

Um breve olhar sobre a música nas comunidades virtuais

A brief look at music within virtual communities

Daniel Gohn

Universidade de São Paulo (USP)*
dgothn@uol.com.br

Resumo. Este artigo discute algumas das implicações que as comunidades virtuais trazem para a área da educação musical. São colocadas questões sobre diferentes meios para entrar em contato com novos repertórios, sobre as interações nas comunidades formadas em torno de interesses comuns, e sobre o uso das redes digitais como ferramentas na formação de professores de música. Os exemplos escolhidos ilustram cada um desses casos, nos levando à constatação de que, diante da ubiqüidade das comunidades virtuais presentes no cotidiano de uma enormidade de indivíduos na atualidade, são muitas as possibilidades educacionais a considerar. O acesso ao mundo *on-line* de *blogs* e *websites* como YouTube, MySpace e Orkut gera contatos constantes entre os usuários da Internet, e as trocas de informação resultantes podem transformar a vida musical dessas pessoas, agrupando-as junto a outras com interesses similares e ampliando a circulação de idéias e conteúdos.

Palavras-chave: comunidade virtual, educação musical, educação a distância

Abstract. This article discusses some of the implications that virtual communities bring to the music education field. There are highlights on questions regarding different ways to get in touch with new music, on the interactions among individuals gathered in communities formed around common interests, and on the use of digital networks as tools for music teachers training. The examples given illustrate each one of these cases, leading us to the realization that, facing the ubiquity of virtual communities present on everyday life for an enormous array of individuals nowadays, there are many educational possibilities to consider. Access to the online world of blogs and websites like YouTube, MySpace and Orkut produces constant connections among Internet users, and the resulting exchange of information might transform their musical experiences, gathering people with similar interests and increasing the circulation of ideas and contents.

Keywords: virtual community, music education, distance learning

O conceito de comunidade virtual, popularizado no final do século XX por Rheingold (1993), desenhóu os primeiros contornos teóricos sobre as novas formas de sociabilidade que surgiram com as redes eletrônicas. A possibilidade de interações *on-line* síncronas e assíncronas entre indivíduos situados em qualquer região do planeta conectada à Internet abriu um vasto campo de pesquisa, gerando investigações sobre o funcionamento desse universo midiático e produzindo especulações sobre suas conseqüências para os indivíduos envolvidos.

As comunidades virtuais são agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço. (Rheingold, 1993, p. 5).

Assim como Umberto Eco (2000) observou as posturas “apocalípticas” e “integradas” em relação à cultura de massa, na atualidade também há autores que defendem os espaços virtuais como esferas positivas que ampliam a vida social, cultural e educacional dos usuários da Internet (os integrados) e aque-

les que vêem os novos tempos como um sinal claro da decadência provocada pelo desenvolvimento tecnológico (os apocalípticos). Para este último grupo, o computador pode ser um instrumento de “antiarte” e está difundindo o “império da desumanização e da superficialidade” (Setzer, 2001, p. 187). Para o primeiro grupo, passar diversas horas na frente do computador, seja envolvido em *games on-line* ou interagindo de outras formas, é um exercício com benefícios ainda não estudados com profundidade. Johnson (2006) indica um olhar positivo sobre o assunto e aponta como os cétricos erraram quando colocaram que, ao nos conectar a um enorme mundo de informações, a Internet traria um custo social terrível, “nos confinando na frente de monitores de computadores, distantes da vitalidade das comunidades genuínas” (Johnson, 2006, p. 123, tradução minha). Segundo esse autor, o que se constatou em anos recentes foi o aumento de ferramentas para conexões sociais: *sites* com redes para interações pessoais e de negócios, representados nos EUA por serviços como o Friendster e Meetup.com.

No Brasil, o principal *site* de relacionamentos *on-line* é o Orkut (<http://www.orkut.com>), mantido pela empresa Google. O sucesso do produto apenas em nosso país, resultando em mais de 50% do total de usuários desse *site* no mundo todo, não tem uma explicação clara e surpreende até mesmo os executivos envolvidos no seu desenvolvimento.¹ Em um país onde já em 2005 havia mais de 32,1 milhões de indivíduos acessando a rede,² torna-se evidente a importância das interações ocorridas nesses novos espaços, dando origem a uma questão para os pesquisadores da educação musical: quais são as implicações dessas novas formas de sociabilidade para a nossa área?

Certamente, muitas das conseqüências decorrentes do crescimento das comunidades virtuais ainda não foram identificadas e estudadas, especialmente no campo da educação musical. No entanto, três tendências configuradas a partir da evolução desse cenário *on-line* servem como exemplo das novas práticas que estão surgindo, gerando diferentes meios de entrar em contato com novas músicas, formando comunidades em torno de interesses comuns, e criando novas ferramentas na formação de professores.

Contato com novas músicas

Sabemos que a formação musical da maioria dos indivíduos vivendo em sociedades modernas é construída a partir de diversas fontes de informação. Recebemos mensagens através de meios eletrônicos como a televisão e o rádio, estudamos música em conservatórios, aprendemos com membros de nossas famílias, e participamos de atividades musicais nas comunidades em que vivemos. Muitas dessas situações são caracterizadas como sistemas *não-formais* de aprendizagem, pois ocorrem fora de instituições com currículos estruturados; ou como sistemas *informais*, acontecendo na vivência cotidiana em clubes, igrejas, ou outros espaços de socialização.

Há tempos a tecnologia é empregada como auxílio na auto-aprendizagem musical, através de recursos como discos, fitas magnéticas como suporte para áudio e vídeo, DVDs e CD-ROMs (Gohn, 2003). Com o avanço das comunicações mediadas por computadores, assistimos à evolução das comunidades virtuais, levando parte daquela população de aprendizes a entrar em contato com seus pares e quebrando as barreiras geográficas que antes os separavam. Essa realidade possibilitou trocas de informações entre os indivíduos e participações nas aprendizagens uns dos outros, incluindo a indicação de novos repertórios para apreciação. A facilidade e o baixo custo de envio de arquivos sonoros pela Internet, compactados no formato MP3, e a recomendação de *sites* contendo materiais sobre um artista ou gênero musical foram determinantes para tornar o computador um elemento aglutinador de experiências musicais.

O contato com novos repertórios usualmente acontecia com a aquisição de um suporte físico contendo música, como um disco ou um CD, mas o aumento da capacidade de transmissão de dados digitais através das redes eletrônicas desvinculou o conteúdo do meio físico que o transportava. Assim, surgia uma fluidez semelhante àquela que o rádio proporciona, mas com diferenciais importantes, pois enquanto no rádio a escuta é única e efêmera, nas redes digitais uma obra pode ser escutada repetidamente e infinitas cópias podem ser produzidas, sempre mantendo a mesma qualidade do original.

¹ Durante uma palestra proferida na Universidade de Stanford – EUA, Marisa Mayer, *Vice-President of Search Products and User Experience* da Google, demonstrou surpresa ao revelar que o Orkut era o *website* de relacionamentos mais popular no Brasil. Nos Estados Unidos, os serviços com mais usuários atualmente são o MySpace e o Facebook. (Palestra acessada em 26 de outubro de 2007, através dos conteúdos disponibilizados pela Universidade de Stanford na iTunes University, com o software iTunes, disponível em <http://www.apple.com/itunes>).

² Dados da Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios, resultante do convênio entre o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.Br) (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2005).

Portanto, se antes recebíamos recomendações de novas músicas de nossos professores, parentes e amigos, na atualidade podemos seguir indicações de pessoas que nunca vimos, que falam outro idioma, que vivem em países distantes. Sites de relacionamento como o Orkut proporcionam aos seus usuários uma “comunicação sem compromissos”, em que recados podem ser enviados para uma rede de “amigos desconhecidos”,³ e conversas podem ser estabelecidas em sistemas de trocas de mensagens instantâneas, como o MSN Messenger. Torna-se usual trocar informações com quem jamais tivemos contato pessoal, e um simples apertar de teclas nos traz qualquer conteúdo (som, imagem ou texto) que seja recomendado. Assim como McLuhan (1964) colocou que o fonógrafo (e conseqüentemente as outras tecnologias de registro sonoro) é uma extensão e uma amplificação da voz humana, podemos assumir que as comunidades virtuais são extensões de nossos relacionamentos presenciais, incluindo os aprendizados originados nas diversas formas de interações possíveis.

Evidentemente, as indicações poderão ser desinteressantes ou falsas, assim como a identidade do interlocutor poderá ser falsa. Muito já foi dito sobre a falta de garantias sobre as informações postadas na Internet. Porém, como afirmou Rheingold (1993, p. 167, tradução minha), “a tecnologia que pode servir para enganar também pode servir para conectar”. Ao seguir um *link* indicado, um usuário da Internet está dirigindo sua atenção para novas experiências, e o julgamento da validade e da qualidade desse ato irá depender de seus conhecimentos anteriores.

Independentemente da maneira pela qual um indivíduo entra em contato com uma nova música, a maior transformação causada pelas tecnologias digitais é a facilidade na obtenção do arquivo sonoro contendo a obra. Sistemas de compartilhamento de dados *peer-to-peer* (P2P)⁴ como Napster, Kazaa, iMesh, Gnutella, Morpheus e BitTorrent, estudados em detalhe por Kusek e Leonhard (2005) e Coleman (2003), mudaram o funcionamento da indústria da música, oferecendo de forma gratuita a música que anteriormente era comprada. Tais sistemas representam a linha final de qualquer desejo musical ain-

da não realizado: se uma música existe, provavelmente posso obtê-la na Internet.

Comunidades formadas em torno de interesses comuns

Pessoas em comunidades virtuais fazem quase tudo que as pessoas fazem na vida real, mas deixamos nossos corpos para trás. Você não pode beijar ninguém e ninguém pode socar seu nariz, mas muitas coisas podem acontecer entre esses limites. (Rheingold, 1993, p. 5, tradução minha).

O conceito de comunidade virtual de Rheingold (1993) considera as relações que ocorrem entre pessoas através de meios eletrônicos. Tais relações podem acontecer entre indivíduos que não se conhecem pessoalmente, e nesse caso o uso do termo *virtual* é apropriado, já que o único contato existente seria através desse meio. No entanto, na Internet também ocorrem interações entre pessoas com interesses comuns que convivem nos mesmos espaços do mundo real. Como adverte Salavuo (2006, p. 254), o termo *comunidade on-line* seria mais adequado para designar muitas situações em que a música serve como elemento central no surgimento de novas comunidades. A virtualidade pode ser apenas uma extensão do convívio entre pessoas que já se conhecem a partir do mundo físico, e o meio eletrônico serve para aprofundar as conversas e a troca de informações entre os envolvidos.

Sá (2005) realizou estudos com uma comunidade formada para reunir pessoas interessadas pelo carnaval carioca e por suas escolas de samba. Em sua investigação, a autora encontrou autores de obras sobre samba, carnavalescos e membros da diretoria de suas escolas, jornalistas especializados, compositores, radialistas, “puxadores” de samba, e outros interessados pelo tema, sendo que a maioria dos envolvidos estava diretamente ligada ao carnaval do Rio de Janeiro e usava a lista como meio para ampliar os debates que já ocorriam na vida *off-line*. Entretanto, essa comunidade fortaleceu-se do virtual para o real, pois no momento da criação da lista poucos integrantes se conheciam. Posteriormente, encontros presenciais foram acertados, estreitando laços de amizade que permaneceram com a continuidade das discussões pela Internet.

³ A ampliação da rede de contatos no Orkut é realizada com uma requisição para que um usuário seja adicionado à lista de amigos de outro. É possível contatar amigos de nossos amigos, ramificando as relações e tornando comum a prática de adicionar indivíduos que não são conhecidos.

⁴ Um sistema *peer-to-peer* (P2P) é formado por computadores com responsabilidades equivalentes, pois todos recebem e enviam dados para alimentar a rede. Na prática, isso é traduzido pela possibilidade de realizar buscas por nomes de músicas e baixá-las, a partir de um ou vários computadores que disponham do mesmo programa que estamos utilizando e que estejam conectados na Internet no momento de realização da busca.

Esse exemplo mostra como as comunidades *on-line* podem mesclar pessoas que têm conexões no mundo físico com outras que se juntam ao grupo por interesses musicais comuns. As listas de discussão formadas para o intercâmbio de idéias sobre um determinado gênero musical, como aquelas encontrados no Google Grupos (<http://groups.google.com.br>), contam com participantes que chegaram àquela reunião de pessoas através de buscas na Internet. O interessado inscreve-se gratuitamente e passa a receber na sua caixa de correio eletrônico as mensagens enviadas pelos participantes, podendo desligar-se da lista a qualquer momento.

Embora algumas listas de discussão imponham restrições para a aceitação de novos integrantes, usualmente elas são abertas e públicas, ou seja, todos têm acesso às mensagens enviadas. No Orkut, os usuários associam-se a comunidades definidas por tópicos e propõem fóruns e enquetes, além de postar anúncios de eventos relacionados ao tema central de discussão, havendo certo controle sobre as informações pessoais que ficam disponíveis na rede.

Como Salavuo (2006) coloca, no caso específico das comunidades *on-line* sobre música, existem comunidades de *conhecimento*, pois muitos participantes têm formações educacionais diversas e estão dispostos a dividir suas opiniões com os outros do grupo, e também comunidades *musicais*, pois criam um espaço virtual em que músicas são distribuídas e divulgadas.⁵ Nesse sentido, os sistemas *peer-to-peer* (P2P) configuram comunidades musicais (apesar de não existir nenhum relacionamento direto entre os indivíduos tomando parte nas trocas, pois não se sabe de onde estão vindo os arquivos baixados), em que o principal objetivo é compartilhar músicas e propiciar acesso ao maior número possível de arquivos sonoros. Sendo assim, facilitam o contato com novos repertórios, como foi mencionado anteriormente. As listas de discussão são exemplos de comunidades de conhecimento, já que servem como ferramenta para a resolução de questões e para o desenvolvimento de raciocínios e argumentos.

As aprendizagens nas comunidades de conhecimento ocorrem através de esforços colaborativos, mas também existem tensões e atritos, es-

pecialmente entre aqueles que conhecem ou não os códigos de conduta estabelecidos explícita ou implicitamente. Sá (2005) denomina esta contenda “dilema entre estabelecidos e *outsiders*”, ou seja, “o dilema da manutenção da ordem e dos valores coletivos frente à chegada de forasteiros” (Sá, 2005, p. 70). O limite entre uma provocação inteligente e uma pergunta ofensiva é muito tênue, e muitas vezes o anonimato permitido nas listas de discussão, já que os participantes podem assumir uma identidade qualquer, faz com que a agressividade verbal manifeste-se por conta da divergência em aspectos variados, como gostos musicais e valores sociais.

Outros formatos *on-line* para a disponibilização de conteúdos não caracterizam uma comunidade nos termos de Rheingold (1993), mas causam interações continuadas entre usuários da Internet. Um destes casos é o *blog*, um diminutivo para *web log*. Trata-se de um *site* em que as postagens são inseridas em ordem cronológica, geralmente mantendo as últimas inserções acima das anteriores. Os *blogs* de música tornaram-se comuns desde o início de 2003, geralmente mantendo um gênero musical como referência e oferecendo arquivos de áudio com as obras comentadas nos textos.⁶ Nesse caso, há uma mescla de comunidade musical e de conhecimento, pois músicas são disponibilizadas e a *expertise* do organizador do *site* garante observações interessantes. Embora um *blog* seja usualmente produzido e coordenado por apenas um indivíduo, há o agrupamento de pessoas que visitam o *site* regularmente e postam comentários, centralizando um ponto de encontro para os interessados no estilo musical em foco.

A combinação de *blog*, mensagens instantâneas, fórum, grupo de discussão e disponibilização de conteúdos em um *site* de relacionamentos voltado para a música originou o MySpace (<http://www.myspace.com>), uma espécie de “Orkut musical”. Diversos aplicativos no *site* permitem que o usuário afirme seus gostos musicais, indique vídeos e noticie suas atividades. Músicos mundialmente conhecidos montaram perfis no MySpace, dando oportunidade a qualquer interessado para acompanhar a rotina de suas produções e escutar gravações recentes. O aprendizado musical do século XXI não apenas adquire discos dos músicos que o inspira, ele torna-se um “amigo”, requisitando esta amizade com um clique no *mouse* de seu computador.

⁵ Na visão de Salavuo (2006), “comunidade de música” é uma expressão para denominar apenas os grupos em que as músicas distribuídas ou discutidas são composições dos próprios integrantes da comunidade. No presente texto, um olhar mais aberto foi adotado, considerando toda e qualquer comunidade que tenha a música como assunto centralizador das relações entre os seus participantes.

⁶ Um bom exemplo é o *blog* Loronix, disponível em <http://www.loronix.blogspot.com>.

Novas ferramentas na formação de professores

Quando uma comunidade virtual é formada com o objetivo de proporcionar aprendizagens, seja no âmbito da educação formal ou não-formal, temos uma *comunidade virtual de aprendizagem*. No início dos anos 2000, diversos autores começaram a utilizar esse termo, estudando a existência e o funcionamento na prática de tais comunidades (podem ser citados Pallof e Pratt, 2002 e Passarelli, 2003).

Charlier (2002) destacou como as novas tecnologias e o ciberespaço (o ambiente virtual em que a comunicação *on-line* ocorre) representam um valioso dispositivo de formação de professores, dando o exemplo do projeto LEARN-NETT, realizado em conjunto por diversos países da União Européia no final da década de 1990. Segundo a autora, um projeto dessa natureza

permite aos futuros professores viver uma experiência de aprendizagem durante a qual eles podem interagir com seus colegas, construir juntos práticas pedagógicas e refletir tanto sobre suas realizações como sobre as condutas de aprendizagem que eles próprios aplicaram (Charlier, 2002, p. 98).

Portanto, a competência de colaboração desenvolvida durante um período formativo em uma comunidade virtual é um dos benefícios desse tipo de experiência. Essa constatação nos auxilia na compreensão da crescente presença de comunidades virtuais em meios acadêmicos, a ponto de permitir a existência de *sites* de relacionamentos no cotidiano de grandes universidades, incluindo a Universidade de São Paulo⁷ (Andrews, 2007).

Na área musical, em anos recentes algumas pesquisas começaram a exibir trabalhos utilizando comunidades virtuais como ferramenta na formação de professores. Podemos citar como exemplos um projeto para a capacitação com tecnologias musicais (Henderson Filho, 2007), cursos de aperfeiçoamento em educação musical (Krüger, 2007), e um curso de construção de instrumentos musicais, realizado dentro do Projeto Tonomundo (Gohn, 2007).

O Projeto Tonomundo (<http://www.tonomundo.com.br>) é uma iniciativa do Instituto Oi Futuro em parceria com a Escola do Futuro da USP, formando uma rede que engloba escolas em 16 estados brasileiros, com a missão de capacitar

os professores e formá-los como agentes de mudança nas localidades onde vivem. Observar a atuação no dia-a-dia dos participantes dessa comunidade demonstra de maneira explícita como a intensa troca de informações gera uma sensação de proximidade, mesmo que a distância geográfica separando-os seja grande. A experiência com música nesse projeto, embora de curta duração, revelou possibilidades instigantes.

Um atributo da Internet que se mostrou extremamente útil no Projeto Tonomundo é o recurso multimídia. Frequentemente, o compartilhamento de dados ocorre não apenas com música, mas também com vídeo. Webb (2007) propôs um quadro para atividades formais que utiliza as experiências com a ampla divulgação de vídeos em *websites* como o YouTube (<http://www.youtube.com>). Assim como nos *blogs*, os usuários do YouTube podem deixar comentários nas páginas em que os vídeos são disponibilizados, abrindo linhas de discussão acerca do material colocado e caracterizando comunidades que criticam os conteúdos, através de postagens e de avaliações com uma designação de zero a cinco estrelas. No sistema de busca textual por vídeos, disponível na página inicial do *site*, estabelecem-se filtros através da quantidade de repetições que um determinado vídeo é assistido.⁸ Da mesma forma que uma busca no *site* da Google resulta em uma lista de prioridades, na procura por um vídeo sobre qualquer assunto também estamos sujeitos à ordenação proposta pelos organizadores do YouTube.

Ainda são poucas as investigações como a de Webb (2007), no sentido de trazer para a sala de aula de música a prática dos alunos no mundo *on-line*. A participação de professores em comunidades virtuais de aprendizagem, além de capacitar com os assuntos discutidos, promove uma aproximação desse universo e certamente pode gerar a inspiração para outros projetos. No futuro, esperamos contar com mais “integrados” e menos “apocalípticos”.

Considerações finais

Apesar dos debates sobre comunidades virtuais ocorrerem desde o início dos anos 1990, poucos são os estudos sobre o assunto dentro da área musical. Mesmo que temáticas relacionadas à música sejam constantemente o mote para o agrupa-

⁷ Andrews (2007) noticiou a criação do *software* Elgg, desenvolvido pela Universidade de Brighton com finalidades específicas para usos acadêmicos. Assim como o Orkut ou o MySpace, esse *software* possibilita a construção de perfis e a disponibilização de fotos, e foi adotado em mais de 50 instituições espalhadas pelo mundo, incluindo a Universidade de São Paulo (<http://stoa.usp.br>).

⁸ Os vídeos mais assistidos aparecem no topo do resultado de buscas por palavras-chave, e o número de espectadores de cada produção é indicado ao lado da avaliação recebida.

mento de pessoas na Internet, os resultados das transformações causadas nesse sentido pelas novas tecnologias é objeto de análise comum para pesquisadores da comunicação, mas não da música. A ironia maior dessa constatação é o fato de que os pesquisadores da música, se por um lado não estudam as redes *on-line* com profundidade, por outro as vivenciam em seu cotidiano de trabalho, trocando experiências e informações por e-mail, participando de listas de discussão, e conectando-se em *blogs* a outros estudiosos espalhados pelo mundo.

Como foi observado por Rheingold (1993, p. 24, tradução minha), muitas vezes podemos certificar a visão de que “a vida vai ser mais feliz para o indivíduo *on-line* porque as pessoas com quem ele vai interagir mais fortemente são selecionadas mais pela comunhão de interesses e objetivos do que por acidentes de proximidade”. Essa colocação é ratificada pelo fato de que a participação nos grupos é quase sempre voluntária e o desligamento não causa punições. Exceto nos casos de cursos formais para formação de professores, em que pode haver uma avaliação do desempenho dos participantes, o interesse pelas trocas e diálogos é a única motivação daqueles que ligam seus computadores para comunicar-se com os outros. Em todos os modelos apresentados neste artigo, temos como elemento central de comunidade um sentimento compartilhado de pertencer a um grupo e situações em que as competências dos envolvidos são valorizadas (Charlier, 2002).

Fazer parte de um grupo *on-line*, seja para realizar um intercâmbio constante de idéias sobre

música ou para obter a gravação de uma obra específica, nos garante que não estamos sozinhos, que estamos integrados ao mundo que nos cerca. Do isolamento de nossas casas, temos acesso aos materiais e opiniões de outros, alimentando nossos interesses e gerando envolvimento emocional com pessoas que talvez jamais iremos conhecer.

Para os pesquisadores da área de educação musical, é inevitável se deparar com questões envolvendo as tecnologias digitais, que na atualidade respondem por grande parte das informações que chegam até músicos, professores e alunos. As comunidades virtuais estão presentes na vida diária de muitos aprendizes, mas estariam seus professores preparados para lidar com essa realidade? Estariam os professores prontos para compreender os efeitos que a vivência nas redes eletrônicas traz para as formas de pensar e agir dos alunos? Ou ainda, estaríamos nós dispostos a aceitar as escolas de música nos ambientes virtuais tridimensionais, como o Second Life?⁹

Outras áreas de conhecimento já encaram os ambientes virtuais seriamente e investem em projetos explorando o ciberespaço. No campo empresarial, diversas empresas realizam reuniões, treinamentos e contratações no Second Life, enquanto que no setor educacional, o projeto Cidade do Conhecimento (<http://www.cidade.usp.br>) produziu ali uma área pública, sem fins lucrativos, para oferecer seminários, cursos e oficinas. Em breve, é provável que o mesmo aconteça com os mais variados assuntos relacionados à música. Estamos preparados?

Referências

- ANDREWS, Robert. Don't tell your parents: school embraces MySpace. *Wired*, 19 abr. 2007. Disponível em: <<http://www.wired.com/culture/education/news/2007/04/myspaceforschool>>. Acesso em: 26 out. 2007
- CHARLIER, Bernadette. Como compreender os novos dispositivos de formação? In: ALAVA, Seraphin (Org.). *Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?* Porto Alegre: Artmed, 2002. p. 89-105.
- COLEMAN, Mark. *Playback: from the victrola to MP3, 100 years of music, machines, and money*. Cambridge: Da Capo Press, 2003.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- GOHN, Daniel M. *Auto-aprendizagem musical: alternativas tecnológicas*. São Paulo: Annablume, 2003.
- _____. Educação musical a distância: experiências com construção de instrumentos. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL, 16., 2007, Campo Grande. *Anais...* Campo Grande: Abem, 2007. 1 CD-ROM.

⁹ O Second Life (<http://www.secondlife.com>) é um ambiente virtual que simula a vida real do ser humano. Os usuários criam personagens digitais chamados avatares para vivenciar esse mundo e podem interagir entre si, inclusive com trocas financeiras. O sistema possui uma moeda própria denominada Linden Dollar, que pode ser convertida em dinheiro verdadeiro.

HENDERSON FILHO, José Ruy. Comunidades virtuais de aprendizagem na formação continuada de professores de música. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL, 16., 2007, Campo Grande. *Anais...* Campo Grande: Abem, 2007. 1 CD-ROM.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Tabela 1.2.1: pessoas de 10 anos ou mais de idade que utilizaram a Internet...* 2005. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acesoaininternet/tabelas/tab1_2_1.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2008.

JOHNSON, Steven. *Everything bad is good for you*. London: Penguin Books, 2006.

KRÜGER, Susana Ester. Relações interativas de docência e mediações pedagógicas nas práticas de EaD em cursos de aperfeiçoamento em educação musical. *Revista da Abem*, Porto Alegre, n. 17, p. 97-107, 2007.

KUSEK, David; LEONHARD, Gerd. *The future of music: manifesto for the digital music revolution*. Boston: Berklee Press, 2005.

McLUHAN, Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. New York: Signet Books, 1964.

PALLOF, Rena M.; PRATT, Keith. *Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço: estratégias eficientes para salas de aula on-line*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PASSARELLI, Brasilina. *Interfaces digitais na educação: @lucinações consentidas*. Tese (Livre Docência)–Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Reading: Addison-Wesley, 1993.

SÁ, Simone Pereira de. *O samba em rede: comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca*. Rio de Janeiro: E-papers, 2005.

SALAVUO, Miikka. Open and informal online communities as forums of collaborative musical activities and learning. *British Journal of Music Education*, Cambridge, v. 23, n. 3, p. 253-271, 2006.

SETZER, Waldemar W. *Meios eletrônicos e educação: uma visão alternativa*. São Paulo: Escrituras Editora, 2001.

WEBB, Michael. Music analysis down the (You) tube? Exploring the potential of cross-media listening for the music classroom. *British Journal of Music Education*, Cambridge, v. 24, n. 0, p. 147-164, 2007.

Recebido em 28/01/2008

Aprovado em 05/03/2008