

**Hernani Dimantas**

**Linkania – a sociedade da colaboração**

**Pontifícia Universidade Católica  
São Paulo  
2006**

## **Resumo**

Esta dissertação trata do surgimento e desenvolvimento da cibercultura no Brasil, bem como da inserção da cibercultura nos diversos âmbitos da sociedade, a partir da experiência e da análise, da pesquisa participante e da teoria. Analisa estratégias de comunicação, como os blogs, e projetos de colaboração online, como o projeto Metáfora, além dos desdobramentos dessas ações em novas práticas sociais, políticas públicas, no mercado e na comunicação.

A partir desses enfoques dá a ver a existência de novos meios e métodos de produção e agenciamento das relações entre pessoas e instituições. Aponta, pela via das teorias, entre outros, de Giles Deleuze e Toni Negri, mudanças em todos os aspectos da sociedade. Formula a hipótese do nascimento da linkania, caracterizada pela multiplicação das vozes e pela descentralização da informação, do conhecimento e das decisões.

Palavras-chave: cultura hacker, links, colaboração, conhecimento livre, linkania.

## Linkania - a sociedade da colaboração

Agradecimentos.....	4
Resumo.....	5
Abstract.....	6
Introdução.....	8
1. A metáfora.....	14
1.1 - O espaço informacional.....	14
1.2 - Por uma ética hacker.....	15
1.3 - A revolução não televisionada.....	17
1.4 - A Era da Conexão.....	19
1.5 - Um novo sistema.....	22
1.6 - O Hyperlink subverte a hierarquia.....	23
1.7 - Do copyright ao copyleft.....	23
1.8 - Manifesto Cluetrain.....	24
2. O Metá:Fora.....	27
2.1 - Tecnologias de Informação e Comunicação e políticas digitais.....	27
2.2 - A abordagem da indústria de tecnologia: (in)adequação.....	30
2.3 - A abordagem das ONGs: sustentabilidade.....	32
2.4 - A abordagem acadêmica: as redes de conhecimento.....	33
2.5 - A abordagem do poder público: educação, serviços e democracia.....	34
2.6 - A abordagem colaborativa: os projetos independentes.....	36
2.7 - O Projeto Metá:Fora.....	36
2.8 - Uma experiência opensource.....	42
2.9 - Chocadeira colaborativa.....	45
2.10 - A tríade da informação livre.....	48
2.11 - Metareciclagem.....	48
2.12 - O contexto da MetaReciclagem.....	50
2.13 - Puxadinho Colaborativo.....	53
3. Linkania.....	55
3.1 A Metareciclagem.....	55
3.2 - Operação Pirata.....	56
3.3 - A nova criatura é tática. Uma TAZ flutuante.....	58
3.4 - Efeito Puxadinho.....	59
3.5 - A multidão hiperconectada.....	62
3.6 - Não existe colaboração sem generosidade.....	64
3.7 - Software livre e mídia tática.....	65
3.8 - Redes Sociais.....	67
3.9 - Gente quer ser feliz.....	68
3.10 - Agenciamento Coletivo.....	69
Conclusão: O link é a mensagem.....	71
Referências Bibliográficas.....	73

## **Introdução**

A origem desta dissertação pode ser localizada em 1999, quando comecei a desenvolver o projeto Marketing Hacker, no contexto da formação de uma nova geração de comunicadores que, ao contrário das anteriores, se constituía de forma independente dos grandes meios de comunicação e tinha nas ferramentas de edição na internet, os blogs, seu meio de criação, difusão e troca de informação e conhecimento.

Naquele momento, eu pretendia entender e discutir as mudanças que a Internet estava introduzindo no mundo dos ‘negócios e do marketing’. Desde a perspectiva da comunidade de pensadores, comunicadores e gestores que então começava a se formar na Internet brasileira, havia um descompasso entre as práticas apoiadas nos conceitos da comunicação de massa e as linguagens, práticas e possibilidades dos novos meios digitais.

O Manifesto Cluetrain aparece na cena digital em meados de 1999, assinado por quatro veteranos da Internet – Christopher Locke, David Weinberger, Doc Searls e Rick Levine, mostrando que as pessoas estão descobrindo e inventando novas maneiras de compartilhar rapidamente conhecimento relevante. Este Manifesto foi então uma referência importante, na medida em que tratava de revelar a força das conversações nos mercados interconectados. Embora não tivesse um projeto de âmbito filosófico ou aspirasse um aprofundamento da questão, o Manifesto, ao enunciar que ‘os mercados são conversações’, propunha uma nova maneira de entender os processos das trocas materiais e simbólicas no novo contexto marcado pela hiperconexão.

O ambiente dos blogs e dos primeiros projetos da internet brasileira foi o caldo de cultivo de projetos nos quais foi possível não apenas dar forma a novas maneiras de lidar com o conhecimento e a informação como também a novas práticas no que diz respeito à produção. O Marketing Hacker foi parte do processo no qual emergiram conceitos, idéias e projetos colaborativos, como a revista digital NovaE, o projeto Metá:Fora, o MetaReciclagem, entre outros. Todos esses projetos geraram experiências concretas que alcançaram dimensões políticas e sociais, repercutindo em

diversos setores, inclusive no desenho de políticas públicas de comunicação, tecnologia e gestão. O engajamento do projeto com pessoas, experiências e idéias levou à ampliação das indagações iniciais. A constatação de que a internet produzia não apenas um profundo impacto como apontava para uma nova configuração da vida social aparecia, de diferentes maneiras, como um problema novo e instigante.

Constituindo-se enquanto novas formas, meios, processos e estratégias de comunicação e interação, os fenômenos da internet, como a formação de comunidades digitais e os projetos coletivos e colaborativos, passaram rapidamente a ser objeto de análise por parte de pensadores e pesquisadores. A necessidade de fazer confluir as experiências de colaboração na internet brasileira com uma reflexão mais aprofundada e disciplinada levou-me a iniciar a pesquisa acadêmica na área de comunicação e semiótica

Esta dissertação é, portanto, produto de uma relação entre prática e teoria, experiência e reflexão. Indaga, à luz dos conceitos da semiótica, da comunicação, da filosofia, da sociologia, entre outras, a partir de uma inserção na chamada revolução digital. Indaga sobre o problema das mudanças que esta revolução traz para a sociedade em geral, na medida em que muda os meios de produção e relação social. Indaga sobre o que pode ser uma sociedade da colaboração, utilizando o conceito de linkania como metáfora desta sociedade.

O objeto desta dissertação são as experiência e projetos pioneiros da internet brasileira, sobretudo o Marketing Hacker, a NovaE, o Metá:Fora, o MetaReciclagem bem como os desdobramentos destas propostas no âmbito de políticas públicas e projetos do terceiro setor.

O primeiro capítulo, ‘A Metáfora’ apresenta os conceitos básicos da ética hacker, que norteiam a sociedade da colaboração, principalmente sob o enfoque de Eric Raymond e Pekka Himanen; a relação entre a internet e os mercados; a filosofia do software livre; e os primeiros passos no desenvolvimento da cultura digital no Brasil.

O segundo capítulo, ‘O Metá:Fora’, acompanha, já no âmbito de uma cultura digital brasileira, o desenvolvimento dos blogs, na inter-relação entre esta ferramenta e a

constituição de projetos colaborativos; analisa estes projetos, especialmente o Metá:Fora' e acompanha sua continuidade em projetos como o MetaReciclagem. Por fim, apresentam-se alguns significados deste processo nas formas de produção, circulação e gestão da economia, da sociedade e da cultura brasileiras.

O terceiro capítulo, 'A Linkania', é uma reflexão sobre a idéia de sociedade da colaboração e busca relacionar a emergência desta sociedade com os conceitos expostos no primeiro capítulo com as ações e práticas propostas pelo projeto Metá:Fora em particular e pelas experiências da cultura digital brasileira em geral.

A partir da pesquisa levada a cabo pelo orientador, que toma como base a filosofia, utilizei, centralmente, como fundamentação teórica uma articulação entre as idéias de David Weinberger, Giles Deleuze & Felix Guatarri e Toni Negri & Michael Hardt. Essas idéias permitiram ampliar o entendimento dos fenômenos abordados a partir de conceitos como rizoma, comunidades emergentes e multidões hiperconectadas.

Em David Weinberger encontrei os conceitos de uma metafísica hiperlinkada, ou seja, a desconstrução da metafísica padrão onde tempo, espaço, conhecimento e o próprio ser se liberam dos containeres e alcançam um paradigma de singularidades.

Em Deleuze e Guatarri encontramos planos de imanência onde as relações das pessoas se dão por um aspecto rizomático de conexões. Esses rizomas são importantes para a compreensão de uma sociedade que tende a partilha do conhecimento e a colaboração, uma vez que a autoria se apresenta como um múltiplo e não mais como obra de um indivíduo. Encontramos também em Deleuze e Guatarri a idéia do nomadismo e da máquina de guerra que tem influência direta no agenciamento coletivo da enunciação.

A noção de Linkania está fortemente calcada na filosofia de Negri e Hardt, mais especificamente no conceito de multidão, embora matizada por outras colaborações, como, por exemplo, as idéias de Elias Canetti em 'A massa e o poder'.

No enlace entre estas e outras idéias e a partir das práticas na rede, tentamos explicar aqui o que chamamos de revolução não televisionada, ou seja, a tendência de

mudança na sociedade que ocorre pela apropriação tecnológica, ou pela simples entrada das tecnologias de comunicação e informação na maneira que a humanidade agencia seus enunciados.

O conceito de Linkania tem importância fundamental para entender o processo ao qual este trabalho se refere. Marcelo Estraviz, um dos pioneiros na discussão dessas questões na rede, foi o primeiro a utilizar esta palavra mais ou menos na acepção que uso aqui. A originalidade da conversação que acontece no Brasil tem sua base na difusão do movimento de software livre, pela sua apropriação por diversas estruturas do governo, seja no âmbito federal, estadual ou municipal. E com forte aspecto ideológico e midiático. Software livre aparece, nesse momento, como um agente catalisador do conhecimento livre. A história do conhecimento é a história de apropriações e reconstruções a partir das bases já existentes, ou seja, trata-se de adaptação às necessidades e/ou aos interesses de grupos e/ou comunidades. A propriedade privada do conhecimento, paradigma que se inaugurou com a modernidade, parece estar sendo questionada e, mesmo, superada, como modelo pelos saberes e práticas envolvidos na cultura digital, sobretudo no movimento do software livre, que apresenta a possibilidade de novos paradigmas para a construção e partilha do conhecimento. Outros pioneiros da internet brasileira, citados ao longo deste trabalho, contribuíram com conceitos como apropriação, colaboração, metareciclagem, operação pirata como modelo de gestão virtual e do puxadinho digital como modelo de colaboração e midiática.

O crescimento das redes por meio dos computadores indica que a contracultura não se refere a algo pequeno e marginal. Os 'enclaves' tomam conta das páginas da web, descentralizam o poder e pressionam, pela utilização da tecnologia, as ilhas do poder. Segundo Cristovam Buarque:

"A crise atual exige uma ruptura na nossa compreensão do processo civilizatório. Como aconteceu no século XIII, com Santo Tomás retirando o pensamento do obscurantismo e redescobrimdo o humanismo clássico; no século XVIII, quando os iluministas retiraram o lugar dos teólogos como explicadores da realidade; ou a partir do século XIX, quando os teólogos começaram a ceder lugar aos pensadores econômicos, fosse Adam Smith ou Karl Marx, agora também vivemos um momento de redefinição.

Estamos entrando em um tempo de artistas e pensadores, depois de décadas de predomínio dos economistas. Somente os pensadores serão capazes de entender a

crise e encontrar-lhe a saída. Estamos entrando em um tempo de poetas, dramaturgos e escritores, que, pela intuição, denunciem e formulem; de pensadores que pela análise, critiquem e proponham uma visão ampla do drama humano e nacional. Para isso, porém, será preciso romper alguns círculos." [BUARQUE, 96]

Este parágrafo remete ao fato de que esse novo paradigma não apenas representa um avanço do ponto de vista da comunicação e da interação, mas aponta para novas configurações no campo das idéias, do desenvolvimento social e humano. Esta nova forma de produzir e gerir o conhecimento promove a descentralização e, portanto, uma retomada da ética como parâmetro para o desenvolvimento na medida em que a política, a comunicação e as trocas se colocam como fundamentais. A alma do processo é o diálogo, e não a burocracia ou a máquina. Nesse ponto, percebemos nas ações propostas são projetos de política pública. Essas ações se embrenharam de forma contundente na máquina política do governo e das ONGs, independentemente do partido político.

A Linkania pressupõe a multiplicação das vozes, a descentralização do poder, e uma massa aberta que emerge através da conectividade, onde seu crescimento não tem limites. A massa é um rizoma que cresce em todas as direções. E surge como uma possibilidade de agenciamento que tende a romper com o poder imposto desde a criação do modernismo.

## **Metodologia**

Para o desenvolvimento da pesquisa sobre Linkania - a sociedade da colaboração utilizei a seguinte metodologia:

Pesquisa bibliográfica – Desde o ponto de vista conceitual da pesquisa proposta procurei referências que estabelecessem uma relação com a cibercultura, ou mais especificamente uma epistemologia que fundamenta esse momento atual.

Pesquisa na Internet – Por se tratar de alguns conceitos e idéias ainda novos procurei na Internet os trabalhos desenvolvidos pelas comunidades hiperlinkadas. Muito dos textos pesquisados tem suas origens em blogs, revistas digitais, laboratórios de universidades e comunidades de pesquisas online.



Pesquisa participante nos projetos enfocados – A pesquisa participante faz parte da metodologia dessa pesquisa, uma vez que, os projetos foram desenvolvidos pelo engajamento do pesquisador em publicações digitais, blogs, fóruns e listas através de uma conversação assíncrona, artigos, comentários e colaboração.

## 1. A metáfora

### 1.1 - O espaço informacional

O trabalho de Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, apresenta as primeiras experiências de uma sociedade em rede mediada pelo computador. Rheingold analisa os primórdios desta forma de comunicação explicando-nos como era o terreno antes de as grandes companhias terem descoberto as suas potencialidades. Ele afirma que a comunidade virtual é um elemento do ciberespaço, existente apenas:

*"enquanto as pessoas realizarem trocas e estabelecerem laços sociais (...) [as comunidades] "são agregados sociais que surgem da rede, quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético." [RHEINGOLD, 1996: 20]*

Rheingold entende a rede como um espaço acolhedor, de amor, no qual nos sentimos abraçados, imersos na generosidade de poder compartilhar nossos sentimentos mais humanos. Essas idéias vão no sentido contrário àquilo que é comum numa sociedade de massa, ou melhor, numa sociedade mediada pela produção capitalista em que as relações não são mediadas pelo afeto, mas pelo poder, pelo dinheiro, pela exploração.

Norbert Wiener encerra seu *Cibernética e Sociedade* com a frase:

*A ciência é um modo de vida que só pode florescer quando o homem tem liberdade de ter fé. Uma fé a que obedecemos em razão de ordens que nos são impostas de fora não é fé, e uma comunidade que se coloque na dependência de uma pseudo-fé desse tipo está destinada a arruinar-se, ao fim e ao cabo, devido à paralisia que a falta de uma ciência em salutar desenvolvimento lhe imporá [WIENER, 1993: 190].*

Ter fé é uma boa metáfora para falar de amor. E, somente, com esse amor de 'amador' é que é possível fazer ciência e romper os velhos paradigmas. Wiener entendeu que a ciência é emergente. Freeman Dyson, em *O Sol, o Genoma e a Internet*, acredita na tecnologia como propulsora da ciência, do conhecimento e da ética. A tecnologia é o motor para o bem-estar da humanidade. A Internet está demonstrando que a mediação da tecnologia vem sugerindo transformações muito agudas na forma de a sociedade se organizar.

A comunicação e o marketing não mais se traduzem como aquilo que aprendemos com 'o marketing' de Philip Kotler<sup>1</sup>. Estamos experimentando um momento de transformação, e há a necessidade de revisão dos modos e modelos de produção, gestão e troca de bens materiais e simbólicos.

## 1.2 - Por uma ética hacker

*Este é o nosso mundo agora... O mundo do elétron e da mudança, a beleza do modem. Nós fazemos uso de um serviço já existente sem pagar por aquilo que seria bem caro se não fosse usado por gulosos atrás de lucros, e vocês nos chamam de criminosos. Nós exploramos... e vocês nos chamam de criminosos. Nós procuramos por conhecimento... e vocês nos chamam de criminosos. Nós existimos sem cor de pele, sem nacionalidade, sem religião... e vocês nos chamam de criminosos. Vocês constróem bombas atômicas, vocês começam guerras, assassinam, trapaceiam, e mentem para nós e tentam fazer que acreditamos que é para nosso próprio bem, sim, nós somos os criminosos. [MANIFESTO HACKER<sup>2</sup>]*

Este manifesto hacker se apóia numa ideologia. Uma sociedade da informação, baseada em relacionamentos de rede e catalisada por computadores, abre espaços para uma nova forma de trabalho, que é imaterial. Surge, assim, uma comunidade de programadores que comunga uma ética e uma cultura próprias baseadas na colaboração, no compartilhamento do conhecimento e na ausência de hierarquias. Essa comunidade clama por liberdade e, por meio das suas iniciativas de produção de conhecimento em rede, concebeu-se o movimento do *software* livre.

Eric Raymond apresenta os hackers como:

*'uma comunidade, uma cultura compartilhada, de programadores experts e gurus de rede cuja história remonta a décadas atrás, desde os primeiros minicomputadores de tempo compartilhado e os primeiros experimentos na ARPAnet. Os membros dessa cultura deram origem ao termo "hacker". Hackers construíram a Internet. Hackers fizeram o sistema operacional Unix o que ele é hoje. Hackers mantêm a Usenet. Hackers fazem a World Wide Web funcionar. Se você é parte desta cultura, se você contribuiu a ela e outras pessoas o chamam de hacker, você é um hacker'. [RAYMOND, 1998]*

Raymond sugere que o termo hacker não deve fazer referência apenas aos programadores de computadores. Ele diz que

---

<sup>1</sup> Kotler, Philip, Marketing, Ed. Compacta, Editora Atlas, SP.

<sup>2</sup> Foi publicado originalmente na edição número 7 Do e-zine Phrack no dia 25 de setembro de 1986, por um hacker que atendia pelo nick de "The Mentor" - <http://www.phrack.org/show.php?p=7&a=3>

*'A mentalidade hacker não é confinada a esta cultura do hacker-de-software. Há pessoas que aplicam a atitude hacker em outras coisas, como eletrônica ou música -- na verdade, você pode encontrá-la nos níveis mais altos de qualquer ciência ou arte.'*  
[RAYMOND, 1998]

Hélio Gurovitz, jornalista de tecnologia, diz que:

*'Hackers existem desde o final da década de 50. A palavra começou a ser usada na época pelos membros mais entusiastas do Tech Model Rail Club, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Seu significado: gente que era capaz de proezas técnicas, de ligar fios e plugar circuitos como ninguém. A cultura subterrânea do computador se apropriou do termo e consagrou-o como sinônimo de programador prodígio. Se você perguntar a gente como Steve Wozniak, criador do Apple, ou Linus Torvalds, pai do Linux, se eles se consideram hackers, é provável que fique surpreso ao ouvir um sim como resposta..'*<sup>3</sup>

Pekka Himanen, em entrevista para o *Valor Econômico*<sup>4</sup> afirma:

*'Eu me atrevo a dizer que em 2020 a internet já será uma mídia universal, entretanto, isso requer trabalho consciente e a formação de novos heróis. Via de regra, tendemos a celebrar os feitos de CEOs e outros que basicamente só se movem pautados pelos interesses de suas companhias. Mas a rede não pode existir sem a ação individual e, por vezes, anônima, dos bons hackers, nomes como os de programadores, verdadeiros "heróis da generosidade", porque dividiram seus conhecimentos com os colegas - como fizeram Vinton Cerf e Tim Berners-Lee, os pais da Internet na rede, entre outros. Os nomes de criminosos e dos piratas virtuais vão simplesmente se perder na poeira da história.'*

Fundamentados na utilização da tecnologia, os hackers estão moldando um novo contrato com a sociedade. Hackers crêem que a revolução digital deve ser traduzida num tempo lúdico. Acreditam que o conhecimento não deve ser propriedade de empresas ou governos, ou seja, o conhecimento é livre. Na cultura hacker, ética significa a crença de que o compartilhamento da informação é um poderoso e positivo bem. Na prática, isto significa um dever ético de trabalhar sob um sistema aberto de desenvolvimento, no qual cada um disponibiliza a sua criação para outros usarem, testarem e continuarem o desenvolvimento. Para Himanen:

*'os argumentos éticos do modelo hacker são os mais importantes. O aspecto mais interessante da ética dos hackers é se opor à velha ética protestante. Uma relação mais livre é também necessária na economia informal cuja base principal é a criatividade.'*

Josephine Berry, afirmando que o movimento de programadores deve ser analisado no âmbito da mídia tática, ou mais especificamente dos movimentos de contracultura, assim como os trabalhos dos net-artistas, diz:

<sup>3</sup> Este texto foi extraído da "revista da Web" de Abril de 2000, autor Helio Gurovitz

<sup>4</sup> entrevista reproduzida no <http://www.novae.inf.br/pensadores/pekkahimanen.html>

*'a lógica do capital (...) deve sempre procurar obter lucro dos seus investimentos mediante a extração de um produto; o (mídia) tático rejeita o próprio (nomes próprios, identidades fixas, territórios definidos) em nome do temporário, do precário, do efêmero e do improvisado.'* [BERRY; 2002]

Podemos adicionar aos nossos argumentos éticos que a paixão é a maneira livre que os hackers apontam no sentido da permissividade para "brincar" e permitir que o trabalho seja feito de acordo com o ritmo de cada um. Da mesma forma, a ética hacker é uma nova ética do trabalho que não apenas desafia, mas propõe uma outra forma de relação com o trabalho. A ética dos hackers é um desafio para nossa sociedade e para a nossa existência.

### **1.3 - A revolução não televisionada**

A revolução digital traz às novas gerações a cultura do compartilhamento do conhecimento. Uma nova ordem está sendo construída, pois a revolução dos bits se contrapõe ao padrão da sociedade ocidental. O mundo digital já se deu conta de que é possível quebrar paradigmas. Para entender essa ruptura de paradigmas temos que participar, pois a sociedade em redes, para existir, pressupõe o engajamento.

Para Arquilla e Ronfeldt, a emergência das formas de organização em rede, na esteira da “revolução da informação”, encontra amplo favorecimento no seio da sociedade global e anuncia uma profunda transformação na estruturação do mundo contemporâneo:

*As redes parecem ser as próximas formas dominantes de organização — muito tempo depois do surgimento das tribos, hierarquias e mercados — a chegar ao seu próprio modo de redefinir as sociedades e, assim fazendo, a natureza do conflito e da cooperação<sup>5</sup>.*

Neste sentido, a sociedade necessita da diversidade desta rede para sobreviver. O espaço informacional catalisa o processo de agenciamento coletivo. E o agenciamento torna possíveis saltos acentuados, tanto no sentido de transformação da ética, como na ação direta sobre a microfísica do poder.

---

<sup>5</sup> David Ronfeldt e John Arquilla, (2001) What Next for Networks and Netwars?, In idem (editores), Networks and Netwars: the Future of Terror, Crime and Militancy, Santa Monica, CA: RAND, p.311. <http://www.rand.org/publications/MR/MR1382/2> citado por Henrique Antoun, em A Multidão e o Futuro da Democracia na Cibercultura.

*'O importante, creio, é que a verdade não existe fora do poder ou sem poder (...). A verdade é deste mundo; ela é produzida nele graças a múltiplas coerções e nele produz efeitos regulamentados de poder. Cada sociedade tem seu regime de verdade, sua "política geral" de verdade: isto é, os tipos de discurso que ela acolhe e faz funcionar como verdadeiros; os mecanismos e as instâncias que permitem distinguir os enunciados verdadeiros dos falsos, a maneira como se sanciona uns e outros; as técnicas e os procedimentos que são valorizados para a obtenção da verdade; o estatuto daqueles que têm o encargo de dizer o que funciona como verdadeiro'*  
[FOUCAULT, 2005:12].

A internet tem suas próprias verdades, ou melhor, existe um agenciamento de enunciados diferente do mundo desconectado. Há uma propensão por parte das pessoas que habitam o ciberespaço, e fazem dele uma extensão da própria vida, de encarar a internet como um novo lugar. Neste lugar existem “*peessoas conversando com pessoas*”. Mas, embora a fronteira eletrônica extrapole a noção de lugar geográfico, o conceito de lugar, ou não-lugar, não é o que delimita as especificidades dessas vivências e experiências. Nelas o lugar é substituído por uma interface cultural que tem no link a expressão do inter-relacionamento de pessoas e grupos a partir de uma experiência distinta com o tempo e o espaço.

A internet, ou as internets, só existe por causa dessa rede hiperconectada. Nesse sentido, a metáfora aparece na cibercultura como um transporte de idéias e pensamentos numa rede hiperconectada. Essas metáforas podem ser utilizadas, modificadas e reapropriadas de diferentes formas. Por exemplo, os bancos a utilizam para interação com clientes; as rádios reverberam o jabá online; os grandes provedores disponibilizam o último suspiro da mídia de massa; os blogs nos mostram a diversidade das vozes etc.

Grande parte desses sistemas atua na manutenção das forças e perpetuação do poder do capital globalizado. Ou seja, aquilo que chamamos *mainstream*, operado segundo a lógica do capitalismo imperialista. No entanto, há uma pequena porção da internet que se descola dessa lógica, constituindo um ambiente de compartilhamento de informações e catalisação do conhecimento. As pessoas estão trocando músicas, conversando em chats, publicando em blogs, ou seja, o poder da voz está se descentralizando.

A colaboração reaparece como uma das formas de diminuir a fricção entre a sociedade e os anseios das pessoas. Está surgindo uma consciência inequívoca de que a construção de baixo para cima tem muito para oferecer para o desenvolvimento do processo coletivo. E, assim, tudo muda. Crianças aprendem a colaborar, a desenvolver projetos online e a espelhar os sonhos no ambiente web.

Assim, a entrada da web escancara as portas da comunicação, facilitando a publicação dos pensamentos mais profundos e o acesso indiscriminado destes pensamentos a qualquer ponto da rede. A internet está ensinando as pessoas a se inter-relacionarem neste espaço virtual.

Colaborar significa criar para as sociedades. Mônica Narula, do Sarai (Índia), apresentou no festival 'Submidiologia' uma idéia de colaboração sob uma ótica espiritualista. Colaboração tem a ver com o tempo, pois colaboramos com as gerações passadas, dando continuidade, modificando, melhorando ou piorando os projetos. Mas colaboramos também com as próximas gerações. Colaboração é processo, trata-se de fazer acontecer independentemente do retorno financeiro a curto prazo. É esta a grande novidade. A metodologia de trabalho é simples e virtual, ou seja, qualquer pessoa com um computador conectado à rede e com um pouco de conhecimento tem a possibilidade de participar voluntariamente do espaço informacional.

#### **1.4 - A Era da Conexão**

Vivemos em rede. Rede de amigos, de parentes, família, negócios, engendradas nos relacionamentos "conversacionais" das pessoas comuns. A rede é o princípio de uma sociedade, que emerge quando a gentileza gera gentileza<sup>6</sup>. Mas estamos vivendo um processo de intersecção. Não entre a cultura de massas e a cultura de rede, mas entre idéias e teorias diferentes.

Para David Weinberger, a web pode ser entendida como um mundo compartilhado que estamos construindo juntos. Esse processo de construção seria caracterizado por uma ruptura dos contêineres do tempo e espaço, ou a 'descontêinerização da metafísica padrão' [WEINBERGER, 2002 (1)]. Neste sentido sim a Internet pode ser

---

<sup>6</sup> Expressão atribuída ao Profeta Gentileza

entendida como um novo lugar, no sentido de um ambiente diferente. Internet não é apenas uma nova mídia, um canal de comunicação. E esse novo lugar é propício para as conversações --como consequência, para uma sociedade colaborativa.

O maior efeito social em longo prazo da tecnologia vai além da eficiência quantitativa de se fazerem as coisas de maneira mais rápida e barata. O maior potencial de transformação da rede está em conectar pessoas; é a chance de se fazer novas coisas juntos, um potencial de cooperação em escalas que não eram possíveis antes.

Internet não tem nada a ver com computadores. Tem a ver com pessoas. De nada adiantam programas incríveis, tecnologia de bolso ou quaisquer outros aplicativos se as pessoas não estiverem vivendo, convivendo e participando desse lugar feito de cabos, silício e, também, de tecnologia sem fio.

A Internet depende da tecnologia para crescer e florescer. Mas não é pelo lado da tecnologia que podemos pensar e explicar a revolução digital. As tecnologias são meios. Meios de translação, de comunicação, de interação, no sentido de que nos possibilitam o trânsito, viver entre diferentes idéias, culturas, informação e conhecimento.

Desde o século XIX grande parte do esforço científico tem sido aplicado no desenvolvimento de meios de translação e comunicação, ou seja, de novas formas de conectar pessoas. Carros, aviões, rádio e televisão, de uma certa forma, encurtam a distância entre os seres humanos. Carros, aviões, rádio e televisão, ao mesmo tempo, se constituem em poderosos instrumentos estratégicos por onde circulam idéias e modos de vida. A Internet segue nesta mesma linha: serve para conectar pessoas, idéias, modos de vida e produção social. Weinberger denomina esse esforço como a era da conexão, embora outros termos pareçam descrever igualmente estes tempos marcados pela comunicação, informação, conexão.

Mas, com relação aos demais meios de comunicação e informação, a Internet é mais abrangente. A rede propicia uma organização emergente que não apenas aproxima as pessoas --aproxima as pessoas de um modo de produção colaborativo. Ela cria um novo lugar de convivência. A Internet é um mundo diferente daquele no qual crescemos.



Tempo e espaço não têm o mesmo significado que aprendemos nas experiências comuns ou mesmo com os demais meios de comunicação. O meio físico caminha para a virtualidade. E a virtualidade caminha para a realidade. O paradoxo, assim, se transforma em paradigma. O paradigma é o humano, idéias, sentimentos, ações. A luta pela liberdade no contemporâneo se dá nesse contexto.

Internet não depende apenas de computadores, mas necessita da tecnologia para estabelecer o *status quo* virtual. Sem meios de acesso ficaremos marginais à sociedade virtual. Democracias interconectadas, para existir, precisam de acesso irrestrito para garantir-se enquanto tais. A tendência é que haja convergência de tecnologias, no sentido de operar a passagem entre a tecnologia anterior para a digitalidade da rede. Telefones devem conversar com a rede. Enviando e recebendo informações. Televisões devem fazer o mesmo. Os portáteis, incluindo celulares e PDAs, deverão estar conectados em rede, propiciando aos usuários uma conexão ao mundo virtual, onde possa ser possível aceder às informações e blogar suas análises, retroalimentando a rede.

Atualmente utilizamos uma tecnologia que remonta há mais de 30 anos. Por que propor avanços? Simples: avanços significam barateamento e massificação da tecnologia. Assim, a grande sacada está em dar vazão a essa conectividade. Buscar o potencial para incrementar o inter-relacionamento dos mercados, ou bazares, para usar o termo de Eric Raymond, enquanto mediações entre pessoas, produção, produtos e signos.

Então, é impossível desvincular cibercultura de inteligência coletiva e da catalisação dessas inteligências pela internet. Por trás de cada computador há um ser humano buscando uma nova forma de aprender, produzir, se expressar, ensinar, aproveitar e prosperar. E humanos são também sonhos, sentimentos e contradições, não apenas razão, cérebro e máquina. Já disseram que dentro de nós há multidões. Também já disseram que somos símbolos ou signos. Hoje podemos dizer que somos links. Links que se conectam com outros links.

## 1.5 - Um novo sistema

Será que um programa de computador pode ser revolucionário? O Linux é um sistema operacional, ou seja, que permite o diálogo entre o ser humano e a máquina. Podemos colocar o Linux como a ponta do *iceberg* do movimento dos códigos livres. Uma organização colaborativa, anárquica e disforme, poderosa pela essência que une as pessoas num projeto comum. A rede faz este movimento aflorar. O Linux foi o primeiro produto, moderno e competitivo, criado num modo de produção não capitalista. Essas são mudanças que emergem do meio virtual, e devem repercutir construtivamente para outros setores. Qual foi o investimento inicial no Linux? Nada. Apenas colaboração.

E este ‘nada’ está apavorando o grande monopólio. É difícil combater a organização de pessoas comuns. Estamos vendo o Linux, e outros programas abertos, aumentando a participação nos mercados. Não parece mais coisa de sonhador. É realidade.

O grande diferencial desse sistema operacional está no modo de produção. Foi criado pela colaboração entre pessoas comuns. É curioso saber que todo esse processo de criação foi comandado por um garoto de 20 anos e acabou envolvendo centenas de programadores espalhados pelo mundo. O livro de Linus Torvalds intitula-se '*Só por prazer*'. O prazer de estar conectado numa rede onde os espaços entre as pessoas se encurta à distância de um clique. Linus não é o estereótipo do que conhecemos como um boa-vida. Ele trabalhou muito para criar o GNU-Linux, o sistema operacional mais aclamado nos últimos tempos. Entendo, contudo, que o prazer se confunde com o amor. O amor de viver, de trabalhar, de fazer as coisas que realmente nos importam, atendendo a uma inclinação vital. E Linus trabalhou com amor. Isto faz parte de uma nova maneira de pensar. Buscar a satisfação nas tarefas rotineiras. Fazer da nossa existência algo mais importante. A Internet facilita esta aproximação. Libera a mente humana para estabelecer a diversidade. O meio digital abre espaço para a criatividade. Estamos constantemente trocando informações e recriando conceitos, seja com programas, palavras ou imagens. O artesão volta à cena após tanto tempo de segregação

## **1.6 - O Hyperlink subverte a hierarquia**

O Linux é subversivo, pois transforma a estrutura imposta pela revolução industrial. Na era da Internet, desponta como o primeiro produto idealizado e concebido pela sociedade da informação. A distinção do Linux frente ao modelo comercial dominante de software, caracterizado pelos produtos da Microsoft, é, sobretudo, sua abertura. Isto significa liberdade na cessão, alteração, utilização e distribuição do software. Mas a grande inovação do Linux, ao contrário do que muita gente pensa, não está no aspecto técnico mas, sim, no social.

Compartilhar informações e conhecimento foi o que permitiu a maioria dos grandes avanços da ciência. Do mesmo modo que pesquisadores permitem a todos os demais em seus campos de estudo examinar e utilizar suas descobertas, para serem testadas e desenvolvidas além do ponto em que se encontram, os hackers que participam do projeto Linux permitem a todos os demais utilizar, testar e desenvolver seus programas. Isso é conhecido como ética científica. Na programação, este comportamento recebe o nome de código-fonte aberto, ou open source.

As pessoas têm a possibilidade de interagir com as comunidades na Internet e, assim, protagonizar sua própria existência, buscando e construindo nas comunidades informacionais os interesses comuns. Logo, o modelo aberto não é uma invenção alucinada de um nerd finlandês. É um conceito há muito conhecido e considerado como uma alternativa para o crescimento colaborativo.

## **1.7 - Do copyright ao copyleft**

O copyleft é a maneira como os movimentos contraculturais vêm a questão dos direitos autorais. Copyleft é uma forma de proteção dos direitos autorais que tem como objetivo prevenir as barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa. Assim, os autores e criadores, ao aplicarem copyleft aos seus trabalhos esperam criar as condições mais favoráveis para que um maior número de pessoas se sintam livres para contribuir com melhoramentos e alterações desses trabalhos, ou seja, a inovação passa a ser um processo continuado.

Temos que encarar o fato de uma forma mais pragmática e repensar a dinâmica da remuneração, pois no conceito do copyleft o trabalho imaterial deixa de ser propriedade do autor e se estabelece como uma referência ao autor. Da mesma maneira que o copyright reinou durante toda a era industrial, vemos atualmente o crescimento da idéia do copyleft em toda a indústria relacionada com o conhecimento. O fluxo do conhecimento torna-se mais livre a cada dia. Não pertence a uma entidade ou a uma empresa. Na verdade, não pertence a ninguém. É importante entender que a idéia de reputação num ambiente caótico e rico em diversidade passa a ser uma variável importante na composição da remuneração e da sobrevivência.

Uma verdadeira descentralização no processo de produção de conhecimento está sendo realizada, não pela demanda, mas pela oferta. As pessoas estão tão empolgadas em produzir livremente que não se incomodam, em curto prazo, em difundir suas idéias ou seus programas gratuitamente. Este conceito capacita muito mais gente a participar da vida inteligente. As pessoas têm mais possibilidades de mostrar os trabalhos, mais expectativas de alcançar os sonhos.

### **1.8 - Manifesto Cluetrain**

O Manifesto Cluetrain debutou na rede em 1999. Trouxe um novo enfoque para as conversações online. *Uma poderosa conversação global começou.* Essa conversação está acontecendo através da Internet. A busca por conteúdo relevante tem a ver com uma sociedade em rede que pressupõe uma interatividade. A comunicação se dá de muitos para muitos. *Estes mercados são conversações. Seus membros se comunicam em uma linguagem que é natural, aberta, honesta, direta, engraçada e muitas vezes chocante. Quer seja explicando ou reclamando, brincando ou séria, a voz humana é genuína. Ela não pode ser falsificada.* É nesse sentido que o Manifesto Cluetrain faz a diferença, pois, em primeiro lugar, contextualiza a conversação como forma de comunicação online. Uma conversação humana, isto é, são as pessoas que estão em rede conversando naturalmente. A crítica à falsificação da voz vem da tentativa dos conglomerados de comunicação de massa em tomar o poder na rede.

O Manifesto Cluetrain desmistifica o momento anterior ao ‘estouro da bolha’ que aconteceu em 1999. Locke, Levine, Searls e Weinberger postularam 95 teses que

desmontam a maneira tradicional de se fazer negócios, e apresentam um novo paradigma. Decretam o fim dos negócios da maneira que estamos acostumados a fazer --aliás, esse é o subtítulo do livro publicado posteriormente em 2000.

Estas 95 teses foram inspiradas nos 95 postulados de Martinho Lutero. A primeira tese --os mercados são conversações-- apontava para uma nova dinâmica para o desenvolvimento da cibercultura, da Internet e das políticas de comunicação digital. Apresentam os ‘Mercados em rede’ como uma auto-organização que se desenvolve na contradição do sistema capitalista, e dizem: *Graças à web, mercados estão se tornando mais bem informados, mais inteligentes e demandando qualidades perdidas na maioria das organizações.*

Eric Raymond analisa: *O Cluetrain está para o Marketing e para as Comunicações assim como o movimento dos Códigos Abertos está para o desenvolvimento de Software - anárquico, bagunçado, rude e infinitamente mais poderoso do que estas besteiras que se transformaram em sabedoria convencional.*

Entender que os mercados são conversações é tão fácil como andar de bicicleta. Quem conversa uma vez nunca mais esquece. A conversação online, tanto na Internet como nas Intranets, está gerando novas formas de encarar os problemas. Criando novas perspectivas, novas ferramentas e um novo tipo de incentivo intelectual. O resultado é um ganho incomensurável na habilidade de aprender e ensinar, refletido na capacidade de brincar com seriedade. As pessoas saem do trabalho, e estão se linkando. Trazem no dia seguinte novidades para a empresa. Isto é bom. Estes navegadores estão inoculando as empresas com um novo agenciamento de idéias.

O Manifesto Cluetrain dissectiona o mundo dos negócios como um estilete. Corta os velhos conceitos da administração. Mostra aos homens de negócios que a relação de trabalho pode ser diferente. Sem as mazelas do passado, e sem a frieza do presente. A Internet abre as portas para o inter-relacionamento entre pessoas e empresas. Modificando a estrutura de poder, antes na mão das corporações, e agora, resgatada pelas pessoas comuns.

O Manifesto Cluetrain estabelece um momento de ruptura. De certa forma, o manifesto mostrou que a Internet estava provocando uma multiplicação das vozes. Revelava que essas vozes se organizavam em micromercados ou microcomunidades e emergiam como comunidades, a exemplo do Slashdot e Plastic. Aqui no Brasil, a Novae, a Widebiz e o Radinho, entre outros, são exemplo dessa emergência de vozes. Em 2000, a arte de blogar começou a se expandir com o aparecimento do site do Blogger, dando vazão à criação de centenas de milhares de blogs pelo mundo. As vozes foram liberadas na rede. Foi a partir dessa idéia que o projeto Metá:Fora foi concebido.

## 2. O Metá:Fora

### 2.1 - Tecnologias de Informação e Comunicação e políticas digitais

No final do século XX, mais especificamente na última década, no Brasil o debate sobre a importância do processo de Inclusão Digital começava a ter eco na sociedade civil organizada e governos. Os primeiros programas de governos e ONGs estabeleciam alguns conceitos de inclusão pela utilização das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), com a oferta de banda larga, a partir de 2001, pelas companhias de telecomunicações por valores acessíveis a muitos internautas, somado à disseminação da cultura hacker através da adoção do software livre em muitos projetos importantes, a exemplo dos Telecentros da Prefeitura do Município de São Paulo e do ACESSA São Paulo, do Governo do Estado de São Paulo, abriram-se as condições para a emergência de projetos independentes na interface entre tecnologia e sociedade.

Os projetos de Inclusão Digital estavam então, em geral, capitaneados pelas iniciativas públicas ou pelas ONGs constituídas. Rodrigo Assumpção, do [sampa.org](http://sampa.org), explica:

*'No primeiro momento, tratava-se de utilizar as tecnologias de informação e comunicação para democratizar as relações da sociedade com o poder do Estado. Esses desejos de transparência, cidadania e monitoramento das atividades administrativas fundiram-se no projeto com o conceito de Inclusão Digital, que desta forma ganhou dimensões mais amplas e qualificadas, passando a significar muito mais do que a mera alfabetização digital.' O desafio que se fazia presente estava: a possibilidade de aprendizagem e criação ganha mais um grau de profundidade: o cidadão, em vez de aprender a utilizar um sistema e aqueles programas, passando por um processo de aprendizagem que privilegia o entendimento e reflete sobre a essência do próprio meio tecnológico. [ASSUMPÇÃO, R; 2003:189-190]*

Os projetos de inclusão digital tiveram que se deparar com o fato de que a tecnologia era apenas uma parte do processo de inclusão. O computador é apenas a porta de entrada para esse espaço informacional.

Outras formas de se pensar em inclusão digital dão suporte a outros projetos. Rodrigo Baggio, do CDI – Comitê pela Democratização da Informática, tem um enfoque pragmático de geração de renda e trabalho:

*'as pessoas da comunidade percebem que a informática é um diferencial quando se trata de procurar uma melhor colocação no mercado de trabalho. (...) queremos é ocupar estes jovens, dar-lhes uma perspectiva de futuro, gerar renda e emprego, profissionalizá-los e capacitá-los. De uma forma geral, este é o objetivo das nossas escolas'.<sup>7</sup>*

A nomeação de Sérgio Amadeu da Silveira como coordenador do projeto Telecentros, da Prefeitura de São Paulo, na gestão da prefeita Marta Suplicy, foi o ponto de partida para a utilização do Linux como plataforma operacional em projetos de políticas públicas. Os Telecentros de São Paulo foram pioneiros nessa questão. Como explica João Cassino:

*'O monopólio e o aprisionamento de usuários a determinados produtos são os principais motivos para não adotarmos soluções proprietárias no nosso Plano de Inclusão.'* [SILVEIRA, S; CASSINO, J; 2003: 52-53]

O diferencial do projeto estava na adoção da ideologia do Software Livre como arcabouço teórico, principalmente pelo enfrentamento ao monopólio e pela liberdade de acessar, modificar, distribuir o código.

O Software Livre abriu o debate sobre o conceito de colaboração. Segundo Paulo Lima e Graciela Seleiman:

*'Projetos de sucesso como o da Prefeitura de São Paulo mostram no dia-a-dia como pode ser frutífera a articulação entre governo, ONGs e iniciativa privada no processo no processo de combate à exclusão social. (...) Ali estão sendo formados cidadãos críticos quanto ao uso das TICs e da Internet, que podem se apropriar da tecnologia incorporando a ela um significado – acesso a mais oportunidades de trabalho e renda, acessos a serviços públicos e produção de conteúdo.'* [LIMA, P.; SELEIMAN, G; 200:, 73]

No entanto, as expectativas de colaboração ainda estão num plano de articulação que se faz pelas vinculações da prefeitura, das ONGs e dos líderes comunitários. Não se pensa, todavia, na atuação daquelas pessoas interessadas no processo, ou seja, os verdadeiros atores dos projetos.

Para Fernando Guarnieri, do projeto ACESSA São Paulo, do Governo do Estado de São Paulo:

---

<sup>7</sup> referência desse texto no  
<http://www.cciencia.ufrj.br/Publicacoes/Artigos/EduBytes96/InformCidadania2.htm>



*‘O Movimento dos Telecentros está preocupado em difundir e compartilhar novas ferramentas para a vida, o trabalho e o aprendizado... Ele se apóia no acesso coletivo às novas tecnologias de informação e comunicação dentro de uma cultura organizacional onde o aprendizado informal, o aprendizado colaborativo (cross-coaching) e a fusão de competências são a regra e não a exceção. A idéia por trás dos telecentros era a de disseminar os benefícios das novas tecnologias. [Guarnieri, F; 2003: 219]*

Ricardo Kobashi, colunista do Estado de São Paulo e atual coordenador do projeto ACESSA São Paulo, do Governo do Estado de São Paulo, faz uma crítica aos modelos de inclusão digital que atuam num movimento de cima para baixo, onde as necessidades das comunidades não são as mesmas necessidades dos gestores das políticas públicas. Ele diz:

*“Se as organizações e movimentos sociais fossem chamados a decidir como empregar os recursos humanos, financeiros e os equipamentos até hoje destinados à inclusão digital, teriam eles optado por escolas de informática, centros públicos de acesso à Internet, governo eletrônico e redes de conhecimento assim como os agentes de inclusão digital o fizeram?”<sup>8</sup>*

Essa é uma questão difícil de se responder. Provavelmente seriam diferentes. É necessário uma análise das diversas abordagens da Inclusão Digital para melhor compreender o processo.

O termo “Inclusão Digital” acabou perdendo parte do seu significado inicial devido ao uso indiscriminado para diferentes tipos de projetos. Hoje, o termo inclusão digital designa de computadores defasados sem acesso à internet e com pouco mais que um processador de texto a totens multimídia com conexão por satélite. Essas ações têm em comum o fato de serem influenciadas por fatores externos, fatores determinados pelo mercado de tecnologia, pela visão de algumas organizações não governamentais dedicadas ao tema, pelo setor acadêmico e pelas prioridades do poder público. Ou seja, o cardápio da inclusão digital não é escrito por quem dele se utiliza.

Independentemente dos benefícios que trouxeram ou da legitimidade de suas atividades, as ações de inclusão digital possuem cada qual uma abordagem particular.

---

<sup>8</sup> Apresentação na Oficina de inclusão digital, Brasília 2001

## **2.2 - A abordagem da indústria de tecnologia: (in)adequação**

A indústria de tecnologia tem um papel importante no processo de inclusão digital. Neste aspecto, não há como se desvencilhar da forte influência que o ciclo de obsolescência dos equipamentos de informática contribuiu na ‘aposta’ do uso de computadores usados com objetivos de inclusão digital.

Acostumados a vender periodicamente um produto novo para o mesmo consumidor, escorados pelas constantes inovações e aumento da capacidade dos equipamentos (processamento, memória, armazenagem, conectividade etc.), calcaram no crescimento econômico e no aumento da produtividade imposta pelas novas ferramentas a tarefa de aumentar seus mercados. Durante anos cresceram mantendo esta visão. Desta forma, não seria um mau negócio apoiar um modelo de inclusão digital. O lixo tecnológico que a troca constante dos equipamentos produz tem um grande potencial na formação de novos consumidores.

A consequência da ampliação do ciclo de obsolescência dos equipamentos de TI em suas taxas de crescimento foi, no entanto, subestimada pelas empresas. O mercado de computadores estava suficientemente maduro para conter a vazão por uma quantidade inesgotável de lixo tecnológico.

A indústria de TI também tem sido incapaz de compreender o fosso que separa seus produtos, desenvolvidos para satisfazer as necessidades do mundo rico (ou dos ricos do mundo), dos produtos que os novos mercados terceiromundistas estariam dispostos a comprar. Para a indústria de TI inclusão digital é potencial de ampliação de mercado.

Apesar da notoriedade que a inclusão digital ganhou e do fato de que financiadores do mundo todo estavam dispostos a investir no assunto, a indústria de TI permaneceu calada, não ofereceu inovações tecnológicas relevantes e a adequação dos produtos já existentes. Conectividade, resistência, personalização, diferenças culturais dos usuários e manutenção são apenas alguns dos itens que mudam radicalmente quando você tira um computador da mesa de um escritório em Nova Iorque e o coloca num centro público de acesso em Capão Redondo.

Quantos fabricantes de hardware ou software têm em seus departamentos de P&D equipes voltadas para inclusão digital? Se apenas uma parcela da verba destinada ao desenvolvimento de equipamentos portáteis e wireless tivesse sido destinada a estudar e propor soluções para este novo mercado é bem provável que já teríamos à disposição dos governos e da benemerência mundial equipamentos mais adequados aos objetivos da inclusão digital, que são, de longe, muito maiores dos que a indústria conseguiu enxergar até hoje.

Em vez de tentar vender os mesmos produtos pensados e criados para o mundo rico, ou para os ricos do mundo, as empresas que apresentarem aos países em desenvolvimento soluções adequadas, baratas e eficazes para inclusão digital teriam um mercado de 2 bilhões de usuários ou mais. Isso já é razão suficiente para colocar todo o departamento de P&D pensando no assunto. E rever a aposta de como a inclusão digital pode oferecer novas taxas de crescimento para a indústria de tecnologia mundial.

Esse enfoque da indústria de TI teve um revés importante, principalmente para as empresas produtoras de software, na emergência do Linux. Trata-se de um sistema operacional escalonável e de fácil adaptabilidade às restrições de hardware. O Linux pode ser configurado para aproveitar melhor os recursos da máquina. Não cabe, nesse momento, explicar esses recursos e as possibilidades que podem ser implementadas. Muitos exemplos de melhor utilização de memória ou de opções de gerenciadores de janelas gráficas que utilizam pouco processamento para o funcionamento são matérias em jornais, revistas e publicações do setor. É interessante notar que as comunidades de software livre estão espalhadas por todo o mundo e se organizam basicamente pela internet. O software livre traz a tona o questionamento dessa classe de programadores de software, que buscam nas soluções livres as respostas às imposições da indústria de TI.

Cabe dizer que a utilização de software livre impõe uma sobrevida ao hardware, possibilitando que computadores com mais de 10 anos de uso possam retornar ao mercado via projetos de inclusão digital. Não é por acaso que existe uma tendência para a utilização de software livre nesses projetos.

### **2.3 - A abordagem das ONGs: sustentabilidade**

Para uma ONG – Organização não governamental - a captação de recursos é sempre um ponto crítico. E fica pior com o crescimento. Quanto mais cresce, maior é o custo e maior deverá ser a captação.

As ONGs trabalham sob o domínio do possível. Idéias ou atividades, independentemente de sua eficácia, são descartadas pela impossibilidade de serem financiadas a curto ou médio prazo.

Neste contexto, as tais escolas de informática “auto-sustentáveis” em comunidades de baixa renda se tornaram uma ótima solução. ONGs com dificuldades de financiar seu próprio crescimento transferem o custo de manutenção para as comunidades.

Ficam as perguntas: é uma boa idéia deixar que as comunidades paguem para aprender a usar computadores? Ou será incapacidade das ONGs oferecerem ensino gratuito? Ter isso claro é fundamental. Uma coisa é o que eu faço, dadas minhas condições e limitações, outra é o que eu acredito que deva ser feito, casos tais condições ou limitações fossem outras. Deixar clara a diferença entre o “é isso o que eu consigo fazer” para o “é isso que todos deveriam fazer” é uma tarefa nem sempre levada com transparência pelos administradores dessas ONGs.

Para colocar mais uma variável nessa equação, muitas escolas de informática abertas por ONGs funcionam como uma fonte de renda alternativa para as organizações comunitárias. A cobrança de mensalidades “simbólicas” de seus alunos ajuda a manter o magro orçamento a que estão sujeitas. O problema é que fazer um curso de informática não é necessariamente a melhor maneira de se aprender a usar um computador, mas é, provavelmente, a maneira mais fácil de conseguir recursos. Embora com menores chances de produzir receita, outras formas de absorção da tecnologia têm se mostrado mais eficazes. Entre os usuários de maior renda praticamente não existe quem tenha no currículo um curso formal de informática. O acesso à máquina, aliado a uma razão para utilizá-la (o uso relevante), seja para o trabalho, escola ou lazer, é suficiente e eficaz para o aprendizado. Algumas

estatísticas mostram que cerca de 30% a 40% dos alunos dos cursos de informática em comunidades de baixa renda já fizeram um curso anterior, e que, depois de 4 ou 5 meses sem utilizar a máquina, eles simplesmente esquecem o que aprenderam.

O trabalho das ONGs tem muitas qualidades, entre as quais: a abertura de uma escola de informática funciona como um fator mobilizador para a comunidade, aumenta a auto-estima do coletivo, é uma alternativa para crianças e adolescentes fora do período escolar, engorda o currículo dos trabalhadores e, embora com baixíssima eficácia, melhora sua empregabilidade. No entanto, há um esforço de se dar um passo à frente no sentido de que o uso relevante é um atalho para a circulação da informação dentro das comunidades e produção de conhecimento.

## **2.4 - A abordagem acadêmica: as redes de conhecimento**

No site da Cidade do Conhecimento da USP encontramos:

*‘Precisamos encontrar a nossa maneira de ensinar e de aprender com a internet. Os papéis dos educadores passam a ser os de coordenadores, facilitadores e mediadores, favorecendo a construção cooperativa de conhecimentos.’<sup>9</sup>*

Talvez esse seja o equívoco mais crasso da academia frente aos projetos de Inclusão Digital, pois éramos nós que deveríamos aprender com os participantes dos projetos a trabalhar em rede e que, caso fôssemos bons alunos, poderíamos tentar replicar este aprendizado para algo como uma dinâmica virtual, suportada pelas tecnologias da informação e comunicação. Sim, tentar, porque a bem da verdade, até hoje, ninguém conseguiu. A rede fracassa antes da rede virtual. Os projetos de formação de redes virtuais para a população excluída são obrigados a oferecer mais energia ao sistema do que ele produz. E isso é a antítese do que estamos conversando.

É a arquitetura de rede, não virtual e tão bem conhecida pelas lideranças comunitárias, que possibilita que eles consigam sobreviver com poucos recursos e ainda mobilizar moradores para mutirões, pressionar administradores públicos e serem peças importantes dentro do jogo político e eleitoral. As organizações comunitárias de baixa renda vivem da rede.

<sup>9</sup> texto no site <http://www.cidade.usp.br/educar/?2003/mod1>

A aposta do setor acadêmico na formação de redes de construção do conhecimento é fortemente influenciada pelo seu próprio modelo do que é e para que serve uma rede. Toda rede pressupõe um determinado nível de troca de informações e contribui, de alguma forma, para a construção do conhecimento. Coletivo e individual. E é neste ponto que o mundo acadêmico se confunde. A razão de existir das universidades é o conhecimento. E redes, invariavelmente, catalisam o conhecimento. Mas as comunidades têm outra razão para viver. O caminho do conhecimento pode ser até o melhor caminho, mas não é o objetivo. Em muitas situações, mobilização é a meta principal. Neste caso, (e)levar a rede sempre à esfera do conhecimento mais atrapalha do que ajuda. Se para a academia rede significa compartilhar informações e produzir conhecimento, para as comunidades e trabalhadores significa mobilizar, ganhar força, crescer. De um lado temos congressos, estudos colaborativos, trabalhos publicados e a parte se fortalecendo perante o todo. De outro temos assembléias, mutirões, passeatas e o todo se fortalecendo pelas partes.

## **2.5 - A abordagem do poder público: educação, serviços e democracia**

As primeiras iniciativas do poder público em levar computadores para a população de baixa renda se deu nas escolas. Uma compra faraônica distribuiu laboratórios de computação para milhares de escolas públicas. Muitos nem saíram da caixa. Laboratórios trancados a chave, escolas roubadas e professores atônitos foram a constante. Ninguém estava preparado.

Kobashi costuma dizer que

*‘O primeiro computador de uma escola deve ir para sala dos professores, o segundo também, o terceiro idem, o quarto para a administração, o quinto para sala dos professores e o sexto, bem, esse vai para os alunos. Esperar que professores saibam incluir os computadores em seu processo pedagógico sem que eles saibam usá-los não é razoável. Oferecer laboratórios de computadores para os alunos é mais bacana e dá mais votos que formar professores. Pena que seja ineficaz. Começaram pelo fim e agora estão correndo atrás do prejuízo. Menos mal.’<sup>10</sup>*

Já a opção do poder público pelos centros de acesso à internet está intimamente ligada à necessidade de desonerar o Estado, a exemplo do que se tem feito no setor privado,

---

<sup>10</sup> Santo André, Secretária da Educação, 2002

por meio da prestação de serviços à população por meio eletrônico. Usando tecnologia, e em especial disponibilizando serviços bancários pela internet, o sistema financeiro reduziu suas agências em número e tamanho, reduziu custos, aumentou seus lucros e o nível de satisfação de seus clientes. Se você fosse um administrador público também sonharia com isso. As experiências de sucesso como a da Receita Federal e do Poupa Tempo (SP) provam que oferecer serviços com alto nível de tecnologia embarcada é bom negócio também na esfera pública.

Como não poderia deixar de ser, o desenho dos centros públicos de acesso à internet também é influenciado pela natureza de executor. Instalações com dezenas de computadores, a presença de monitores, o tipo de atuação que exercem e a forma de sua contratação, a opção pelo software livre em alguns casos ou por sistemas proprietários em outros, bem como o tipo de parceria com a comunidade e com o terceiro setor para sua implantação e administração, são reflexos de um entrelaçamento de políticas públicas, compromissos partidários e restrições legais. O modelo de centro público de acesso à internet, tal como conhecemos, é resultado da soma das condições citadas. Apesar da obviedade do fato, basta se libertar de uma dessas condições para que um novo modelo apareça.

Vale lembrar de um conceito muitas vezes esquecido: a indústria de TI segue e trabalha para o conceito *um homem, um computador*; as políticas públicas não. A aplicação desse conceito como política de desenvolvimento e inclusão digital significaria a necessidade de pesados investimentos na compra de equipamentos, o aumento da capacidade de financiamento do país e de endividamento dos consumidores, déficit comercial e cambial, aumento da capacidade de nossa matriz energética e imensos lucros para a indústria de TI. Nossas políticas públicas trabalham com o conceito de um computador para muitos, daí a opção pelos centros públicos de acesso à internet. Menos confortável para quem usa, mais próximo de nossa realidade, mais inteligente para o país.

Os centros de acesso à internet já são imprescindíveis. Não veremos um retorno de uma política como esta. Servir melhor e mais barato é bom para todos. Nenhum governo com razoável seriedade continuaria a investir em serviços eletrônicos

sabendo que a maior parte da população nunca os utilizará. E não investir simplesmente não é uma opção.

Democracia eletrônica direta, orçamento participativo digital, urnas eletrônicas, consultas públicas, enfim, o rol de possibilidades de uso da internet para a participação do cidadão nas decisões e processos do Estado não tem fim.

## **2.6 - A abordagem colaborativa: os projetos independentes**

A cultura hacker, apoiada em projetos colaborativos e, mais especificamente, na ascensão meteórica do projeto GNU/ Linux, é uma abordagem importante e que deve ser analisada com muito cuidado. Pois essa cultura hacker tem influenciado fora dos limites dos desenvolvedores de software. Aliás, software livre é a ponta do iceberg de um movimento para o conhecimento livre. Assim, a diversidade de vozes na internet, as multidões, ou pessoas trabalhando em rede têm um ritmo de produção e organização que as empresas tradicionais, grande parte da academia, o Estado e o terceiro setor também não conseguem compreender.

Essas práticas se relacionam ao conceito de inteligência coletiva. Num ecossistema de idéias livres baseado na generosidade e no modo de produção catalisado pelo copyleft, a academia, as empresas, o Estado e o terceiro setor entram nessa equação. Mas não como protagonistas ou como detentores do conhecimento e da inovação. São participantes, pois, neste ambiente hiperlinkado, a hierarquia é desbancada pela reputação.

No Brasil, os projetos independentes se caracterizam por privilegiar a internet das pontas. Atuam de forma muito diferente do padrão UOL de qualidade. Assumem uma posição inversa onde a periferia é o centro.

A colaboração pode ser entendida como um modo de produção. Diferentemente das idéias tradicionais, a colaboração tem vida própria. Nasce num ambiente caótico, como a internet, e emerge num movimento de baixo para cima, alcançando um nível razoável de organização. As pessoas têm na internet mais do que uma ferramenta. Utilizam-na como uma aliada. E, desta forma, catalisam a conversação entre pessoas comuns. E neste ambiente de burburinho muitos projetos são desenvolvidos.

## **2.7 - O Projeto Meta:Fóra**

O nome Meta:Fóra aponta para um movimento e representação de um ambiente que esta sendo construído byte a byte. A internet é metáfora. Não no sentido comum, da comparação, da figura de linguagem. Para Lakoff e Johnson, a metáfora não é apenas uma figura de linguagem. A metáfora: META é transporte, entre. Então a metáfora é o que é o sensorio/subjetivo, juntos. O corpo (as pessoas), por meio da operação



sensório-motora (movimento), cria relações, conceitos abstratos. Mexer o corpo, sentir com neurônios, criar sinapses e outras sensações e sentimentos, formatam o que chamamos de razão e abstrações.

*O Projeto Metá:Fora emerge como uma resposta independente aos projetos de tecnologia social, que abrange, sobremaneira, os projetos de Inclusão Digital. O aspecto independente deu a liberdade de testar a idéia de emergência, seja na construção de grupos colaborativos, seja no entendimento da expressão “a periferia é o centro”.*

Felipe Fonseca, em ‘Tecnologia Social’, diz:

*“Há quase dois anos, eu e Hernani Dimantas criamos uma lista de discussão que veio a ser o Projeto Metá:Fora, que até hoje tenho dificuldade em definir: um conceito de produção colaborativa, um grupo de cento e cinquenta lusófonos espalhados pelo mundo criando projetos baseados no conhecimento livre, uma série de subprojetos abertos. (...) usávamos meios de comunicação que contam com um alto grau de virtualização para debater novas idéias e mobilizar pessoas interessadas em agir com interesses comuns. Mas o sentido de comunidade era atual, real. Interagíamos pela internet, mas também usando papel e conversando em um bar.” [FONSECA, 2004]*

O Projeto Metá:Fora contou com a colaboração de centenas de pessoas. Felipe Fonseca, ao fazer a primeira apresentação num convite à participação de uma lista de discussão no YahooGroups, em 28 de Junho de 2002, escreveu:

*'Hoje em dia, a maior dificuldade para começar um projeto de pesquisa é a definição do nome. Que nome dar a um projeto que tem por objetivo entender e propor aplicações para uma realidade em que passaremos do online / offline para uma cultura permanentemente conectada? Como definir uma cultura em que definir o nome de um projeto é mais difícil do que estabelecer um fórum de comunicação entre os seus membros? E isso é só o começo. Virtualização da presença, k-logs<sup>11</sup>, m-log<sup>12</sup>s, RSS<sup>13</sup>, telecentros comunitários, inteligência coletiva, o novo nomadismo, são alguns dos assuntos que vão nos guiar.'*

Estas eram as nossas preocupações. Na verdade, Felipe e eu estivemos conversando por ICQ, um software de mensagens instantâneas, quando chegamos à conclusão que algumas idéias que estávamos gestando com esforços separados - eu no Marketing Hacker e na NovaE, e Felipe no hipercortex (blog) – e, considerando que outras vozes começavam a se engajar num debate mais profundo sobre a apropriação tecnológica,

---

<sup>11</sup> Utilização de *weblogs* no ambiente corporativo com a finalidade de estimular a colaboração e a organização pessoal do conhecimento.

<sup>12</sup> Utilização de *weblogs* via tecnologia móvel (mobile logs).

<sup>13</sup> *Really Simple Syndication* (RSS) é um formato da linguagem XML para partilhar notícias e conteúdos permanentemente actualizados de sites noticiosos e de discussão através da Web.

colaboração e, via de regra, o ideal de transformação social poderia ser mais interessante se o debate fosse aberto para outras comunidades. Estávamos, naquele momento, presenciando uma nova experiência de publicação colaborativa na revista eletrônica NovaE, no entanto, a proposta inicial do projeto Metá:Fora era de ativar as inteligências coletivas através da colaboração distribuída e, basicamente, utilizando a internet como agente catalisador.

O Metá:Fora emergiu num plano rizomático. Essa emergência significa que foi construído sem uma hierarquia definida. Em *Rizoma, Mil Platôs*, Deleuze e Guattari nos mostram que na arte de escrever, de montar um projeto ou de desenvolver uma teoria podemos repensar alguns conceitos:

*‘Escrevemos o Anti-Édipo a dois. Como cada um de nós era vários, já era muita gente. Utilizamos tudo o que nos aproximava, o mais próximo e o mais distante. Distribuímos hábeis pseudônimos para dissimular. Por que preservamos nossos nomes? Por hábito, exclusivamente por hábito. Para passarmos despercebidos. Para tornar imperceptível, não a nós mesmos, mas o que nos faz agir, experimentar ou pensar. E, finalmente, porque é agradável falar como todo mundo e dizer o sol nasce, quando todo mundo sabe que essa é apenas uma forma de falar. Não chegar ao ponto em que não se diz mais EU, mas ao ponto em que já não tem qualquer importância dizer ou não dizer EU. Não somos mais nós mesmos. Cada um reconhecerá os seus. Fomos ajudados, aspirados, multiplicados.’ [DELEUZE & GUATTARI, 2004 (1): 12]*

A filosofia hacker, principalmente aquilo que tange o conhecimento livre e a reputação, foram definitivas para dar essa construção. Não existir hierarquia definida faz com que todos os participantes possam contribuir em igual condições. As palavras foram mescladas num Wiki, ou seja, num espaço informacional onde juntávamos todas as elucubrações que surgiam deste embate colaborativo.

Muitas pessoas participaram do projeto e deixaram seus nomes escritos -- Felipe Fonseca, Daniel Pádua, Felipe Albertão, Hernani Dimantas, Paulo Bicarato, Marcelo Estraviz, Paulo Colacino, Tupi, entre outros, trouxeram contribuições fantásticas para mixar os trabalhos de cada um para um objetivo maior e colaborativo. Creio, no entanto, que o rizoma emergiu da metodologia e dos conceitos praticados, e não de alguma prerrogativa original deste projeto.

A importância do Metá:Fora está na migração da cultura hacker, que normalmente

ocupa um espaço informacional onde referências à programação de computadores é o assunto dominante, para o âmbito do conhecimento. E falar em conhecimento no ambiente rizomático tem a ver com conceitos como propriedade, liberdade e multiplicidade. Esses conceitos só podem ser colocados em prática quando assumimos uma autoria comum.

Numa entrevista à Folha de São Paulo<sup>14</sup>, Roberto Bui, que publicamente se identifica como Wu Ming 1 (o termo, em chinês, significa Anônimo ou Não-Famoso) diz:

*Nós somos uma empresa e queremos viver de escrever livros. O que fazemos não é um hobby (...) Nos últimos três anos, milhões de pessoas vêm trocando arquivos na internet e modificando softwares livres (...) Creio que estamos presenciando uma mudança estrutural na indústria cultural: a decadência da cultura de massas descrita por Adorno em favor de uma nova fase que é mais similar à cultura popular da era pré-industrial. Além de renunciarem aos nomes próprios, portanto, os cinco membros atuais do Wu Ming não se descrevem como artistas, mas como 'artesãos da narrativa'.*

Diferentemente de Roberto Bui, o Metá:Fora não tinha como objetivo apenas o desenvolvimento cultural, ou mais especificamente, escrever livros. O Metá:Fora estava pronto para colocar em prática seus conceitos de emergência das vozes e o seu impacto na microfísica do poder.

Essa idéia de artesanato faz mais sentido quando verificamos em Eric Raymond a alusão aos bazares como metáfora de um modo de produção colaborativo. Raymond diz:

*O estilo de Linus Torvalds de desenvolvimento -- libere cedo e freqüentemente, delegue tudo que você possa, esteja aberto ao ponto da promiscuidade -- veio como uma surpresa. Nenhuma catedral calma e respeitosa aqui -- ao invés, a comunidade Linux pareceu assemelhar-se a um grande e barulhento bazar de diferentes agendas e aproximações (adequadamente simbolizada pelos repositórios do Linux, que aceitaria submissões de qualquer pessoa) de onde um sistema coerente e estável poderia aparentemente emergir somente por uma sucessão de milagres. O fato de que este estilo bazar pareceu funcionar, e funcionar bem, veio como um distinto choque. Conforme eu aprendia ao meu redor, trabalhei duramente não apenas em projetos individuais, mas também tentando compreender porque o mundo do Linux não somente não se dividiu em confusão mas parecia aumentar a sua força a uma velocidade quase inacreditável para os construtores de catedrais. [RAYMOND; (1)]*

A eficiência desse modelo de trabalho! Digo trabalho pois o Metá:Fora não pretendia utilizar o espaço informacional para um debate sem fim, sem meios e sem objetivos.

Pelo contrário, desde o seu princípio o Projeto Metá:Fora carregava a ideologia do

<sup>14</sup> <http://www.wumingfoundation.com/italiano/rassegna/folha29102002.html>

compartilhamento e da transformação social, como já foi dito.

No entanto, estendendo a lógica rizomática, o Projeto Metá:Fora fôra gerenciado num ambiente que pode ser traduzido como um coletivo de individualidades, ou seja:

*'o que o coletivo de individualidades tem a ver com o trabalho em si?. O retorno da arte, do deleite do amadorismo. Ressurgindo da poeira da era industrial onde o profissionalismo narcisista fez do mundo um antro da decadência humana. As pessoas conversam com a liberdade, com transparência e, principalmente, com autenticidade. Uma viagem pelo ego humano buscando no fundo do coração uma nova equação de balanceamento entre a angústia e o amor. Ao mesmo tempo, o indivíduo retoma a sua individualidade dentro de um ambiente coletivo. Onde a reputação passa ser o principal ponto de reverberação da sua própria opinião. E a credibilidade é função exclusiva da autenticidade individual.'* [DIMANTAS; 2003: 119].

Dessa forma, entendemos o rizoma como uma rede, formada de nós e links que por um lado privilegia a relação dos links e, por outro lado, desvela a rede e sua topologia.

*"A taxa de crescimento dos nós em redes conectadas dependem da própria capacidade para competir por links. Por exemplo: numa rede social alguns indivíduos conseguem mais links do que outros, ou algumas páginas da web atraem muito mais links do que outras. Essa competição por links pode ser traduzida por 'multiscaling', isto é, um expoente dinâmico que depende da capacidade, permitindo que nós mais fortes conquistem outros nós mais fracos. Desvelando, assim, o fenômeno do mais-forte-fica-mais-rico que pode ajudar-nos a compreender em termos quantitativos a evolução competitiva do sistema na natureza e na sociedade."* [BIANCONI; BARABASI, A L.]

E, nesse sentido, o Projeto Metá:Fora não pode ser entendido como um grupo, ou melhor um aglomerado de nós. A própria idéia de esquizofrenia digital nos apontava para a multiplicidade. Em Luther Blisset encontramos:

*'Em um rizoma ninguém tem uma especialização intrínseca ao sistema, cada elemento troca de função de acordo com as necessidades do momento. É igual as peças de GO, onde cada elemento tem um valor intrínseco ou inerente a si mesmo. Todo elemento do Rizoma está em contato com todos os demais elementos do Rizoma em uma comunicação não linear. Cada elemento do Rizoma é capaz de fazer ressurgir o Rizoma, pois cada elemento possui em si mesmo todas as características deste. Não é possível encontrar um ponto vital que seja possível atacar e matar todo o Rizoma: um Rizoma pode prescindir de quaisquer de seus componentes sem se tornar inoperante'<sup>15</sup>.*

O rizoma não pode ser confundido com unidade. O rizoma garante a produção de subjetividades. No Metá:Fora essa produção trazia o agenciamento em sua multiplicidade que trabalha, ao mesmo tempo, sobre fluxos semióticos, fluxos

---

<sup>15</sup>Luther Francone ; [http://www.lutherblissett.net/archive/455\\_sp.html](http://www.lutherblissett.net/archive/455_sp.html)

materiais e fluxos sociais.

O Metá:Fora existe como um grupo distribuído. No entanto, remetendo a Elias Canetti, que faz numa leitura original do processo civilizatório, entendemos que ao distinguir a massa da malta (matilha), ele aponta para:

*“(um)a característica da malta é o fato de ela não poder crescer. (...) A malta consiste em um grupo de homens excitados que nada desejam com mais veemência do que ser mais. (...) a malta dificilmente tem um aumento inesperado. (...) Mas como ela é formada por conhecidos, num ponto ela é superior à massa que pode crescer até o infinito: a malta, apesar de às vezes ser dispersada por circunstâncias adversas, sempre volta a se reunir.”* [CANNETTI, 1983:101-102]

O Metá:Fora não pode ser considerado um grupo organizado nos moldes do que se convém chamar grupo. Também não é um coletivo. Aqui cabe o conceito de malta desenvolvido por Canetti. Como também, àquilo que Negri apresenta como um conceito que define um grupo distribuído, a Multidão ou Multitudes. Ou seja:

*“Desde o ponto de vista sociológico, demos à multidão uma definição que se apóia sobre as novas formas de trabalho. Existe um trabalho produtivo feito por gente que está vinculada por redes de singularidades, redes caracterizadas por sua capacidade específica de produção, que se revela valorizante quando é produzida por cérebros, pela cooperação e pelos aparatos lingüísticos... Este tipo de trabalho é, antes de tudo, imaterial. É um trabalho intelectual. Então é esse tipo de trabalho que se torna cada vez mais importante em nível mundial – o que não quer dizer que não há operários. O segundo elemento que caracteriza, da nossa maneira de entender, a multidão é o político: a multidão não é o povo. Porque o povo é unificado de maneira abstrata. O povo é a base do Estado, é a soberania nacional, a soberania popular de maneira unitária. Através do termo multidão procuramos estabelecer a noção de democracia diferenciada, na qual as singularidades são respeitadas. O terceiro elemento é que a multidão é sempre um conceito constituinte. Não é um conceito passivo. É um conceito de contrapoder, de dinâmica constitutiva: algo que forma horizontes, redes a cada momento<sup>16</sup>.”* [NEGRI, 2003]

A Multidão é o conceito de uma potência. Essa potência não quer simplesmente se expandir, ela quer, sobretudo, conquistar um corpo: a carne da multidão quer se transformar no corpo da Inteligência Coletiva [Toni Negri]. Nesse sentido, o projeto Metá:Fora se identifica como uma *classe produtiva* do século 21. Opera como um ator de política pública independente.

O Metá:Fora corrobora, também, naquilo que Wu Ming analisa:

*Atualmente existe um amplo movimento de protesto e transformação social em*

---

<sup>16</sup> Negri, Extrait des Inrockuptibles n°419 (10 décembre 2003).

*grande parte do planeta. Ele possui um potencial enorme, mas ainda não está completamente consciente disso. Embora sua origem seja antiga, só se manifestou recentemente, aparecendo em várias ocasiões sob os refletores da mídia, porém trabalhando dia a dia longe deles. É formado por multidões e singularidades, por retículas capilares no território. Cavalga as mais recentes inovações tecnológicas. As definições cunhadas por seus adversários ficam-lhe pequenas. Logo será impossível pará-lo e a repressão nada poderá contra ele. [WU MING; 2002:3]*

Wu Ming deixa transparente que esse amplo movimento de transformação social está sendo formado por retículas capilares. Uma multidão com características rizomáticas, desterritorializadas e que se apropria da tecnologia como ferramenta revolucionária. Os hackers, assim, dialogam e se engajam nesses movimentos contraculturais.

O Critical Art Ensemble abre a questão

*“A sede do poder - e o local da resistência - repousa em uma zona ambígua, sem fronteiras. Como poderia ser diferente, quando os sinais do poder fluem em transição entre a dinâmica nômade e estruturas sedentárias - entre a hipervelocidade e a hiperinércia [CRITICAL ART ENSEMBLE, 2001:21]*

Deleuze trata o nomadismo como um modelo de resistência ao poder. Porém, seu conceito de nomadismo nos convida para múltiplas formas de experimentar o pensamento, abrindo espaço para outras conexões, mesmo aquelas nunca imaginadas. Para Deleuze e Guattari, pensar é experimentar.

## **2.8 - Uma experiência opensource**

Em pouco mais de um ano, o Metá:Fora passou de uma lista de debates para um grupo de intervenção, utilizando conceitos de colaboração para desenvolver uma infra-estrutura ou incubadora de projetos colaborativos, ou, mais especificamente, uma chocadeira “open source”. Ou de códigos abertos. Conceitualmente está baseado no conhecimento livre, que significa liberdade para modificar, editar, adicionar ou subtrair, visando sempre aprimorar o conteúdo final. Um movimento iniciado pelos programadores e que pode ser replicado em outras áreas do conhecimento. As conversações propiciadas pelas listas de debates, fóruns e e-mails promovem a cultura do compartilhamento e beneficia a mentalidade do conhecimento aberto e livre.

O projeto objetivava entender e desenvolver conhecimentos adequados a uma nova relação com a cultura interconectada. A partir de comunidades locais, para fomentar a

inclusão digital e o uso efetivo de ferramentas de publicação pessoal e construção coletiva de conhecimento, ou como utilizar a tecnologia para incrementar a conversação na rede. Cabe dizer que esse modelo de conversação proposto poderia ser replicado nas diversas áreas do conhecimento. Pode ser utilizado para debates sobre usos de novas tecnologias bem como para a facilitação de outras formas de debates ou ações como, por exemplo, engenheiros colaborando para uma obra na África ou médicos debatendo online sobre a utilização de uma técnica de tratamento para um caso qualquer.

Inclusão Digital, como já foi dito, é um termo inadequado. A idéia de transformação social é um conceito mais amplo e mais exato para identificarmos o impacto das tecnologias no cotidiano. Implica, além disso, numa ótica de do corpo humano para apropriação e utilização das tecnologias.

O Metá:Fora corporifica os conceitos da apropriação das tecnologias e, na prática, as utiliza como forma tática de diminuição das distâncias entre seres humanos. Dessa forma, a transformação social pela apropriação tecnológica passa pelo questionamento daquilo que se chama Inclusão Digital, passa pelo ativismo midiático, bem como, pela mistura cultural impulsionada e mediada pela cibercultura.

Num determinado momento percebemos, então, que o Metá:Fora era uma forma de troca de conhecimento. Percebemos que as pessoas conversavam com outras pessoas, imbuídas do mesmo interesse pela interatividade. Este diálogo caótico e emergente nos possibilitou experimentar a transversalidade do aprendizado. Percebemos que na rede as pessoas aprendem, de fato, através da utilização das ferramentas colaborativas pelas próprias pessoas.

Paulo Bicarato, jornalista e editor do alfarrabio.org numa discussão na lista do Metá:Fora:

*“Aprender e apreender. Aprender a apreender. Não existe fórmula pronta. É deixar-se entrar no fluxo, intuitivamente, e sentir-se integrante/participante dessa mágica maior que não tem nome. Aí a consciência emerge: NÓS somos conhecimento...”<sup>17</sup>*

---

<sup>17</sup> <http://www.alfarrabio.org/index.php?itemid=327>

Outro conceito essencial para compreender o Metá:Fora é o de Inteligência Coletiva. No texto de Apresentação<sup>18</sup> do projeto, pode-se ler: “Metá:Fora é uma inteligência coletiva para gerar inteligências coletivas. Um projeto aberto de pesquisa e desenvolvimento em diversas áreas do conhecimento, baseado em algumas premissas do modo de produção *open source*”. Mais à frente, verifica-se que o plano de atuação do projeto passa pela realização de “ações multiplicadoras ou esporos de inteligência coletiva envolvendo o uso de redes de informação”.

Segundo Felipe Fonseca, a maior parte das iniciativas deste projeto “não foi exatamente ativista”, no sentido da definição tradicional de mídia tática, dado que “visavam oferecer métodos para transformar as ferramentas midiáticas de forma a interferir socialmente. Esta posição tem que ser encarada sob a perspectiva brasileira, em que colaboração é uma forma importante de sobrevivência. Isso nos levou a estabelecer um elo entre a cultura *hacker* com diversos traços da cultura brasileira, fruto de mestiçagens, hibridizações, miscenização e nomadismos vários.

De acordo com Miguel Caetano, em sua dissertação de mestrado<sup>19</sup>:

*“No ensaio “Brasil is a Hacker Culture”<sup>20</sup>, apresentado na edição de 2003 do festival Next Five Minutes, na Holanda, afirmamos que a população brasileira 'não necessita de mídia alternativas como jornais locais, rádios comunitárias e vídeos amadores, mas de mídia táticos em termos da utilização da comunicação para integrar as pessoas, de forma a que elas possam partilhar a informação que realmente importa para elas'. Não se trata de trazer mais pessoas para a era da informação, mas de transformar a tecnologia de forma a que possam melhorar de algum modo a sua qualidade de vida.”*

*“Felipe Fonseca deixa algumas pistas para o futuro deste tipo de práticas midiáticas: Se vamos pensar em um medium (ou vários mídias) que tenham o objetivo explícito de beneficiar milhões de pessoas que hoje estão ausentes do debate sócio-político-científico-cultural, não podemos criar simulacros dos media de massas. Claro que estes são úteis, mas com o objetivo único de desmascarar a credibilidade das mega-corporações de comunicação. Mas isso é combater o passado e o presente. Se vamos pensar no futuro, creio que devemos infundir desde o início as possibilidades que surgem com as novas tecnologias: a colaboração, o relacionamento de pessoas com pessoas (e não de mensagens para pessoas), a construção de conhecimento coletivo e adequável a cada realidade (...) Digo não fazer contra-media, mas romper as nossas hesitações em relação ao uso de*

<sup>18</sup> Disponível em <http://wiki.projetometafora.org/index.php?Apresenta%E7%E3o>.

<sup>19</sup> Caetano, Miguel Afonso (2005) "Tecnologias de Resistência: Transgressão e Solidariedade nos Media Tácticos", dissertação de mestrado não-publicada em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação, Departamento de Sociologia, Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, Lisboa, Portugal.

<sup>20</sup> Felipe Fonseca 2003 (1)



*tecnologia (tinta na caverna, lápis e papel, Jabber<sup>21</sup> e Drupal<sup>22</sup>) para juntar as pessoas com idéias, perspectivas e objetivos em comum. Pensar em estratégia e tática autoconstruindo-se, simultaneamente.*<sup>23</sup> [CAETANO, 2005]

Mas tudo isso é o pano de fundo desta revolução digital. Percebemos que havia um pessoal interessante falando coisas semelhantes, mas um de cada lado. Nosso trabalho foi juntar esse pessoal. E deixar fluir para ver o que aconteceria. Em poucas semanas milhares de mensagens foram trocadas. Informação repercutindo conhecimento. Comunicação direta, conversação “open source” irradiando para a inteligência coletiva. A realização dos projetos para qualquer um que realmente tenha boa vontade e espírito colaborativo. Essa Metá:Fora tende a ser um projeto maior. Entre pessoas, em qualquer lugar. Numa viagem não linear no tempo e no espaço.

## **2.9 - Chocadeira colaborativa**

O objetivo do Projeto Metá:Fora era entender e desenvolver conhecimentos adequados a uma nova relação com a cultura interconectada a partir de comunidades locais e, visando fomentar a inclusão digital e o uso efetivo de ferramentas de publicação pessoal e construção coletiva de conhecimento.

MetáFora é uma inteligência coletiva. É ainda algo embrionário, um momento de ebulição ideológica, mas direcionada a ferramentar o cotidiano essencialmente online. E que nos obriga a unificar a comunicação com o desenvolvimento da tecnologia.

Assim, o Metá:Fora não é propriamente um projeto. Tornou-se o que chamamos de chocadeira colaborativa, aludindo à idéia de incubadora de empresas.

O Metá:Fora está subdividido em três:

- Projetos individuais apoiados pelo grupo,
- Projetos Coletivos e Abertos e
- Projetos apoiados pelo grupo.

---

<sup>21</sup> Software open-source de Instant Messaging. Disponível em <http://www.jabber.org>.

<sup>22</sup> Software open-source para a gestão e produção de conteúdos online. Disponível em <http://www.drupal.org>.

<sup>23</sup> Felipe Fonseca 2003 (3)

Os projetos estão sendo desenvolvidos através de uma interface completamente colaborativa. Uma ferramenta de wiki que permite a qualquer participante a interação com a comunidade, inclusive com a possibilidade de adicionar conteúdo e projetos.

Outros projetos foram gerados, então, pouco antes da suspensão das atividades do Metá:Fora, em outubro de 2003. As iniciativas que se encontravam num estado mais avançado de desenvolvimento eram as seguintes:

- **blogchalking** - [www.blogchalking.tk](http://www.blogchalking.tk). Um projeto pessoal de Daniel Pádua, que utiliza “metatags” com informações geográficas e demográficas dos blogs. Um esforço comunitário para programar coletivamente os sites de busca e possibilitar pesquisas por blogs por região, por idade, sexo ou pela quantidade de horas que ficamos olhando para o monitor colorido. Embora a idéia, a implementação e todos os méritos sejam do Daniel Pádua, o blogchalking nasceu dos debates no Metá:Fora. O blogchalking pisou no acelerador e alcançou a comunidade interneteira no Brasil e no exterior. É notícia de jornais, revistas e blogs pelo mundo afora.
- **MetaReciclagem** - reciclagem de equipamentos obsoletos com software livre, entregues a entidades de ação social, visando a utilização do computador como dispositivo em rede, com o objetivo primordial de integrar comunidades. Encontrava-se dividido em duas ações concretas, uma em parceria com a ONG Agente Cidadão<sup>24</sup> e outra em parceria com a Prefeitura de Santo André (Parque Digital). Este projeto subsistiu ao fim do Metá:Fora, ganhando autonomia própria.
- **MetaDev** - núcleo de desenvolvimento tecnológico do Metá:Fora, envolvendo programadores e hackers responsáveis pela componente tecnológica do projeto global.
- **MemeLab** - site disponível em <http://www.memelab.org>. - Metá:Fora Media Lab. Realização de intervenções artísticas ou experimentação midiática. Visava estimular a experimentação, gerar e participar em atividades artísticas

---

<sup>24</sup> Site disponível em <http://www.agentecidadao.com.br/>

colaborativas e provocar intervenções no espaço onde se está atuando, partindo do prisma da interação homem-máquina, indivíduo-conhecimento, indivíduo-ambiente, indivíduo-indivíduo, sempre procurando explorar diferentes maneiras de contar uma história, seja esta ficcional ou real, individual ou colaborativa.

- MetaMeme. - Estrutura de comunicação que organiza e distribui informação sobre todos os projetos do Metá:Fora. Envolve a concepção e desenvolvimento de comunicados de imprensa, material didático, banners, sites, folhetos e material de divulgação em geral.
- Recicle1Político- o Metá:Fora também contava com projetos de cunho mais ativista, como o Recicle1Político, uma iniciativa que consistia no recolhimento dos cartazes, material de propaganda e outros “lixos” deixados pelas ruas das cidades nas vésperas das eleições presidenciais brasileiras de novembro de 2002 para serem reciclados e reaproveitados, transformando-o em arte urbana, *land art* e instalações de arquitetura nômade como um circo, um acampamento para os sem-terra, cabanas para os sem-abrigo, toldos para bailes *funk* e concertos de *hip-hop*, moinhos de vento, entre outros. Apesar do fim do Metá:Fora, este projeto foi retomado em agosto de 2004 pelo movimento Mídia Tática Brasil.
- MetaOng - site disponível em <http://www.metaong.info>. - Outro projeto que ganhou autonomia do Metá:Fora foi o MetaOng, uma comunidade de informações para o setor das organizações sem fins lucrativos, na qual qualquer utilizador pode submeter notícias, que serão moderadas pelos outros utilizadores: as notícias vão para uma fila, e os utilizadores votam para decidir quais os artigos que serão incluídos na *homepage*.

Outros projetos foram importantes para o Metá:Fora, a exemplo do CHD – coletivo de história digitais, elaborado pela Tatiana Wells, <http://chd.memelab.org/>; a Buzzine, revista com objetivos de publicação colaborativa – <http://buzzine.info>; o projeto Mídia Tática Brasil – que teve seu início debatido no Metá:Fora e alcançou uma notoriedade importante no âmbito da contracultura e da mídia tática tupiniquim – <http://www.midiatatica.org>

## **2.10 - A tríade da informação livre**

Os projetos desenvolvidos colaborativamente pelo Metá:Fora abrangem desde soluções para acesso à internet até alternativas para estimular o espírito empreendedor das comunidades atendidas. Tais iniciativas estão baseadas em uma organização conceitual denominada a Tríade da Informação, uma construção que tem muito a ver com a filosofia de Pierre Lévy e remixada por Daniel Pádua. Essa tríade é composta pelo meio físico, meio lógico e pela interatividade.

Ou melhor:

- a) Infra-estrutura física: estações, servidores, dispositivos conectados à rede, integração de redes, estruturas alternativas de interconexão;
- b) Infra-estrutura lógica: sistemas de publicação coletiva, adaptação a padrões de intercâmbio de informação;
- c) Interação e integração de capital humano: as trocas de informação. Educação, arte e mobilização social.

Miguel Caetano crê que este modelo baseia-se em parte no conceito dos três níveis dos sistemas de comunicação introduzido pelo jurista Yochai Benkler e retomada por Lawrence Lessig [Lessig, 2001], compostos por um nível físico, situado em baixo, um nível intermédio lógico ou relativo ao código e um nível superior, relativo ao conteúdo. A única diferença situa-se nesta última camada: enquanto Benkler e Lessig utilizam o termo conteúdo, os elementos do Metá:Fora preferem recorrer ao conceito de interação, adotando assim um ponto de vista mais dinâmico.

## **2.11 - Metareciclagem**

O Metareciclagem foi concebido num modelo colaborativo sob o conceito do projeto Metá:Fora. Este conceito tem como foco o desenvolvimento de tecnologia voltada para a potencialização de redes sociais, criando alternativas para interconectar e integrar comunidades geograficamente dispersas.

A informação é dinâmica. Tudo acontece seguindo alguns traços. Como uma pintura

que ganha força nas nuances e nos tons das tintas que são sobrepostas. Uma construção em que a base fica estampada no acabamento.

Assim, a dinâmica da tríade da informação livre é uma decisão que deve ser tomada desde a base à interatividade. O hardware; a infra-estrutura física para acesso à rede depende de decisões, que são importantes no processo. Como o bater de asas de uma borboleta, a escolha vai ser definitiva para a arquitetura da rede. No Metareciclagem optamos pelo hardware de “doação” - Pentium 100 com 32 de ram. Ou seja, o hardware padrão, que é objeto de doação e que nas empresas não têm mais utilidade. Esta opção é função inequívoca nos desdobramentos do projeto. A escolha do hardware define as novas escolhas que faremos no desenrolar do projeto.

O projeto Metareciclagem trabalha com o primeiro estrato da tríade da informação, a infra-estrutura física. Trata-se de um projeto que tem por objetivo coletar, triar e reciclar microcomputadores usados e torná-los minimamente operacionais para a realização de operações básicas em projetos sociais: edição de textos, planilha de cálculo, acesso à web e troca de mensagens. Eventualmente, são utilizados microcomputadores com um perfil mais avançado para projetos que envolvam a produção, pelos usuários, de conteúdo multimídia. Dois aspectos são fundamentais no projeto Metareciclagem:

- A utilização de software livre, por motivos econômicos, escalonabilidade do software em relação ao equipamento e na redução da dependência de fabricantes de software;
- A inversão do paradigma do "acesso" à tecnologia. Os equipamentos encaminhados pelo projeto não são simples terminais de acesso. São estações de produção colaborativa.

Utilizamos também uma gama de outros softwares livres orientados para a continuidade dos projetos. Todos esses softwares trazem na bagagem o senso colaborativo, pois o software influencia a interação nas comunidades.

Não só pelo lado da sustentação de um modo de produção colaborativo, mas pelo

espelho virtual que o software livre reflete nas mentes das pessoas. Lembre-se que o software livre é apenas a ponta do iceberg do conhecimento livre.

Isso não tem nada a ver com as máquinas. Máquinas apenas dão o suporte para a colaboração e interatividade. Computadores são apenas ferramentas que potencializam a conversação entre pessoas comuns.

A dinâmica da informação não é uma equação balanceada. Hardware e software só podem ser entendidos em importância se estiverem servindo à integração da humanidade. Por uma nova realidade, pois pessoas querem estar com pessoas.

## **2.12 –O contexto da MetaReciclagem**

A população do Brasil está em torno de 200 milhões de pessoas. Somente 21% acessam a internet. O gargalo da exclusão é enorme, tanto a exclusão social como a digital. Sérgio Amadeu conclui que

*“Muitos dirigentes públicos e empresariais ainda acham que o uso do computador só é importante para a profissionalização da população. Essa visão constitui a cultura do uso limitado da tecnologia e deixa de lado a dimensão da cidadania. Sem dúvida é urgente e prioritário implantar laboratórios de informática em todas as escolas e conectá-las à rede informacional. Mas é insuficiente incluir no mundo digital apenas a criança e o adolescente escolarizados. E os adultos e os demais adolescentes, que estão fora da escola? Onde exercerão seu direito de comunicação? O acesso à comunicação? O acesso à comunicação em rede é a nova face da liberdade de expressão na era da informação.” [SILVEIRA, S.; 2004; 43-44].*

Não parece tão simples encarar esses problemas pelos métodos tradicionais.

O Metareciclagem tem uma proposta de política pública para enfrentar o desafio da inclusão digital. Em primeiro lugar, o Metareciclagem contraria a lógica da indústria da obsolescência, pois encontramos uma quantidade enorme de computadores usados e sucateados disponíveis no Brasil e, com a utilização de tecnologia compartilhada e livre, é possível aumentar a vida útil desses computadores. Em segundo, a reciclagem e a utilização de tecnologia livre, mais especificamente low-tech, possibilitam a diminuição dos espaços entre as comunidades ricas e pobres. A frase “periferia é o centro” exemplifica esse fluxo. A periferia conhece muito mais sobre rede, mutirões, participação e mobilização. Creio que os esforços de inclusão devem ter como

premissa que o conhecimento está na periferia, e que a produção local deverá passar pela inserção da tecnologia nos movimentos da comunidade.

E para combater a miséria, a exclusão e o não exercício da cidadania temos que pensar em soluções criativas de integração das periferias com a tecnologia. Dar acesso à rede é importante, mas o mais consistente é criar condições para a circulação da informação.

Pensamos que a inclusão digital só será potencializada quando entendermos que as necessidades das pessoas não são as mesmas necessidades daqueles que concebem os projetos.

Em primeiro lugar, vamos contextualizar as fases deste processo de inclusão digital. Podemos dividir em duas fases:

fase 1. - acesso ao computador

fase 2. - acesso à informação

Estas situações são bastante diferentes. A primeira fase pode ser resumida por uma pergunta: para que precisamos do computador? Empregabilidade pareceu ser uma resposta que atendia a todos atores envolvidos. Ensinar computação ao povo necessariamente contribuiria para que os novatos rompessem com as fronteiras do trabalho. Essa idéia não se mostrou verdadeira. Com certeza não foi a melhor pedida.

Mas com o acesso à internet (e, por conseqüência, o acesso à informação) começamos a perceber que as pessoas estão conversando com outras pessoas através da rede. Essa conversação traz na bagagem um novo incentivo cultural, catapulta as inteligências para novas instâncias. Assim, em vez de se orientar à empregabilidade, poderíamos disponibilizar ferramentas para a reverberação das vozes desses protagonistas. A retomada da voz é um atalho para a cidadania.

A experiência dos Telecentros da Prefeitura Municipal de São Paulo é muito interessante. Foi relevante pelo pioneirismo na utilização do software livre como

plataforma de acesso à rede. O software livre significa, além da economia na aquisição de softwares e conseqüentemente a otimização dos recursos, a imersão num modo de produção colaborativo. O software livre é a porta de entrada para um novo mundo. Um exemplo de como a sociedade se arranja num ambiente onde o conhecimento é livre.

Partindo da idéia do conhecimento livre, pensamos, então, na terceira fase dos projetos de inclusão digital: a circulação da informação dentro da comunidade conectada.

Preto Bomba, músico do movimento de hip-hop diz:

*“Acho que levar a educação à comunidade é cativar o consumidor de música, teatro, filme, novela. A vontade de se comunicar, de participar. Cansei de ver uma certa cena atuar e bater palma pra si mesma, ignorando o povo e seus desejos, ignorando a maioria e suas necessidades.”<sup>25</sup>*

Não podemos ignorar o conhecimento da multidão. Preto Bomba representa um movimento cultural. Nascido na periferia, alçou vôo em todas as direções. Existem muitos “Pretos Bombas” esperando a sua vez para explodir a criatividade. O conhecimento é parte integrante do ser humano. Um traço cultural arraigado no sujeito e na sua comunidade. É necessário, no entanto, que esse conhecimento seja tropicalizado. A junção deste conhecimento com as informações de fora da comunidade ativa o movimento cultural. Esta circulação tende a ser potencializada pela conversação entre as pessoas inter e intra comunidades. Criando, assim, possibilidades infinitas de colaboração. Mas para isso acontecer demanda um engajamento das pessoas aos projetos. Esse engajamento não pode ser imposto. É um movimento que só acontece quando a comunidade sente necessidade no seu desenvolvimento. Um movimento de baixo para cima, de dentro para fora das comunidades. Este processo espelha sobremaneira os anseios e necessidades das comunidades.

E quando esta equação se torna balanceada, as comunidades têm a oportunidade de catalisar o próprio conhecimento que existe na comunidade.

---

<sup>25</sup> Entrevista publicada em [http://www.cinemando.com.br/200301/entrevistas/xis\\_02.htm](http://www.cinemando.com.br/200301/entrevistas/xis_02.htm)



### **2.13 - Puxadinho Colaborativo**

Esse conhecimento está impregnado nos mutirões. No efeito puxadinho colaborativo. É só “chegar” para ajudar o ser humano ser mais feliz. Uma mobilização que vai além da boa ação. É cotidiana e colaborativa.

As propostas atuais de inclusão digital sempre tocam num ponto muito similar: a criação de um telecentro, uma escola de informática ou uma sala de uso público onde as pessoas da comunidade local se dirigem para obter o acesso aos computadores e, onde os projetos estão mais evoluídos, o acesso à informação através da internet.

A partir disso, surgem várias propostas e formas diferenciadas para se validar esse acesso à informação. Desde a criação de blogs, sites colaborativos, listas de discussão, salas de bate-papo inter-telecentros e tantas outras formas de conectar pessoas e promover o debate entre elas. Afinal de contas, é a conversação e seu potencial catalisador de novas ações o que efetivamente interessa nesse tipo de experiência.

As formas de conversação ainda são muito precárias. Embora as ferramentas de conversação estejam disponíveis na rede, os projetos de inclusão digital ainda não se deram conta do comportamento e necessidades das pessoas na rede. Embora isso seja apenas uma questão de tempo para que grupos organizados possam se apropriar do espaço informacional.

As mais variadas experiências pedagógicas modernas sempre levantam um tema de importância fundamental às suas metodologias de ensino: a experimentação e o aprendizado pelo erro com base nas necessidades latentes daquele que participa e constrói o processo educacional ao qual está inserido. Dessa forma, ter acesso aos recursos tecnológicos inerentes ao aprendizado de uma nova ferramenta no local onde a mesma participa do cotidiano de uma determinada tarefa é pedagogicamente um avanço e uma forma de efetivamente descentralizar o acesso e a experimentação desse novo processo técnico.

Portanto, por que não propor um projeto de inclusão digital que não se limite à criação de um telecentro público? Mas sim um processo de inserção da tecnologia em centros comunitários, pequenos grupos organizados, cooperativas, centros de encontro, entre

outras formas de organizações sociais. Se a periferia da rede passa a ser o centro no modelo onde os agentes produzem conhecimento e não apenas consomem dos grandes servidores do núcleo da rede, a evolução do conceito de inclusão digital como modelo de transferência de tecnologia e autonomia passa a ser a concretização do conceito de que a periferia, não apenas da rede mas da sociedade, passa a ser o centro produtor das demandas de uma nova forma de enxergar a rede.

### 3. Linkania

#### 3.1 A Metareciclagem

David Weinberger e Doc Searls dizem que:

*Quando olhamos para um poste, vemos redes com fios. E vemos esses fios como parte de sistemas: o sistema telefônico, o sistema de energia elétrica, o sistema de TV a cabo. Mas a Internet é diferente. Não é fiação. Não é um sistema. E não é uma fonte de programação. A Internet é um modo que permite a todas coisas que se chamam redes coexistir e trabalhar em conjunto. É uma Inter-net (inter-rede), literalmente. O que faz a "Net" ser "Inter" é o fato de que ela é apenas um protocolo - o protocolo Internet (IP - "Internet Protocol"), ou um acordo sobre como fazer coisas funcionarem em conjunto. Este protocolo não especifica o que as pessoas podem fazer com a rede, o que podem construir na sua periferia, o que podem dizer, ou quem pode dizer. O protocolo simplesmente diz: se você quer trocar bits com outros, é assim que se faz. Se você quer conectar um computador - ou um celular ou uma geladeira - à Internet, você tem que aceitar o acordo que é a Internet.<sup>26</sup>*  
[WEINBERGER & SEARLS, 2003]

Esse acordo não apenas instala o controle. Galloway, em *Protocolo*, coloca:

*Protocolo é fundamentalmente a tecnologia de inclusão, e a abertura é a chave para essa inclusão.* [GALLOWAY; 2004:147]

A cultura hacker percebe a imaturidade desses protocolos e propõe uma nova ética e bom senso e, assim, forja um novo modelo. Esses argumentos e idéias nos levam a pensar na internet como um espaço de agenciamento, mas que torna possíveis saltos acentuados tanto da ética como da ação direta na microfísica do poder.

Nessa espuma informacional emergem novas formas de interação. Listas de discussão, blogs, flogs, Orkuts, mensagens instantâneas, ou qualquer outra ferramenta que conecte grupos. Esses grupos formam focos de movimentos sociais. Quanto mais engajado for o projeto, mais intensa será a ação coletiva. Esse fuzuê informacional torna possível a catalisação do agenciamento coletivo.

O efeito é rizomático. A informação cola no agenciamento. E vice-versa. Numa multidão hiperconectada o conhecimento livre tende a se expandir. A prática do conhecimento livre traz a reboque uma série de novos paradigmas que dialogam em tempo real com os enunciados que até agora deram sustentação filosófica à

---

<sup>26</sup> Word of ends – tradução Rainer Brockerhoff <http://www.brockerhoff.net/bb/viewtopic.php?t=10>

humanidade. Estamos presenciando mudanças drásticas nos debates sobre propriedade intelectual, liberdade de expressão, nas práticas de comunicação. Estamos apenas no início de uma revolução não televisionada.

Neste contexto, a Metareciclagem é uma conversação em rede focada no trabalho imaterial, um tipo de interconexão que acontece em tempo real, uma conversação engajada com uma expectativa existencial otimista em relação às possibilidades de mudanças e de revoluções. A Metareciclagem privilegia o diálogo. Uma relação que só é possível quando há uma compreensão inequívoca do que é Linkania [ESTRAVIZ; 2001].

### **3.2 - Operação Pirata**

Um projeto colaborativo se faz com esforço coletivo. Uma operação voluntária. Não é possível estabelecer vínculos entre essa ação caótica com os métodos de administração tradicional. Toda vez que tentamos administrar caímos na armadilha do velho mundo. Uma administração voltada para o negócio. E não para os projetos.

Uma sociedade pirata, então, não era uma sociedade igual às outras:

*As condições ideais incluíam proximidade com rotas marinhas conhecidas, nativos (e nativas) amistosos, isolamento e grande distância de toda autoridade e realidade de potência européia, um agradável clima tropical e talvez um posto comercial ou taverna onde pudessem gastar o butim. Estavam preparados para aceitar liderança temporária em situação de combate, mas em terra preferiam a liberdade absoluta mesmo se ao preço da violência. Na busca pelo butim, estavam dispostos a viver ou morrer pela democracia radical como princípio organizador. Mas no desfrute do butim, insistiam na anarquia. [WILSON, 2001:173]*

Desta forma, penso num navio como uma célula motivada para alcançar um objetivo. No caso, pirata era a pilhagem de outros navios. Homens se reuniam para esse fim. Carregavam comida e estratégias (muitas bandeiras diferentes para ludibriar os oponentes) para o mar. Mas o mais importante era a capacidade de tomada de decisão autônoma e a informação. O navio pirata era independente. Contava apenas com suas próprias armas.

Estamos começando a viver numa sociedade em rede. O terror, os partidos políticos e a pirataria sempre se valeram melhor da rede do que a sociedade concebida sob a égide da cultura de massa. E estamos começando a perceber que para viver em rede temos que perceber seus meandros.

Projetos independentes e colaborativos como o Metareciclagem só podem se desenvolver se pensarmos de forma pirata. Células orientadas a projetos. Autonomia de gestão. Muita informação fluindo entre as partes e, principalmente, a convicção de que cada célula representa o todo. E assim termos a certeza da construção de um projeto comum e rizomático. Cada membro do grupo necessita contribuir como base para os outros.

Richard Barbrook diz que no fim do século 20 o anarcocomunismo não está mais confinado entre os intelectuais de vanguarda. O que antes fôra revolucionário agora é banal. Ele diz que:

*“as pessoas participam dessa hi-tech gift economy, ou seja, uma economia na qual os bens estão disponíveis tão abundantemente que fluem livremente. Uma economia que, de certa forma, rege a prática do conhecimento livre. Para muitas pessoas a ‘gift economy’ é simplesmente o melhor método de colaboração no espaço cibernético. Nessa economia mista da Rede, o anarcocomunismo se tornou uma realidade do cotidiano.” [BARBROOK, 1998]*

Colaboração é a palavra do século 21. Linus Torvalds causou um alvoroço enorme ao liberar o código numa lista de debates. ‘*Release early and release often*’ passou a redesenhar um modelo de produção. Colaboração como capital social. Colaboração para fazer qualquer coisa que o desejo provoque. Colaboração como condição de sobrevivência.

A entrada da internet como ferramenta de catalisação de redes modifica as estruturas burguesas e, por incrível que possa parecer, essa ferramenta fez um estrago nas idiossincrasias dos poderosos. A internet é maquinica, pois recria no âmago da sociedade um poder nômade que se recria a cada instante, catalisado pelos nós das redes. É uma reviravolta nos dogmas ocidentais.

### 3.3 - A nova criatura é tática. Uma TAZ flutuante

As idéias de Hakim Bey se espalharam no Brasil principalmente por meio da internet, principalmente em comunidades independentes. As revoltas cotidianas e de duração relativa faz muita gente pensar que TAZ (*Temporary Autonomous Zone*) tenha a ver com as ações em rede. Mas isso não é verdade. As TAZes são acontecem tanto nas redes de computadores, como fora delas também. A organização em rede, no entanto, é um agente facilitador.

*A internet é importante como uma ferramenta para criar TAZ. Mas não só: permite circular informações clandestinas, desenvolver a pirataria e ter acesso a bens proibidos via hackers<sup>27</sup>. Além de possibilitar a existência de algumas estruturas não hierarquizadas de produção e divulgação do conhecimento. [FERNANDES; 2003]*

Portanto, para entender essa ruptura pensamos num cenário para a contextualização do que significa conversação. Não é tão difícil definir esse movimento. A linkania emerge de uma rede catalisada pela conectividade cibernética. Hakim Bey denomina esse fenômeno como TAZ. O barulho das TAZes identifica e aponta para as transformações provocadas por uma sociedade que começa, sensivelmente, a acrescentar um enfoque de conversação e de emergência aos meios de produção.

Galloway aponta:

*“A TAZ é como um levante que não se engaja diretamente com o Estado, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, da imaginação) e dissolve-se para recriar em qualquer outro lugar antes que o Estado possa interferir. Hacker existem nas zonas autônomas temporárias” [GALLOWAY; 2004: 161]<sup>28</sup>*

TAZ significa zona autônoma temporária, ou lugares no espaço, no tempo e nas idéias que escapam dos poderes, ou melhor, são invisíveis aos poderes, pelo menos por algum tempo, já que não existe "liberdade total". TAZes são espaços nos quais pessoas desenvolvem autogoverno(s) e expandem desejos múltiplos. Festas, comunas, surubas, invasões ou simplesmente comunidades, livre-associações. A TAZ nos faz retomar à idéia de impermanência.

<sup>27</sup> A palavra hacker está sendo usada com uma conotação diferente da proposta dessa dissertação. Do meu ponto de vista seria mais correto utilizar crackers, vândalos ou bandidos cibernéticos.

<sup>28</sup> Tradução é minha

A impermanência é uma atitude de uma sociedade conectada, desconstrução para aglutinação com outra estabilidade. Assim, não dá para entender esse novo momento sob a ótica e convenções do velho paradigma capitalista. Negri e Hardt chamam de multidão esse monstro ontológico que aflora de baixo para cima para o enfrentamento do poder imperial.

*Como em todos os processos inovadores, o modo de produção que emerge é instalado contra as condições das quais ele deve se liberar. O modo de produção da multidão é instalado contra a exploração em nome do trabalho, contra a propriedade em nome da cooperação, e contra a corrupção em nome da liberdade. Auto-valoriza os corpos no trabalho, se reapropria da inteligência produtiva mediante a cooperação, e transforma a existência em liberdade. A história da composição de classe e a história da militância trabalhadora demonstram a matriz destas sempre novas, e ainda assim determinadas, reconfigurações de autovalorização, cooperação e auto-organização política, como um efetivo projeto social.*<sup>29</sup> [NEGRI; HARDT; 2000: 408]

As multiplicidades de singularidades formam a multidão hiperconectada.

### 3.4 - Efeito Puxadinho

*A periferia é o centro. Porque lá ele está incluído. Porque lá Sebastião é o rei do samba. Porque o filho do Sebastião trabalha no centro comunitário e o sobrinho, junto com os amigos, estão quase conseguindo o computador para a escola municipal. É o centro porque lá a comunidade se organiza para tirar os traficantes e tentar livrar seus filhos da grana da droga. Uma grana que mata antes dos 20. Pobre sabe o nome do traficante, mora perto dele e reza para que o filho não caia no conto do tênis importado. Pobre sabe que o traficante, que empinava pipa com ele faz 15 anos lá no morro, está cheio da grana. Grana dos almofadinhas que cheiram pó e gritam com os subordinados.*

*(...) A periferia é o centro. Porque no outro centro, aquele das avenidas e dos engravatados, pobre chega de cabeça baixa. Na comunidade ninguém anda de cabeça baixa. Só aquele que se perdeu na bebida depois de anos desempregado. Mas também para ele pobre tem comida e entrega num prato. Pobre se organiza, faz rifa e compra berço e mantimentos para a menina que foi estuprada mas não aborta porque é crente. Pobre se junta, faz mutirão para pintar a creche. Pobre só não sabe ainda que tem muitos direitos. Ainda não sabe e, se depender da 'cidadania', não vai saber.*

*A periferia está se organizando. Está cansada, mas se organiza. Pobre quer que o filho estude, mesmo que ele seja burro, mesmo que a escola seja ruim. Pobre quer ler. E um dia vai ler em algum lugar seus direitos. [ESTRAVIZ; 2001 (2)]*

Já vimos a saga do Sebastião. Ele vive mutirão, ele respira colaboração. O que seria deste país se não fosse a gentileza entre pessoas que jogam no mesmo time? O Carnaval faz sentido porque a comunidade colabora. O Carnaval faz sentido porque

---

<sup>29</sup> Império - Michael Hardt y Toni Negri 353

as comunidades competem pela excelência do desfile. O Carnaval está muito além da grana. O sentimento da comunidade canta mais alto.

Tudo isso tem a ver com a Operação Pirata. A colaboração *per si* funciona como uma TAZ. O efeito duradouro depende da vontade dos integrantes dessa TAZ em querer fazer algo além da colaboração.

Surge a ética hacker. No mundo do desenvolvimento tecnológico, uma contracultura atuante desde os anos 70 construiu colaborativamente a Ética Hacker. Alguns dos princípios postulados pelos hackers encontram eco e respaldo na mídia tática:

- A descentralização coordenada;
- Ênfase na reputação pessoal, baseada no histórico de ações, ao invés de hierarquia baseada em títulos ou honras;
- Colaboração e conhecimento livre e aberto;
- Questionamento profundo sobre a validade da propriedade intelectual;
- *Release Early, Release Often* - é mais importante realizar do que ter um plano perfeito;
- Informalidade.

No entanto, existe uma grande diferença. Mídia tática pressupõe a subversão pela transformação, ou pela apropriação da cultura convencional da linguagem e da estética, enquanto a cultura hacker propõe a subversão pela revolução e construção de um nova ética.

Voltamos ao exemplo do amigo Sebastião: pobre vive em rede. O engajamento não significa trabalho voluntário. Nem comunitário. Pobre entende a mágica do hyperlink. Pobre entende que é necessário apoiar um ao outro. E não importa qual o projeto. Na hora do jogo, o time tem que ter dez na linha e um no gol.

Num dos debates do Metá:Fora, André Passamani<sup>30</sup> colocou:

---

<sup>30</sup> André Passamani na lista de debates Metá:Fora



*“vivemos numa terra pronta para o imprevisto. Essa combinação de características é o que faz do Brasil um lugar tão avançado. Porque no fim das contas nem os gringos cinturas-duras (aqueles do Nelson Rodrigues que o Garrincha chamava de João indiscriminadamente) conseguem conviver com rigidez. Por quê? Porque a improvisação é o link para a vida.”*

Como a colaboração e o conhecimento livre podem impulsionar um modelo de sustentabilidade? Em primeiro lugar, temos que fazer a ponte entre a tecnologia e a colaboração (entendendo colaboração no sentido mais amplo, da laje na favela ao puxadinho digital). A tecnologia é um processo de intervenção, pois a tecnologia só tem importância quando tem algum impacto na sociedade e na maneira que esta sociedade se organiza. A proposta hacker tem na colaboração o seu modo de produção.

Em segundo lugar, temos que atentar para o aspecto de sustentabilidade. Os hackers surgiram no ambiente universitário. Com as contas balanceadas é fácil, muito fácil, romper com as estruturas impostas pelo capitalismo. Stallman podia priorizar o desenvolvimento de um driver para a impressora. E quebrar com os modelos da indústria de software. No Brasil ele morreria de fome. Isso aconteceria porque a ética hacker, a pirataria e outras ações da contracultura estão na chamada economia informal. E este é o modelo que se exporta cada vez mais, das periferias para as “periferias dos centros”. Isso acontece, por um lado, devido à desigualdade crescente no chamado primeiro mundo e pelo sonho cada vez mais frustrado da imigração. Por outro lado, a expansão da economia pirata, a “invasão” dos centros pelas culturas mestiças e/ou híbridas, periféricas e pela maior apropriação social dos meios de produzir-reproduzir informação e conhecimento. Isso acontece tanto no online como no offline. A informação e o conhecimento estão na base, na “infra-estrutura”, no plano da sobrevivência.

As originalidades das conversações que acontecem no baixo hemisfério devem ser analisadas de outro ponto de vista. Ser hacker é uma forma de sobrevivência. Essa análise se descola da cibercultura e entra nas relações que acontecem nas sociedades globalizadas. Uma análise das particularidades brasileiras define a colaboração como uma estratégia de sobrevivência nas periferias.

A nova sociedade digital nos mostra que alguns princípios do ser humano estão sendo transformados, compreende a revolução digital como propulsora de uma nova ordem. Aceita a anarquia como uma forma viável de balanço entre os poderes. Aceita que o conhecimento deve ser livre, e o direito de as pessoas comuns de dividir esse conhecimento. Assim, empresas e o governo se tornam mais frágeis frente a essa realidade. Construíram um verdadeiro “muro de Sharon”, que divide a sociedade em castas dos opressores e oprimidos, dos poderosos e fracos, dos produtores e consumidores, do bem e do mal. Não é possível a existência de uma sociedade tão maniqueísta. A multidão hiperconectada vem promover a ruptura da ética protestante, que ajudou a evolução da sociedade industrial. Na era do conhecimento, esses valores devem ser sobrepujados por uma outra ética. A proposta da sociedade da informação é a ética hacker, que está sendo adotada pelo movimento do software livre.

Para entender esta ruptura dos paradigmas, é preciso pensar e participar. Um novo sistema está nascendo. Há que se esquecer o velho comando e controle. Está surgindo uma consciência inequívoca de que a construção de baixo para cima tem muito para oferecer para o desenvolvimento do processo coletivo. Uma sociedade que sobrevive e se recria na sua própria diversidade.

### **3.5 - A multidão hiperconectada**

Pensar em cidadania na sociedade em rede é cada vez mais complexo. Como o caos e a ordem se encaixam num conceito que coloca o indivíduo no gozo dos direitos civis e políticos de um Estado? Indivíduo é uma palavra desgastada. Um ser humano não pode ser encarado como indivisível. Numa sociedade moderna as pessoas são seres multifacetados e capazes de viver várias vidas numa só. A esquizofrenia aflora nessa sociedade mediada pelo digital.

Heidegger pergunta: Que é isto — a filosofia?, e diz:

*“falamos sobre a filosofia. Perguntando desta maneira, permanecemos num ponto acima da filosofia e isto quer dizer fora dela. Porém, a meta de nossa questão é penetrar na filosofia, demorarmo-nos nela, submeter nosso comportamento às suas leis, quer dizer, “filosofar”. O caminho de nossa discussão deve ter por isso não apenas uma direção bem clara, mas esta direção deve, ao mesmo tempo, oferecer-nos também a garantia de que nos movemos no âmbito da filosofia, e não fora e em torno dela. O caminho de nossa discussão deve ser, portanto, de tal tipo e direção*

*que aquilo de que a filosofia trata atinja nossa responsabilidade, nos toque, e justamente em nosso ser*<sup>31</sup>.”

Assim como para filosofar temos que participar, para vivermos na rede temos que “escovar os bits”<sup>32</sup> de dentro para fora.

Assim como povo, massa ou Estado. são palavras vazias e excludentes, cidadania é um termo que pressupõe um olhar desde fora. A nossa meta é entrar na cidadania. A idéia é participar. Ou “cidadanizar”. No entanto, pretendo ir um pouco além deste conceito.

Minha referência é a linkania. Um movimento de auto-organização do caos. Linkania é um pensamento, uma inserção no mundo das idéias e coisas. Marcelo Estraviz diz:

*...ando cansado do discurso vazio da tal cidadania. Vazio porque não diz quase nada, mas fica bonito dizer. Cidadania, na essência, está vinculada (linkada?) a direitos e deveres. E em vez de falarmos e exercemos plenamente isso, discutir, ensinar, propagar, falamos na vaga terminologia da cidadania. [ESTRAVIZ, 2001 (1)]*

Linkania tem a ver com as pessoas. Digo pessoas da forma mais abrangente. Com as tecnologias digitais estamos experimentando percepções que não faziam parte da nossa metafísica padrão. Experimentamos as nossas singularidades (ou as nossas esquizofrenias). Temos uma multidão dentro de cada pessoa. A linkania faz as ligações para a auto-organização. Portanto, a linkania se contrapõe à idéia hegeliana de cidadania. Linkania é imanente. Está ligada às pessoas.

Toni Negri traz uma abordagem interessante:

*“Contra todos os avatares da transcendência do poder soberano (e nomeadamente o do 'povo soberano'), o conceito de multidão é o de uma imanência: um monstro revolucionário das singularidades não representáveis; parte da idéia de que qualquer corpo já é uma multidão, e, por conseguinte, a expressão e a cooperação. É igualmente um conceito de classe, sujeito de produção e objeto de exploração, esta definida como exploração da cooperação das singularidades, um dispositivo materialista da multidão poderá apenas partir de um tomada prioritária do corpo e a luta contra a sua exploração.” [NEGRI, 2004]*

---

<sup>31</sup> Heidegger, Martin - o que é filosofia? - [http://www.heidegger.hpg.ig.com.br/que\\_e\\_isto.htm](http://www.heidegger.hpg.ig.com.br/que_e_isto.htm)

<sup>32</sup> Referência ao processo hacker de escovamento de bits, ou seja, limpeza do código

Também neste sentido a internet traz novidades, pois permite perceber essas singularidades e entender que essa multidão monstruosa potencializa o debate e permite compreender que o poder tende à descentralização. A catalisação da colaboração não é um caso em desenvolvimento. É uma realidade virtual. A colaboração é um processo que não nasceu com o computador. Está na boca do povo, ronda os asfaltos poeirentos das periferias.

O Linux nasceu, cresceu, amadureceu e, agora, configura-se enquanto uma outra forma de produção e gestão da indústria. A mudança da lógica do “*market share*” é o gozo das comunidades hackers. Mas não quero me ater ao Linux, pois o Linux é apenas a ponta do iceberg nessa revolução do conhecimento. As comunidades de software livre são o exemplo para uma possível sociedade da colaboração. Foram os desenvolvedores que romperam a barreira e se sobrepuseram aos dogmas da era industrial. Mas software é apenas uma ferramenta. Numa sociedade da colaboração, deve prevalecer uma ecologia digital.

### **3.6 - Não existe colaboração sem generosidade**

Não existe colaboração sem generosidade. Colaboração não é ajuda. Não tem nada a ver com o “não dê o peixe, ensine a pescar”. Tem a ver com projetos de interesse comum. É um incentivo à busca de informação relevante. Pois quem não “escova os mercados<sup>33</sup>” não vai conseguir compreender que o mundo está mais coletivo.

Nesse processo as idéias borbulham. As conversações são assíncronas; agrupam pessoas, formam comunidades que se sobrepõem, interagem, intersectam-se e se autoconstróem.

A internet já rompeu, em parte e de certa forma, o elitismo da informação e descentralizou a fama. Ao contrário do que ocorre na comunicação de massa, com a internet o mundo fica sem “heróis”. Na web, existir é ser visto. Blogs, assim como seus *publishers*, existem para serem vistos. Sem celebridades e olímpianos, sem emissores e receptores. Somos todos apenas pessoas do ciberespaço.

---

<sup>33</sup> escovar os mercados da mesma forma que os hacker escovam os bits. Buscar incessantemente a diversidade dos mercados, conversar com as pessoas e fazer a linkania.

Para conviver nessa rede temos que compreender essa nova dinâmica. E temos de nos entender como pessoas num processo. Uma das idéias que a virtualidade põe de ponta-cabeça é a de identidade. Os recursos permitem a existência de vários "eus", tornados reais. Os "eus" dependem de um repertório socialmente construído. E temos de pensar muito nesta questão do repertório, nas tecnologias de interação e suas possibilidades, no que é no que pode ser inteligência coletiva.

Isso parece óbvio. Mas muitas vezes não agimos desta forma. Criamos carapuças para nos esconder. Pequenos atos são importantes para subverter o cotidiano. E são esses pequenos atos de generosidade que alimentam a revolução digital.

*“A vida é muito curta porque nós morremos. Quando estamos sozinhos, refletindo, paramos para pensar naquilo que é realmente importante. Nossas crianças, nossos amigos, amantes e nossas perdas? As coisas mudas. E, mudanças são sempre dolorosas. Pessoas diminuem suas vidas, mudam-se, a velha vizinhança não é mais aquilo que costumava ser. Crianças ficam doentes, melhoram, ficam entediadas, nos enervam. Eles crescem ouvindo notícias do mundo muito mais horrorizantes do que os antigos contos de fadas.” [Locke; 2001:1-2]*

### **3.7 - Software livre e mídia táctica**

A adoção do software livre por diversos governos no Brasil é real. Uma afronta ao monopólio? Ou a compreensão de que o conhecimento livre pode ser uma saída viável para a sobrevivência do terceiro mundo? A tecnologia livre é um grande atalho para o futuro. A apropriação e ocupação de espaços acontecem de maneira emergente quando o conhecimento pertence à multidão.

Pois são as comunidades, as pessoas envolvidas nesse processo descentralizado, e não um ou outro partido, uma ou outra empresa. Programadores, pensadores, universitários, professores, gestores sociais, enfim, pessoas que estão conectadas não precisam esperar pelo sinal verde do governo. Ou pela demanda das corporações. Podemos agir por nós mesmos. A opção pelo software livre é importante para as nossas comunidades.

A multidão brasileira tem a possibilidade de criar produtos e serviços com uma tecnologia disponível a todos, num ambiente colaborativo no qual as melhores

cabeças do mundo estão comprometidas com este movimento e dedicam suas habilidades para disseminar uma nova forma de desenvolvimento de softwares e de trabalhar colaborativamente com o conhecimento. Neste mundo de códigos livres não existe jogo de poder. Existe apenas o livre fluxo do saber.

O software livre já é uma realidade para o usuário “default”: pessoas que utilizam um ambiente gráfico, cliente de email, MP3, queimador de CD, planilhas eletrônicas e outros aplicativos de uso cotidiano. Não considero software livre como substituto do software proprietário. São equivalentes e complementares sob o ponto de vista macroeconômico. No entanto, filosoficamente o software livre tem uma relação de ruptura paradigmática na sociedade moderna. É um novo modelo de produção. Colaboração ao invés de investimento de capital. Generosidade ao invés de concorrência.

O software livre, no entanto, não proporciona *per si* a desapropriação mental. Este é um processo que tem mais a ver com a liberdade de conhecimento, da qual o software livre é, basicamente, um bom exemplo. Mas não sejamos ingênuos. Os latifúndios culturais se arranjam mesmo dentro dos movimentos de software livre.

Na verdade, software livre é uma tendência inexorável. Não é necessário digladiarmos contra o *status quo* proprietário. O movimento pelo software livre não pode ser contido. Não é um cântico de vitória prematuro. É lógico que existem forças muito poderosas com interesse em brear a ascensão do conhecimento livre. Negri define bem a ação do Império. A multidão hiperconectada emerge como um contrapoder. Esse contrapoder são as conversações descritas pelo Manifesto Cluetrain, são as linhas de comando propostas pelos movimentos do software livre. Essa rede só pode ser quebrada pela negação do acesso. Isso não me parece provável. Pois a internet, por um lado, possibilita toda a algazarra da multidão, por outro favorece ao Império capitalista. Este é o paradoxo do século XXI.

### 3.8 - Redes Sociais

Qual é a novidade de uma cultura de redes sociais? Fundamentalmente, não há nada de novo, pois vivemos em rede desde sempre. A rede seria uma configuração padrão do ser humano ao longo da história.

Mas, nas últimas duas décadas, o conceito de rede vem sendo utilizado como uma alternativa de organização que possibilita respostas a uma série de demandas de flexibilidade, conectividade e descentralização da atuação social.

Com as tecnologias da comunicação e da interação as redes passam a facilitar a convivência em tempo real a distância. Provocam e potencializam a conversação. Reconduzem a comunicação para uma lógica de sistemas organizacionais capazes de reunir indivíduos e instituições de forma descentralizada e participativa.

O capitalismo, apesar de dominador, não consegue mais se sustentar. Seus principais alicerces, a economia, o paradigma da ética burocrática e a cultura de massas estão em crise. A crise é um índice de que se faz necessária urgentemente uma nova ordem, uma reestruturação. O século XXI exige, portanto, modificações estruturais no poder. É nesse cenário que as redes sociais adquirem importância.

André Lemos diz:

*“A história da cibercultura é marcada por uma forte sinergia entre as instituições de pesquisa, as universidades, os militares, as grandes empresas e a cultura popular. No entanto, desta sinergia, a maior parte das grandes revoluções foram feitas pela cultura popular: artistas, designers, escritores, programadores, hackers e demais ciberativistas foram fundamentais para a consolidação da sociedade da informação. A contracultura, que, da maneira aqui entendida está imbricada na cibercultura, é herdeira dessas idéias e experiências.” [LEMOs, 2002]*

A originalidade da conversação que acontece no Brasil está calcada também na difusão do movimento de software livre, pela sua apropriação por diversas estruturas do governo, tanto no âmbito federal, estadual e municipal. E com forte aspecto ideológico e midiático. A propriedade privada do conhecimento, paradigma que se inaugurou com a modernidade, parece estar sendo questionada e, mesmo, superada, como modelo pelos saberes e práticas envolvidos na cultura digital, sobretudo no

movimento do software livre, que apresenta a possibilidade de novos paradigmas para a construção e partilha do conhecimento.

A tecnologia catalisa a inteligência das pessoas. Para Osvaldo López Ruiz:

*“A revolução das tecnologias da informação atua remodelando as bases materiais da sociedade e induzindo a emergência do informacionalismo como a base material de uma nova sociedade”.* [RUIZ, 2002]

Mas não podemos atribuir essas mudanças apenas à tecnologia. A (r)evolução, incluindo a promovida pela internet, não tem a ver com computadores. Tem a ver com as pessoas.

A internet torna possível o florescimento de novos movimentos sociais e culturais em rede. Possibilita a organização da sociedade civil em novas formas de gestão e o retorno às redes humanas depois de anos de domínio das redes de máquinas e da burocracia.

### **3.9 - Gente quer ser feliz**

Músicas, imagens e textos estão sendo difundidos de forma livre numa quantidade jamais vista. Mas ainda permanece em aberto a questão de como criar um esquema de remuneração para toda essa criatividade.

Não temos respostas. Temos idéias. Creio que estas pessoas, apesar de terem como objetivo final a remuneração, estão buscando se firmar, pisar num terreno mais sólido. Querem ser reconhecidos por sua criatividade e pela qualidade dos seus trabalhos. As pessoas buscam nas comunidades um reencontro com a linkania.

Esse processo é particularmente importante no caso do Brasil. Temos uma tradição antropofágica, que tem tudo a ver com a cultura hacker, de fundir elementos de diferentes origens em produtos criativos. Somos historicamente periferia. E a periferia é o centro. Vive de mutirão, respira colaboração. A colaboração aqui é sempre estratégia de sobrevivência. O que seria deste país se não fosse a gentileza entre pessoas que jogam no mesmo time da miséria, os agora chamados "excluídos".



Excluídos do acesso às ferramentas tecnológicas que têm permitido às elites apropriarem-se do patrimônio cultural e artístico da humanidade e transformá-lo em propriedade privada, em benefício de uns poucos. Mas não excluídos da cultura da colaboração, da criatividade, da sobrevivência.

Os meios digitais possibilitam que os recursos "tecnológicos" de criação, produção, transformação e circulação de conhecimento e cultura sejam acessíveis. As comunidades engajadas nos projetos de linkania, a exemplo das comunidades de software livres e de idéias, estão crescendo e amadurecendo. Estamos testando alternativas para a criação de uma comunicação descentralizada, independente e para os lados.

A mensagem está linkada. Está nos sites, nos blogs, repercutida nos emails que trocamos diariamente. A mensagem está na rede. E pode ser processada por qualquer uma das pontas. É só copiar o link, baixar os documentos, montar as peças. Cabe às pessoas nas diferentes pontas do e no processo transformar o arquivo digital num conteúdo analógico. O meio, assim, não é mais a mensagem. Ela é a voz viva de cada pessoa. Qualquer pessoa pode criar e repercutir na rede sua mensagem.

A linkania é a expressão do engajamento das pessoas em rede. Uma troca generosa de links que catalisa a conversação, provoca e solidifica o engajamento. A rede é formada pelos nós. Nós linkados uns com os outros. É o poder dos links. Linkar e ser linkado. Viver, pensar, fazer. Estamos encarando o futuro. E para potencializar nossas esperanças num mundo melhor temos que acreditar. Acreditar na ilusão vital da virtualidade, que extrapola a realidade, que transcende a utopia. Na ilusão que modifica a metafísica e que se contrapõe ao excesso de realidade. No lúdico como estratégia existencial. Afinal, como diz Oscar Wilde, *"a vida é algo muito importante pra ser levado tão a sério"*.

### **3.10 - Agenciamento Coletivo**

Gisele Beiguelman sugere que a interface não é apenas uma membrana que separa o espaço do ciberespaço. A interface é uma espuma que agrega a relação num espaço informacional. Lev Manovich faz essa distinção da interface sob uma ótica cultural.

Manovich também não considera a interface uma membrana. Algo entre uma coisa e a outra. Interface é explicada no âmbito da cultura. Assim, para explicar esse momento de fervura temos que tentar fazer uma pausa para derivar e extrapolar a curva de mutações que estamos presenciando. Manovich utiliza o termo interface cultural para descrever as maneiras que os usuários interagem com o computador; e segue:

*“Como a distribuição de todas as formas de cultura se tornam baseadas nos computadores, nós estamos aumentando a relação com os dados predominantes da interface cultural – textos, fotografias, filmes, músicas, ambientes virtuais. Em resumo, não estamos mais nos relacionando com os computadores, mas com a cultura codificada em forma digital.” [MANOVICH; 2001:69-70]*

Essa afirmação tem tudo a ver com a idéia do agenciamento coletivo da enunciação.<sup>34</sup> Deleuze e Guattari dizem:

*Até mesmo a tecnologia erra ao considerar as ferramentas nelas mesmas: estas só existem em relação às misturas que tornam possíveis ou que as tornam possíveis. O estribo engendra uma nova simbiose homem-cavalo, que engendra, ao mesmo tempo, novas armas e novos instrumentos. As ferramentas não são separáveis das simbioses e amálgamas que definem um agenciamento maquínico Natureza-Sociedade. Pressupõem uma máquina social que as selecione e as tome em seu phylum: uma sociedade se define por seus amálgamas. E, da mesma forma, em seu aspecto coletivo ou semiótico, o agenciamento não remete a uma produtividade de linguagem, mas a regimes de signos, a uma máquina de expressão cujas variáveis determinam o uso dos elementos da língua. Esses elementos, assim como as ferramentas, não valem por eles mesmos. Há o primado de um agenciamento maquínico dos corpos sobre as ferramentas e sobre os bens, primado de um agenciamento coletivo da enunciação sobre a língua e sobre as palavras. E a articulação dos dois aspectos do agenciamento se faz pelos movimentos de desterritorialização que quantificam suas formas. É por isso que um campo social se define menos por seus conflitos e suas contradições do que pelas linhas de fuga que o atravessam. Um agenciamento não comporta nem infra-estrutura e superestrutura, nem estrutura profunda e estrutura superficial, mas nivela todas as suas dimensões em um mesmo plano de consistência em que atuam as pressuposições recíprocas e as inserções mútuas. [DELEUZE, GUATTARI; 2004 (2): 31-32].*

Dessa maneira, creio que a internet, ou melhor, o espaço informacional derivado não pode ser ensimesmado na tecnologia. A tecnologia aponta para o incremento do estado de relações entre as pessoas. A rede só existe por causa das relações. E não o contrário. David Weinberger diz:

*Pessoas vivem em países separados, divididos por fronteiras e, às vezes, por muros com soldados e armas. Na Web as pessoas caminham juntas - se conectam - pois estão interessadas nas mesmas coisas. Eles se preocupam com as mesmas coisas. O mundo real é sobre como as distâncias apartam as pessoas. A Web é sobre como o compartilhamento dos interesses juntam as pessoas. Agora, se a conexão e a*

---

<sup>34</sup> Deleuze & Guattari, Mil Platôs, Postulados de lingüística

*preocupação nos fazem humanos, então, a Web - construída pelos hyperlinks e energizadas pelo interesse e a paixão das pessoas - é um lugar onde podemos ser melhores pessoas. E é para isso que serve a Web. [WEINBERGER, 2003 (2)]*

Em *Marketing Hacker – a revolução dos mercados* - apresentamos a necessidade de “escovar mercados” como um pressuposto hacker para ocupação e apropriação dos espaços informacionais dedicados. Entenda esses espaços como os locais onde as pessoas se reúnem no ciberespaço. São os micromercados, as comunidades virtuais, blogs, listas de debates, softwares sociais e outras formas de ação. Imanência e agenciamento coletivo têm total aderência com a sociedade em rede.

### **Conclusão: O link é a mensagem**

I link therefore I'm  
Wilson<sup>35</sup>

O que é a Web? Sabemos do rádio, do telefone e da televisão. Mas a internet é um ambiente ainda misterioso. Cheio de meandros, perversidades e maravilhas. Espelha a vida em todos os sentidos repetindo digitalmente as mazelas da nossa sociedade.

Isso tudo é muito novo. E o crescimento desta mídia binária é muito rápido. Estamos adotando esta tecnologia numa velocidade absurda. Existe uma diferença em relação aos outros meios. As pessoas estão conversando na rede de uma forma muito peculiar. Usamos e-mails, blogs, listas, chats e fóruns para reverberar as palavras. A sedução espiritual da Web é a promessa do retorno da voz. Queremos resgatar a capacidade de comunicação. Queremos gritar. Colocar a boca no trombone virtual.

Entramos nessa onda sem saber exatamente para que servia toda essa parafernália. As pessoas logo entenderam que falar é barato. Além disso, a distribuição livre de informação deixa as pessoas mais inteligentes, mais capacitadas para participar do dinamismo da Web. Queremos falar para o mundo. Nossa esperança sempre foi recuperar a voz perdida. E romper a hierarquia das organizações, mostrando o nosso valor.

---

<sup>35</sup> WILSON, Edward, Consilience: The Unity of Knowledge <http://www.2think.org/hii/wilson.shtml>  
acessado 14 de setembro de 2004

Estamos debatendo em tempo real esta desconstrução da sociedade de massa. Mas temos que assumir essas mutações e passar a agir de acordo com essa novidade. Nesta corrida maluca, percebemos que os mercados também se transformam. O Manifesto Cluetrain é claro. Propõe o fim dos negócios como conhecemos. Por quê? Os mercados são conversações. E esta conversação faz as pessoas se aproximarem, não só para trocar informações cotidianas, muitas vezes descartáveis. Mas para uma auto-organização da sociedade civil.

Esta é a proposta do movimento dos códigos livres. Uma organização colaborativa, anárquica e disforme. Poderosa pela essência que une as pessoas num projeto comum. A rede faz este movimento aflorar.

Essa rede está apavorando o grande monopólio, as grandes corporações, os acordos dos mestres capitalistas, o velho agenciamento coletivo. Mas é difícil combater a organização de pessoas comuns; ela é emergente. Funciona *nos* links.

Estamos todos, direta ou indiretamente, linkados. Rogério da Costa diz:

*“...a capacidade de interação dos indivíduos, seu potencial para interagir com os que estão à sua volta, com seus parentes, amigos, colegas de trabalho, mas também com os novos vizinhos, com alguém novo no bairro ou no trabalho etc. Quanto mais um indivíduo interage com outros, mais ele está apto a reconhecer comportamentos, intenções, valores, competências e conhecimentos que compõem seu meio. Inversamente, quanto menos alguém interage (ou interage apenas num meio restrito), menos tenderá a desenvolver plenamente essa habilidade fundamental que é a percepção do outro.(...) Ora, um dos aspectos essenciais para a consolidação de projetos coletivos, projetos que necessitam do engajamento de muitos em ações específicas é, sem dúvida, o sentimento de confiança mútua que precisa existir em maior ou menor escala entre as pessoas. A construção dessa confiança está diretamente relacionada com a capacidade que cada um teria de entrar em relação com os outros, de perceber o outro e incluí-lo em seu universo de referência.”*  
[COSTA, 2004]

As pessoas se linkam umas às outras por laços ou nós de vários tipos. Estes, por sua vez, se constituem enquanto matéria interessante para analisar as relações entre as pessoas, culturas, instituições e sociedades. Link é poder. Refletindo sobre este poder ao longo da história, percebemos que a sociedade não estaria constituída da maneira como a conhecemos se não fosse pela articulação das pessoas, umas linkadas às outras por interesses, laços familiares ou quaisquer outras manifestações humanas que levem uma pessoa a se relacionar com outra. É uma mágica que está intimamente ligada às

nossas idiossincrasias.

A rede é a anfetamina das conversações. Esse parlatório está modificando toda a estrutura de poder. Pessoas comuns falando, e desenvolvendo seus projetos pessoais repercutem novas idéias desbalanceando o entre os mercados e as empresas. A internet trouxe a idéia de revolução, e traz consigo críticas inequívocas de como a sociedade moderna está estruturada. Romper paradigmas significa destruir os preconceitos nos quais estamos inseridos.

Linkar, linkar e linkar. Esta é a máxima deste novo mundo. Linkar por generosidade, pois entendemos que gentileza gera gentileza. Linkar porque temos interesses comuns com pessoas de verdade. Pessoas que pensam, amam, brincam, namoram e têm filhos. Esses filhos continuarão linkando suas vidas às outras vidas, numa transferência de genes e memes. Linkar tem objetivos: recuperar a voz perdida, buscar nas entrelinhas digitais um lapso de esperança, uma humanidade mais humana. A linkania é a revolução colaborativa.

## Referências Bibliográficas

Referência / Livros:

- ASSUMPÇÃO, R.; *Telecentros comunitários: peça chave da inclusão digital – a experiência do sampa.org*; em SILVEIRA, S. A.; CASSINO, J. et alii.; *Software Livre e Inclusão Digital*; Conrad, 2003
- BARABÁSI, A. L.; *Linked - The New Science of Networks*; Plume Book; 2003
- BARBERO, J. M.; *Dos meios às mediações – comunicação, cultura e hegemonia*; UFRJ; 2. Edição; 2001
- BARBROOK, R., CAMERON, A; *Californian Ideology em LUDLOW, P.; Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*; The MIT Press; 2001
- BEIGUELMAN, G.; *O Livro depois do livro*; download pdf; 1999
- BERSTEIN, P.; *Desafio aos Deuses - a fascinante história do risco*; Campus; 1997
- BEY, Hakim; *TAZ - Zona Autônoma Temporária*; SP; Editora Conrad; 2001
- BUBER, M.; *O socialismo utópico*; Perspectiva; 1971
- BUCHANAN, M.; *Nexus: Small Worlds and the Groundbreaking Science of Networks*; 2002
- CAETANO, M. A.; *Tecnologias de Resistência: Transgressão e Solidariedade nos Media Tácticos*; dissertação de mestrado não-publicada em Comunicação, Cultura e Tecnologias de

Informação; 2005; Departamento de Sociologia, Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, Lisboa, Portugal.

- CANETTI, Elias; *Massa e Poder*; Editora Universidade de Brasília/ Melhoramentos; 1983
- CASTELLS, M.; *The Information Age, Economy, Society and Culture* (3 vol.); Blackwell, Oxford; 1998
- CASTELLS, M.; *A galáxia da Internet*; Jorge Zahar; 2003
- CRITICAL ART ENSEMBLE; *Distúrbio Eletrônico*; Conrad; 2001
- COSTA, R; *A Cultura Digital*; PubliFolha, 1a. edição; 2002
- DAWKINS, R.; *O gene egoísta*; Itatiaia; 1979
- DAWKINS, R.; *O relojoeiro cego - a teoria da evolução contra o desígnio divino*; Cia das Letras; 2001
- De MASI, D.; *A sociedade pós industrial*; Senac; 1999
- De MASI, D.; *O ócio criativo*, Sextante, 2.edição; 2000
- DELEUZE, Gilles; *Espinosa - Filosofia Prática*; Escuta; 2002
- DELEUZE, G., GUATTARI, F.; *Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia vol.1*; Editora 34; 2004
- DELEUZE, G., GUATTARI, F.; *Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia vol.2*; Editora 34; 2004
- DELEUZE, G., GUATTARI, F.; *Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia vol.5*; Editora 34; 2004
- DELEUZE, Gilles, *Foucault*; Coleção Perfis; Vega, 2ª edição; 1998
- DELEUZE, Gilles.; *Lógica do sentido*; Perspectiva; 2003
- DiBONA C., OCKMAN S., STONE M.; *Open Sources - Voices from the Open Source Revolution*; O'reilly; 1999
- DIMANTAS, H.; *Marketing Hacker – a revolução dos mercados*; RJ; Editora Garamond; 2003
- DOCTOROW, C. e outros; *Essential blogging*, O'reilly Tech Review; draft; O'Reilly; 2002
- DYSON, E.; *Release 2.1 – a design for living in the digital age*; Broadway Books; 1998
- DYSON, F.; *O Sol, o Genoma e a Internet – ferramentas das revoluções científicas*; Companhia das Letras; 2001
- ESPINOSA, B. *Ética*, in Coleção os pensadores, abril cultural; 1973
- FOUCAULT, M.; *História da loucura*; Ed. Perspectiva; 1987
- FOUCAULT, M.; *Palavras e coisas - uma arqueologia das ciências humanas*; Martins Fontes; 1995
- FOUCAULT, M; *A microfísica do poder*; Graal, 21ª edição; 2005
- FOUCAULT, M; *O pensamento do exterior*, Principio; 1990

- GALBRAITH, J.K.; *A economia das fraudes inocentes – verdades para o nosso tempo*; Cia das Letras; 2004
- GALLOWAY, A.; *Protocol – How control exists after decentralization*; Mit Press, 2004
- GILLMOR, D.; *We the media – grassroots journalism by the people, for the people*, O'reilly Media Inc, 2004
- GORDON, D.; *Formigas em ação - como se organiza uma sociedade de insetos*; Jorge Zahar
- GUANIERI, F.; *A experiência do Acesso São Paulo*; em SILVEIRA, S. A.; CASSINO, J. et alii.; *Software Livre e Inclusão Digital*; Conrad, 2003
- GRANOVETTER, M.; *Getting a job - a study of contacts and careers* - 2. ed. University of Chicago Press; 1995
- HEIDEGGER, M.; *O que é Metafísica*; Col. Os Pensadores; Ed. Abril; 1973
- HIMANEN, Pekka; *The hacker ethic – and the spirit of the informational age*; Randon House; 2001
- HORROCKS, C.; *Marshall McLuhan and Virtuality*; Icon Books; 2000
- JOHNSON, S.; *Cultura da Interface*; Jorge Zahar; 2001
- JOHNSON, S.; *Emergência –A dinâmica de rede em formigas, cidades e softwares*; Jorge Zahar; 2003
- KELLY, K.; *Out of Control - The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*; Addison Wesley, NY, 1994
- KEYNES, J.M.; *The Economic Consequences of the Peace*; Penguin Book; 1971
- KLEIN, N.; *NoLogo*, Flamingo; 2000
- LEÃO, L. (org); *Derivas, cartografias do ciberespaço*; AnnaBlume; 2004
- LEÃO, L.; *O labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço*; Iluminuras; 2001
- LESSIG, L.; *Code and other laws of cyberspace*; Basic Books; 1999
- LESSIG, L.; *Free Culture - How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*; The Penguin Press; download PDF, 2004
- LESSIG, L.; *The Future of ideas - The Fate of the Commons in a Connected World*; Vintage; 2001
- LEVINE, R., LOCKE, C., SEARLS, D., WEINBERGER, D.; *The Cluetrain Manifesto - the End of Business as Usual*; Perseus Books; 1999
- LÉVY, P.; *A conexão planetária – o mercado, o ciberespaço, a consciência*; editora 34; 2001
- LÉVY, P.; *A inteligência coletiva - por uma antropologia do ciberespaço*; Loyola; 1994
- LIMA, P.; SELEIMAN, G; *Desafios para a inclusão digital no terceiro setor*; em SILVEIRA, S. A.; CASSINO, J. et alii.; *Software Livre e Inclusão Digital*; Conrad, 2003
- LOCKE, C.; *Gonzo Marketing – winning through the worst practices*; Perseus Books; 2002

- LUDLOW, P.; *Crypto Anarchy, Cyberstates, and pirates utopias*; MIT Press; 2001
- MACHADO, Arlindo, MAGRI, Caio e MASAGÃO, Marcelo. *Rádios Livres. A Reforma Agrária no Ar*. São Paulo, Brasiliense, 2ª Ed., 1987
- MANOVICH, L.; *The language of new media*; MIT; 2001
- MATTELART, A., MATTELART, M.; *Histórias das teorias de comunicação*, Loyola, 4. ed. 2001
- McLUHAN, M.; *Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding Media)*; Cultrix; 1979
- MERLEAU-PONTY, M.; *O visível e o invisível*; Perspectiva; 1984
- MORIN, E.; *Cultura de massa no século XX – o espírito do tempo*; Forense; 1969
- NEGRI, A., Hardt, M.; *Empire*; Harvard University Press; London, 2000
- NEGRI, A., Hardt, M.; *Multitude - war and democracy in the age of empire*; The Penguin Press, NY; 2004
- NEGROPONTE, N.; *A vida digital*; Cia das Letras; 2. Edição; 1995
- NIETZSCHE, F.; *A Gaia Ciência*; Cia das Letras; 2001
- NIETZSCHE, F.; *Humano, demasiado humano - um livro para espíritos livres*; Cia das Letras, 2000
- OLSON, M.; *A lógica da ação coletiva - os benefícios públicos e uma teoria dos grupos sociais*; EDUSP; 1999
- ORAM, A. (org); *Peer to Peer – o poder transformador das redes ponto a ponto*; Berkeley; 2001
- PETZINGER, T.; *The new pionners – the men and women who are transforming the workplace and marketplace*; Touchstone; 1999
- RHEINGOLD, H.; *Virtual Community*, new edition, MIT Press, 2000
- RHEINGOLD, H.; *Smart Mobs: The Next Social Revolution*; Perseus Books, 2003
- RUSSEL, B. ; *A autoridade e o indivíduo*; Zahar; 1977
- SILVEIRA, S. A.; CASSINO, J. et alii; *Software Livre e Inclusão Digital*; Conrad, 2003
- SODRÉ, M.; *Antropológica do Espelho - uma teoria da comunicação linear e em rede*; Editora Vozes; 2002
- SORJ, B.; *Brasil@povo.com – a luta contra a desigualdade na sociedade da informação*, Jorge Zahar, 2003
- STALLMAN, R. M.; *Free Software, Free Society: Selected Essays*; download PDF
- STIEGLER, B.; *La technique et le temps*, Galilée; 1996
- STROGATZ, S.; *Sync: The Emerging Science of Spontaneous Order*; Theia; 2003
- TEIXEIRA, J.F.; *Filosofia e ciência cognitiva*; Vozes; 2004



- TERRANOVA, T.; *Network Culture : Politics for the Information Age*; Pluto Press; 2004
- TORVALDS, L., DIAMOND, D.; Só por prazer - Linux – Bastidores da sua criação; Campus, 2001
- TREND, D. (editor); *Reading Digital Culture*; Blackwell Publishers; 2001
- VALENTE, T.; *Social network thresholds in the diffusion of innovations*; Elsevier Service; 1996
- VERÍSSIMO, L.F., BETTO, R., SOARES, L.E., BUARQUE, C.; *O desafio ético*; Garamond; 2000
- VERTON, D.; *Confissões de hackers adolescentes*; Berkeley, 2002
- VIRILIO, P.; *The information Bomb*; Verso, 2000
- WATTS, D. J.; *Six Degrees: The Science of a Connected Age*; Hardcover; 2003
- WEINBERGER, D.; *Small Pieces Loosely Joined (a unified theory of the web)*; Perseus Books; 2002
- WELLMAN, B., BERKOVICH, S.D.; *Social structures: a network approach*; Cambridge; 1988
- WIENER, N.; *Cibernética e Sociedade - o uso humano de seres humanos*; Cultrix, 1993 (original de 1950)
- WILSON, P.L.; *Utopias Piratas - mouros, hereges e renegados*; Conrad; 2001
- WRIGHT, R.; *Nonzero : The Logic of Human Destiny*; Vintage; 2000
- WUMING; *Copyright e Maremoto*; Editora Conrad; 2002

#### Referência / Papers e artigos:

- ANTOUN, Henrique. (2003) A Multidão e o Futuro da Democracia na Ciberultura, In: FRANÇA, V., WEBER, M. H., PAIVA, R e SOVIK, L. (orgs.) Livro do XI Compós: estudos de comunicação, ensaios e complexidade, Porto Alegre: Sulina, pp. 165-192 disponível em <http://www.compós.org.br> Acesso em: 20 MAR 2006
- BARBROOK, R.; *The HI-TECH Gift Economy*; 1998 [http://www.firstmonday.dk/issues/issue3\\_12/barbrook/](http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_12/barbrook/) Acesso em: 28 FEV 2006
- BARBROOK, R.; *Cibercomunismo: como os americanos estão superando o capitalismo no ciberespaço*; Tradução: Barbara Nickel <http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol4/cibercom.html> Acesso em: 28 FEV 2006
- Berry, J, *Bare Code: Net Art and the Free Software Movement*, Artnodes. UOC. 2002 <http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/jberry0503/jberry/0503.html>
- BEIGUELMAN, G; *Admirável mundo híbrido*. Publicado em Cultura em Fluxo (novas mediações em rede). André Brasil et. al (orgs.). Belo Horizonte, Editora PUCMinas, 2004, pp. 264-282. <http://www.pucsp.br/~gb/texts/cibridismo.pdf> Acesso em: 28 FEV 2006

- BROWN, J. S.; *Learning, Working & Playing in the Digital Age*; 1999  
[http://serendip.brynmawr.edu/sci\\_edu/seelybrown/](http://serendip.brynmawr.edu/sci_edu/seelybrown/) Acesso em: 28 FEV 2006
  - COBRA, R. Q. - *Martin Heidegger. Página de Filosofia Contemporânea*, 2001  
<http://www.cobra.pages.nom.br/fc-heidegger.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - COSTA, R. *Capital Social*; 2003  
<http://www.pucsp.br/linc/blog/archives/000149.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - ESTRAVIZ, M.; *A Linkania e o Religare*; 2001 (1)  
<http://www.novae.inf.br/estraviz/linkania.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - ESTRAVIZ, M.; *A Periferia é o centro*; 2001 (2)  
<http://www.cidec.futuro.usp.br/artigos/artigo2.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - ESTRAVIZ, M.; *Informação é pública*; 2001 (3)  
<http://www.novae.inf.br/estraviz/informacaopublica.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - FOUCAULT, M; *A ordem do discurso*; 1970  
<http://www.unb.br/fe/tef/filoesco/foucault/ordem.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - FERNANDES, E.. *Hakim Bey para iniciantes*, 2003  
<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2003/08/261420.shtml> Acesso em: 28 FEV 2006
  - FONSECA, F; *Tecnologia Social*, 2004  
<http://portal.softwarelivre.org/news/2010> Acesso em: 28 FEV 2006
  - BIANCONI, G; BARABASI, A-L. ; *Competition and multiscaling in evolving networks*; Department of Physics, University of Notre Dame, 2000  
[http://www.nd.edu/~networks/Publication%20Categories/03%20Journal%20Articles/Physics/Bose-Einstein\\_Physical%20Rev%20Ltrs%2086.%205632-5635%20\(2001\).pdf](http://www.nd.edu/~networks/Publication%20Categories/03%20Journal%20Articles/Physics/Bose-Einstein_Physical%20Rev%20Ltrs%2086.%205632-5635%20(2001).pdf) Acesso em: 28 FEV 2006
  - ISENBERG, D.; WEINBERGER, D.; *The Paradox of the Best Network*;  
<http://www.netparadox.com/netparadox.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - ISENBERG, D.; *Rise of the stupid network*;  
<http://www.isen.com/stupid.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - LAMPE, C., RESNICK, P.; *Slash(dot) and Burn: Distributed Moderation in a large online conversation space*; <http://www.si.umich.edu/~presnick/papers/chi04/LampeResnick.pdf> Acesso em: 28 FEV 2006
  - LEMOS, A; *A Liberdade nas ondas; ciberativistas e a wireless-fidelity*; 2002 404nOtF0und ANO 2, VOL 1, N. 15 · abril/2002 <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/wi-fi.htm>
  - LESSIG, L.; *Some Like It Hot*; <http://www.wired.com/wired/archive/12.03/lessig.html> Acesso em: 28 FEV 2006
  - LOVINK, G., SCHNEIDER, F.; *A Virtual World is Possible: From Tactical Media to Digital Multitudes*; <http://www.makeworlds.org/book/print/22> Acesso em: 28 FEV 2006
  - NEGRI, A.; *Towards an ontological definition of multitude*; 2004  
<http://www.nadir.org/nadir/initiativ/agp/space/multitude.htm>
- NEGRI, A.; *Extrait des Inrockuptibles n°419* (10 décembre 2003).  
<http://clientes.igo.com.mx/9631/articulos/red313.html> Acesso em: 28 FEV 2006

- RAYMOND, E.; *Catedral e o Bazar*, 1998 – Traduzido por Erik Kohler  
[http://pt.wikisource.org/wiki/A\\_Catedral\\_e\\_o\\_Bazar](http://pt.wikisource.org/wiki/A_Catedral_e_o_Bazar) Acesso em: 28 FEV 2006
- RAYMOND, E.; *Como se Tornar um Hacker*, 1998 – tradução de Rafael Caetano dos Santos  
<http://www.linux.ime.usp.br/~rcaetano/docs/hacker-howto-pt.html> Acesso em: 28 FEV 2006
- RUIZ, O L., *Manuel Castells e a "era da informação"*; Atualizado em 10/04/2002  
<http://www.comciencia.br/reportagens/internet/frameset/net16.htm> Acesso em: 28 FEV 2006
- SEARLS, D., WEINBERGER, D.; *World of Ends - What the Internet Is and How to Stop Mistaking It for Something Else*; 2003  
<http://www.worldofends.com> Acesso em: 28 FEV 2006
- SHIRKY, C.; *Weblogs and the Mass Amateurization of Publishing*;  
[http://shirky.com/writings/weblogs\\_publishing.html](http://shirky.com/writings/weblogs_publishing.html) Acesso em: 28 FEV 2006
- SHIRKY, C.; *Power Laws, Weblogs, and Inequality*;  
[http://shirky.com/writings/powerlaw\\_weblog.html](http://shirky.com/writings/powerlaw_weblog.html) Acesso em: 28 FEV 2006
- SHIRKY, C.; *The FCC, Weblogs, and Inequality*;  
[http://shirky.com/writings/fcc\\_inequality.html](http://shirky.com/writings/fcc_inequality.html) Acesso em: 28 FEV 2006
- TERRANOVA, T., *The first dealing with the idea that urban space is becoming both*;  
<http://www.ourmedianet.org/papers/om2002/Terranova.om2002.pdf> Acesso em: 28 FEV 2006
- WEINBERGER, D.; *Small Pieces Loosely Joined* (Versão infanto- juvenil); Perseus Books; 2002(2) <http://www.acessasp.sp.gov.br/pequenos/> Acesso em: 28 FEV 2006
- WEINBERGER, D.; *Why Open Spectrum Matters - The End of the Broadcast Nation*;  
[http://www.greaterdemocracy.org/framing\\_openspectrum.html](http://www.greaterdemocracy.org/framing_openspectrum.html) Acesso em: 28 FEV 2006
- WEINBERGER, D.; *The Semantic Earth*; Draft pdf;
- WEINBERGER, D.; *The Hyperlinked Metaphysics of the Web*;  
<http://www.hyperorg.com/misc/metaphysics/index.html> Acesso em: 28 FEV 2006

## Referências / Links:

### Português:

Alfarrábio	<a href="http://alfarrabio.org">http://alfarrabio.org</a>
Almocrevedaspetas	<a href="http://almocrevedaspetas.blogspot.com">http://almocrevedaspetas.blogspot.com</a>
Cabeza Marginal	<a href="http://www.cabezamarginal.org/blog/">http://www.cabezamarginal.org/blog/</a>
Cocadaboa	<a href="http://www.cocadaboa.com">http://www.cocadaboa.com</a>
consumerling	<a href="http://consumerling.blogspot.com/">http://consumerling.blogspot.com/</a>
Daniel Pádua	<a href="http://www.dpadua.org">http://www.dpadua.org</a>
Ecodigital	<a href="http://ecodigital.blogspot.com/">http://ecodigital.blogspot.com/</a>
Felipe Fonseca	<a href="http://fff.hipercortex.com">http://fff.hipercortex.com</a>
InternETC	<a href="http://cora.blogspot.com">http://cora.blogspot.com</a>
Língua de Fel	<a href="http://linguadefel.blogspot.com">http://linguadefel.blogspot.com</a>
Marketing Hacker	<a href="http://www.buzzine.info/marketinghacker/">http://www.buzzine.info/marketinghacker/</a>
NoMínimo	<a href="http://nominimo.ibest.com.br/notitia2/newstorm.notitia.presentation.NavigationServlet?publicationCode=1&amp;pageCode=3&amp;date=currentDate">http://nominimo.ibest.com.br/notitia2/newstorm.notitia.presentation.NavigationServlet?publicationCode=1&amp;pageCode=3&amp;date=currentDate</a>
Noosfera	<a href="http://anoosfera.zip.net/">http://anoosfera.zip.net/</a>
Celso Goya	<a href="http://blog.moinho.net/">http://blog.moinho.net/</a>
Ponto Mídia	<a href="http://www.ciberjornalismo.com/pontomedia.htm">http://www.ciberjornalismo.com/pontomedia.htm</a>
por um punhado de pixels	<a href="http://nemonox.com/ppp/">http://nemonox.com/ppp/</a>
Samizdat	<a href="http://kujawski.blogspot.com">http://kujawski.blogspot.com</a>
Trabalho Sujo	<a href="http://gardenal.org/trabalhosujo/">http://gardenal.org/trabalhosujo/</a>
TupiNamba	<a href="http://tabadotupi.tk/">http://tabadotupi.tk/</a>
upgrade	<a href="http://upgrade.weblog.com.pt">http://upgrade.weblog.com.pt</a>
Vardump	<a href="http://www.vardump.com">http://www.vardump.com</a>
webjornalismo	<a href="http://webjornalismo.blogspot.com">http://webjornalismo.blogspot.com</a>

### Inglês:

AKMA	<a href="http://akma.disseminary.org">http://akma.disseminary.org</a>
Albert Barabási	<a href="http://www.nd.edu/~alb/">http://www.nd.edu/~alb/</a>
Allied	<a href="http://allied.blogspot.com">http://allied.blogspot.com</a>
Barry Wellman	<a href="http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/main.htm">http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/main.htm</a>
Chris Pirillo	<a href="http://chris.pirillo.com">http://chris.pirillo.com</a>
Clay Shirky	<a href="http://www.shirky.com">http://www.shirky.com</a>
Cory Doctorow	<a href="http://boingboing.net">http://boingboing.net</a>
Dan Gillmor	<a href="http://web.siliconvalley.com/content/sv/2001/05/03/opinion/dgillmor/weblog">http://web.siliconvalley.com/content/sv/2001/05/03/opinion/dgillmor/weblog</a>
Doc Searls	<a href="http://doc.weblogs.com">http://doc.weblogs.com</a>
Duncan Watts	<a href="http://smallworld.columbia.edu">http://smallworld.columbia.edu</a>
Francis Heylighen	<a href="http://pespmc1.vub.ac.be/HEYL.html">http://pespmc1.vub.ac.be/HEYL.html</a>
Gregory Bateson	<a href="http://www.oikos.org/baten.htm">http://www.oikos.org/baten.htm</a>
Howard Rheingold	<a href="http://www.rheingold.com/index.html">http://www.rheingold.com/index.html</a>
ImproPRieTies	<a href="http://tom.weblogs.com">http://tom.weblogs.com</a>
Institute for Social Network Analysis of the Economy	<a href="http://www.isnae.org/index.html">http://www.isnae.org/index.html</a>
International Network for Social Network Analysis	<a href="http://www.sfu.ca/~insna/">http://www.sfu.ca/~insna/</a>
J.D.Lasica	<a href="http://jdlasica.com/blog">http://jdlasica.com/blog</a>
JOHO - the blog	<a href="http://www.hyperorg.com/blogger">http://www.hyperorg.com/blogger</a>
Joito web	<a href="http://joi.ito.com">http://joi.ito.com</a>
Lawrence Lessig	<a href="http://cyberlaw.stanford.edu/lessig/blog/">http://cyberlaw.stanford.edu/lessig/blog/</a>
Manuel Castells	<a href="http://sociology.berkeley.edu/faculty/castells/">http://sociology.berkeley.edu/faculty/castells/</a>
Many2Many	<a href="http://www.corante.com/many">http://www.corante.com/many</a>
Mark Granovetter	<a href="http://www.stanford.edu/dept/soc/granovet.html">http://www.stanford.edu/dept/soc/granovet.html</a>
Megnut	<a href="http://www.megnut.com/sports/007504.asp">http://www.megnut.com/sports/007504.asp</a>
Moore's Lore	<a href="http://www.corante.com/mooreslore">http://www.corante.com/mooreslore</a>

RageBoy  
Reading Gonzo-Engaged  
Rebecca's Pocket  
Scripting  
Smart Mobs  
Steven Johnson

<http://www.rageboy.com/blogger.html>  
<http://gonzoengaged.blogspot.com>  
<http://www.rebeccablood.net/>  
<http://www.scripting.com>  
<http://www.smartmobs.com/index.html>  
<http://www.stevenberlinjohnson.com/>