das primeiras 9.269 edições, que englobam o período de 31 de agosto de 2003 (primeira edição) até 25 de outubro de 2015 (data de início da pesquisa e última edição do mês de outubro), as edições foram categorizadas em 10 critérios: conteúdo (quando criavam ou alteravam informações), revisão/formatação (quando não há alteração de sentido), reversão/desfazer (quando a edição simplesmente cancelava uma edição anterior), multimodal (quando envolvia conteúdos para além do textual, como inserção de imagem, criação de tabela, colocar uma palavra em negrito etc.), tipo de modalidade envolvida (indicação do tipo de alteração multimodal - se é imagem, tabela, áudio, vídeo etc.), alteração menor (pequenas alterações envolvendo normalmente correções ortográficas, de digitação ou de formatação), presença de comentário (quando a edição continha algum comentário), usuário cadastrado (indicando quando o editor não era anônimo), robô (espaço destinado à indicação se a edição foi feita por um robô ou por serviços automatizados) e vandalismo (quando o editor faz uma alteração errônea por má-fé).

Os resultados quantitativos mais relevantes apontam que cerca de 50% das edições envolvem alteração de conteúdo e 36% apenas revisões e formatações, sendo que 28% das edições são multimodais. Por fim, 77% delas contêm algum tipo de comentário (sendo esse número inflado pelos comentários automatizados que publicam aspectos técnicos, como a indicação do local da alteração) e quase 80% de todas as contribuições são feitas por usuários cadastrados.

Por meio da análise qualitativa, os resultados finais mostraram que a única organização das PCE pré-determinada pela Wikipédia é o modo de controle de documento, que é compartilhado, uma vez que todos têm o controle simultâneo de todas as partes, com responsabilidade distribuída igualmente entre todos também. A partir dessa única determinação, todas as outras categorias permanecem como possibilidades em aberto, podendo ser determinadas (com maior ou menor controle) pelos próprios

editores.

Assim, as atividades, os papéis, os modos de escrita e até as estratégias de escrita são apropriados por cada usuário de acordo com seus interesses, conhecimentos e possibilidades, seguindo o preconizado pela produsagem característica da *Web 2.0*. Graças a essa possibilidade vimos, por exemplo, usuários que escolheram atuar exclusivamente em um único papel (sendo o de revisor e o de vigia muito comuns); vimos também um usuário buscando se posicionar como líder, mas não tendo sua liderança aceita pela comunidade; e um usuário operando em paralelo enquanto os demais operavam reativamente: em dado momento, a comunidade começou a fazer mais uma revisão do artigo e os editores estavam concentrando esforços conjuntos para atualizar uma tabela; ao mesmo tempo, um dos usuários escolheu ignorar a atualização da tabela e atuar paralelamente no verbete, fazendo alterações sozinho em outra parte do texto. Ambas as atividades foram realizadas, ambos os papéis desempenhados e o verbete, no final do processo, recebeu duas melhorias.

Assim, enquanto em um ambiente mais fechado (como na educação formal) um líder poderia usar a categoria de papéis da taxonomia para definir papéis e atividades para os demais, nesse espaço mais heterárquico da Wikipédia as PCE não se manifestam enquanto definidoras da participação, mas sim como possibilidades, deixando esse processo mais fluido e aberto.

Por outro lado, essas possibilidades fluidas de participação nas PCE trouxeram aos editores um grande desafio: lidar com a heterarquia. Sobre isso, dois exemplos emblemáticos surgiram na análise: em um deles, um editor se posiciona no papel de líder e, por ter essa liderança aceita pela comunidade, os demais wikipedistas se mostram mais conscientes em seus papéis e atividades, as disputas e negociações se dão de modo mais organizado, pacífico e até hierarquizado a partir do líder; no outro caso, embora um editor tenha tentado se posicionar como líder, sua liderança não foi aceita, e o resultado disso foram disputas mais prolongadas devido à desorganização. Disso, concluímos que, embora a prática se dê no âmbito dos novos letramentos em um espaço da *Web 2.0* e se viabilize justamente graças à esse novo *ethos* de colaboração, participação e inteligência coletiva, os editores ainda se apoiam em características antigas, demonstrando sentir falta da autoridade de um papel de liderança mais fixo e hierárquico.

Destaca-se ainda a importância da tecnologia no sentido da plataforma *wiki* oferecer acesso relativamente fácil às ferramentas necessárias para as edições do verbete. Assim, embora os novos letramentos sejam caracterizados essencialmente por um novo *ethos*, as novas técnicas também exercem seu papel ao facilitar a dimensão ética: ser fácil e simples para contribuir também é importante na decisão das pessoas em participar do projeto. Assim, tanto a ética quanto a tecnologia estão alinhadas aos valores e sensibilidades dos novos letramentos, e é por isso que acreditamos que o modelo Wikipédia se viabiliza.

Um exemplo dessa relação é o papel de vigia, que se mostrou essencial para a prática como um todo, uma vez que a atividade realizada por eles de reverter vandalismos e outras alterações errôneas foi fundamental para manter a qualidade do verbete e não perder o trabalho produzido coletivamente até ali. Na dimensão ética, o vigia é alguém que escolhe vigiar o verbete, verificando a cada nova edição se aquela inserção é positiva ou não e se merece ficar. É graças a isso, por exemplo, que um vandalismo que inseriu uma foto pronográfica tenha sido revertido em apenas 6 minutos. Essa atividade, porém, é facilitada pela tecnologia, uma vez que é uma programação tecnológica que avisa o vigia por e-mail toda vez que uma edição é feita, facilitando e agilizando a atividade que ele escolheu desempenhar nesse papel.

APRENDIZAGEM SOCIAL NA WIKIPÉDIA

Analisando as PCE construídas e vivenciadas pelos editores na análise, entendemos que a Wikipédia pode se configurar, com as devidas ressalvas, como um espaço potencial das aprendizagens

informais e colaborativas da internet.

O reconhecimento das possibilidades de construção de conhecimento e desenvolvimento de habilidades e competências por meio de interações sociais é chamado por Brown e Adler (citados por LANKSHEAR; KNOBEL, 2011) de aprendizagem social (*social learning*). Assim, para os autores, essa é uma perspectiva educacional que foca muito mais em como aprendemos do que simplesmente no conteúdo que aprendemos:

É dentro e através da prática compartilhada que significados - ideias, categorias, evidências, ferramentas, testes, técnicas, e todas as outras coisas que constituem o conhecimento passam a existir. E [...] é somente dentro da atividade contextualizada - aprendendo no contexto - que podemos alcançar entendimento e conhecimento 'reais', uma vez que o conhecimento é constituído na prática. O que nós aprendemos é uma consequência de como nós aprendemos. (LANKSHEAR; KNOBEL, 2011, p. 218)

Para Brown e Adler (2008, p. 18), os novos recursos disponíveis na *Web 2.0* “tais como redes sociais, blogs, wikis, e comunidades virtuais - têm permitido que pessoas com interesses em comum se conheçam, compartilhem ideias, e colaborem de modos inovadores”. Segundo os autores, graças à possibilidade de a rede reunir pessoas com interesses em comum, isso estaria propiciando o desenvolvimento de comunidades de interesse. Isso porque, com o fim da barreira geográfica propiciado pela comunicação em rede, podemos nos reunir em comunidades em torno dos mais diversos e específicos interesses: as possibilidades de conexão foram ampliadas de maneira inédita, superando as tradicionais barreiras de tempo-espço.

Como resultado dessas possibilidades, estaria nascendo “um novo tipo de ambiente participatório que é ideal para apoiar múltiplos modos de aprendizagem” (BROWN; ADLER, 2008, p. 18), ou seja, a aprendizagem social. Nessa abordagem, importa mais “aprender a ser”, no sentido de uma participação plena no seu contexto, do que “aprender sobre”, sendo o “sobre” qualquer conteúdo.

Nesse sentido, os autores consideram que diversas práticas contemporâneas viabilizadas a partir da tecnologia digital oferecem grande potencial para aprendizagens informais, como fóruns de internet, mensagens instantâneas, canais de vídeos, comunidades virtuais, jogos on-line, *games* em geral e plataformas *wikis*, como é o caso da Wikipédia. E a Wikipédia, inclusive, é citada por eles como um exemplo emblemático da aprendizagem social, justamente pelo projeto ser viabilizado pela contribuição voluntária que forma a comunidade.

Como visto na análise, por meio de seus interesses, potencialidades e até dificuldades, os editores escolhem que papel e que atividade desempenhar, de que maneira (escolha da estratégia) e até com qual intensidade e periodicidade (o que envolve a escolha dos modos de escrita do documento). A partir dessas escolhas, o editor vai construindo sua participação e sua aprendizagem diante das possibilidades de desenvolver diversas habilidades como leitura e interpretação de textos multimodais, processamento de informações, diagramação, negociação de sentidos, liderança etc.

Na construção do verbete, o exercício de argumentação é um exemplo marcante de habilidade com a qual os participantes se envolvem, uma vez que a negociação é uma atividade permanente e os editores se vêem até “obrigados” a argumentar para defender suas edições, uma vez que, pela presença da heterarquia, não há como forçar uma alteração: se a comunidade não aceitar sua contribuição, ela será apagada ou modificada e não há o que fazer. Além disso, os participantes que se recusam a negociar e ficam retornando suas alterações (criando uma guerra de edições em que alguém faz uma alteração e outras pessoas apagam, diversas vezes) acabam se cansando e deixando a plataforma, como mostram alguns exemplos na análise. Por outro lado, quem parte para a negociação acaba conseguindo contribuir, ainda que parcialmente. Nessa questão, quem ganha é o próprio

verbete, que é beneficiado por uma construção coletiva em que, na maioria das vezes, a alteração de uma pessoa não é imposta, mas em vez disso, a inteligência coletiva cria uma terceira versão que aproveita as melhores ideias de cada um.

Para exemplificar a liberdade de envolvimento dos participantes, há editores que fizeram uma única edição no verbete, enquanto outros interagem de modo mais ativo e contínuo. De fato, os dados estatísticos do verbete analisado indicam que, apesar de muitos participarem da produção coletiva, poucos são responsáveis sozinhos por grande parte das edições - no verbete Brasil, cerca de 45% das edições foram feitas por menos de 10% dos usuários.

Outro fato que ilustra a liberdade na construção da participação foi a escolha de um usuário em assumir um papel de revisor na atividade de adequação do verbete ao novo acordo ortográfico. Nesse caso, o editor em específico decidiu atuar dessa forma, tendo a atividade e o papel aceitos pela comunidade, e o participante inclusive explica as novas regras à comunidade quando faz suas alterações, escolhendo mais uma vez seu papel, dessa vez se posicionando como um professor.

Em vários momentos, inclusive, os editores se dispõem a ensinar uns aos outros, seja para dar força a seu ponto de vista em alguma disputa, ou até para auxiliar os menos experientes na plataforma. Comparando dois tópicos de revisão selecionados, constatamos que o que fez mais diferença entre eles foi o fato da comunidade aceitar ou não que um dos editores exercesse o papel de liderança da atividade, e o que parece ter influenciado essa decisão foi justamente o fato de um dos candidatos a líder se posicionar explicando o porquê de suas edições, o que ele fez de maneira técnica, explicando, por exemplo, que retirou alguns trechos textuais porque com eles o verbete ultrapassava o tamanho máximo recomendado.

No entanto, apesar desse potencial, é preciso reconhecer que o valor educacional da cultura popular é limitado e, acima de tudo, está diretamente ligado às práticas e aos contextos. Assim, fica claro que um internauta que visite a Wikipédia para copiar e colar um verbete para um trabalho escolar terá uma experiência muito diferente de outro que visite o mesmo verbete para fazer uma edição e participar de discussões (como muitos dos participantes que contribuíram para a construção do verbete Brasil). Portanto, ainda que os artefatos digitais possam promover aprendizagem interativa, isso não significa que irão necessariamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conhecida por quase todos, amada por muitos e odiada por tantos outros, fato é que a Wikipédia é a enciclopédia do nosso tempo - da cibercultura, da *Web 2.0*, da produsage, dos novos letramentos - e representa valores e características efervescentes da contemporaneidade, da mesma forma que no passado a Balsa foi marco do velho *ethos* enquanto símbolo de um conhecimento estável, impresso e baseado em autoridades individuais e institucionais.

Muito além de ser apenas um princípio editorial, as características da *Web 2.0* e dos novos letramentos se fazem presentes na Wikipédia nas práticas sociais, como pudemos ver por meio das PCE. Assim, a colaboração, a interação, a construção por meio da inteligência coletiva e a *expertise* distribuída e fluida se constituem como base da produção do verbete Brasil na Wikipédia, viabilizando justamente essa construção.

Por meio dessas práticas, os editores participantes têm a oportunidade de experienciarem os novos letramentos e, conseqüentemente, inúmeros valores, prioridades e sensibilidades que emergem das novas práticas sociais, como é a produção de verbetes na Wikipédia.

Assim, eles podem, por exemplo, interagir em comunidade no ciberespaço, produzir em conjunto (o que os permite negociar, argumentar e disputar), construir consenso a partir da inteligência coletiva,

trabalhar com elementos multimodais (na escolha de imagens e mapas, na construção de tabelas etc.) e hipertextuais (na seleção e organização de *links*), atuar remotamente de maneira síncrona e assíncrona, contribuir voluntariamente e abrindo mão do conceito tradicional de autoria, entre muitas outras possibilidades.

Nessa dimensão ética, também é marcante a experimentação e a inovação a que se propõem os editores. Por outro lado, lidar com o novo não significa abandonar de vez o antigo *ethos*, como apareceu em várias situações com os editores buscando valores já conhecidos e confortáveis, como a autoridade, a estabilidade e a centralização do papel de um líder, por exemplo. Afinal, com os elementos mais fluidos, inclusive a liderança, entra em conflito esse papel: se nos letramentos anteriores o líder costumava ser determinado ou eleito (como em um trabalho em grupo na escola), nessa prática ele precisa conquistar esse papel, por meio da contribuição e da *expertise* do participante. Com isso, uma nova possibilidade de organização de produção de conteúdo e de conhecimento se apresenta.

Dessa forma, a Wikipédia se constitui como um espaço de letramento significativo para os participantes e com grande potencial educativo na perspectiva da aprendizagem social. Porém, de forma alguma, podemos pensar que se trata de uma ferramenta pedagógica, uma vez que não foi criada para esse fim e não oferece qualquer controle ao professor: a plataforma opera sobre suas próprias regras e nesse modelo - colaborativo, situado na *Web 2.0* e nos novos letramentos - as relações são muito menos hierárquicas.

BROWN, J. S.; ADLER, R. Minds on fire: open education, the long tail and Learning 2.0. **Educause Review**, Janeiro/Fevereiro, p. 17-32, 2008.

BRUNS, A. Towards Prodsusage. In **Proceedings: Cultural Attitudes towards Communication and Technology**. Perth: Murdoch University, 2006.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

HORTON, M. et al. Exploring the impact of face-to-face collaborative technology on group writing. **Journal of Management Information Systems**, 8(3), p. 27-48. 1991.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling “the new” in new literacies. In _____ (org). *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang, 2007. Disponível em: <http://everydayliteracies.net/files/NewLiteraciesSampler_2007.pdf>. Acesso em: 03 dez. 2015

_____. **New Literacies: everyday practices and social learning**. Berkshire: Open University Press, 2011.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999

_____. **Ciberdemocracia**. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

LOWRY, P. B. et al. Building a Taxonomy and Nomenclature of Collaborative Writing to Improve Interdisciplinary Research and Practice. **Journal of Business Communication**, v. 41, n. 66, 2004.

O'REILLY, T. **What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software**. 2005. Disponível em: <<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>> . Acesso em: 02 jun. 2020.

PINHEIRO, P. **Práticas Colaborativas de Escrita Via Internet: Repensando a Produção Textual na Escola**. Londrina: Eduel, 2013.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital: Como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

Especializanda em Psicopedagogia Institucional pelo Instituto Santista de Formação Especializada e mestre em Linguística Aplicada pela Unicamp. Membro do grupo de pesquisa (Multi)Letramentos na escola por meio da hipermídia. E-mail: rafa-bolsarin@uol.com.br.