

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE SUL  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

Yago Quiñones Triana

“É MELHOR PORQUE É PIOR’.

Software Livre: Uma comunidade à procura da liberdade do saber.”

Porto Alegre  
2008

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE SUL  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

“É MELHOR PORQUE É PIOR”.

Software Livre: Uma comunidade à procura da liberdade do saber.”

Autor: Yago Quiñones Triana

Dissertação submetida no Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande, como quesito parcial para a obtenção do grau de mestre em Sociologia.

Orientador: Prof. Dr. Raúl Enrique Rojo

Porto Alegre  
2008

## RESUMO

Esta dissertação estuda uma importante mobilização coletiva atual surgida em torno do fenômeno do Software Livre. Amplo projeto que reúne vários usuários de tecnologias informacionais que buscam implementar uma forma de desenvolver programas de computador se opondo à lógica das grandes empresas que controlam esta área. A proposta envolvida na idéia de Software Livre é a de construir o conhecimento de forma coletiva, a partir do compartilhamento e difusão do saber em toda a comunidade que conforma a mobilização. Este estudo tem por objetivo analisar o objeto considerando-o como um movimento social, adotando assim um enfoque teórico relacionado com esse tema e contextualizando a pesquisa no âmbito da sociedade em rede. Isto é, uma configuração social na qual a informação e o conhecimento são fatores que ocupam um lugar central e determinante e estão na mira dos questionamentos que a comunidade do Software Livre traz. A identidade é, para essa mobilização, um eixo fundamental a partir do qual se geram estratégias e se negocia com outros atores, na sua procura de resignificar a tecnologia, os seus usos e a forma de geração do saber dela derivada através da sua própria prática, que se distingue por ter uma lógica de rede e se apoiar fortemente na virtualidade possibilitada pelas tecnologias informacionais, que são o seu meio de ação e, ao mesmo tempo, a parcela do real que pretende mudar.

Palavras-chave: Movimentos sociais, tecnologia, conhecimento, redes, comunidade, software livre.

## ***ABSTRACT***

This dissertation studies an important current collective mobilization that came to surface due to the phenomenon of Free Software. It is an extensive project that congregates several informational technology users, who seek to implement a method to develop software in opposition to the policy of large enterprises that control this area. It proposes to build knowledge in a collective way, sharing and diffusing the information among the community that forms the mobilization. This study aims to analyze the object considering it as a social movement, adopting a theoretical approach related to this subject and applying the research in the scope of network society. Therefore, it is a social configuration where information and knowledge are factors that have a central and decisive role and these factors have been under questioning by the community of Free Software. The identity of this movement is a fundamental axis, that is the support to create strategies and negotiate with other actors, seeking to find other meanings for technology, the uses and the forms it produces knowledge through its own practice. This technology is distinguished for being logic in its network and also for being supported by the virtuality achieved through the informational technologies, which are the main tools as well as an important part of the reality it intends to change.

**Keywords:** Social movements, technology, knowledge, networks, community, free software.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Dimensões conceito identidade.....	59
Figura 2. Esquema construção conceito movimento social.....	89
Figura 3. Esquema modelo interpretativo.....	116

## **LISTA DE SIGLAS**

ARPA – Advanced Research Projects Agency

ASL – Associação Software Livre

CMC – computer mediated communication

DRM – Digital Restrictions Management

FISL – Fórum Internacional Software Livre

FSF – Free Software Foundation

FSFLA – Free Foundation América Latina

GPL – General Public Licence

ISO – International Organization of Standardization

ITI – Instituto Nacional de Tecnologia da Informação da Casa Civil da Presidência da República

MIT – Massachusetts Institute of Technology

ONG – Organização não-Governamental

UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 PRIMEIRA PARTE.....	15
2.1 A sociedade informacional ou programada.....	15
2.2 O papel da tecnologia.....	19
2.3 Identidade e conflito.....	25
2.4 Mobilizações coletivas na sociedade informacional.....	31
2.5 Algumas propostas de análise.....	39
3 SEGUNDA PARTE.....	41
3.1 Software Livre e Internet: duas histórias interligadas.....	41
3.2 Estudando a eficácia da mobilização.....	46
3.3 Identidade e estratégia.....	52
3.4 Software Livre como comunidade virtual.....	60
3.5 O conhecimento <i>hacker</i> .....	67
3.6 Sociedade civil e movimento.....	74
3.7 O instrumento de análise.....	80
4 TERCEIRA PARTE.....	89
4.1 A produção da comunidade.....	90
4.2 O modo de produção da comunidade.....	96
4.3 Um conflito paralelo.....	105
4.4 O modelo interpretativo.....	113
4.5 A quebra da hegemonia.....	122
5 CONCLUSÕES.....	131
REFERENCIAS.....	139
ANEXO A.....	143
ANEXO B.....	144

ANEXO C.....	146
ANEXO D.....	147
APÊNDICE A.....	149



## 1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é o estudo sociológico de uma particular mobilização coletiva atual: aquela que é comumente conhecida como “Movimento do Software Livre” ou “Comunidade do Software Livre”. Trata-se de um fenômeno coletivo que se identifica com o projeto coletivo do Software Livre<sup>1</sup>, o qual, através da proposta para a aplicação de uma lógica diferente no desenvolvimento de programas de computador, traz à tona uma visão particular do tratamento do saber e do papel da tecnologia, se apresentando assim como uma contestação coletiva com reivindicações específicas. O nosso intuito é então enquadrá-lo sob a lente de determinadas teorizações próprias dos movimentos sociais, inserindo-o no nosso específico contexto contemporâneo, que identificamos aqui com a idéia de sociedade em rede, na qual a informação – e o controle e gestão desta – se ergue como insumo primordial dentro do paradigma tecnológico que marca a atualidade.

Na metade da década dos 80, vários programadores de computador<sup>2</sup>, revoltando-se contra a lógica predominante na área de desenvolvimento de software, empreendem a tarefa de produzir uma ferramenta informática que seguisse critérios diferentes. Do seu trabalho derivou não só um produto tecnológico alternativo, mas um posicionamento crítico com relação a vários aspectos da nossa sociedade. Produção do conhecimento, gestão e difusão da informação, interpretação do conceito de tecnologia e sua relação com o ser humano são, assim, postos em discussão. Surge então uma coletividade que tem em comum o questionamento desses temas e que pretende se organizar e difundir estas suas idéias. A sua relevância se faz cada vez mais notável, não só pelo número crescente de adeptos, mas pelo desafio real que começa a representar para o paradigma que critica. No Brasil, o fenômeno ocupa um lugar de primeiro plano, já que a discussão sobre a alternativa representada pelo Software Livre entrou na agenda política do país em vários níveis<sup>3</sup>. Além disso, é organizado

---

<sup>1</sup> O nome “Software Livre”, quando utilizado em letras maiúsculas indica – como veremos mais adiante – mais que uma simples ferramenta, um conceito especial. Carregado de vários significados particulares e que precisa, por estas razões, de uma distinção explícita.

<sup>2</sup> A história do Software Livre conta com algumas figuras que sobressaem e desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento do projeto e que, pela mesma natureza deste, não se localizam em uma região específica mas estão espalhados pelo globo e comunicados através da Internet.

<sup>3</sup> Estados da federação, como Paraná, divulgam publicamente a opção de implementar Software Livre na administração pública (*site* Governo do Paraná: <<http://www.parana.pr.gov.br/>>. Acesso em 8 jan. 2008), assim como várias administrações municipais. Além disso, o Governo Federal discute há algum tempo as potencialidades da adoção deste tipo de ferramenta informática, foi inclusive criado um Comitê Técnico de Implementação do Software Livre, coordenado pelo ITI - Instituto Nacional de Tecnologia da Informação da Casa Civil da Presidência da República.

há oito anos, na cidade de Porto Alegre, o Fórum Internacional de Software Livre, referência importante em âmbito mundial para a comunidade que se identifica com o tema, a qual se apresenta bastante ativa e protagonista no empenho por consolidar o projeto no nosso país.

O nosso primeiro contato com o conceito de Software Livre se deu no ano 2005, no âmbito dum evento realizado na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) sob o nome Submidialogia<sup>4</sup>, no qual foram debatidos com olhar crítico diferentes aspectos das tecnologias informacionais. Entre as discussões foi surgindo a figura do movimento do Software Livre, no qual Software Livre não significava simplesmente – como alguns pensávamos – Linux, isto é, o nome genérico com o qual é conhecido o sistema operativo não-proprietário<sup>5</sup>. Tratava-se também de um posicionamento específico com relação ao tema do conhecimento e sua difusão, em torno do qual organiza-se uma comunidade de usuários espalhados por todo o Brasil e que se apóiam nas redes de computadores – na virtualidade de contatos que esta permite – para coordenar suas atividades. A comunidade desenvolve então uma reivindicação que pretende questionar o posicionamento de atores sociais poderosos, responsáveis pelo atual modelo predominante de gestão do saber e da tecnologia, e que agem com a intenção de controlar um monopólio, não só do mercado, mas da visão comum do que é o software. Esta contestação parte de uma organização que se apresenta como horizontal e desarticulada, estruturada na capacidade de coordenar a massa dos vínculos do grupo através dos meios informáticos. Gerando assim a proposta de uma forma de articulação da ação coletiva bem particular, pois a idéia de rede não parece somente mais um recurso da mobilização, mas o miolo a partir do qual se geram as formas de ação. Inserindo-se, assim, plenamente no universo de potencialidades que oferece o nosso paradigma tecnológico. Se apresentando como um fenômeno, em grande parte, produto das peculiaridades do seu tempo, devedor dos recursos que este lhe oferece. De outro lado, o grupo fala de si mesmo como movimento social, sugerindo-nos assim questionar se as novidades que a comunidade parece trazer se enquadram nesta categoria teórica rica e primordial, mas que, sob certas circunstâncias<sup>6</sup>, parece demonstrar sua eficácia na elucidação do conflito social pertencente a outros tipos societais, no quais a articulação em rede e a virtualidade dos relacionamentos e

---

<sup>4</sup> Site do evento: <http://radiolivres.org/submidia/submidialogia/>. Acesso em: 08 jan. 2008

<sup>5</sup> O termo “software não-proprietário” designa outra forma de chamar o Software Livre, a qual enfatiza o fato de privilegiar o benefício coletivo e não o de um sujeito proprietário dos direitos sobre o conhecimento presente num software. É uma definição mais técnica, indica um tipo específico de ferramenta informática e não as conseqüências sociais que desta decorrem. Isto é, não tem as implicações teóricas que, como especificado anteriormente, tem a expressão “Software Livre”.

<sup>6</sup> No seu devido momento afrontaremos o assunto da atualidade do conceito de movimento social, suas carências, suas virtudes e a necessidade de adaptações aos novos desafios da pesquisa sociológica. Assim como a justificativa da nossa escolha de implementá-lo como base importante do nosso trabalho.

recursos não ocupavam o lugar de primeira importância que têm hoje.

É a partir do nosso interesse anterior pelas mobilizações relacionadas com o altermundialismo, que começaram a surgir inquietações sobre este coletivo, que parecia afrontar com os seus questionamentos objeções similares às das contestações que clamam por uma globalização diferente, criticando a lógica mercadológica predominante e o extra poder e desregulação nas atividades dos atores privados transnacionais. Temas estes que parecem ineludíveis no estudo das mobilizações coletivas de hoje, e que o assim chamado movimento do Software Livre demonstrava centrar ao polemizar contra os grandes interesses atrás do projeto de monopólio de software proprietário<sup>7</sup>. A isto se somava o interesse da comunidade em enfatizar a importância da tecnologia como motor para a produção, difusão e aplicação do saber. Isso se enquadra muito bem no contexto da sociedade em rede<sup>8</sup>, teorização que, veremos mais adiante, acreditamos enfoque de maneira consistente as particularidades do nosso presente social.

Encontrávamo-nos assim diante de um fenômeno coletivo que aparentemente apresentava uma proposta pertinente e interessante, e que enquadrava problemáticas que abriam vários horizontes de análise. Começamos então a nos questionar a partir desses primeiros dados se se tratava de um fenômeno com uma relevância social concreta, ou se simplesmente era um fato passageiro, se teria a potencialidade de assumir um papel protagonista no meio social onde age. E tomava também relevância o conceito de rede, que é amplamente utilizado pelos mesmos membros do grupo, os quais se definem inclusive muitas vezes como uma rede. Questionávamo-nos se a mesma mobilização tomava a forma de uma rede, se era possível vê-lo como tal.

Estes interrogantes conduziram os primeiros contatos empíricos com a realidade do fenômeno e precederam a decisão de assumir o compromisso de estudar a comunidade do Software Livre tendo como apoio algumas noções relativas ao estudo dos movimentos sociais. Dentre os vários grupos de Software Livre ativos no Brasil, tentamos num primeiro momento trabalhar com alguns localizados no sul do país, tentando elaborar um quadro abrangente desta região. Porém, a imersão no “universo” da comunidade demonstrou que a interação do grupo se dá sim através de organizações que possuem uma relativa localização geográfica, mas a coleta de dados relevantes ia também depender do contato com indivíduos

---

<sup>7</sup> Software produzido por grandes empresas, as quais vendem só o direito das pessoas usarem o produto, não possibilitando aceder ao conhecimento nele inserido (nem o seu ulterior desenvolvimento), mediante o fechamento do código fonte.

<sup>8</sup> Segundo Manuel Castells, a sociedade em rede, é um específico tipo de estrutura social que só é possível a raiz da consolidação do informacionalismo, que representa o paradigma tecnológico característico da nossa sociedade. (CASTELLS, 2007)

que agem fora de uma área física determinada. Como veremos mais adiante, a comunidade apresenta efetivamente um funcionamento que responde à imagem de rede, no sentido de estruturar formas de interação em grande parte desterritorializadas, nas quais os pontos de referencia são muitas vezes mais os indivíduos do que as organizações, já que estes fluem na sua ação através destas sem uma pertença rígida. Cientes, com cada vez mais elementos, deste fato, foram efetuados contatos com membros de quatro organizações ligadas com o Software Livre. Centramo-nos então mais na figura de comunidade integrada por indivíduos ligados entre si, do que nas organizações que também esta engloba. O processo se iniciou pela Internet, através da participação nas listas de discussão, nas quais são discutidos coletivamente os temas que o próprio grupo propõe: através da circulação de arquivos e documentos digitais de diferentes tipos, os membros entabulam uma troca densa que vai consolidando uma bagagem coletiva de conhecimento e informação sobre o universo Software Livre. Posteriormente se concretizou a participação em eventos organizados pela comunidade em várias cidades e finalmente foram realizadas entrevistas individuais com vários representantes da mobilização. Desenhou-se assim um quadro que reputamos representativo da mobilização e com uma massa de dados suficiente para sustentar as nossas conclusões.

Esta atividade heurística exigiu um enquadramento teórico com relação a esferas decisivas da nossa contemporaneidade, uma grade conceitual que centre aqueles aspectos que o mesmo Software Livre enfatiza na sua proposta. Conhecimento, informação e tecnologia são três dimensões imprescindíveis para a compreensão da mobilização estudada, mas que também condensam bem algumas teorizações sobre a nossa sociedade: a sociedade em rede. Da mesma forma, o Software Livre como fenômeno social se encaixa bem no âmbito das peculiaridades do atual tipo societal, o qual se distingue por apresentar um particular paradigma tecnológico. O informacionalismo é o traço que marca a configuração social atual, caracterizada pela aplicação eficaz da tecnologia no processamento da informação e o impacto dessa tecnologia na geração e aplicação do conhecimento (CASTELLS, 2007). Segundo a perspectiva que é adotada nesta pesquisa, é nessas esferas que estão em jogo as definições dos aspectos determinantes da nossa sociedade, que são os mesmos aspectos que o Software Livre enquadra, propondo sua própria interpretação.

É só a partir de uma contextualização consistente, que delineie os traços da sociedade definida pelo informacionalismo, que é possível, a nosso ver, estudar uma mobilização como a do Software Livre, a qual se autodefine habitualmente como “movimento”. O que, a partir de uma observação superficial do fenômeno, pode parecer plausível, já que se trata de uma

mobilização que estrutura uma “luta” e apresenta um certo tipo de organização interna em prol de seus objetivos. Ficando claro que a anterior não pretende ser uma definição de movimento social, mas uma simples constatação empírica inicial, que abre as portas para a assunção do desafio de aprofundar o estudo do fenômeno, tendo presente a noção de movimento social. E isso constitui precisamente um dos eixos do trabalho. Assumindo assim conscientemente o envolvimento na controvérsia sobre a pertinência da utilização do conceito de movimento social na atualidade<sup>9</sup>, na sincera convicção da utilidade de determinadas ferramentas teóricas, próprias da análise dos movimentos sociais, para a compreensão do fenômeno coletivo do Software Livre e outros a este relacionados.

O intuito não é etiquetar a realidade por meio de definições teóricas, mas aprimorar a nossa observação dessa. Revisitaremos detidamente o que é um movimento social do ponto de vista teórico, não necessariamente para corroborar se o fenômeno estudado o é, mas como uma lente para enxergá-lo e enfocá-lo numa específica interpretação do social. A teoria não foi adotada para determinar *o que é*, mas para guiar a observação do *que pode ser*. Esta opção permitiu assim desenvolver uma pesquisa apoiada em noções que abrangem vários aspectos do real e conduzem o nosso olhar de forma ampla, sem se restringir só à esfera delimitada pelo conceito de movimento social.

Tendo claras estas premissas foi estudada uma mobilização com características bem particulares para a análise sociológica, pois trata-se de uma coletividade cujos membros desenvolvem um trabalho contínuo de auto-representação e resignificação das próprias práticas. O questionamento sobre a natureza da mobilização em que participam, o sentido e as razões do seu agir estão muito presentes e se desenvolvem a partir de uma base teórica fundamentada, não intuitiva ou baseada no senso comum. Os sujeitos engajados se colocam interrogantes similares aos que poderia pensar o cientista social, só que com relação a um fenômeno que eles mesmos protagonizam. Isto gerou uma situação de pesquisa bastante particular, na qual o sociólogo pareceu se inserir ou começar a fazer parte de um projeto de investigação maior, de caráter coletivo e com uma importante bagagem acumulada. O que não implica, de algum modo, a subordinação à visão dos interlocutores, mas sim encontrar-se a pesquisar interagindo com sujeitos que têm consciência do seu lugar no social, o interpretam

---

<sup>9</sup> Num artigo publicado em 2006 Alain Touraine discute precisamente este tema, se perguntando se faz ainda sentido “procurar” movimentos sociais numa sociedade que parece, pelo contrário, apresentar movimentos culturais, nos quais a definição do que deve ser defendido e o que deve ser combatido, não é mais proposta em termos propriamente sociais (TOURAINÉ, 2006). A mesma sociedade na qual encontramos, segundo o autor, vários movimentos históricos, definidos em torno do conflito pela gestão da mudança histórica, e onde os movimentos sociais parecem relegados a um tipo societal anterior. Embora as conclusões que traz o texto sejam otimistas com relação ao conceito de movimento social, se faz necessário reconhecer a existência de fortes objeções à adoção de tal conceito hoje em dia e afrontar a pesquisa cientes disso.

em termos sociais e estão atrás do mesmo tipo de resposta que nós sobre a mobilização da qual fazem parte.

Tudo isto de forma coerente com a crítica do grupo às formas de geração de conhecimento predominantes, crítica que se concretiza numa prática oposta, a qual privilegia o trabalho coletivo, baseado no compartilhamento, na abertura do saber e não no fechamento que pretende protegê-lo. Um posicionamento que demonstra a sua eficácia no desenvolvimento de software não-proprietário, mas também no trabalho conceitual do grupo sobre ele mesmo e o ambiente social onde age. Trata-se de um projeto de construção coletiva do saber que é posto em prática diariamente e do qual usufruiu esta pesquisa. Através da interação virtual quase cotidiana e esporadicamente física com os membros da comunidade, percebemos no decorrer do trabalho, estar reconhecendo implicitamente a eficácia do modelo de construção de saber do grupo, na qual a idéia de autoria adquire um significado especial, pois o produto da obra intelectual não possui um único dono, mas é coletiva. Já que o Autor gera a sua obra a partir, e graças, à colaboração de outros sujeitos interessados no desenvolvimento desse tipo de saber. De forma similar ao que estava acontecendo com a nossa pesquisa que, embora sociológica – com todas as especificações que isto traz – baseava-se não somente nos critérios que o pesquisador respeitava, mas também nos recursos que os interlocutores forneciam na ciência de estar, eles mesmos, colaborando num projeto que ia trazer mais elementos para a reflexão sobre o grupo. Objetivo este que era comum, embora que com pretensões e ferramentas distintas, aos dois enfoques.

Desta forma, esperamos que a pesquisa tenha-se inserido num processo desse tipo, adotando a idéia de que o conhecimento não tem um dono único e se desenvolve eficazmente quando propagado sem restrições. Não tem um ponto final, pois ao ser livremente disponibilizado ao olhar dos outros se enriquece, reativando um processo que não termina. Gostamos de acreditar que o presente empenho acadêmico honra estas intuições, sem com isto ter sido cooptado pelo objeto estudado. Já que, a abertura e pluralidade que este privilegia permitiram precisamente um diálogo muitas vezes discordante e que, coerentemente com o dito anteriormente, não acaba com o final formal da pesquisa, a qual pretende apresentar resultados acabados, mas não definitivos.

Assim, como aporte no empenho por compreender melhor a contestação ligada ao Software Livre, veremos como, a partir dos resultados da pesquisa, se chegou a corroborar – após o análise dos dados recolhidos e as reflexões suscitadas durante a interação com o grupo – que as noções de rede e comunidade, embora não possam ser utilizadas para definir cabalmente dito fenômeno, são extremamente úteis para enquadrar e caracterizar

configurações inovadoras dessa ação coletiva, cuja peculiaridade é, em grande parte, derivada das potencialidades provenientes das tecnologias informacionais que esta aproveita. Tecnologias estas que configuram um contexto favorável que não é de natureza exclusivamente técnica, a partir do qual é possível, pelo menos parcialmente, explicar o fato da mobilização ligada ao Software Livre estar desenvolvendo uma ação que parece, à luz desta pesquisa, eficaz e coerente com os seus objetivos, embora o seu agir não atinja a consolidação de todas as dimensões próprias dos movimentos sociais. Uma coletividade que consegue propor um agir em termos sociais e que possui um potencial de transformação do meio onde se apresenta, acabando por se mostrar com um ator que, aproveitando e resignificando os recursos hoje disponíveis, eleva a sua própria ação a uma manifestação do modelo alternativo de gestão e difusão do conhecimento que anela, se apresentando desta forma como uma contraparte à interpretação hegemônica da produção do saber na sociedade em rede. Constatamos assim, que são as inéditas características e potencialidades das formas de organização coletiva da sociedade em rede que permitem gerar uma mobilização consistente, que constrói estratégias e formas de ação de certa forma inéditas, se constituindo por isso como um fenômeno de difícil definição. Tal fenômeno apresenta especificidades que talvez não fossem predominantes quando as teorizações sobre os movimentos sociais aqui consideradas foram desenvolvidas, e que nos coloca ante a necessidade de adaptar as nossas ferramentas teóricas à realidade social que pretendemos estudar. A nossa proposta será a de que as noções derivadas das peculiaridades do informacionalismo não somente devam estar presentes na reflexão sobre movimentos sociais, mas que sejam incorporadas integralmente na sua análise. Como uma forma de renovar o próprio conceito, de lhe dar os recursos para se manter relevante na discussão teórica contemporânea, ou então de discutir a sua pertinência à luz das mudanças que vivemos como fruto da consolidação da sociedade em rede.

## **2 PRIMEIRA PARTE**

Esta primeira parte faz referência às noções que fundamentarão a pesquisa de forma geral. Assim, será especificada a interpretação do contexto social atual que privilegiamos e, com relação a este, as ferramentas teóricas que guiarão o nosso olhar, com especial ênfase àquelas relacionadas às mobilizações coletivas. Tentaremos desta forma oferecer um quadro

do tipo de enfoque teórico aplicado e as esferas do social que este busca enquadrar.

## 2.1 A Sociedade informacional ou programada

Várias são as teorizações que tentam compreender as peculiaridades da nossa sociedade contemporânea, das quais notamos que, embora divirjam em alguns enfoques e na atribuição de prioridade a determinados aspectos mais do que a outros, coincidem na constatação da superação histórica do modelo da sociedade industrial (CASTELLS, 1995). Assim, a nossa sociedade atual se caracterizaria por se diferenciar da sociedade industrial, na qual a produção de bens materiais ocupava um lugar central (TOURAINÉ, 1994). Hoje, a prioridade é dada à produção e difusão de bens culturais, “as indústrias culturais ocupam o lugar central que tinha correspondido à organização do trabalho de fabricação na sociedade industrial” (TOURAINÉ apud FARRO, 1998, p. 114, tradução nossa). Para analisar estas mudanças assumimos considerar que as relações técnicas de produção intervêm nos níveis de produtividade em cada determinado estágio histórico, com a correspondente aplicação de energia e conhecimento (CASTELLS, 1999a). Esta configuração define o modo de desenvolvimento<sup>10</sup>, que é característico de um tipo societal, o qual apresenta algumas peculiaridades específicas.

A partir dessa perspectiva, é possível identificar diferentes configurações do social, dependendo do nível de inserção do investimento<sup>11</sup> na sociedade como um todo (TOURAINÉ, 1982). Desta forma teríamos que, se a prioridade é concedida ao investimento nos bens de

---

<sup>10</sup> Castells em *A Sociedade em Rede* estabelece uma distinção que, segundo ele, retoma teorizações clássicas de Alain Touraine e Daniel Bell. Isto é, a distinção entre modos de desenvolvimento e modos de produção, os primeiros caracterizariam a distinção entre pré-industrialismo, industrialismo e informacionalismo; os segundos se dividiriam em capitalismo e estatismo (CASTELLS, 1999a). Isto para enfatizar a idéia de que a sociedade informacional seria um desenvolvimento específico de um modo de produção: o capitalista. Assim, desde um ponto de vista teórico não há contradição com Touraine, o qual, porém, fala do capitalismo como um modo de desenvolvimento (TOURAINÉ, 1982). Há então uma contradição só no uso dos termos, pois para Castells o modo de produção é determinado pela apropriação e controle do excedente de produção (capitalismo, estatismo), mas nos dois autores coincide a idéia de uma sucessão de tipos sociais (mercantilismo, industrialismo e informacionalismo) que compartilham uma base comum: o capitalismo.

<sup>11</sup> É importante notar como o termo “investimento” na reflexão de Touraine não deve necessariamente denotar um investimento no sentido estreitamente financeiro. Assumimos, pelo contrário, que indique um investimento de recursos de vários tipos que a sociedade em si faz sobre si mesma, priorizando a cada momento um nível diferente da atividade econômica, do que derivam diferentes tipos societais.



consumo direto, de subsistência, estamos caracterizando o que pode ser uma sociedade agrícola tradicional. Já se o investimento se encontra maiormente nas atividades de troca, teríamos o que se conhece geralmente como sociedades mercantis, nas quais as esferas fundamentais se concentram na propriedade dos bens, e na distribuição destes segundo as exigências do mercado. Conseqüentemente, a sociedade dita industrial é identificada pela primazia concedida à organização do trabalho, o investimento penetra no domínio dos métodos de fabricação e não se limita ao consumo direto ou às trocas. Em nossos dias, em que se discute a consolidação de um tipo de sociedade que sucede à industrial, são o conhecimento e a informação – e o controle destes – os elementos-chave na configuração das relações sociais (TOURAINÉ, 1994). Estaríamos vivendo a era da informação, baseada num paradigma tecnológico, o informacionalismo, que substitui o industrialismo. O que não implica no desaparecimento súbito deste último<sup>12</sup>, mas na gradual substituição do informacionalismo como matriz dominante nas sociedade do século XXI (CASTELLS, 2007).

Fato este que não deve ser confundido com o fim do modo de produção capitalista, o qual representa, pelo contrário, a plataforma na qual se apóiam grande parte dos processos que impulsionam e consolidam a atual configuração. Tendo presente que o modo de produção identifica as formas de apropriação e controle do excedente da atividade produtiva, temos então dois modos predominantes de produção: capitalismo e estatismo ou socialismo. O primeiro “visa à maximização dos lucros, ou seja, o aumento do excedente apropriado pelo capital com base no controle privado dos meios de produção e circulação” (CASTELLS, 1999a, p. 53). A partir disso podemos notar como hoje o capitalismo se mantém como modo de produção vigente, embora se encontre numa fase de reestruturação, num processo que pode nos estar levando a falar em “capitalismo informacional”, para caracterizar um sistema econômico e tecnológico em consolidação (CASTELLS, 1999a).

“Cada modo de desenvolvimento é definido pelo elemento fundamental à promoção da produtividade no processo produtivo” (CASTELLS, 1999a, p. 53). Desta forma, vemos como na era industrial, a principal fonte de produtividade estava na introdução de novas fontes de energia e na capacidade de descentralizar o uso desta energia ao longo dos processos produtivos e de circulação. Na sociedade informacional, sob um modo (novo) de desenvolvimento, a produtividade baseia-se na tecnologia de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de símbolos. Mais ainda, temos que:

---

<sup>12</sup> “Cette société prgrammée ne renplace pas d'un coup la société industrielle; elle se mêle d'abord à elle, de même que l'industrie s'était créée à l'abri de la société marchande” (TOURAINÉ, 1982, p. 113)

Cada modo de desenvolvimento tem, também, um princípio de desempenho estruturalmente determinado que serve de base para a organização dos processos tecnológicos: o industrialismo é voltado para o crescimento da economia, isto é, para a maximização da produção; o informacionalismo visa ao desenvolvimento tecnológico, ou seja, a acumulação de conhecimentos e maiores níveis de complexidade do processamento da informação. (CASTELLS, 1999a, p. 54)

Distinguir a nossa sociedade só pela predominância do papel do conhecimento é uma imprecisão, pois conhecimento e informação são, a rigor, fundamentais em maior ou menor medida, para qualquer modo de desenvolvimento. Assim, a distinção do novo modo de desenvolvimento não é uma questão de grau, e sim de qualidade. Não se trata simplesmente de uma maior relevância do papel do conhecimento, a particularidade acha-se na ação dos conhecimentos sobre os próprios conhecimentos como principal fonte de produtividade. Desta forma, este modo de desenvolvimento pode caracterizar-se pela interação entre os conhecimentos tecnológicos e a mesma aplicação da tecnologia, com o fim de melhorar a geração dos conhecimentos e a produção das informações. Não se trata simplesmente da difusão da tecnologia e da sua centralidade, estamos falando da intervenção maciça no âmbito das formas de produção pelo cálculo, “a análise de um sistema e não mais somente de uma atividade, trata-se assim da passagem do conhecimento técnico ao tratamento da informação” (TOURAINÉ, 1982, p. 107, tradução nossa). Neste cenário, é a informação sobre as características e interdependências dos elementos que interagem no sistema o que permite desenvolver estratégias eficazes. Não se trata mais de uma lógica causa/efeito, mas de uma intervenção complexa que, sobre a base da informação – seu recurso mais valioso – fundamenta as formas de poder e controle. É a capacidade de usar e aplicar o conhecimento e a informação na transformação do real o que caracteriza esta sociedade que podemos, assim, definir como sociedade programada (TOURAINÉ, 1982). Eis então que compreendemos como esta sociedade programada, fruto do desenvolvimento daquela industrial, e que desta se distingue por concentrar seu investimento na sua mesma capacidade de produção, pode se chamar também sociedade informacional.

O informacionalismo, que distingue essa específica configuração societal, está relacionado com a noção de paradigma tecnológico, como foi mencionado atrás. Isto é, se refere a um determinado estágio de desenvolvimento da tecnologia, que se caracteriza no aumento da capacidade humana para o processamento da informação, e que “proporciona a base para um determinado tipo de estrutura social” (CASTELLS, 2007, p. 111, tradução

nossa): a sociedade em rede. Sem informacionalismo não teríamos uma configuração como a da sociedade em rede, mas esta não é, de modo algum, uma consequência deste, mas de um padrão mais amplo que envolve mudanças reconduzíveis a outras esferas além daquela tecnológica. O informacionalismo se confirma como paradigma tecnológico vigente, a partir do momento em que as tecnologias da informação e do conhecimento se colocam na base dos processos produtivos que distinguem a sociedade em rede como um tipo societal novo, mas não são o princípio do qual derivam todos os processos que fundamentam esta mudança.

Assim, quando neste contexto se fala em tecnologias, se faz referência especificamente a tecnologias da informação. As quais incluem “o *conjunto convergente* de tecnologias em microeletrônica, computação (software e hardware), telecomunicações/radiodifusão, e optoeletrônica” (CASTELLS, 1999a, p. 67, grifo do autor). Assumimos esta distinção para poder desenvolver o nosso estudo amparados em reflexões que enfocam o processo mais amplo de transformação da sociedade com um todo, à luz da consolidação das tecnologias da informação. Já que é nesse processo que será enquadrada a nossa pesquisa, ressaltamos que o foco peculiar desta será uma específica parcela destas tecnologias: o software. Ainda que fique claro, para nós, que as tecnologias informacionais, como propõe a visão aqui adotada, constituem um conjunto efetivamente convergente, que desenvolve aplicações nas quais estas tecnologias muitas vezes se misturam. Neste contexto subsiste uma interpretação destas através da imagem de um paradigma comum, que as relaciona de forma genérica com a idéia de tecnologia na sociedade em rede e que tem, não por casualidade, na Rede<sup>13</sup>, um dos seus eixos imprescindíveis. O uso de ditas ferramentas teria passado, nos últimos anos, por três estágios diferentes: a automação das tarefas, as experiências de uso e a reconfiguração das aplicações. Nos primeiros dois estágios o processo de desenvolvimento teria baseado-se num processo de aprendizagem estruturado principalmente no uso, o usuário aprenderia *usando*. No último estágio os usuários aprenderiam a tecnologia *fazendo* (CASTELLS, 1999a).

Este último aspecto abre toda uma série de potencialidades enormes para o sujeito, o processo de eventual retroalimentação entre usuário e tecnologia se faz mais rápido e flexível, configurando grandes e concretas possibilidades e capacidades de redefinição. “As novas tecnologias não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem

---

<sup>13</sup> Ao referirmos à rede como nome próprio (Rede), estamos identificando não simplesmente uma metáfora para descrever a morfologia de um dado fenômeno social, mas a Rede enquanto manifestação social resultado da influência dos avanços tecnológicos relacionados à lógica de rede, em particular a rede de redes, isto é, Internet. Assim, Rede enquanto suporte tecnológico específico e estrutura de laços sociais que desta derivam e geram um conjunto identificável sob a mesma denominação.

desenvolvidos” (CASTELLS, 1999a, p. 69). No caso do software isto é ainda mais claro e explícito, pois tratam-se de linguagens produto do trabalho de várias mentes num ambiente coletivo, as quais vão definir os conteúdos de um produto informático, que vai interagir diretamente com um grande número de usuários.

Disto pode-se deduzir uma relação muito próxima entre, por um lado, os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (no nosso caso teríamos que acrescentar aos símbolos as linguagens, e o software como um tipo de linguagem), isto é, a cultura da sociedade. E, por outro lado, a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (as forças produtivas). Dada esta configuração, a mente humana passaria a ser uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo. Os novos produtos da tecnologia informática seriam amplificações e extensões da mente humana, a criatividade desta passaria a se concretizar em produtos que se identificam principalmente com o desenvolvimento de idéias, não com transformação de matéria (CASTELLS, 1999a).

## 2.2 O papel da tecnologia

O conceito de tecnologia é fundamental para interpretar qualquer fase histórica de uma configuração social. Num sentido amplo, podemos relacionar a idéia de tecnologia com atividades transformadoras baseadas em algum tipo de conhecimento<sup>14</sup>. No nosso caso é, porém, necessário enquadrar o conceito de tecnologia no âmbito específico do tipo de sociedade onde se desenvolve a pesquisa: a sociedade programada ou informacional. Este último aspecto surge não só pela necessidade de definir bem o contexto, mas por causa do peso que a tecnologia tem na configuração deste tipo social, por causa da estreita inter-relação e retroalimentação que há entre estes dois fatores. Assim, determinar os contornos e características de dito contexto nos leva necessariamente a refletir sobre o papel específico da tecnologia.

---

<sup>14</sup> Manuel Castells, citando Daniel Bell (que por sua vez, estaria citando Harvey Brooks), propõe considerar a tecnologia como “o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira *reproduzível*” (BELL apud CASTELLS, 1999a, p. 67, grifo do autor), numa definição que podemos integrar entre as nossas ferramentas conceituais. Porém, embora não seja esse o objetivo deste trabalho nem a nossa reflexão sobre o assunto esteja madura, veremos como as constatações da presente pesquisa propõem uma interpretação da tecnologia que abrange outras formas de conhecimento que não somente o científico.

“Sociedade programada e sociedade capitalista não se excluem de forma alguma: são categorias que pertencem a dois conjuntos diferentes” (TOURAINÉ, 1982, p. 114, tradução nossa). A revolução da tecnologia da informação seria indicador (ou consequência) dum processo de reestruturação do sistema capitalista a partir da década de 1980, o que explica o fato de que tais mudanças nas lógicas de produção fossem “moldadas pelas lógicas e interesses do capitalismo avançado” (CASTELLS, 1999a, p. 50). Assim, uma sociedade pós-industrial não quer dizer uma sociedade pós-capitalista, pois o capitalismo é mais uma forma de desenvolvimento que caracteriza tanto a sociedade programada como a industrial ou a mercantil. No caso da presente configuração social, o desenvolvimento das tecnologias informacionais atua como um importante motor propulsor, incentivado por sua vez pela lógica vigente, pelas formas de organização da produção de tipo capitalista:

Sem a nova tecnologia da informação, o capitalismo global teria sido uma realidade muito limitada: o gerenciamento flexível teria sido limitado à redução de pessoal, e a nova rodada de gastos, tanto em bens de capital quanto em novos produtos para o consumidor, não teria sido suficiente para compensar a redução de gastos públicos. Portanto o informacionalismo está ligado à expansão e ao rejuvenescimento do capitalismo, como o industrialismo estava ligado a sua constituição como modo de produção. (CASTELLS, 1999a, p. 55)

Devemos, porém, lembrar que conhecimento e informação são fatores fundamentais para qualquer configuração social, pois todo processo produtivo baseia-se em algum grau de conhecimento e no processamento da informação. Neste trabalho adotaremos uma distinção que consideramos altamente pertinente: falaremos em “sociedade informacional” e não em “sociedade da informação”, já que os dois termos não são, em absoluto, equivalentes. Em outros períodos históricos a informação já jogou um papel fundamental e não por isso essas sociedades foram definidas como informacionais. Assim como uma sociedade industrial não é simplesmente aquela em que há indústrias, mas aquela “sociedade em que as formas sociais e tecnológicas de organização industrial permeiam todas as esferas de atividade” (CASTELLS, 1999a, p. 65). Da mesma forma, a sociedade informacional é marcada nas várias suas expressões pelas lógicas da tecnologia da informação, e não simplesmente pela presença da informação. O que é específico no contexto atual é a ação dos conhecimentos sobre os próprios conhecimentos como fonte principal de produtividade (CASTELLS, 1999a). Desta forma, se no industrialismo a prioridade é dada ao crescimento da economia para a maximização da produção, na era da informação a prioridade é a otimização das tecnologias do processamento de informações, o que permite falar em modo de produção informacional e implica um novo paradigma tecnológico, o qual está estruturado justamente na tecnologia da

informação.

É possível relacionar este novo paradigma tecnológico com o conceito de revolução tecnológica, que transforma a nossa cultura material, induzindo um padrão de descontinuidade nas bases materiais da economia, da sociedade e da cultura. Estas transformações derivadas da introdução das tecnologias informacionais, não devem fazer-nos pensar que a tecnologia é um fator independente do desenvolvimento. Assim como não foi tal em períodos anteriores, também não o é atualmente. Não são as máquinas que determinam as formas de desenvolvimento, mas o uso que a sociedade faz delas. A análise do desenvolvimento tecnológico não se reduz a fatores puramente econômicos, pois toda configuração social pressupõe um modelo ético que interage com a esfera econômica e técnica. O desenvolvimento das formas de conhecimento especificamente científicas, imbuídas nas aplicações que se refletem na tecnologia, dependem de fatores que se podem enxergar só através de um enfoque mais amplo. Evitaremos então refletir sobre o papel da tecnologia considerando a sociedade como um conjunto em funcionamento (TOURAINÉ, 1976), já que isto nos levaria, de um lado, a interpretar a tecnologia como um fator autônomo, ao qual dita sociedade pode só se adaptar, sofrendo os embates deste projeto que a condiciona. Ou, de outro lado, nos levaria a ver a tecnologia como simples instrumento da sociedade, o seu desenvolvimento como resultado de um cálculo, de uma vontade de tipo político que derivaria da sociedade como um todo. Temos assim que se pode tanto entender a sociedade partindo das técnicas para chegar aos valores quanto no sentido inverso, o que deriva de ver a sociedade a partir de um enfoque reduutivo, que nos conduz sem remédio a um paradoxo essencial: a técnica determina a sociedade, mas esta determina também as técnicas:

Mas, em ambos os casos, surgiriam contradições: Por um lado, por que é que os valores podem ser opostos às técnicas e a sabedoria ao poder, encerrando-nos na oposição entre a alma e o corpo? Por outro lado, por que é que técnicas resistem aos valores, por que é que uma sociedade não pode fazer o que quer, por que é que as mudanças técnicas têm conseqüências sociais tão impositivas para que os valores apareçam freqüentemente como ideologia? (TOURAINÉ, 1976, p. 79)

A sociedade informacional não é só uma sociedade fortemente caracterizada pelas tecnologias informáticas, é também uma sociedade complexa, o que dificulta a idéia de que possa ser determinada nas suas formas produtivas apenas por um fator só:

É claro que a tecnologia não determina a sociedade. Nem a sociedade escreve o curso da transformação tecnológica, uma vez que muitos fatores, inclusive criatividade e iniciativa empreendedora, intervêm no processo de descoberta científica, inovação tecnológica e aplicações sociais, de forma que o resultado final depende de um complexo padrão interativo. (CASTELLS, 1999a, p. 43)

Nas sociedades caracterizadas pelo investimento direto em bens de consumo podíamos ver uma determinação mais clara dos fatores tecnológicos. Assim, se foi possível falar em civilização do milho ou do trigo, englobando toda uma configuração social nos condicionamentos tecnológicos da produção de um determinado bem de consumo, hoje é muito difícil fazer uma operação conceitual similar. Nas sociedades anteriores à nossa a mudança que podia trazer uma inovação tecnológica era mais direta, não devemos confundir a visibilidade e abrangência atual da tecnologia com a sua eventual capacidade independente de transformação e influência no resto da sociedade. Os reflexos da tecnologia sob outros âmbitos da esfera social são muito menos diretos, embora a nossa sociedade seja mais amplamente tecnificada. “Mais uma sociedade é tecnológica, menos é passível ao determinismo tecnológico” (TOURAINÉ, 1982, p. 112, tradução nossa).

O papel das tecnologias informáticas não deve então ser visto como o de um fator autônomo que influencia com a sua ação as demais esferas do social, os seus efeitos passam a ser importantes para nós só a partir do momento em que se interpreta a tecnologia como um elemento a mais, que interage com outros, gerando conseqüências posteriores que não são necessariamente previsíveis. Tecnologia não é um simples meio que traz mudanças com a sua aplicação. Para poder falar em revolução tecnológica temos que nos estar referindo a uma determinada situação, na qual as práticas sociais mudaram os seus padrões, o que inclui as interpretações do social, isto é, o modelo ético próprio de qualquer configuração social. Dita mudança foi acompanhada, ou feita possível, ou até mesmo impulsionada, por algum tipo de tecnologia, mas nunca produzida por ela. O nosso olhar não deve focar simplesmente a implementação da tecnologia, o “momento” chave hoje é a intervenção da “lógica informática” no sistema de produção, privilegiando a geração de informações e não de produtos. Nesse âmbito o cálculo econômico não se reduz à produção de bens materiais, mas inclui esferas muito mais abstratas e abrangentes. A nossa sociedade investe diretamente no conhecimento para gerar “ferramentas cognitivas”, isto é, dispositivos como os softwares, que aplicam determinados conhecimentos para a gestão direta do social. O cálculo não se reduz à produção material, mas envolve as formas como a sociedade “se produz”, como investe o seu conhecimento, daí que pode ser chamada de sociedade programada.

Devemos então evitar fazer uma apologia da tecnologia como fator autônomo de desenvolvimento, o que não impede reconhecer que na atualidade vivemos um momento caracterizado por uma revolução tecnológica, isto é, uma transformação tecnológica em aceleração e sem precedentes (CASTELLS, 1999a). Dita revolução ou processo tem como

conseqüência uma mudança do paradigma tecnológico, pois cada paradigma tecnológico é caracterizado pela presença de um insumo-chave na produção. A transferência de paradigma atual radica na perda de centralidade dos insumos baratos de energia para o privilégio de insumos baratos de informação, processo este que se apóia na implementação de tecnologias informacionais. Daí que presenciamos o surgimento de um paradigma tecnológico que é inovador e possui características específicas que vão defini-lo como especificamente informacional (CASTELLS, 1999a). A primeira característica que o define é o fato de se apoiar em tecnologias para agir sobre a informação: não é simplesmente a aplicação de informações ou conhecimento para agir sobre a tecnologia, como foi o caso em revoluções tecnológicas historicamente anteriores. O segundo aspecto diferencial refere-se à penetrabilidade dos seus efeitos, pois eles estão ligados à informação, que é uma esfera integral de toda atividade humana. Determina-se assim que uma parte enorme dos processos envolvidos na nossa atividade cotidiana esteja moldada nestas tecnologias, o que não quer dizer, como aclarado acima, que estas sejam fatores exclusivamente determinantes das dinâmicas do social. Além disto, o paradigma informacional define-se também pela “lógica de redes”, a qual se adapta bem aos modelos crescentemente complexos de desenvolvimento, que têm a flexibilidade como critério distintivo.

Assim como as tecnologias derivadas do novo paradigma tecnológico não são as determinantes únicas da mudança social, da mesma forma, o dito paradigma tecnológico informacional não pode ser visto como simples resultado do projeto de um determinado tipo de sociedade. As revoluções tecnológicas não respondem simplesmente ao projeto político de um grupo social ou ao engenho excepcional dos detentores do conhecimento científico. Não há causas primeiras neste processo, a inovação tecnológica não é uma ocorrência isolada, é a expressão da correlação entre um determinado estágio do conhecimento e um ambiente institucional e industrial específico (CASTELLS, 1999a). Uma determinada idéia, fruto de um dado desenvolvimento do conhecimento, não pode ser aplicada com sucesso se não há condições para a sua difusão, se não há naquele determinado contexto a demanda ou a exigência desse tipo de tecnologia, a qual não está determinada exclusivamente pelo mercado, já que o papel do Estado é também preponderante.

A relação entre tecnologia e sociedade está então intrinsecamente influenciada pelo papel do Estado no processo. “Embora não determine a tecnologia, a sociedade pode sufocar seu desenvolvimento por intermédio do Estado” (CASTELLS, 1999a, p. 44). Assim como, pelo contrário, a intervenção estatal pode efetivamente promover um rápido desenvolvimento através de um processo de modernização tecnológica, inclusive no caso de estados liberais



regidos principalmente pelo mercado. O Estado representa assim um fator decisivo, embora que não determinante, do desenvolvimento tecnológico, pois expressa e organiza as forças sociais dominantes numa determinada época. Noutras palavras, a tecnologia pode também ser vista como a habilidade de uma certa sociedade para impulsionar seu domínio tecnológico por intermédio de instituições sociais, entre as quais o Estado:

De um lado, o Estado pode ser, e sempre foi a longo da historia, [...] a principal força de inovação tecnológica: de outro, exatamente por isso, quando o Estado afasta totalmente seus interesses do desenvolvimento tecnológico ou se torna incapaz de promovê-lo sob novas condições, um modelo estatista de inovação leva à estagnação por causa da esterilização da energia inovadora autônoma da sociedade para criar e aplicar tecnologia. (CASTELLS, 1999a, p. 47)

Como veremos nas próximas páginas, o desenvolvimento de tecnologias fundamentais no dia de hoje, como a Internet e o mesmo software não-proprietário, foi possível graças a um ambiente favorável, que incluía o suporte do Estado. Mas também veremos como, depois da consolidação do Software Livre como tecnologia eficaz, o papel do Estado será fundamental na implementação deste tipo de ferramenta como política de governo, o que configurara uma área de disputa com os atores diretamente afetados com essa classe de projetos. Todas estas considerações nos levam a acreditar que a tecnologia, como fator determinante nos processos sociais, deve ser necessariamente estudada enquanto fenômeno social. Por estar ligada a formas de conhecimento científico, a tecnologia se presta a ser interpretada como alheia a condicionamentos sociais, como se fosse o resultado de imperativos simplesmente técnicos, neutros. Uma visão crítica da tecnologia<sup>15</sup>, deve porém ver a tecnologia como um fenômeno que reflete os seus condicionamentos sociais, os interesses que nela estão em jogo e os possíveis conflitos que ela revela. Isto é, enfatizar a “construção social” da tecnologia. As escolhas que determinam as definições concretas da tecnologia não dependem de critérios exclusivamente técnicos, elas refletem condicionamentos sociais. Como lembrado anteriormente, a tecnologia engloba condicionamentos econômicos, mas também depende do modelo ético prevalente numa determinada configuração social. Disto deriva que o processo de desenvolvimento tecnológico envolve escolhas diferentes, determinadas não exclusivamente por imperativos técnicos. O que quer dizer que não há uma única via para o desenvolvimento tecnológico que seja “justa” ou “correta”, o que faz que haja várias alternativas técnicas similares (tecnicamente equivalentes) de desenvolvimento. A escolha entre elas segue condicionamentos sociais, uma determinada opção se impõe incorporando na

---

<sup>15</sup> Referimo-nos à “Teoria crítica da tecnologia” segundo a proposta teórica de Andrew Feenberg.

tecnologia os critérios que guiaram dita escolha, este é o princípio de “subdeterminação” da tecnologia (DAGNINO; BRANDÃO; NOVAES, 2004, p. 43). Ele implica que as ferramentas tecnológicas incorporam os condicionamentos extra-técnicos responsáveis pelo seu desenvolvimento específico. Isto não quer dizer que chegue a ser desenvolvida qualquer forma de tecnologia simplesmente por seguir uma escolha política. A eficiência é um critério geral que talvez qualquer tecnologia deva seguir, porém, esta eficiência “emolduraria” qualquer tecnologia, mas não determinaria o seu conteúdo (DAGNINO; BRANDÃO; NOVAES, 2004, p. 50). O que quer dizer que a eficiência pode perfeitamente caracterizar tecnologias que veiculam valores diferentes, pois ela só emoldura as tecnologias, mas não define o conteúdo, o qual vai refletir critérios sociais e não simplesmente técnicos.

Todo o anteriormente dito significa que a tecnologia, vista como uma dimensão concreta do social, é uma potencial arena de disputa, pois nela estão em jogo fatores determinantes que refletem os interesses de vários grupos sociais. O *enjeu*<sup>16</sup> de determinados atores sociais pode estar diretamente relacionado com a dimensão tecnológica, pois nela conflui um modo de produção determinado, que implica a inter-relação com um modelo ético que guia os critérios que vão definir os códigos que guiam as configurações sociais. Na tecnologia, especialmente hoje, é possível enxergar os conflitos que refletem a disputa pelo controle da informação e os conhecimentos que intervêm na geração das ferramentas responsáveis pelo funcionamento do modo de produção, o qual implica considerar em suas dinâmicas as esferas próprias da configuração ética contemporânea.

### 2.3 Identidade e conflito

É uma tendência consolidada nas últimas décadas uma leitura da construção da ação social baseada em estruturas identitárias, como foi amplamente recalcado a partir do surgimento das teorizações sobre os denominados novos movimentos sociais. Hoje, a sociedade informacional parecer conviver com a identidade como um fenômeno que a estrutura, como um dos seus princípios organizadores. Mas, não é simplesmente uma identidade adquirida, é uma identidade procurando significação e reconhecimento. É o Sujeito

---

<sup>16</sup> “O que está em jogo”, veremos mais adiante como o *enjeu* constitui uma categoria importante na análise dos movimentos sociais, já que enfoca os recursos que estão no centro da disputa que estes pretendem protagonizar.

ativo, dotado de uma identidade em construção que atua na Rede, aparente veículo impessoal, simples instrumento de transmissão que caracteriza o nosso tempo. “Segue-se uma divisão fundamental entre o instrumentalismo universal abstrato e as identidades particularistas historicamente enraizadas” (CASTELLS, 1999a, p. 41). Temos assim uma bipolaridade entre o Ser e a Rede (CASTELLS, 1999a), na qual esta possibilita o desenvolvimento global do primeiro. O dilema é tentar resolver esta relação entre o Ser, que é identidade, isto é, fragmentação, e a Rede, que é intercomunicação, ligação, potencial homologação. Fatores que podemos associar com um binômio bem mais amplo, concretizado na separação entre racionalização e subjetivação, que marca a era moderna (TOURAINÉ, 1994) e propõe novos desafios hoje em dia. Temos uma racionalidade que produz as ferramentas tecnológicas que estruturam a perspectiva global do mercado, apoiando-se numa lógica instrumental. Mas temos também o Sujeito<sup>17</sup> que age nos nichos da expressividade e auto-afirmação das tecnologias para ressignificar a Rede e usufruir dos seus recursos, em grande parte imateriais. Consolidando seus nexos deslocados, agindo seguindo novas lógicas que se adaptam às potencialidades da era informacional.

Não há ruptura entre a concepção de sociedade informacional e a de sociedade programada, talvez simplesmente a idéia de sociedade em rede enfatize as conseqüências do fato que a prioridade não seja mais a produção de bens materiais e sim simbólicos. Mas as duas visões enfatizam a centralidade da produção dos bens culturais embora que não haja, na segunda, o reconhecimento de uma total superação da sociedade moderna. Não viveríamos numa sociedade pós-moderna, mas na “nova modernidade – pois é de uma modernidade que se trata” (TOURAINÉ, 1994, p. 260), na qual racionalização e subjetivação não constituem pólos opostos, mas fragmentos complementares e dinâmicos que encontram várias expressões, como o próprio Software Livre demonstra: desejo e procura de libertação através da tecnologia, típico produto da racionalidade científica, pretendidamente neutra e objetiva.

Neste contexto vemos como as formas de gestão da sociedade não estão mais baseadas somente na utilidade, em lógicas exclusivamente materiais. O controle social se exerce prevendo e modificando opiniões, atitudes e comportamentos, modelando a personalidade e a cultura (MELUCCI, 2001). Trata-se de uma intervenção que atinge diretamente o mundo dos

---

<sup>17</sup> Conceito central de toda a orientação teórica tourainiana, está presente – de forma mais ou menos explícita – em outros autores receptivos da proposta do sociólogo francês. Embora seja arriscado assumir uma definição deste conceito tão abrangente e com um alto nível de abstração, vemos o Sujeito como a força que se manifesta de forma permanente no social se opondo à racionalidade instrumental, ao cálculo impessoal. Numa contraposição que não implica uma bipolaridade irreduzível, mas a convivência de dois fatores que compartilham do mesmo processo histórico. No desenvolvimento da pesquisa talvez este conceito ficará mais claro, à luz da sua aplicação concreta na análise.

valores. Deste modo, os conflitos próprios deste tipo de configuração histórica não vão privilegiar a ação em prol do controle dos meios de produção. Ainda sem abolir as reivindicações próprias da era industrial, a prioridade nas contestações atuais não está em construir um novo tipo de sociedade, mas em mudar o “mundo da vida” (FARRO, 1998). Isto é, não é mais central a idéia de uma libertação que dependa exclusivamente em mudanças no paradigma econômico ou produtivo. As reivindicações constroem-se sobre a base de exigências morais e pessoais, é o papel dos valores que ganha uma grande importância no nosso período histórico.

Esta relevância do papel da identidade traz implícita outra particularidade da sociedade programada: a posição do sujeito nas suas dinâmicas particulares. Embora se possa ver na modernidade o intento de reduzir o Sujeito em nome da razão instrumental, parece inútil interpretar a era moderna como regida exclusivamente pela razão. Como vimos, racionalização e subjetivação configuram uma relação de recíproca complementaridade, o Sujeito não some nunca completamente e, aliás, na era da sociedade programada pode-se falar de um seu retorno (TOURAINÉ, 1984). É importante lembrar que atrás das técnicas temos sempre sujeitos e relações sociais, a idéia de Sujeito é, assim, inseparável da idéia de relações sociais. Na sociedade programada o indivíduo, reduzido a simples consumidor, opõe-se a essa lógica justamente enquanto indivíduo participante de uma rede de relações sociais específicas. Este ressurgimento do Sujeito está ligado a novas condições históricas que determinam a desestruturação de velhos atores e formas de integração social; a perda de centralidade do conflito industrial “clássico” e, em geral, o fracasso ou recuo do processo de desenvolvimento contínuo do capitalismo (TOURAINÉ, 1994), justificam a centralidade de um novo tipo de reivindicações, no qual o papel do sujeito está em primeiro plano.

Uma análise que procure então os nexos entre os movimentos e a configuração do atual momento histórico, não deve centrar-se em fatores extra-sociais ou de classe, e sim nos fatores que ocupam agora um lugar central no direcionamento da sociedade. Isto é, deve concentrar-se na produção daqueles conteúdos culturais que vão constituir os “códigos” da vida social. “Os conflitos das sociedades complexas continuam a ser jogados em torno da produção, da apropriação, da destinação dos recursos sociais” (MELUCCI, 2001, p. 87). Pois é com relação a esses códigos, e ao controle da definição deles, que vão se configurar as ações coletivas. Elas vão construir a sua ação com relação aos conteúdos destes códigos e as formas como os indivíduos se relacionam e usufruem destes conteúdos.

Ditos códigos consistem em informações, conhecimentos e linguagens. Trata-se de

dispositivos culturais que definem os quadros de desenvolvimento dos diferentes aspectos da vida individual e coletiva (MELUCCI apud FARRO, 1998). Estes dispositivos derivam, em geral, de elaborações de atores dirigentes, pois são eles que possuem a capacidade de definição desses, os quais pretendem intervir no modo como os indivíduos estabelecem um processo próprio de construção de sentido da realidade social. Assim, por exemplo, acontece com:

Os códigos que indicam como atingir o equilíbrio individual, relacionado ao corpo e à psiché, com aqueles que contem as linhas diretrizes através das quais se definem os modelos de aplicação das biotecnologias, ou, ainda, com aqueles relativos ao relacionamento a ser construído entre a vida social e as forças materiais para controlar os equilíbrios ambientais. (FARRO, 1998, p. 115, tradução nossa)

Nós acrescentaríamos: aqueles atinentes à interpretação da tecnologia e o papel do ser humano com relação a esta e, ainda, os critérios nas formas de produzir conhecimento e as prioridades de aplicação deste. Todo o anterior não quer dizer que existe uma simples relação de dominação entre os atores dirigentes e os indivíduos que usufruem destes códigos. Embora os atores dirigentes promovam seus códigos através do uso e controle de expedientes científicos e tecnológicos, o papel do sujeito não é anulado. Precisamente por serem portadores de um certo tipo de dominação, tais códigos podem ser postos em discussão, deixando assim de serem simples instrumentos de imposição, e passando a ser pontos de referência para a formulação dos conflitos da nossa sociedade. Os códigos vigentes numa sociedade e portadores de uma série de prioridades relacionadas com um ator dirigente, não pressupõem que haja somente receptores passivos de tais dispositivos, da função crítica do Sujeito pode surgir a rejeição de determinados códigos e, eventualmente, o questionamento da posição de quem os disponibilizou.

Esta formulação se desenvolve em uma contestação formada por indivíduos que não aceitam as imposições dos atores dirigentes, as quais pretendem determinar os modos de desenvolvimento da vida coletiva. Estes indivíduos pretendem assim contestar tais imposições, com um objetivo preciso: começar a definir e controlar de forma autônoma a construção de sentido. Isto é, participar diretamente nas esferas que decidem as orientações da sociedade. Eles pretendem entrar num processo de construção da sua própria autenticidade, mediante o qual procuram saber quem são, e se fazer reconhecer neste modo pelos outros. O que não é outra coisa que o processo de construção da própria identidade, processo que

implica precisamente a capacidade de se reconhecer e a possibilidade de ser reconhecido pelos outros (MELUCCI, 1994).

Compreende-se assim, que esse não é um processo individual, depende da relação com outros atores. Trata-se de uma construção que se faz em contraste com os seus adversários e implica a intenção de um reconhecimento por parte deles. Mas esta oposição entre entidades, que se encontram na disputa pelo controle da definição de certos dispositivos culturais, não se desenvolve no vazio. O sujeito encontra-se na situação de ter que definir ou ter consciência da totalidade onde se desenvolve a ação. Para entrar em conflito com atores dominantes ele deve não só procurar reconhecimento, mas criar uma área de conflito, onde poder disputar realmente com o ator dominante. Isto implica uma visão clara da totalidade onde os dois estão atuando e quais são os elementos-chave dessa totalidade, quais critérios vão definir essa totalidade.

Temos assim, a presença de uma série de códigos que condicionam as formas do indivíduo se inserir e usufruir da vida em sociedade, e os critérios com que são ideados estes códigos revelam a presença de interesses opostos no social, atores com leituras diferentes e exigências não unívocas com relação ao direcionamento dos rumos do presente. Desta ausência de consenso, desta potencial contraposição de visões deriva a idéia de conflito. É a partir do mal-estar pela discrepância entre o que o Sujeito acredita e pretender ser dentro do social e a ausência do reconhecimento desta sua identidade, que nasce um agir que gera conflito e pode chegar, potencialmente, a identificar um ator oponente ao qual reivindicar o espaço para se desenvolver como agente portador de uma determinada visão. Por se tratar de uma oposição que se centra na disputa pelos lineamentos de fatores determinantes do social, dito conflito pode ser considerado como central, como próprio do tipo societal onde se apresenta<sup>18</sup>. É uma manifestação do trabalho do Sujeito e sua dinâmica contestatória e inconforme, que o opõe de fato à imposição de quem usufrui do *status quo* e está interessado em se fazer contra-movimento. Porém, gostaríamos também de evitar “uma espécie de metafísica do conflito como dimensão originária da sociedade” (MELUCCI, 2001, p. 48), já que “o problema está em explicar o conflito em termos de relações sociais, sem fazer dele uma dimensão originária”<sup>19</sup> (MELUCCI, 2001, p. 49). Assim, não assumiremos a idéia de que

---

<sup>18</sup> “Conflito antagonista”, segundo Alberto Melucci (2001), no qual “os adversários se opõem porque definem de maneira antagonista os objetivos, as condições e os meios da produção social” (MELUCCI, 2001, p. 34).

<sup>19</sup> Isto, segundo Melucci, é “equivalente a admitir que é necessário construir um espaço analítico sobre o qual podem ser fundadas as relações sociais antagonistas” (MELUCCI, 2001, p. 49). A sua proposta para resolver o impasse teórico se baseia numa “teoria da produção” ou “da relação com os objetos”, a qual pretende

a cada tipo societal corresponde necessariamente um conflito que o caracteriza<sup>20</sup>, nem assumiremos a tarefa de identificá-lo sob estas características. Mas, do outro lado, não podemos não constatar estar na presença de relações sociais que se configuram como antagônicas e geram uma oposição, que tem como fulcro as dimensões onde se joga a construção do significado do presente, e onde se definem as diretivas para o funcionamento da sociedade como um todo. Assim, será essa a nossa interpretação do conflito, o qual deriva a sua centralidade da pertinência e, precisamente, da centralidade dos conteúdos da disputa que catalisa. Se caracterizando como fator fundante na sua configuração social, não pela necessidade de preencher necessariamente dita função, mas por revelar a perspectiva global de determinadas condutas que, do contrário, podem parecer simples revoltas ou protestos, inseridos numa comum disputa de interesses particulares. Assumimos então a constatação deste conflito, sob o risco de sermos acusados de um excesso de empiria, já que concordamos com a idéia de que:

Em cada modo de produção esta ruptura [isto é, o conflito<sup>21</sup>] toma uma forma específica, que deve ser explicada *socialmente no seu conteúdo próprio*: o que permanece reconhecível é o controle privilegiado de certos grupos sobre as formas sociais de acumulação e investimento, e o papel de outros grupos ao produzir os recursos que 'fazem' a sociedade permitindo-lhe transformar-se. (MELUCCI, 2001, p. 51, grifo nosso)

Esse aspecto acreditamos seja justificativa pertinente para desenvolver pesquisa social, embora fiquem abertos alguns interrogantes fundamentais, como o de “explicar como se formou a divisão entre dominantes e dominados, na passagem da sociedade de reprodução e de troca integral às sociedades que acumulam e investem” (MELUCCI, 2001, p. 51). Assim, sem querer afirmar que a tarefa de compreender a natureza essencialmente social do conflito pertença a outras áreas do saber<sup>22</sup>, ou que seja em si um empenho pernicioso, gostamos de

---

explicar a raiz das relações antagônicas que geram o conflito, numa ruptura da reciprocidade no vínculo entre os atores envolvidos na produção de recursos sociais ambicionados por ambos. O que “toma a forma de uma oposição de grupos sociais antagonistas que se digladiam para o controle dos mesmos recursos” (MELUCCI, 2001, p. 51). O que, do nosso ponto de vista, centra o problema do “naturalismo” do conflito, sem porém, oferecer uma alternativa explicativa, mas sim uma adaptação prática para render-lo operacionalizável.

<sup>20</sup> Touraine, precisamente, afirma: “a idéia de movimento social busca demonstrar a existência, no interior de cada tipo societal, de um conflito central” (TOURAINÉ, 1998, p. 112), do qual deriva que também haveria um movimento social característico para cada tipo societal. Assunção esta que traz não poucas dificuldades para o pesquisador se seguida literalmente, se se pensa ao movimento social somente como uma realidade empírica e não como uma categoria analítica.

<sup>21</sup> Como vimos, Melucci reconduz a idéia de conflito a uma ruptura fundamental entre os atores responsáveis pela produção.

<sup>22</sup> Tratando desta dificuldade Melucci afirma que: “A resposta pode vir somente pela análise histórica e

acreditar que a sua centralidade, dada a importância dos recursos e interesses que mobiliza, permite-nos desenvolver uma pesquisa que implica questionamentos relevantes na tentativa de compreender melhor o nosso presente, nem que seja na ausência daquela resposta fundamental.

No caso do software, quando é do tipo proprietário, trata-se de inovações técnicas produzidas por um tipo de ator dirigente. São linguagens que veiculam um certo tipo de conteúdo, e que evidenciam o controle na definição dum certo tipo de código cultural. Já que, por se tratar de uma ferramenta tecnológica ligada à gestão do conhecimento, acreditamos poder inseri-la no universo dos códigos culturais que intervêm na definição dos padrões de produção da sociedade por ela mesma. Deste modo, o controle na produção de software abrange esferas que vão muito além do simples uso de uma ferramenta técnica. O seu caráter fechado, revela o espírito impositivo de um certo ator dirigente, que vai aplicar uma série de critérios na elaboração deste produto. Estes critérios vão ser similares a outros responsáveis pela orientação da sociedade contemporânea em geral. Isto quer dizer que a mobilização do Software Livre pretende, ou está potencialmente voltada, para desenvolver uma ação a nível sistêmico. Isto é, as suas reivindicações poderiam atingir os critérios que definem as orientações da sociedade em geral. A arena onde ele tenta se desenvolver tem como posta em jogo uma série de significados que determinam configurações essenciais da sociedade atual. As suas reivindicações vão entrar num “trilho” de valores já percorridos por outros movimentos que atuam em outras áreas do social. Isto porque a sua ação tem uma perspectiva global que implica reivindicações não só técnicas ou jurídicas, mas também a disputa pelo reconhecimento duma certa identidade, caracterizada por uma série de valores que se pretendem, de algum modo, gerais.

## **2.4 Mobilizações coletivas na sociedade informacional**

“Os que julgam provar a análise chamando de movimento social não importa que problema da organização social, falam sem dizer nada. A noção de movimento social só é útil se permitir pôr em evidência a existência de um tipo muito particular de ação coletiva”



(TOURAINÉ, 1998, p. 113). Sendo assim, é a nossa intenção trabalhar com uma série de ferramentas conceituais que permitam acompanhar o fenômeno contestatário do Software Livre sem assumir que este constitua um movimento social simplesmente pelo fato de representar uma mobilização coletiva. Não porque o conceito de movimento social seja mais “ilustre” que outros que identificam formas de ação coletiva, mas porque, da nossa perspectiva, o movimento social representa um indicador importante do processo de mudança da sociedade sobre ela mesma, no qual a subjetividade joga um papel importante no seu posicionamento com relação à racionalidade calculadora.

O movimento, então, não constitui numa contestação qualquer. O seu papel relevante no social deriva do fato de se relacionar com o que delineamos antes como conflito central, as reivindicações do movimento fazem referência aos recursos e dinâmicas inerentes ao seu presente e passíveis de propiciar mudanças no futuro. Desta forma, afastamos o nosso enfoque de fenômenos coletivos que, embora veiculem uma contestação, são efêmeros, temporários, fruto de uma situação de crise, como é o caso de algumas revoltas ou *crazes*, as quais se dissolvem depois que a efervescência coletiva perde força. “Uma crise provoca desintegração e induz reações que tendem a restabelecer o equilíbrio” (MELUCCI, 2001, p. 34). É importante enfatizar a nossa afinidade com a idéia de que os movimentos não são o indicador de uma disfunção ou de um determinado episódio histórico de instabilidade. “Um movimento social não é a expressão de uma contradição; faz surgir um conflito.” (TOURAINÉ, 1995, p. 254, tradução nossa). O conflito a que nos referimos não surge de uma indisposição passageira dos sujeitos nele envolvidos, já que este é revelador de questionamentos ao social nas condições nele vigentes de forma permanente. É um conflito que atinge “o próprio nível da estruturação das relações sociais” (FARRO, 1998, p. 79), já que é necessário, neste ponto, evidenciar que a ação dos atores coletivos pode-se desenvolver em vários níveis do social. Isto é, o nível organizativo ou das organizações, caracterizado “pelas relações que asseguram o equilíbrio de uma sociedade” (MELUCCI, 2001, p. 39). O nível institucional ou político, no qual “as relações sociais são definidas através da influencia exercida nas decisões políticas” (FARRO, 1998, p. 79). E, enfim, o nível “mais alto” do social, aquele onde se define a produção da sociedade sobre ela mesma, nível este que é atingido pelo conflito central, como foi já lembrado. Veremos como é possível diferenciar as várias manifestações das ações coletivas em relação ao nível do social onde desenvolvem a sua ação, sendo que os movimentos sociais caracterizam-se por se centrar no nível da produção da sociedade.

Tendo presentes as anteriores considerações é possível então afrontar o estudo do

fenômeno coletivo ligado ao Software Livre assumindo que vamos analisá-lo a partir das categorias analíticas próprias dos movimentos sociais, tendo, porém, sempre presente que a categoria movimento social é uma construção analítica que não coincide necessariamente com as formas empíricas de mobilização com que nos deparamos. A idéia de movimento é uma ferramenta metodológica para fixar fenômenos complexos e fluidos, à qual “por comodidade de observação e de linguagem, se atribui uma unidade essencial, é, na realidade, a resultante de processos sociais heterogêneos” (MELUCCI, 2001, p. 32). Devemos então estabelecer o eixo do conflito para guiar as nossas observações coerentemente com os pressupostos teóricos por nós assumidos, e indagar a sua relação com a comunidade do Software Livre. Porém, a simples constatação do conflito não deve pressupor o movimento social. Temos, nos grupos estudados, nas suas declarações e, como pressupostos das suas campanhas e intervenções, uma implicação geral incentivada por um posicionamento reivindicativo. É plausível falar em conflito porque a pretensão é a de ganhar um espaço, que é, sobretudo simbólico, relacionado à atribuição de significado de esferas vitais, em âmbitos definidos por uma lógica que se interpreta como oposta e que se cristaliza na imagem de um ator antagônico. E, embora possa haver negociação, trata-se de um conflito, pois o espaço ganho por um é perdido pelo outro, uma espécie de solução a soma zero parcelada, relativa ao espaço parcial ocupado por cada um dos atores. O movimento não apela à violência e, só em casos isolados, chega-se a falar em “guerrilha tecnológica” ou “sabotagem eletrônica”, mas a pretensão é a de gerar práticas que provoquem uma apropriação dos terrenos onde se encontram os recursos pelos quais se gera a disputa. Assim, podemos ver esta relação como um conflito, pois, para os atores envolvidos, se trata dos mesmos recursos, e controlá-los significa tirá-los do controle do hipotético adversário.

Podemos identificar este conflito específico como a disputa pelas “formas” de gestão das informações e o conhecimento, definidas pelos critérios veiculados no desenvolvimento de software. A luta pela difusão do Software Livre se poderia contabilizar em números de instalações deste tipo de programas, mas as adesões são relevantes só na medida em que consolidam uma identificação com um posicionamento visto como libertário. Porém, como já vimos, “somente a presença do conflito não basta para qualificar a ação coletiva como movimento social” (MELUCCI, 2001, p. 36). É a nossa tarefa enquadrar as práticas e os discursos relativos ao que consideramos como o conflito que empreende o grupo, e indagar a sua transcendência. Isto é, tentar ver até que ponto, até que nível do social a mobilização pretende levar dito conflito. Guiado por um projeto ético que se condensa em torno de uma série de valores e diretrizes que se estruturam numa proposta alternativa de gestão da

informação e da lógica que rege a relação homem-tecnologia, o movimento estrutura um posicionamento conflitivo que atinge qual nível do social? Se as suas reivindicações permanecem circunscritas à negociação dentro de uma certa ordem normativa, vemos que a ação do movimento não supera o nível organizacional. Trata-se mais de um movimento reivindicativo que não se propõe uma superação dos limites do sistema de referencia, isto é, se mantêm dentro das regras do jogo, não se propõe metas não negociáveis, nem questiona as formas de poder. Está interessado, sim, por melhorar a sua posição no âmbito em que atua e defende os seus próprios interesses, mas o conflito que propõe não veicula uma visão da totalidade que seja alternativa e coloque em discussão a posição dos demais atores com ele concorrentes. Age mais como um grupo de interesse, o qual entra em jogo perseguindo objetivos e recursos totalmente negociáveis, travando mais uma luta de posições que uma utopia transformadora e construtiva.

Como veremos, a comunidade do Software Livre parece se fazer portadora de um projeto cultural e gera práticas que repercutem no nível mais concreto do social, o das organizações, onde a sua presença é já relevante, porém, as práticas neste âmbito não passam de negociações que atingem objetivos bem concretos. O movimento pode-se bater, por exemplo, pela implementação de software não proprietário nas instituições de ensino, nas organizações do terceiro setor e até nos aparelhos estatais, negociando assim que seja reconhecida a relevância da sua proposta, mas isto não supera o nível das organizações. Os objetivos que se perseguem desta forma possuem um nível de abstração baixo, não implicam uma mudança na totalidade. Identificam-se claramente com as suas reivindicações que são facilmente reconhecíveis e, até um certo ponto, atingíveis de forma concreta. Por isso trata-se mais de movimentos reivindicativos.

O movimento pode também se mover numa esfera superior do social, atingindo com a sua mobilização o sistema institucional, *lócus* onde são produzidas as leis e decisões que vão afetar o social como um todo (TOURAINÉ, 1995). Neste caso as mobilizações coletivas agem então no sistema político, pois é ali onde se podem gerar mudanças que envolvem outras esferas do social, o que não quer dizer necessariamente entrar no “jogo político” como este é entendido geralmente. O movimento age neste nível para exigir maiores níveis de participação, para abrir novos canais de expressão, para forçar os limites previstos pelo sistema político (MELUCCI, 2001). É através do Estado, que não se identifica com o sistema político diretamente, mas que nele age, que é possível executar as reformas que o movimento pode eventualmente perseguir. A pressão para adoção de políticas públicas de inclusão digital implica no reconhecimento do projeto do Software Livre como um problema político; a

exigência da implementação de software não proprietário no aparato estatal significa, para o movimento, a procura do reconhecimento por parte da administração pública da importância da gestão das informações dos cidadãos através de ferramentas próprias, não produzidas comercialmente e seguindo uma lógica comercial. Estas incursões no sistema político pretendem provocar mudanças normativas, a implementação de políticas que reconheçam a luta do movimento, pretendem propiciar uma abertura institucional ao conflito que se propõe evidenciar. Isso implica um tipo de reivindicação simbolicamente mais relevante do que nos movimentos reivindicativos, pois envolve o aparato administrativo, que possui uma relativa autonomia com relação às organizações, uma carga simbólica independente das forças políticas temporariamente no poder. Os atores políticos que controlam a tomada de decisões não agem em seu nome, mas em nome do Estado, da coletividade, da sociedade em geral. Por isso mudanças propiciadas no sistema político têm uma relevância e valor simbólico maior do que no nível das organizações sociais, as reivindicações têm um caráter menos concreto, menos material. Porém, se a ação do movimento se reduz a esta esfera do social achamo-nos frente a um movimento político mais do que a um movimento social, pois a ação deste último supera também o nível institucional e eleva o seu projeto ao nível mais abstrato do social, envolve os significados não negociáveis da sua identidade em construção, enfim, pretende atingir os âmbitos que definem as formas como a sociedade se produz.

A comunidade do Software Livre apóia-se numa interpretação particular das formas de geração do conhecimento e do relacionamento com a tecnologia, a qual dá forma e base às suas estratégias de ação e prioridades. Estas idéias, que teoricamente, confluem no que chamamos de projeto cultural, visam estabelecer também um processo de afirmação identitária, opondo-se às lógicas do mercado que dominam a gestão dos recursos fundamentais da sociedade informacional. Desta forma o movimento está afirmando o objetivo de priorizar o Sujeito como padrão de gestão desses recursos. Está descentrando o papel do mercado e do cálculo racional, para se afirmar como produtor de sentido por ser portador de uma identidade que se afirma procurando, por meio deste processo, o reconhecimento da sua capacidade de propor critérios que guiem a definição dos códigos culturais.

Neste ponto, a pergunta que surge é: como se constrói esta afirmação identitária? Ou, mais especificamente, fazendo referência a quais significados? De que tipo? Às vezes, as mobilizações coletivas empreendem o processo de procura do reconhecimento da própria particularidade, apelando a categorias metassociais, categorias que não derivam de uma definição social, e sim da referência a pertencas que priorizam uma visão da própria

identidade definida culturalmente. Estes fenômenos coletivos acabam assim por estar “mais centrados na afirmação de direitos culturais do que no conflito com um adversário que pode continuar sendo definido de maneira vaga” (TOURAINÉ, 1998, p. 127). Por causa desta orientação, estes fenômenos podem ser distinguidos como movimentos culturais (TOURAINÉ, 1998), e trazem consigo o “perigo” do neocomunitarismo, pois privilegiam as pertencas sobre as liberdades e as heranças sobre as escolhas (TOURAINÉ, 1998, p. 129). O afastamento das categorias socialmente definidas pode derivar em fechamentos, pois o diálogo se dificulta se o movimento se define em termos culturais que não deixam espaço para a discussão e a mudança, já que apelam a uma pertença irrenunciável e não adquirida. Talvez este extremo não seja o caso da mobilização do Software Livre, porém, não é difícil se deparar nas suas discussões internas, em reflexões sobre uma dicotomia não bem definida que pode determinar os rumos futuros da comunidade: Software Livre ou Cultura Livre? É uma pergunta recorrente que procura a definição da primazia de um dos termos e pode ter repercussões importantes no grupo. É de supor que essa polêmica não vai se concluir com a determinação de um ponto final, já que o grupo vai construindo coletivamente os significados da sua ação e das prioridades que dá aos seus posicionamentos. Porém, privilegiar a Cultura Livre como conceito que determina a especificidade do movimento, não implica em diluir a sua ação numa idéia pouco concreta, dificilmente definível? Não estaria o movimento interpretando as prioridades do seu agir através de categorias próprias do que identificamos como movimento cultural?

É importante lembrar que o objetivo deste confronto da realidade empírica do movimento com as teorias não é determinar a qual categoria o podemos associar; a utilidade desta operação não está na determinação duma tipologia. A sua utilidade radica nas conseqüências que desta observação podemos enxergar, isto é, conseguir enquadrar várias características do fenômeno que foram já previstas pela teoria, sem com isto pretender esgotar a infinita complexidade do social:

As reflexões desenvolvidas [...] pretendem sugerir mais um método para enfrentar o objeto ‘movimentos sociais’ que fornecer um repertório completo da realidade empírica (que não poderia ser a esta altura somente descritivo e classificatório). As distinções propostas até aqui são analíticas, isto é, são alguns instrumentos conceituais a serem aplicados à análise dos movimentos sociais. Um movimento concreto é sempre uma realidade complexa e heterogênea. (MELUCCI, 2001, p. 43)

Assim, o movimento faz parte integral da dinâmica social, não é um caso ou um episódio, “eles [os movimentos] indicam uma transformação profunda na lógica e nos

processos que guiam as sociedades complexas” (MELUCCI, 2001, p. 21). Mas o movimento também não é um agente que quer simplesmente se opor ao social, os seus questionamentos não são “contra” a sociedade, mas em prol de uma determinada interpretação desta. O movimento propõe, tem em mente uma idéia própria, um projeto. “Eles [os movimentos] combinam um conflito propriamente social com um projeto cultural” (TOURAINÉ, 1998, p. 118).

Dito projeto cultural ou ético, dá a pauta dos objetivos do movimento, oferece um horizonte de determinados valores e princípios que estruturam uma imagem do social que, para o movimento, “ainda não é”. Como veremos, este projeto é fundamental no processo de construção da identidade do grupo, já que age como pano de fundo na renegociação contínua que este desenvolve com o ambiente e os outros atores, sendo um parâmetro sempre presente que guia e condiciona o agir do movimento. Isto, claro, quando se considera que a mobilização possui realmente um projeto cultural e não persegue simplesmente interesses particulares ou reivindicações atendíveis por meio de mudanças localizadas. Assim, a mobilização do Software Livre parece se debater pela liberdade de desenvolver os seus próprios programas de computador, buscando se libertar do uso do software proprietário. Porém, uma observação mais detalhada e a familiaridade com a sua linguagem, permitem notar que há uma série de posicionamentos que parecem derivar de uma postura ética. O que não quer dizer que isto constitua um projeto ético, já que para poder considerá-lo como tal é necessário constatar uma certa coerência, não se trata só de alguns princípios, mas de uma interpretação geral do real que oriente a ação. De qualquer forma, esta primeira constatação autoriza a nos perguntar sobre a relevância destes valores no agir da mobilização do Software Livre, a indagar sobre a possibilidade deste estar desenvolvendo um projeto cultural com relação à sociedade informacional.

O projeto que guia as ações coletivas que se fazem movimento sustenta a difícil tarefa de enfrentar um contexto adverso, pois definido por critérios que este não compartilha. Como vimos, o movimento pretende participar na geração de outros códigos culturais, já que com os predominantes não pretende se identificar. Esta atitude o coloca frente ao responsável por estes códigos, que defende interesses a ele opostos, e que por isso, se eleva na posição de seu ator antagônico, às vezes também chamado de contramovimento social<sup>23</sup>. O que

---

<sup>23</sup> “Não se pode falar em movimento social se não é possível definir ao mesmo tempo o contramovimento ao que se opõe” (TOURAINÉ, 1995, p. 250, tradução nossa). No decorrer da pesquisa veremos que não é fácil trabalhar com a idéia de identificar “o contramovimento” característico da nossa sociedade, trata-se de uma dificuldade similar à que assinalamos com relação ao conflito central, o qual é único e característico de cada tipo societal.

desencadeia, em potência, o questionamento da relação entre os dois atores que usufruem de forma desigual dos recursos disponíveis na sua configuração social<sup>24</sup>. Fato este que, do nosso ponto de vista, deve enfatizar o papel da informação e o saber como bens fundamentais da sociedade em rede, a qual evidencia formas de poder e limitações na gestão destes recursos. O movimento social não surge a partir de um propósito casual, é o indicador de uma gestão dos recursos fundamentais tida como injusta e que, especialmente no caso do nosso objeto de estudo, é interpretada como limitadora da liberdade do sujeito. Por isso, sem querer fazer uma apologia dos movimentos, achamos difícil aceitar sem objeções a idéia de que os movimentos “são ações coletivas com um *determinado propósito* cujo resultado, tanto em caso de sucesso como de fracasso transforma os valores e instituições da sociedade” (CASTELLS, 1999b, p. 20, grifo nosso). Não é um “determinado propósito” que está na base da mobilização, mas o propósito surgido de um questionamento do social que denuncia a inibição na capacidade de afirmação do sujeito. Isso é coerente com o fato de que “os grupos dominantes em uma sociedade tendem a negar a existência de conflitos que atingem a produção e a apropriação de recursos sociais” (MELUCCI, 2001, p. 42), o que fundamenta o surgimento de fenômenos como o Software Livre, que tem como desafio identificar seu oponente, interessado em disputar com este o *enjeu*, o que está em jogo.

Os atores que se opõem, numa determinada configuração social, desde visões divergentes das formas como deve-se gerir a mudança social, têm em comum o alvo do seu agir. Isto é, disputam pelo controle dos mesmos recursos. Como em uma partida de pôquer, os adversários se engajam numa concorrência por obter um prêmio ao qual todos ambicionam, já que é o que *está em jogo*. Do anterior deriva que a oposição precisa de um espaço comum para se desenvolver, “*os adversários falam sempre a mesma linguagem, sem a qual não poderiam debater e se combater*” (TOURAINÉ, 1995, p. 250, grifo do autor, tradução nossa). Assim, no conflito “clássico” da era industrial, “o movimento liberal, impulsionado pelos capitalistas, e o movimento operário não contrapõem dois tipos de sociedade totalmente diferentes, mas *duas versões conflitivas, opostas, do progresso*” (TOURAINÉ, 1995, p. 250,

---

<sup>24</sup> Alain Touraine fala em movimentos populares que se opõem ao seu antagonista enquanto “agentes de classes sociais” (TOURAINÉ, 1995), o que nos leva a ver os movimentos como inseridos numa oposição derivada da divisão de classes sociais, na qual a oposição à ordem estabelecida é exercida pelo movimento popular que põe em discussão seu oponente, o qual está interessado em manter a sua posição predominante. Porém, é difícil para nós estruturar a pesquisa no eixo teórico da sociedade informacional e assumir também uma diferenciação derivada da idéia de classe social, que nos remete mais a uma visão predominantemente materialista da desigualdade. Sendo que concordamos com a idéia que hoje “os conflitos se desenvolvem naquelas áreas do sistema diretamente investidas pelos fluxos informativos e simbólicos mais intensos e, ao mesmo tempo, submetidas as maiores pressões para a conformidade” (MELUCCI, 2001, p. 27). O que não implica, isto é obvio, uma superação das desigualdades materiais, mas, talvez, a sua projeção também em outras esferas do social.

grifo do autor, tradução nossa). Da mesma forma, o coletivo ligado ao Software Livre não nega a tecnologia em si, nem a sua inserção na sociedade, mas está interessado em determinar as diretrizes de alguns códigos, que não são exclusivos dele, constituindo um possível *enjeu*. Mas, como veremos, corresponde ao ator coletivo o trabalho de identificar estes fatores e planificar em torno destes a sua ação em prol de conseguir configurar uma arena de conflito<sup>25</sup> eficaz, na qual o projeto cultural guie, em termos sociais, o conflito que o movimento propõe ao seu oponente pelo controle do *enjeu* a eles comum.

## 2.5 Algumas propostas de análise

De forma coerente com as apreciações sobre o estudo das mobilizações coletivas até aqui revisitadas, propomos considerar três categorias especificamente pensadas para o análise dos movimentos e que, em grande parte, condensam a visão teórica que temos aqui adotado. Trata-se de uma tríade conceitual que, como veremos, permite esquematizar bem as noções sobre os movimentos e torná-los operacionalizáveis com miras ao estudo específico do nosso objeto. São os princípios *I*, *O* e *T*, ou simplesmente *I – O – T*. Assim, temos que *I* está por “identidade” e “é a definição do ator por ele mesmo” (TOURAINÉ, 1995, p. 250, tradução nossa). Como foi em parte já adiantado, a identidade é uma dimensão fundamental para o movimento, é com relação a esta que o ator coletivo estrutura ações e interpreta a sua posição no espaço social onde se situa. Assim, adotar o princípio *I* como categoria analítica significa o empenho no estudo do nível de amadurecimento do processo de construção da identidade do grupo que, como veremos, abre vários horizontes na pesquisa, mas também ajuda a refinar nosso olhar no fenômeno empírico estudado. O princípio de oposição *O* deriva da idéia de que “um movimento não se organiza se não quando consegue *nomear* seu adversário” (TOURAINÉ, 1995, p. 251, grifo nosso, tradução nossa). Neste caso, “nomear” pode ser lido como identificar ou reconhecer, este princípio busca revelar a capacidade do movimento em dar forma concreta ao ator que a ele se opõe numa mesma arena de conflito. Enfim, o princípio *T* indica a “totalidade”, já vimos como um movimento não gera um conflito no vazio social, mas com relação aos fatores determinantes de seu entorno. Isto pressupõe uma

<sup>25</sup> Em outras palavras: “Os atores de um conflito se enfrentam, no interior de um *campo comum*, para o controle dos mesmos recursos. Para que exista um conflito é preciso poder definir os atores a partir de um sistema comum de referencia e é necessário que exista uma *aposta em jogo* à qual ambos os adversários se referem implícita ou explicitamente” (MELUCCI, 2001, p. 34, grifo nosso).



visão clara e lúcida, em termos sociais, da sua configuração histórica, identificando quais são e onde agem os recursos cruciais desta. Estudar o princípio *T* de um movimento significa então analisar o estado desta visão, deste posicionamento com relação ao social. Estes três princípios formam uma tríade teórica, na qual há uma inter-relação que, acreditamos é fácil notar, já que, por exemplo, a identidade se constrói também com relação ao oponente e em função do contexto social. Veremos como o movimento se faz no trabalho de consolidação destes três princípios e a análise da mobilização objeto deste estudo assumirá a necessidade do movimento desenvolver os três princípios no âmbito do seu agir, já que o predomínio ou a fraqueza dum deles com relação ao outros implica em conseqüências no projeto da ação coletiva se fazer movimento social.

Em conformidade com a elucidação teórica até aqui desenvolvida, temos que desta se deriva a hipótese principal que guia a pesquisa de forma geral. Isto é, a assunção de que a mobilização do Software Livre é passível de ser estudada com aquelas ferramentas teóricas e conceituais próprias do estudo dos movimentos sociais que aqui apresentamos, e que reputamos pertinentes para dar conta do fenômeno estudado. Esta opção implica assim ver na mobilização não o indicador de uma crise sistêmica, mas o portador de um conflito que envolve o social como um todo. E, já que “é por um autor adotar um determinado ponto de vista acerca do fenômeno que evidencia determinado aspecto deste fenômeno” (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005, p. 90), vamos assumir e enfatizar a existência de um processo de construção da identidade coletiva que estrutura as estratégias de ação, tendo como horizonte um determinado projeto cultural. Vemos desta forma como, a partir da hipótese inicial, derivam outras proposições, coerentes não somente com uma certa imagem do que é movimento social, mas com uma certa interpretação do nosso contexto<sup>26</sup>. Nesse contexto o Sujeito procura se expressar e agir nas redes de informação através de uma reapropriação da tecnologia e do saber. Dito posicionamento supõe o abandono de outras teorizações sobre as questões tratadas na nossa pesquisa, mas, como veremos no seu momento, a nossa escolha se justifica não sobre a base de uma empatia puramente abstrata com a teoria, mas no intuito de adotar ferramentas eficazes para o tipo de objeto estudado.

---

<sup>26</sup> “Conceber uma problemática é escolher uma orientação teórica, uma relação com o objeto de estudo o que implica a inscrição num esquema de inteligibilidade” (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005, p. 100)

### 3 SEGUNDA PARTE

Nesta segunda parte será apresentado de forma detalhada o fenômeno que estamos estudando, oferecendo uma história curta sua, para ter presentes as características que marcam a sua ação. Fazendo isto será então possível tentar relacioná-lo com as noções teóricas vistas na primeira parte e ver como estas se adaptam ao objeto, com a identidade como eixo central, o qual está, inclusive, na base da justificativa para a escolha específica de ditas teorias. Além disso, trataremos outros conceitos, não necessariamente relacionados com o estudo das mobilizações coletivas, mas, que no nosso caso, é fundamental esclarecê-los por causa das especificidades do fenômeno estudado. Enfim, tendo desenvolvido esses itens especificaremos a proposta concreta da pesquisa, isto é, a metodologia implementada, seus objetivos e a relação com o quadro conceitual apresentado.

#### 3.1 Software Livre e Internet: duas histórias interligadas

Neste ponto acreditamos seja necessário delinear com mais detalhe o fenômeno que constitui o nosso objeto de estudo. Isto merece um rápido excursus nos acontecimentos e o contexto que deu forma ao Software Livre, o qual, como veremos, está estreitamente ligado com a história da Internet<sup>27</sup>. O “espírito” de liberdade e compartilhamento, de abertura e transparência dos processos cognitivos não é uma novidade trazida pelo Software Livre, mas, pelo contrário, este parece a revitalização de uma ética que já dominava as fases iniciais do surgimento da Rede e as suas posteriores etapas cruciais. Por isso, ao falarem da história do Software Livre é pertinente começar com a história da Internet, já que os dois fenômenos não só estão estreitamente ligados, quanto representam a concretização da influência de valores similares no desenvolvimento tecnológico.

A versão “arcaica” da Internet, também conhecida como Arpanet, surgiu como projeto comissionado pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, o qual, a partir de uma lógica de estratégia militar pretendia se dotar de um sistema de interligação

---

<sup>27</sup> Para um panorama mais detalhado da história da Rede ver *Inventing the Internet* de Janet Abbate, obra que tanto Manuel Castells como Pekka Himanen coincidem em considerar a mais completa sobre o tema escrita até hoje.

descentralizado, capaz de afrontar os efeitos de um eventual ataque nuclear. Isto, no ano 1969, quando a prioridade era alcançar a superioridade tecnológica sobre a União Soviética, e projetos deste tipo eram bem recebidos e obtinham bom financiamento. Porém, não devemos pensar que o projeto seguia diretivas exclusivamente militares, pelo contrário, este podia aproveitar uma relativa liberdade e espaço de manobra<sup>28</sup>. “A sorte na história da Arpanet foi que o Departamento de Defesa, num caso raro de inteligência organizacional, instituiu a ARPA<sup>29</sup> como uma agência financiadora e orientadora de pesquisas dotada de considerável autonomia” (CASTELLS, 2003, p. 22). As pesquisas eram desenvolvidas por cientistas que tinham a intenção de desenvolver um sistema aberto de comunicação entre computadores e assim, apontavam para uma arquitetura descentralizada e ágil.

Desta forma, o trabalho dos envolvidos se organizava através da colaboração coletiva, por meio da disponibilização do andamento das pesquisas à procura de aprimoramentos e comentários vindos dos demais membros da comunidade; prática esta que está na base da idéia de código aberto ou *open source*. No caso específico do software implica a abertura do código fonte dos programas<sup>30</sup>, o seu DNA (HIMANEN, 2007); falando em desenvolvimento do conhecimento *open source* se refere ao livre acesso a trabalhos científicos e outras obras intelectuais. Porém, podemos agrupá-los num mesmo posicionamento com relação às formas de desenvolvimento do saber, no qual os benefícios pelo fortalecimento de um bem coletivo são considerados maiores que as vantagens individuais. O que leva a disponibilizar no domínio público os achados pessoais, numa atitude que às vezes é apresentada como similar à predominante nos ambientes científicos: “da mesma forma que os cientistas permitem que outros da sua mesma área de pesquisa examinem e utilizem seus achados, para verifica-los e desenvolve-los” (HIMANEN, 2007, p. 125). Porém, este paralelo presente em outros autores, e que acaba por explicar a “cultura da dádiva”<sup>31</sup> presente nos primórdios da Internet como derivada da prática científica<sup>32</sup>, traz talvez

<sup>28</sup> Manuel Castells, no livro *A Galaxia da Internet* (2003), ao tratar o assunto enfatiza no fato que o sucesso dos Estados Unidos na carreira armamentista com a União Soviética se explica, em grande parte, pelo espaço concedido a criatividade dos cientistas.

<sup>29</sup> *Advanced Research Projects Agency* (ARPA).

<sup>30</sup> “Código fonte é o conjunto de palavras escritas de forma ordenada, contendo instruções em uma das linguagens de programação existentes no mercado, de maneira lógica. Existem linguagens que são compiladas e as que são interpretadas. As linguagens compiladas, após ser compilado o código fonte, transforma-se em software, ou seja, programas executáveis” (WIKIPÉDIA). Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo\\_fonte](http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fonte). Acesso em: 13 mar. 2008.

<sup>31</sup> Sobre esta aproximação entre o Software Livre e a cultura da dádiva desde um enfoque antropológico, ver o interessante artigo de Renata Apagua *O Linux e a perspectiva da dádiva* (APAGUA, 2004).

<sup>32</sup> “A abertura é determinada por uma cultura tecnomeritocrática enraizada na academia e na ciência” (CASTELLS, 2003, p. 36), ou ainda: “este parentesco com o modelo acadêmico de pesquisa não é casual: a transparência pode considerar-se um legado que os hackers têm herdado da universidade” (HIMANEN, 2007, p.

uma visão um pouco idealizada das formas de desenvolvimento do conhecimento especificamente científico. Tal conhecimento não se desenvolve no meio de uma comunidade autônoma de condicionamentos econômicos e políticos, se trocando informações pelo simples prazer da descoberta, mas é dependente também das prioridades dos financiamentos e a vontade política dos administradores. O que talvez seja também a situação dos desenvolvedores de Software Livre; porém, o que é relevante para nós é que o espírito atrás da arquitetura da Internet e o projeto de software não proprietário é similar, há um vínculo nos dois processos: “O vínculo primordial é a abertura e a livre modificação do software da Internet, particularmente o código-fonte do software” (CASTELLS, 2003, p. 34).

A história da Internet está povoada de “heróis” e fatos fascinantes, com certeza o leitor conhecedor do tema achará incompleta a nossa aproximação, porém, para os objetivos da presente pesquisa, talvez seja pertinente começar lembrando o *Network Working Group*. Trata-se do grupo de engenheiros que “projetou a maior parte dos protocolos da Arpanet” (CASTELLS, 2003, p. 25) e que “funcionou de acordo com o modelo de acesso livre ao código fonte: qualquer um podia participar trazendo as suas idéias, que depois eram desenvolvidas coletivamente” (HIMANEN, 2007, p. 126, tradução nossa). Desta atitude surgiu uma Internet com uma arquitetura aberta, tanto do ponto de vista técnico, quanto na sua organização social/institucional (CASTELLS, 2003). Vemos assim como o paralelo entre Software Livre e as fases iniciais da Internet se configura como a manifestação de dois fenômenos derivados do mesmo posicionamento com relação às formas de fazer o conhecimento, que se condensa na idéia de código aberto. Lembremos que nos seus inícios os programas de computador não eram fechados, é só a partir final dos anos 70 que começa a se fechar o código<sup>33</sup>. Num histórico documento conhecido como a “Carta aberta de Bill Gates”<sup>34</sup>, este último coloca as bases do que seria o software proprietário, acusando de ladrões as pessoas que tinham acesso aos programas livremente. Explicava a sua visão pessimista do ambiente de desenvolvimento de software no fato de que as pessoas não pagassem adequadamente o trabalho profissional investido, o que não permitia ter produtos de qualidade. Já que não compensava trabalhar sem uma boa retribuição, em dinheiro, pelas horas dedicadas nessa atividade. Assim, se perguntava, ironicamente: quem pode-se permitir desenvolver um trabalho profissional por nada? Obviamente, na visão de Gates, “nada” se

---

126, tradução nossa).

<sup>33</sup> No documentário *Revolution OS*, Bruce Perens, o autor da definição de *Open Source*, admite que em parte é possível culpar a Microsoft pelo fechamento do código dos programas.

<sup>34</sup> “*An Open Letter to Hobbyists*”, ver anexo A, disponível em centenas de sites da Internet. Neste trabalho foi consultado o arquivo disponível em: <<http://www.blinkenlights.com/classiccmp/gateswhine.html>> Acesso em: 13 mar. 2008.

refere à falta de um retorno econômico, o que pode ter derivado na estratégia de começar a tratar o software como resultado de um processo que constitui uma propriedade privada. Porém, este é só um dos desenvolvimentos da história da informática recente, já que havia naqueles anos alguns sujeitos que interpretavam de outra forma o trabalho de programador.

Assim, Richard Stallman, que estava vinculado ao MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) desde 1971, trabalha, junto com outros colegas, desenvolvendo um sistema operativo<sup>35</sup> próprio até o momento em que são pressionados pelo instituto para proteger o seu trabalho através de senhas nos computadores, a fechar o resultados do seu projeto (MOORE, 2001); o que ia contra a mesma forma de desenvolvimento do programa. Assim, em 1984, após “hackear”<sup>36</sup> o sistema de senhas do MIT, demonstrando a sua vulnerabilidade e inutilidade prática, Stallman abandona o projeto e funda a FSF (*Free Software Foundation*), “dando a base legal, filosófica e tecnológica para o movimento” (MOORE, 2001). Desenvolve então um sistema operacional, o GNU<sup>37</sup>, diferente do UNIX, que era o predominante na época, totalmente desvinculado dos direitos autorais que companhias como a AT&T queriam impor e que tinham provocado a sua “rebeldia”. “Propondo a substituição do *copyright* pelo que chamou “*copyleft*”. Por *copyleft* entendia-se que qualquer pessoa que usasse um software gratuito<sup>38</sup> deveria, em retribuição, distribuir pela Net o código daquele software aperfeiçoado” (CASTELLS, 2003, p. 17, grifo do autor). Deste projeto nasce inclusive uma licença especial para registrar obras intelectuais que concretiza as críticas ao *copyright*, a “GNU *General Public License (GPL)*”<sup>39</sup>. Trata-se de uma licença que pretende garantir que as obras intelectuais sob seu registro possam ser livremente distribuídas e aperfeiçoadas, garantindo que dito processo não possa ser interrompido.

Já com o GNU em desenvolvimento aparece em cena Linus Torvalds, um genial programador finlandês responsável por conseguir juntar as peças que faziam falta para criar

---

<sup>35</sup> “Conjunto de programas cuja função é servir de interface entre o um computador e o usuário” (WIKIPÉDIA, Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_operativo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo)>. Acesso em: 4 mar. 2008)

<sup>36</sup> Embora a palavra *hacker* não se refira, neste trabalho, a sua conotação mais comum e negativa, que associa o *hacker* com um especialista em informática que se dedica a violar sistemas de segurança na Rede para benefício próprio, neste caso Stallman violou efetivamente o sistema de segurança do MIT para ridiculizá-lo.

<sup>37</sup> O nome GNU quer indicar, em inglês, que não se trata do sistema UNIX, *is not Unix*. Trata-se de um jogo de palavras, muito comum nos ambientes da computação.

<sup>38</sup> Tristemente a versão brasileira do livro de Castells cai num erro grave ao traduzir “*free*” como “gratuito”, já que não se trata de software gratuito, mas de software livre. Richard Stallman tem repetido esta idéia até a saciedade, inclusive é muito conhecido o seu exemplo para explicar a idéia de *free software*: “*To understand the concept, you should think of free as in free speech, not as in free beer*” (FREE SOFTWARE FOUNDATION, 2008). Inclusive teria proposto mudar para a versão em espanhol do conceito: “*software libre*”, pois nesta língua se compreenderia bem a diferencia entre grátis e livre, assim como acontece na língua portuguesa. Porém, a edição brasileira de 2003, usa sempre gratuito no lugar de livre, indo exatamente no sentido contrário ao proposto por Stallman.

<sup>39</sup> Ver anexo B.

um sistema operacional realmente funcional e robusto<sup>40</sup>, que se transformaria no sistema GNU/Linux. Linus tipifica uma atitude menos “filosófica” do fenômeno, nas suas palavras, Stallman seria o filósofo e ele o engenheiro (MOORE, 2001). Efetivamente temos aqui uma divisão entre *Free Software* e *Open Source*<sup>41</sup>, na qual vemos como o primeiro está ligado com a Free Software Foundation e a sua definição de Software Livre, entanto que a segunda nos remete mais a outras figuras importantes, como Bruce Perens e Eric Raymond (EVANGELISTA, 2005), os quais representariam um ala menos política dentro do fenômeno todo. Em linhas gerais podemos notar que há diferenças, já que o posicionamento que Stallman, o mais relevante representante da FSF, mantém, faz referência a toda uma série de atitudes políticas mais amplas, centralizando sempre a idéia da liberdade, e mantendo-se publicamente vinculado com outras causas. Já *Open Source*, se centra menos no político, pois parece uma orientação mais prática, mais objetiva, que dá prioridade às considerações técnicas inerentes ao modelo aberto de desenvolvimento de software, e que considera o excesso de politização do movimento como um *handicap* (RAYMOND apud EVANGELISTA, 2005). Porém, é fundamental enfatizar o fato que as duas facções reconhecem que, embora haja diferenças essenciais, fazem parte do mesmo empenho e valoram o trabalho da comunidade em geral.

Para os fins do nosso estudo enfatizamos que esta divisão, embora clara, não é extremamente relevante na nossa realidade local, já que espelha as divergências entre dois posicionamentos derivados de projetos específicos desenvolvidos em outro ambiente e que difundindo-se acabaram por ofuscar esta divergência. Do nosso ponto de vista, um dos principais causantes de diferenças, o termo *free*, é neutralizado pela possibilidade de usar a palavra “livre”, resolvendo assim as ambigüidades que isto pode trazer. De resto, no Brasil é amplamente difundida a denominação Software Livre para se referir ao fenômeno de forma geral. Embora possam se encontrar pessoas interessadas em enfatizar as diferenças com o *Open Source*, é possível ver o Software Livre como uma realidade só, tendo presente esta distinção que, na nossa visão, não se apresenta como uma divisão.

---

<sup>40</sup> No ano 1991, o trabalho de Stallman junto com seus colaboradores não tinha conseguido desenvolver um kernel livre, mas possuía já os demais programas necessários para um sistema operativo completo. “Kernel de um sistema operacional é entendido como o núcleo deste ou, numa tradução literal, cerne. Ele representa a camada de software mais próxima do *hardware* sendo responsável por gerenciar os recursos do sistema computacional como um todo.” (WIKIPÉDIA, Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Kernel>>. Acesso em: 29 fev. 2008). Assim, Linus ofereceu o que estava faltando para completar um trabalho coletivo mais amplo.

<sup>41</sup> Um interessante panorama sobre as diferenças destas duas tendências se encontra no trabalho Política e Linguagem nos debates sobre o software livre de Rafael de Almeida Evangelista (EVANGELISTA, 2005).

### 3.2 Estudando a eficácia da mobilização

Ao afrontar o estudo da comunidade do Software Livre, um dos objetivos da análise é tentar uma avaliação da sua efetividade, referimo-nos a analisar a sua capacidade de obter resultados coerentes com os objetivos que este se propõe, já que de um movimento social se espera que produza alguns efeitos, de ser possível aqueles que procura explicitamente, embora isto não sempre aconteça. Por se apoiar maciçamente numa ferramenta como a Internet, que tem uma capacidade extraordinária para difundir conteúdos de forma dinâmica e abrangente, a mobilização do Software Livre consegue facilmente, valendo-se desta, fazer conhecer a sua proposta alternativa com relação à produção de software e ao papel da tecnologia na sociedade em geral. Porém, esta constatação não implica que este fenômeno coletivo esteja produzindo uma ação eficaz, se posicionar publicamente e expor os resultados de uma proposta de gestão do conhecimento desafiadora não implica necessariamente uma mudança no contexto, um efeito diretamente gerado a partir de um projeto. Pode sim, ser um ponto de partida importante, os primeiros passos para a construção de uma ação relevante e efetivamente transformadora, e é nossa tarefa tentar analisar esta eventualidade. Com isto estamos-nos referindo à tarefa de focar a ação que o movimento põe em prática, o que não quer dizer simplesmente estudar as estratégias concretas que este desenvolve. Na nossa perspectiva, a análise da ação que o movimento pode potencialmente protagonizar está subordinada a toda uma série de processos relacionados com as dinâmicas específicas dos fenômenos coletivos assimiláveis à esfera teórica dos movimentos sociais. Vejamos então como algumas das noções analíticas que foram introduzidas na primeira parte se relacionam com o objeto Software Livre e permitem assumir a tarefa de estudá-lo com os pressupostos aqui adotados. Isso implica, em primeiro lugar, evitar identificar o movimento com a unidade empírica construída pelo observador, tomando como um dado a dimensão coletiva deste agir. Acabando assim por atribuir ao fenômeno coletivo contornos arbitrariamente concretos, que terminam por construir a imagem do movimento social como uma entidade fechada, a qual agiria no contexto social seguindo uma determinada racionalidade. Deste modo, se operaria uma criticável reificação da realidade observada, negando-se a dimensão processual dos fenômenos que pretendemos estudar como movimentos sociais (MELUCCI, 2001).

“O fenômeno coletivo é, de fato, produto de processos sociais diferenciados, de orientações de ação, de elementos de estrutura e motivação que podem ser combinados de formas diversas. O problema da análise se centra, desta forma, na

explicação de como esses elementos se combinam e unem, de como se forma e mantém um ator coletivo.” (MELUCCI, 1994, p. 155, tradução nossa)

É necessário ver, então, a mobilização mais como uma rede que engloba várias subjetividades envolvidas explicitamente no projeto coletivo de consolidar o Software Livre e que confluem para constituir uma realidade em contínua mutação. Tal realidade se transforma com relação aos desafios que afronta e se adapta ao meio em que age, confrontando o seu operar na interação com outros atores relevantes, renegociando continuamente a sua unicidade instável. É fácil supor que a ação da mobilização não é independente das estratégias e posicionamentos dos atores que produzem software proprietário (ou não-livre como às vezes é chamado este tipo de software), já que compartilham espaços comuns, no sentido mais amplo<sup>42</sup>, e fazem referência à mesma tecnologia. Isto significa que, o que podemos considerar como a ação do movimento, não deriva da intencionalidade de uma entidade monolítica e unidimensional, mas é o resultado de uma confluência dinâmica, na qual participam também outros atores, e que aos olhos do observador toma a forma de um fenômeno coletivo. É este então o ponto de partida, o pressuposto inicial para interpretar a ação do movimento, ação esta que vai se relacionar com a tentativa de avaliar a sua eficácia. Ao falar de eficácia do movimento nos referimos à eficácia da sua ação, da sua capacidade para pôr em prática ações coerentes com as suas reivindicações.

Porém, enquadrando o fenômeno no marco teórico por nós assumido, a dita eficácia vai se relacionar com o sentido atribuído à ação, com o processo de significação que o ator desenvolve com relação à sua própria ação. O que não implica em nenhum momento reduzir o sentido da ação à imagem ou à idéia que o próprio grupo quer estabelecer dela. É sim necessário considerar o fenômeno coletivo pelo que ele afirma ser, mas não tomar aquilo como um dado de fato, já que a idéia ou a consciência que o movimento tem de si mesmo, mescla intenções, valores e racionalizações (TOURAINÉ, 1995). Está condicionada pela necessidade de “se apresentar” diante de outros atores (tanto dos movimentos antagônicos como do pesquisador) e pode estar enviesada pelas intenções dos porta-vozes do movimento. Mais ainda quando a mobilização estudada se propõe explicitamente trazer o maior número de pessoas dentro da comunidade do Software Livre, já que considera isto como uma liberação para elas<sup>43</sup>, como uma potencialização das capacidades do indivíduo de se relacionar com a

---

<sup>42</sup> Não somente a difusão do Software Livre tira eventuais parcelas do mercado ao software proprietário, mas espalha uma interpretação da tecnologia que corrói o seu pretendido monopólio, baseado na própria visão deontológica dessa ferramenta informática.

<sup>43</sup> Numa conversa informal com um dos membros da mobilização este declara que o simples fato de alguém pensar em mudar para o Software Livre é interpretado por ele como uma libertação, demonstra a



tecnologia, tendo mais elementos para afrontar um papel ativo e crítico. Isto faz com que a linguagem do grupo seja muitas vezes retórica e quase proselitista, na tentativa de atrair sujeitos na sua esfera de influência, na tentativa de ganhar adeptos. Tenta difundir a sua proposta dessa forma, isto é, não somente fazendo-a conhecer, mas procurando que mais indivíduos passem ao Software Livre. O que deve nos deixar muito alertas quanto às dimensões a focar na pesquisa, evitando considerar o movimento como uma entidade fechada e concreta, possuidora de uma racionalidade atemporal e invariável, da qual derivam as suas ações. Tudo isto leva-nos a assumir a necessidade de reforçar a idéia de que a análise parte das relações sociais e não dos atores, o agir destes últimos tem sentido, e pode por nós ser interpretada, se reconhecida como inserida num âmbito de relações sociais, e não como resultado da reação a um estímulo ou a uma determinada situação adversa.

A ação dos movimentos deve então ser compreendida enfocando a relação que perpassa entre os atores presentes num determinado âmbito social, numa determinada situação, a qual é constituída ou caracterizada, do nosso ponto de vista, precisamente pela relação destes atores (TOURAINE, 1995). Disto deriva a necessidade de estudar o desenvolvimento da ação do movimento tendo em conta a noção de projeto<sup>44</sup>. Lembremos que falamos em projeto a partir do momento em que é possível identificar no movimento a presença de um conflito que envolve as mais altas esferas da configuração social presente, isto é, quando são questionados os pressupostos de um determinado contexto social. A idéia de projeto permite-nos assim explicitar uma distinção clara entre o que podemos considerar como movimento social e outras formas de ação coletiva. A ação de um movimento social pode ser considerada como tal se relacionada com um projeto, o qual revela a pretensão da ação coletiva de “se situar no nível mais elevado e mais fundamental da definição social de uma situação histórica” (TOURAINE, 1995, p. 276, tradução nossa). Vimos como o Software Livre traz uma proposta evidentemente tecnológica, porém uma análise mais detalhada deixa facilmente entrever o questionamento de diretivas básicas da nossa sociedade, as quais não implicam simplesmente a enunciação de críticas, mas revelam uma série de posicionamentos que podem chegar a constituir um quadro coerente, é isso que nos faz pensar que seja pertinente supor a formação de um possível projeto que seja passível de ser considerado como projeto cultural ou ético.

---

capacidade ou possibilidade desta pessoa perceber que há outras formas de afrontar a tecnologia. O que quer dizer um sujeito mais consciente do panorama tecnológico atual e que, eventualmente, pode rejeitar o Software Livre, mas com conhecimento de causa.

<sup>44</sup> Em Poderemos viver juntos? Touraine vai falar em projeto cultural quando trata a relação entre sujeito e movimentos sociais, na qual o sujeito revelar-se-ia pela “presença de valores morais que são opostos à ordem social” (TOURAINE, 1998, p. 119), assim dito projeto cultural está sempre definido por referencia ao sujeito.

O exemplo clássico para compreender este ponto pode ser extraído novamente do movimento social característico da era industrial: quando os operários mobilizam-se para obter benefícios salariais ou outras reivindicações deste tipo, a sua ação pode implicar o movimento social, mas não o constitui (FARRO, 1998). Não é esse tipo de ação que vai se constituir como movimento social, embora possa ser um indicador dele. Pelo contrário, o projeto que vai evidenciar o surgimento do movimento social é, neste caso, aquele relacionado com a oposição centrada na proposta de uma sociedade baseada no trabalho e não no ganho, quando é contestado o domínio exercido pelos detentores do capital, enfim, quando há um “projeto” alternativo ou oposto, o qual veicula valores, critérios ou pressupostos diferentes aos dominantes.

No caso da mobilização do Software Livre o projeto não é associável simplesmente às reivindicações pela adoção de software não proprietário na administração pública, ou pela liberação do código dos programas produzidos por grandes multinacionais de software. O projeto neste caso deve-se relacionar com a intenção de propor uma forma de conhecimento baseada no compartilhamento e não na concorrência, de estabelecer uma leitura da tecnologia que privilegie o papel do usuário, a sua liberdade e controle sobre as máquinas, no qual a prioridade não é o lucro e sim a inclusão. É nesse sentido que podemos eventualmente falar em projeto e que é possível estabelecer um dos critérios para distinguir o movimento social de outros tipos de iniciativas coletivas.

A noção de projeto esclarece então o “nível” do social onde vai se desenvolver a ação do movimento, já que a sua eficácia não vai estar definida por sucessos materiais mas, paralelamente às características das reivindicações próprias do projeto, pela atribuição de sentido da ação. Uma avaliação da eficácia da ação deve considerar as dimensões típicas do movimento social como categoria teórica analítica, e não os dados empíricos da mobilização, os quais são uma base fundamental para estruturar dita análise, mas não constituem a esfera na qual o ator se empenha na tarefa de construção do sentido da própria mobilização. Já que podemos encontrar-nos com a situação de uma mobilização cujas reivindicações são bem sucedidas, mas que não encontra um reconhecimento satisfatório das prioridades do seu projeto.

Considerar as dimensões típicas dos movimentos aqui adotadas implica, em primeiro lugar, ter presente a tríade analítica  $I - O - T$ , com as conseqüências metodológicas que disto derivam. A análise dos três pólos da tríade e sua inter-relação se faz útil neste ponto específico para determinar as condições necessárias para o desenvolvimento da ação, pois é a partir do momento que o ator tem uma visão clara da relação  $I - O - T$  que pode desenvolver uma ação

concreta. De forma contrária o perigo é lidar com formações coletivas que derivam em condutas de fechamento identitário, pois não possuem uma visão mais ampla da totalidade onde agem, a qual inclui atores antagônicos com os quais disputar recursos de vários tipos. Se o Software Livre se fecha na idéia que a sua concepção da tecnologia e da produção do conhecimento é moralmente superior, pois dá um papel protagonista ao Sujeito e o liberta dos condicionamentos do mercado da informática, então há o risco deste não conseguir enquadrar socialmente o seu oponente, pois concebe um contexto onde é ele o ator principal, em torno do qual giram os fatores que determinam o ambiente.

É fundamental para o movimento desenvolver um bom trabalho de definição do seu ator oponente, isto é, ter uma posição clara com relação ao princípio *O*. Pois no caso que propunha uma oposição genérica, pouco definida, o resultado pode ser uma oposição utópica ao modelo social prevalente, uma oposição total que não consegue centrar o foco dos seus objetivos, já que não possui clareza com relação ao ator ao qual teria que se opor. Um desenvolvimento deficitário desta dimensão da tríade influencia diretamente o processo de construção da identidade do movimento, relacionada com o princípio *I*. Já que uma parte importante da definição da própria identidade passa pela relação com o oponente, é com relação a este que é necessário se colocar objetivos e definir estratégias de mobilização. Os desafios representados por estes processos colocam à prova a unidade do movimento, a sua capacidade de diálogo e interação, a sua organização, e desencadeiam situações que concorrem na determinação de um “nós”, em outras palavras, de uma identidade em processo, em construção.

Nestes processos de definição dos atores deve-se ter presente a esfera mais ampla onde eles agem, a oposição não está simplesmente determinada pela interação entre os atores. É com relação a um contexto mais amplo que a ação é desenvolvida, é tendo presentes os âmbitos onde são definidos os critérios que guiam a sociedade que dita ação pode ter repercussões satisfatórias para o movimento. A disputa dos códigos que definem as diretivas de cada momento histórico implica uma consciência da totalidade (princípio *T*), necessária para definir um pano de fundo onde os atores enxerguem o *enjeu* do conflito, este plano de fundo tem a ver com uma série de valores com relação aos quais se constrói a disputa. É necessário, no conflito, na oposição, um campo comum. A oposição total, o desconhecimento do outro, não permitem que se desenvolva uma contenda, é necessária uma interação, um diálogo, embora conflituoso, para possibilitar a disputa dos atores.

Todos estes processos, se desenvolvidos com sucesso, confluem na construção do campo ou arena de conflito, um espaço onde os movimentos conseguem pôr em discussão os

atores dirigentes, já que é possível estabelecer uma relação baseada pela disputa de um *enjeu* que é comum, e que os dois estão interessados em controlar. No caso do Software Livre, a disputa concentra-se na definição das formas, métodos, critérios e objetivos que guiam a produção de software. O hipotético sucesso na construção de um campo de conflito está subordinado à definição clara de um oponente com o qual entrar em conflito, através da proposta de uma forma de produzir ferramentas tecnológicas seguindo critérios opostos. Tenta-se assim tirar o controle da definição dessas ferramentas a um ator dominante, que segue objetivos contrários. Porém, o conflito não se reduz a isso, o princípio de totalidade implica que este confronto tenha um alcance maior, no nível mais alto do social. A disputa coloca em jogo, de forma mais abrangente, formas de difusão e construção do conhecimento divergentes, formas de desenvolvimento tecnológico opostas, visões diferentes do papel das máquinas nas tentativas de desenvolvimento social e econômico, enfim, há um posicionamento mais geral com relação ao momento histórico atual.

Deste modo, a proposta pode ser a de procurar ver a eficácia (da ação) do movimento no processo de construção do campo de conflito, o que implica dar prioridade, na análise, à tríade *I – O – T*, avaliando a construção de sentido da ação, que tem como reflexo prático a tentativa de estabelecer um campo de conflito, necessário para obtenção de objetivos práticos coerentes com as reivindicações do movimento. Assim, eficácia tem a ver só num segundo momento com sucessos concretos da luta, a eficácia tem a ver com sucessos no desenvolvimento de processos complexos de construção de significados, que envolvem dimensões teóricas que caracterizam o próprio conceito de movimento social. Por isto não vai ser contabilizando o número crescente de usuários de software não proprietário<sup>45</sup>, que se avaliara o hipotético sucesso do agir da mobilização. Já que é no desenvolvimento de uma ação seguindo um projeto que seja eficaz na construção de um campo de conflito, que notamos a maturidade da ação coletiva com relação às dimensões que definem o que é um movimento social.

Assim, poder-se-ia talvez dizer que focar a eficácia dos movimentos sociais inclui de certa forma a avaliação de quanto de movimento social pode chegar a ter uma ação coletiva. Perguntar-se sobre a eficácia da ação do ator coletivo implica, neste caso, desenvolver uma análise que inclui a mesma definição de movimento, e põe em jogo as características empíricas deste fenômeno com relação ao que entendemos como tal. Em outras palavras, uma ação coletiva contestatória é eficaz, para nós, na medida em que é eficaz

---

<sup>45</sup> Ver anexo C.

enquanto movimento social. A sua eficácia está subordinada ao seu desenvolvimento como movimento social. Outras formas de eficácia, ou outras interpretações da eficácia, que privilegiem outros logros, interpretam as ações coletivas simplesmente como isso, como ações coletivas, e não como possíveis movimentos sociais. Isso não quer dizer ser mais eficaz por ser um movimento, não há umnexo causal entre estes dois fatos. Porém é, como mínimo, necessário o desenvolvimento da ação coletiva nas dimensões que definem o movimento, para poder pôr em prática uma ação que possamos considerar eficaz desde a nossa perspectiva. O que não implica que seja o pesquisador a decidir qual ação é eficaz, esta pode chegar a ser eficaz sem o auxílio da teoria. A nossa tarefa limita-se a observar quanto dita ação pode ser considerada eficaz à luz das teorias dos movimentos, o que implica, em um segundo momento, chegar a avaliar quanto a ação coletiva se enquadra nesse marco teórico.

### 3.3 Identidade e estratégia

A identidade, como já vimos, representa um dos pólos conceituais através dos quais vai se estruturar a interpretação do nosso objeto de estudo. A centralidade da identidade como conceito analítico não é justificada simplesmente por se inserir na tríade *I – O – T*. De maneira muito mais ampla a idéia de identidade é central no âmbito das dinâmicas que caracterizam a nossa sociedade programada ou informacional. Hoje, os processos coletivos atingem diretamente esferas pessoais do indivíduo, as mudanças sociais afetam seus âmbitos privados<sup>46</sup>. Isto vai se refletir no processo de construção da identidade do Sujeito<sup>47</sup>, o qual caracteriza-se, em primeiro lugar, precisamente por tratar-se de um fenômeno processual. Não podemos mais assumir a identidade como um dado que identificamos empiricamente ao estudarmos os fenômenos coletivos. A diferença da era industrial, na qual a identidade estava estreitamente relacionada com determinados condicionamentos econômicos ou sociais, os quais a faziam uma categoria atribuída (a identidade do operário era determinada a partir da condição efetiva de operário), hoje a definição da identidade não se produz com relação a uma condição social específica, relacionada a um modo de produção do qual derivam alguns

---

<sup>46</sup> “Nos sistemas complexos, a capacidade de intervenção sobre a ordem simbólica não só se generaliza em toda a sociedade, mas se move também em direção ao indivíduo” (MELUCCI, 2001, p.71).

<sup>47</sup> “Chamo de sujeito o desejo de ser indivíduo, de criar uma história pessoal, de atribuir significado a todo o conjunto de experiências da vida individual... A transformação de indivíduos em sujeitos resulta da combinação necessária de duas afirmações: a dos indivíduos contra as comunidades, e a dos indivíduos contra o mercado.” (TOURAINÉ apud CASTELLS, 1999b, p.26).

pressupostos. Na nossa sociedade é necessário relacionar a identidade com a idéia de processo, isto é, uma atividade de construção permanente, na qual o Sujeito assume um papel ativo, onde participa (protagonizando o processo de construção da própria identidade) na atribuição de sentido das próprias práticas.

Neste sentido, deve ficar claro que, ao referirmos-nos à identidade falamos em identidade coletiva, num processo que vincula indivíduos enquanto integrantes de atores coletivos que participam de um processo de construção identitário. Isso implica duas dimensões do processo (ou um processo com duas dimensões): a primeira reflete as dinâmicas internas do ator (a estruturação e manutenção de uma identidade por meio da negociação das diferenças internas) e a segunda tem a ver com a interação com o ambiente, as suas relações com outros atores e a configuração de recursos e oportunidades presentes (MELUCCI, 1994). Trata-se de um projeto que traz implícita a reivindicação de valores e prioridades opostas ou alternativas às dos atores dominantes, a centralidade da identidade no Sujeito revela-se no momento em que a reconhecemos como o terreno onde vai se estruturar a oposição e a base para concretizar as reivindicações. Disto se segue que a identidade está estreitamente ligada ao desenvolvimento concreto de ações coletivas (FARRO, 1998), as quais podem revelar o nascimento de um movimento social. Isto é, a identidade não representa um simples componente analítico dos fenômenos coletivos, mas é identificável no momento em que os atores projetam ações concretas coerentes com as suas reivindicações no plano identitário. A identidade revela-se como um eixo norteador na concretização das impugnações dos atores coletivos.

Esta função da identidade como processo vai se enquadrar assim no quadro mais amplo das dinâmicas características das nossas sociedades, marcadas por uma crise estrutural da sociedade civil e do Estado, que leva a transferir a construção do significado, do sentido do agir, para o âmbito dos processos identitários (CASTELLS, 1999b). A perda de centralidade dos fiadores metassociais próprios da era industrial (TOURAINÉ, 1995), abre espaço para que o papel do Sujeito ganhe eficácia na sua tarefa de reivindicar o reconhecimento da sua singularidade, da sua particularidade com relação à racionalização instrumental. A reação se desenvolve contra as definições externas da identidade, as quais impõem uma identificação baseada na razão instrumental. O Sujeito estrutura assim a própria singularidade na interação com a racionalidade calculadora, a qual representa o outro pólo do binômio em torno do qual se estabelece a disputa pela definição dos critérios que guiam nossa sociedade.

O conceito de identidade não é útil só para caracterizar teoricamente as ações coletivas e para enquadrar a suas particularidades na realidade contemporânea, ele torna-se

também fundamental para explicar o surgimento dessas mobilizações e o engajamento dos indivíduos na ação de determinados atores coletivos. Estes temas são abordados por uma série de enfoques teóricos, que tentam fornecer explicações baseados na suposição da natureza racional da ação dos sujeitos (MELUCCI, 2001). Com variações notáveis entre uma e outra, supõem que o cálculo racional está atrás das razões que se dão os sujeitos para participar do movimento, estruturam assim a sua interpretação na idéia de que há uma avaliação prévia dos custos/benefícios relacionados com a participação numa ação coletiva. A mobilização seria, assim, a expressão de uma frustração, produto da sensação de que o sistema não satisfaz as expectativas do ator. Assim, o descontentamento seria o resultado de uma situação considerada injusta, pois incongruente com a imagem que o sujeito possui das suas próprias potencialidades. O que pressupõe que os atores geram uma resposta relacionada com uma certa representação coletiva na qual se reconhecem, assumindo assim que os sujeitos envolvidos na ação ativam uma racionalidade coletiva que interpreta o contexto sobre a base de objetivos ou valores compartilhados (MELUCCI, 2001). Porém, nós concordamos com a idéia de que “as crenças dos atores não bastam para dar razão à ação porque não são independentes das relações nas quais os atores estão implicados” (MELUCCI, 2001, p. 32). Explicar a ação coletiva unicamente a partir da frustração, fruto da avaliação de uma condição diferencial com respeito ao sistema, reduz a mobilização a uma reação de determinados indivíduos a um condicionamento do ambiente.

Outra interpretação, baseada nos mesmos pressupostos de fundo, vê nos fenômenos coletivos o resultado da ação de sujeitos racionais, que perseguem os seus próprios interesses, estruturando uma intervenção que mira a usufruir dos recursos disponíveis no ambiente onde eles atuam. A ação estaria motivada ou feita possível pelo cálculo das possibilidades de sucesso com relação ao acesso a determinados recursos de diverso tipo, que possibilitariam o sucesso da mobilização. O agir dos movimentos seria assim interpretado de um modo muito similar ao dos grupos de interesse, que interagem com outros atores na procura dos próprios fins. Assim, a mobilização derivaria dum cálculo preliminar sobre a possibilidade de obtenção de benefícios, fruto do engajamento no movimento. A ação coletiva seria então definida “como uma conduta instrumental que se propõe mobilizar recursos disponíveis no mercado com o fim de adquirir vantagens para quem a desenvolve” (FARRO, 1998, p. 66, tradução nossa). Este tipo de explicação vê assim a interação do movimento com outros atores coletivos presentes como uma concorrência entre grupos com interesses opostos, o que, embora não seja uma interpretação inexata, deixa de lado o importante fato do acesso desigual aos recursos. Uma relação que é interpretada como de dominação pelo movimento e que

justifica a vontade em mudar uma situação que é, desta forma, interpretada como injusta ou inaceitável. Julgamento este que faz referência a uma certa ética ou posicionamento com relação a valores que, de forma geral, temos identificado com a idéia de projeto cultural, e que estaria ausente nesta perspectiva, na qual o projeto parece coincidir com o objetivo de perseguir os próprios interesses num ambiente de concorrência pelo acesso a determinados recursos.

Porém, nos fenômenos coletivos vemos como os atores envolvidos “produzem significados, comunicam, negociam e tomam decisões. Em outras palavras, os atores são capazes de ir além de uma lógica linear de estímulo-resposta. Desta forma, a ação coletiva também não pode ser explicada através de puros determinantes estruturais” (MELUCCI, 1994, p. 156, tradução nossa), o que significaria relegar a um segundo plano a esfera da subjetividade na ação. De outro lado, é fácil reconhecer que o Software Livre como contestação pretende aceder a uma série de recursos e para isso desenvolve uma ação que é estratégica e, nesse sentido, instrumental. Aperfeiçoa o seu método de desenvolvimento de software e testa continuamente a funcionalidade da sua proposta, mirando a atrair a atenção dos usuários, mirando controlar parte daquele universo tecnológico. Porém, os seus membros também querem ver ganhar espaço aos valores que defendem e põem em prática através de seu empenho, querem demonstrar a factibilidade da sua interpretação da construção do saber e da tecnologia e, resignificando-os, se reconhecer neles. O que não quer dizer que a afetividade subordina o pensamento estratégico, devemos ter claro que “para explicar estes movimentos, é necessário, de conseqüência, explicar como se relacionam uma a outra a dimensão subjetiva e instrumental da ação, como se combinam entre elas permanecendo distintas” (FARRO, 1998, p. 74, tradução nossa).

Ditas teorias que acabamos de relembrar baseiam-se então na avaliação racional que o ator faria previamente sobre a sua ação. Porém, esta assunção pressupõe que o indivíduo consiga perceber a relação entre custos atuais e benefícios futuros, a partir de uma avaliação na qual o sujeito deve “ter certeza de ser, no futuro, o mesmo indivíduo (isto é, de possuir os mesmos critérios de avaliação)” (PIZZORNO, 1994, p. 136, tradução nossa), o que resulta não sempre factível, mais ainda quando não estamos tratando de benefícios exclusivamente materiais, mas sociais. A avaliação utilitarista é, desta forma, atendível numa situação de informação perfeita, completa, o que resulta difícil quando se trata dos recursos ambicionados pelas mobilizações coletivas de hoje. Assim, a menos que suponhamos que se trata de uma avaliação absolutamente objetiva, isto é, baseada em dados invariáveis e desvinculados do indivíduo, essa implica uma representação da posição do próprio sujeito coletivo num dado



contexto e, conseqüentemente, uma representação dos atores oponentes ou dominantes. Se esta avaliação não é objetiva, significa então que há um processo de interpretação do contexto, de construção das características da própria posição e de negociação com os outros sujeitos presentes. Esse processo não é diferente do da construção da identidade, como descrito acima.

A avaliação das possibilidades da ação coletiva é por nos desenvolvida tendo como pano de fundo a identidade como processo para a construção do sentido por parte do ator. É útil, porém, refletir ainda sobre a função de privilegiar uma perspectiva racional-instrumental na análise da ação coletiva. O papel conceitual da identidade na tarefa de interpretação das ações coletivas acha-se também no fato dela evidenciar elementos da disputa dificilmente negociáveis. As reivindicações dos movimentos são sim o resultado de uma postura racional que procura determinados fins, mas, ao ter presente a centralidade da identidade na construção da mobilização, afastamo-nos do enfoque, típico nas análises sobre os conflitos da era industrial, que a reduzia às reivindicações materiais. Nem o movimento operário procurava só melhores condições salariais, nem as mobilizações contemporâneas pretendem simplesmente negociar para satisfazer os próprios interesses. O conceito de identidade, como desenvolvido até agora, evidencia que os sujeitos coletivos se mobilizam pelo reconhecimento de reivindicações no nível simbólico e cultural, pois estão ligadas à exigência de reconhecimento da própria identidade, e esse processo foge claramente de uma lógica na qual a negociação, os interesses e o cálculo racional sejam preponderantes, embora esteja presente, e de forma clara, uma estratégia que depende do ambiente e seus recursos limitados.

Durante o processo de formação da identidade coletiva, esta ainda está em formação e representa um benefício não imediato, se trata de um recurso que toma a forma de um processo e não entra facilmente num cálculo que implique uma sua negociação com outros atores, “não é negociável, se coloca mais como a premissa de eventuais negociações e intercâmbios futuros” (PIZZORNO, 1994, p. 141, tradução nossa). Veremos a seguir, como os membros da mobilização do Software Livre vivem numa constante reflexão sobre a própria identidade, a sua natureza, características, contornos, e os critérios e prioridades que dela derivam e condicionam o seu agir. Porém, este fator determinante não é um dado de fato, a referência importante à identidade explícita esta como um processo, e precisamente por isso o grupo dá a máxima atenção em estruturar as suas ações, tendo a identidade em primeiro plano, mas sem negociar os seus conteúdos. Isto fica claro nas relações com o Estado e,

especificamente, nas políticas relacionadas com a inclusão digital<sup>48</sup>, nas quais alguns grupos ou membros ligados ao Software Livre conseguem desenvolver projetos dentro, porém, de alguns parâmetros estipulados pela administração pública. Nesses casos, dentro da negociação a identidade está claramente presente, mas não como um item a negociar, é mais uma fonte da qual derivam prioridades e critérios que guiam a negociação, mas não entram nela. Tudo isto tendo a identidade como uma dimensão processual, na qual a coletividade tem claro que ela está em formação e, talvez precisamente por isso, não se envolve em situações nas quais esta possa ser posta em jogo. Em outras palavras, a mobilização se faz questões do tipo: “Podemos aceitar umas determinadas exigências sem desacreditar o que (achamos que, até agora,) somos como movimento?” ou então: “Aceitar umas determinadas condições não implica mudar a imagem que de nós temos construído até agora?” São questionamentos muito presentes nas discussões dos grupos e que evidenciam como a identidade, sendo uma dimensão inacabada e complexa, se constitui como ponto fixo na construção do agir e, fazendo isso, ao mesmo tempo ela mesma se clarifica e toma contornos mais claros ou, pelo menos, explicita as suas zonas obscuras.

Compreende-se assim como o conceito de identidade é fundamental para, por um lado, relacionar os fenômenos coletivos empíricos com a definição teórica dos movimentos sociais e, por outro lado, interpretar as razões do surgimento da mobilização e os fatores que condicionam a sua ação: em que modo o ator coletivo estrutura e avalia a sua prática no âmbito de um contexto específico com recursos limitados e em presença de outros atores?

Neste ponto se faz necessário conceituar a idéia de identidade com que estamos trabalhando, isto é, elaborar uma definição de identidade que esteja relacionada com uma idéia teórica mais ampla e que permita uma operacionalidade posterior do conceito (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005). Neste caso a identidade insere-se no quadro mais amplo da tríade teórica *I – O – T*. Mais especificamente, vamos nos referir ao princípio da identidade, o que implica necessariamente a referência aos outros dois termos da tríade, pois a interpretação e compreensão de cada um deles é possível a partir da relação com os demais. O processo de construção que faz referência ao princípio de identidade é possível só na medida em que tem presentes o princípio de oposição e de totalidade, pois o movimento social se forma e se organiza no momento em que os seus elementos *I*, *O* e *T* têm uma expressão concreta, isto é, perceptível para os atores (TOURAINÉ, 1995).

---

<sup>48</sup> O Governo Federal coordena uma série de iniciativas, ligadas com a sua política de inclusão digital, que pretende viabilizar o acesso às tecnologias informacionais para quem não tem esta possibilidade. *Site* do programa: <<http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao>>. Acesso em: 5 mar. 2008.

Acreditamos seja oportuno, neste ponto, estabelecer uma possível definição de identidade, para evitar as confusões que levariam a incluir o que não deve ser incluído e omitir aquilo que deve ser incluído (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005). Pode-se então propor ver na identidade um processo através do qual atores produzem estruturas cognitivas comuns, que permitem valorar o entorno (MELUCCI, 1994), é uma relação que implica a capacidade de um ator para reconhecer-se e se fazer reconhecer pelos outros (FARRO, 1998)<sup>49</sup>.

Trata-se de um conceito sistêmico, isto é, que não é induzido pela experiência, senão construído por raciocínio abstrato. Na maioria dos casos este trabalho abstrato articula-se com outro quadro de referimento mais geral, ao que chamamos paradigma (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005). Fica então claro que, inserindo-se no âmbito de um enfoque teórico mais amplo, o conceito de identidade está estreitamente ligado ao do Sujeito assim como este é interpretado pelo dito enfoque, que até aqui temos adotado e, parcialmente, apresentado. A idéia de identidade como processo faz referência diretamente à exigência do Sujeito de dar significado e sentido a suas praticas através, também, de afirmações identitárias.

O processo de conceituação implica, neste ponto, estabelecer um nexos entre a definição proposta e as hipóteses que serão trabalhadas. Deve existir uma ligação clara entre os conceitos fundamentais nos quais nos apoiamos e as afirmações provisórias (hipóteses) que pretendemos testar, para que, desta forma, tais conceitos sejam efetivamente guias da pesquisa, úteis na orientação das informações que são realmente necessárias.

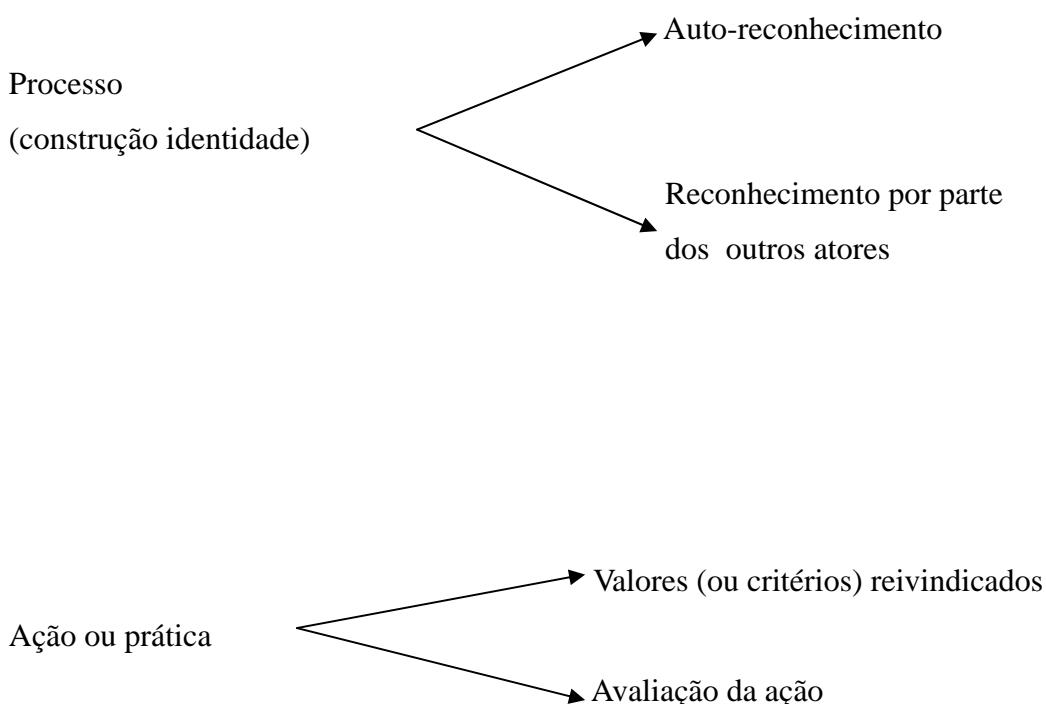
A nossa hipótese principal consiste em que a mobilização do Software Livre (enquanto hipotético movimento social) interferiria com a sua ação na definição das orientações da sociedade da informação. Esta afirmação implica que esta mobilização pretende estabelecer uma ação reivindicativa que contesta os códigos dominantes e estabelece uma proposta geral alternativa, oposta. Mas esta disputa, definida em tais termos, é possível só se o ator coletivo tem desenvolvido um processo significativo de construção da própria identidade, já que é baseado na exigência do reconhecimento identitário que o ator pode estruturar e propor uma reivindicação que se situe na esfera dos valores, do simbólico, da construção de sentido. “A construção da identidade consiste em um projeto de uma vida diferente, [...] expandindo-se no sentido da transformação da sociedade como prolongamento deste projeto de identidade” (CASTELLS, 1999b, p. 26). É um robusto processo de

---

<sup>49</sup> De forma, a nosso ver, coerente e complementar, Castells define identidade como: “processo pelo qual um ator social se reconhece e constrói significado principalmente com base em determinado atributo cultural ou conjunto de atributos, ao ponto de excluir uma referencia mais ampla a outras estruturas sociais” (CASTELLS, 1999a, p. 57).

construção identitária que vai permitir ao ator contar com os meios para avaliar a sua posição com relação ao ambiente e aos outros atores, gerar uma estratégia num ambiente de recursos limitados.

É importante agora dar uma forma mais operativa ao nosso conceito de identidade, isto é, dotá-lo de características que o façam útil no âmbito da pesquisa. Para isso cremos necessário determinar ou definir as várias dimensões do dito conceito. Neste caso optamos por definir dois níveis de análise: o do “processo”, que inclui as dinâmicas relativas especificamente à construção da identidade<sup>50</sup> e, por outro lado, o que tem a ver com a ação, com as práticas concretas que a mobilização põe em marcha, baseado na própria identidade, na consciência da própria identidade como fruto do processo de construção desta. Teríamos assim duas dimensões ou níveis, aos quais estariam relacionados alguns indicadores. Neste caso trata-se mais de sub-dimensões que permitem estruturar melhor o conceito de identidade, relacioná-lo com os dados empíricos, como esquematizado, a seguir, na Figura 1.:



Com relação às dimensões do reconhecimento podemos dizer que estas poderiam ser

<sup>50</sup> Isto é, segundo a definição antes referida, os processos de reconhecimento internos ao ator coletivo (se reconhecer) e externos, ou relativos ao ambiente, (ser reconhecido).

expressas em níveis de reconhecimento, isto é, tendo em conta a concretude, amadurecimento e coerência das formas de reconhecimento interno e externo que o ator tem desenvolvido. As dimensões da ação podem fazer referência, na primeira delas, às formas de definição dos valores próprios do movimento, à relação concreta dos membros do movimento com relação aos valores “oficialmente” reivindicados por ele. A segunda dimensão tem a ver com o papel efetivo cumprido pela identidade na avaliação que vai se realizar das estratégias de ação. Quer dizer em que medida um processo de definição identitário pode levar a uma avaliação da própria ação, que seja mais eficaz e útil ao movimento.

### 3.4 Software Livre como comunidade virtual

Ao analisar as repercussões sociais da difusão massiva das tecnologias digitais a idéia de comunidade aparece constantemente, mais especificamente a de comunidade virtual ou, melhor ainda, a de comunidades virtuais. Isto para fazer referência à potencialidade, aberta pelo desenvolvimento de redes informáticas, de interligar pessoas de forma inovadora, através do assim chamado “ciberespaço”<sup>51</sup>. O que permite que os usuários da Rede estruturem grupos nos quais a interação é virtual, possibilitada pela intermediação de tecnologias informáticas, que substituem a presença física dos indivíduos com uma sua representação através de *bits* de informação, por meio de sua digitalização<sup>52</sup>. Como veremos mais adiante este processo de digitalização tem repercussões importantes nos ambientes onde nasceu e age a contestação do Software Livre, e não somente com relação à dinamização das formas de troca de informação entre os sujeitos, mas também com relação à propriedade destes conteúdos<sup>53</sup>. Uma vez que as obras intelectuais podem ser copiadas inúmeras vezes sem um

---

<sup>51</sup> O termo ciberespaço é comumente atribuído a William Gibson que, no seu livro *Neuromancer* (1984), teria teorizado, através da ficção científica, sobre um lugar “não-físico” feito possível pela tecnologia. Desde aquela primeira aproximação ao termo ciberespaço as suas interpretações têm se ampliado notavelmente, passando a conotar uma série de esferas cada vez mais abrangentes da nossa vida cotidiana. Pierre Levy usa inclusive o termo ciberespaço explicitamente como sinônimo de rede (LEVY, 1999), o que denota a abrangência desse conceito. Porém, o que a nós interessa é ver o ciberespaço como um lugar virtual, isto é *on-line*, onde os sujeitos se encontram de uma forma não física, não face a face.

<sup>52</sup> Num artigo de Jorge Alberto Machado sobre difusão de conhecimento e inovação (MACHADO, 2005), ao falar em acesso aberto ao conhecimento, ele vai recalcar a potencialidade de transformar toda obra humana em *bits* reproduzíveis indeterminadamente e passíveis de ser espalhados através dos meios informáticos, contornando as barreiras físicas neste processo de difusão.

<sup>53</sup> Lawrence Lessig, na sua crítica às campanhas indiscriminadas de combate à pirataria (LESSIG, 1999), explica bem como a digitalização permite gerar cópias de obras intelectuais que as indústrias de conteúdo pretendem criminalizar assimilando-as ao comum ato de furtar um cd ou um livro. Porém, vemos que é obvio

registro físico, o papel do autor destas muda, pois fica mais complexo manter o controle sobre as cópias e pretender possuir a exclusividade, o que põe em questão a efetividade das licenças como o *copyright* e incentivam, como já vimos, o surgimento de propostas alternativas de licenciamento dos conteúdos, as quais estão na base jurídica e de valores do Software Livre<sup>54</sup>.

Voltando aos grupos virtuais que aproveitam as potencialidades abertas pela possibilidade de digitalizar e, assim, difundir amplamente informações, vemos que estes são muitas vezes denominados comunidades, por causa de uma especificidade característica, que estabelece uma interligação explícita e distintiva dos seus membros. A mobilização do Software Livre é muitas vezes chamada de comunidade do Software Livre, seja pelos seus próprios membros, ou pelos estudiosos ou observadores. A idéia de comunidade enfatiza o fato desta representar uma espécie de recorte no universo da Rede, um recorte sobre a base da identificação de determinado fator compartilhado que condensa dita comunidade.

Uma das características que derivam do fato destas comunidades serem virtuais é que não se estruturam a partir do território (pelo menos não no sentido geográfico), e sim sobre a base de proximidades de outro tipo. Os sujeitos vão se juntar, não por estarem perto na dimensão espaço e sim na “geografia das afinidades”, o vínculo cria-se na sintonia e não na vizinhança. Isto cria vínculos especiais, coerentes com a idéia comum que se tem de uma comunidade, porém, não é o caso de interpretar as comunidades virtuais em contraposição à sociedade em um sentido mais amplo. Nessas comunidades é sim possível perceber um certo tipo de associacionismo instaurado na base de uma reciprocidade, o qual pode levá-las a estabelecer um certo antagonismo com relação a outras formas de relacionamento social nas quais os indivíduos ligam-se através de relações contratuais, nas quais a ação comum é, às vezes, subordinada à expectativa de obter algum tipo de benefício material. Porém esta distinção clássica<sup>55</sup> não é a mais adequada para entender as comunidades a que estamos nos referindo. Embora muitas delas, em especial modo aquelas ligadas ao Software Livre, defendam posicionamentos identificáveis como opostos a uma sociedade vista como regida pelas regras do capital, não é possível ver nelas formas de organização social

---

que este roubo impede a alguém, que poderia estar intencionado a pagar, usufruir da obra, pois se apropria do suporte material que contém a obra. Com a digitalização não se subtrai fisicamente nada ao dono da obra, mas se gera uma cópia a mais dela, difundindo-a assim de forma rápida e eficaz.

<sup>54</sup> Para um panorama interessante sobre licenciamento de obras intelectuais ver Cultura Livre de Lawrence Lessig (LESSIG, 2005), um dos ideadores das licenças *Creative Commons* e agudo crítico do *copyright*. Nesta obra Lessig se propõe demonstrar, apoiando-se numa completa pesquisa histórica e jurídica, como as licencias para proteger os direitos autorais inibem a criatividade e têm efeitos negativos a longo prazo.

<sup>55</sup> Referimo-nos à distinção entre Comunidade e Sociedade proposta por Ferdinand Tönnies, muitas vezes recorrente na teoria sociológica, e que estipula uma contraposição entre duas formas associativas baseadas em princípios diferentes e em parte opostos. À “sociedade”, identificada com a sociedade capitalista, industrial e individualista, Tönnies contrapõe a “comunidade” baseada num vínculo natural, espontâneo. (IZZO, 1991)

substancialmente opostas à sociedade onde nascem. Assim, a mobilização do Software Livre, não só parece aceitar as “regras do jogo” da sociedade em rede, quanto parece um fenômeno explicitamente derivado desta e que sabe agir nesse contexto, dominando a linguagem e gerindo os seus recursos.

Já as comunidades ditas virtuais em geral parecem mais um fenômeno, entre outros, derivado pelas possibilidades tecnológicas e tendências culturais características da sociedade em rede<sup>56</sup>. Porém, talvez seja excessivo pensar que o surgimento de tais comunidades reflete um novo padrão de sociabilidade, marcado por uma forma característica de individualismo, o “individualismo em rede” (CASTELLS, 2003). Após a passagem do domínio das relações primárias, centradas na família, para as relações secundárias, centradas nas associações, teríamos hoje o domínio de relacionamentos centrados em redes egocêntricas, redes onde os nós são constituídos por indivíduos que estabelecem relações horizontais entre si. O que nos leva à analogia que há entre as comunidades virtuais e à idéia de rede<sup>57</sup>. Ao falar em comunidades virtuais estamo-nos referindo a um fenômeno veiculado pela rede global de computadores, a qual liga potencialmente todos os computadores entre si, sem uma hierarquia, desenhando assim uma teia, a Rede. É nesse instrumento que alguns indivíduos se apóiam para se agregar em comunidades, as quais tomam, por sua vez, a forma de redes, pois não são outra coisa que uma série de ligações específicas dentro da rede global, um grupo de nós interligados. A Internet neste caso seria só a base material, uma espécie de super-hardware (JUNGBLUT, 2004), o qual cristaliza uma tendência a se agrupar que tem raízes culturais e sociais específicas<sup>58</sup>.

É por isso que muitas vezes se argumenta que as comunidades virtuais seriam só uma extensão, ou sofisticação, de formas associativas preexistentes no mundo *off-line*. Análises sobre o impacto das tecnologias informacionais (especificamente a CMC – *computer mediated communication*<sup>59</sup>) nas mobilizações coletivas, mostrariam que a potencialidade de

---

<sup>56</sup> É um fenômeno similar ao que acontece com as associações ligadas à “segurança alimentar”, que se opõem a uma certa forma de consumo, mas às vezes negam como um tudo a sociedade na qual elas mesmas surgem. Sem notar que as condições sociais privilegiadas de que eles gozam, e que permitem um certo tipo de consciência, são também um resultado da sociedade a que se opõem radicalmente.

<sup>57</sup> As comunidades virtuais tomam a forma de redes por causa da ferramenta técnica na qual apóiam-se, que é a rede de redes. Neste caso específico então pode-se de falar de “comunidade” ou “rede”, com o primeiro termo enfatizando um recorte no universo da Rede, determinado por uma distinção específica, e o segundo enfatiza a morfologia reticular destes grupos. No caso específico da comunidade que se aglutina entorno do Software Livre, usaremos a partir deste ponto simplesmente o termo “Comunidade” para indicar esta formação específica.

<sup>58</sup> É sempre bom lembrar que assumimos aqui que não é a tecnologia que determina os processos sociais, qual fosse uma variável independente.

<sup>59</sup> Especificamente a CMC constituiria: “uma forma pouco usual de comunicação que não se encaixa nas distinções convencionais entre público e privado, nem de comunicação mediada ou direta. Pode-se esperar que

estruturar comunidades virtuais seria maior quando há uma base já articulada fora da Rede, nas relações face a face (DIANI, 1999). Isto é, o aporte oferecido pela tecnologia seria mais de natureza instrumental do que simbólico, tratar-se-ia de uma ferramenta que responderia às necessidades das ações coletivas de se adaptar e explorar as possibilidades de articular as suas práticas, com o apoio da tecnologia, sem por isso poder afirmar que essa tenha necessariamente implicado uma otimização das formas de mobilização (DIANI, 1999). Já outros observadores enfatizam o fato da Rede estimular a formação de comunidades efêmeras, sem laços duradouros, onde os indivíduos entram e saem facilmente (CASTELLS, 2003), tratar-se-ia de usuários que usam a Rede para estruturam nela grupos em torno de um “tema” específico, que condensa vários indivíduos e forma efetivamente uma rede<sup>60</sup>. Porém, isto parece aplicável àquelas comunidades de consumidores/usuários, os quais desenvolvem práticas que não são reinvestidas na Rede. Neste caso, estruturam-se relações que exploram uma série de significados próprios do mundo *off-line*, espécies de grupos temáticos, baseados num interesse comum. Por outro lado, temos comunidades de usuários/produtores<sup>61</sup>, “cuja pratica da Internet é diretamente reintroduzida no sistema tecnológico” (CASTELLS, 2003, p. 34), neste caso, a Rede não é simplesmente uma ferramenta a mais na estruturação de formas de mobilização. Neste caso, os mesmos significados em torno dos quais o grupo se estrutura provêm da Rede, da sua linguagem, das suas lógicas, em outras palavras, da sua subcultura. O tipo de comunidade que surge desta relação com a tecnologia é assimilável aos primeiros grupos que fundaram as bases da Rede, os quais paralelamente deram vida às primeiras comunidades temáticas, que tinham a ver pouco com o desenvolvimento tecnológico da Internet<sup>62</sup>.

---

esta afete a ação coletiva em termos tanto instrumentais como simbólicos” (DIANI, 1999, p. 2, tradução nossa). A CMC indica de forma geral um tipo de comunicação feita possível através de um ou mais computadores, porém, o termo está ligado a um paradigma de pesquisa que se interessa primordialmente pelos “efeitos” da comunicação mediada pelo computador nas relações sociais *off-line*, como, acreditamos, seja possível notar na própria definição referida acima de CMC, que é acompanhada da previsão do seu poder de afetar (*to affect*) o comportamento coletivo, o que condiciona bastante as prioridades deste tipo de pesquisa.

<sup>60</sup> Howard Rheingold, em *The Virtual Community* enfatiza o fato das comunidades virtuais se estruturarem em torno de bens coletivos (“*collektiv goods*”). Isto é, pelo reconhecimento dos membros da possibilidade de obter alguns benefícios comuns (bens coletivos) só através da cooperação.

<sup>61</sup> Manuel Castells, em *A galáxia da Internet*, introduz uma distinção bastante útil entre usuário/produtor e usuário/consumidor da Rede. Os primeiros usuários desta ferramenta, relativamente ligados à cultura *hacker*, teriam moldado vários parâmetros da Internet ao privilegiar determinados critérios. Estes usuários foram quem deram forma a Rede, introduzindo neste processo de construção o resultado do uso mesmo dessa, o uso que eles faziam da Rede entrava no processo paralelo de lhe dar forma. Posteriormente, outros usuários acharam uma ferramenta mais estruturada e puderam se apropriar dela para fazer circular significados não necessariamente ligados à Internet, são os usuários/consumidores, cujo uso da Rede não implica na produção de novos conhecimentos acerca dela.

<sup>62</sup> A primeira, ou uma das primeiras comunidades deste tipo foi precisamente “*SF lovers: Science Fiction lovers*”. Formada por pessoas que, paralelamente, desenvolviam de forma coletiva os parâmetros técnicos do que ia se constituir, posteriormente, como a Internet que nós conhecemos hoje (CASTELLS, 2003).



O que é dito acima parece demonstrar como as tecnologias informacionais podem ser consideradas como uma potencial fonte de usos diferentes, de reinterpretações da relação usuário/Rede. Embora seja interessante o fato dos indivíduos estruturarem grupos em torno de assuntos que preexistem à Internet, criando assim novas práticas relacionadas com comunidades anteriores, o nosso interesse se centra nas comunidades que conformam redes que suportam mobilizações, ações coletivas. Estas comunidades ou redes aproveitam as tecnologias informacionais na estruturação das suas práticas, o que muda em parte as características do seu agir. Se este fato pode ser visto simplesmente como a adoção de uma técnica ou se efetivamente estes grupos funcionam como comunidades virtuais, depende muito dos seus objetivos. É difícil que uma ação coletiva hoje em dia não se apóie, pelo menos de forma periférica, na Rede para coordenar suas estratégias, o que não implica que o seu agir dependa do ciberespaço. Porém, muitos dos atores coletivos que possuem reivindicações relacionadas com os códigos culturais característicos da sociedade programada se assemelham bastante com as primeiras comunidades de *hackers*, pioneiros da Internet. Isto é, retrabalham os parâmetros da Rede, e das tecnologias a ela ligadas, através da sua ação. Trata-se de comunidades que agem no âmbito mais amplo do ciberespaço, que desenvolvem uma “meta-prática” no ciberespaço, ou seja, comunidades com objetivos específicos que, com seu agir, transformam o “estar” no ciberespaço deles mesmos e dos outros usuários. Os quais, por sua vez, organizam-se em comunidades e vivem a sua virtualidade segundo as características em transformação deste contexto.

É difícil pensar, neste caso, que ditas comunidades formadas em torno de objetivos intrinsecamente relacionados com a tecnologia, derivados da sua prática, sejam “anteriores” à Rede. É difícil pensar que esta constituía uma simples extensão técnica, um recurso a mais na projeção das suas ações, já que é só a partir do momento em que há um uso das tecnologias informacionais que se pode construir o espaço para procurar e reivindicar uma reinterpretação delas. De qualquer forma, é plausível ver a virtualidade só como uma repercussão do surgimento de novas potencialidades técnicas, e a estruturação de “comunidades globais imaginadas”, que não tem um espaço físico concreto onde se condensar, como um fenômeno que não parece totalmente novo<sup>63</sup>. Porém, o fato mais interessante para nós, no âmbito das

---

<sup>63</sup> Introduzindo a idéia de “comunidades globais imaginadas”, Gustavo Lins Ribeiro sugere que a literatura num determinado momento histórico teria colaborado na construção da idéia de nação, forjando a imagem de uma comunidade nacionalmente-imaginada a partir do compartilhamento de vínculos imaginados, “criando um sentido de simultaneidade, de campos unificados de intercâmbios e comunicações entre companheiros-leitores” (RIBEIRO, 2000, p. 469). Obviamente não se trata do mesmo tipo de fenômeno que as comunidades virtuais veiculadas pela Rede. Porém, a nossa intenção é enfatizar o fato que a novidade mais interessante nas comunidades virtuais estaria na meta-prática que algumas delas desenvolvem no ciberespaço, e

mobilizações coletivas na era da informação, é o desenvolvimento de uma meta-prática no ciberespaço, aquele agir nos parâmetros que definem o instrumento principal do nosso paradigma tecnológico atual: as tecnologias informacionais.

As comunidades que desenvolvem este tipo de prática possuem então características específicas que as diferenciam de outros tipos de grupos atuantes através da Rede. Elas superam a imagem de comunidades efêmeras, nas quais os indivíduos, se valendo do anonimato e ausência de concretude do contato face a face, instauram laços fracos. Estamos longe da imagem das “comunidades cabide”, caracterizadas pela “natureza superficial, perfunctória e transitória dos laços que surgem entre seus participantes” (BAUMAN, 2003, p. 67) e que representam mais um tipo de comunitarismo centrado num inimigo público, num evento festivo recorrente ou num problema comum fútil como o controle do peso, incapazes de “tecer entres seus membros uma rede de *responsabilidades éticas* e, portanto, de *compromissos a longo prazo*” (BAUMAN, 2003, p. 67, grifo do autor). Pelo contrário, no tipo específico de comunidade por nós estudado, é possível perceber um engajamento, que nasce da virtualidade e se propõe intervir no mundo *off-line*, e não o contrário. Estes grupos contradizem, não se adaptam à visão que os observadores das coletividades *on-line* nos oferecem na maior parte dos casos. É isto, não por uma falta de atenção destes no assunto, mas por uma carente subdeterminação teórica do objeto comunidades virtuais. Estas podem, sim, ser efêmeras, ou simples derivações de uma implementação tecnológica, mas não é caso daquelas que desenvolvem o que definimos meta-prática no ciberespaço, e que propomos chamar *comunidades virtuais meta-agentes*.

Ao relacionarem estas comunidades com as ferramentas teóricas para o estudo dos movimentos, é necessário esclarecer que o uso do termo comunidade não é, neste caso, um indicador do possível surgimento do neocomunitarismo (TOURAINÉ, 1998). Isto é, quando falamos em comunidade, não estamos necessariamente indicando uma forma de ação coletiva baseada na imagem de uma comunidade idealizada, anterior ao surgimento da mobilização e que se expressa num fechamento comunitário, numa defesa de uma comunidade aparentemente ameaçada e que inibe qualquer forma de diálogo com outros autores, vistos como inimigos perigosos. Estas formas de ação coletiva constituem a manifestação do neocomunitarismo, caracterizado pelo “triunfo das pertencas sobre as liberdades e das heranças sobre as escolhas” (TOURAINÉ, 1998, p. 129), e não se enquadram necessariamente no objeto da presente pesquisa. Isto não quer dizer que as comunidades

virtuais não possam, num determinado momento, desenvolver fechamentos comunitários, já que essa possibilidade está aberta para qualquer mobilização coletiva, inclusive para as comunidades virtuais meta-agentes<sup>64</sup>.

Estas últimas podem então ser vistas ou interpretadas também como redes, pois ao se apoiar na Internet no momento de desenvolver as suas práticas, assimilam a morfologia da rede global mais ampla que as contém. Porém, a esta constatação, deve-se acrescentar na análise a ênfase nos objetivos e prioridades destes grupos, enfocando o desenvolvimento desse seu agir na relação com os outros atores, que disputam interesses e significados nesse mesmo contexto. Nesse sentido, a rede é, sim, uma imagem que dá a idéia da forma que assumem tais comunidades, se é esse o ângulo que se escolhe para enfocá-las; mas é também uma perspectiva que permite compreender alguns aspectos relacionais destes grupos, enfatizando assim os fluxos das relações entre os indivíduos, vistos como nós da rede. Na nossa perspectiva, porém, o interesse radica nos processos que vão se desenvolver a partir dessa interação em rede, e que se plasmam no âmbito mais amplo da arena onde a comunidade entra em jogo. Atribuindo significados a partir do processo de construção da própria identidade e do diálogo com outras fontes de significação, sejam estes atores antagonicos, possíveis aliados ou representantes do poder público.

Nesse caso, é possível manter a imagem do movimento como uma rede, mas se faz necessário enxergá-lo como um ator coletivo, com determinadas prioridades, e que age numa arena com determinados condicionamentos, onde confluem outros atores com perspectivas divergentes. Para isso temos que atribuir à ação coletiva uma delimitação e um projeto que, embora coletivo, seja interpretada como a de um sujeito (coletivo). Achar na convergência dos vários sujeitos que formam o movimento aquela voz que fala pelo movimento, uma voz polifônica e em transformação que se evidencia precisamente naquele processo de construção da identidade (coletiva) do grupo. Para isso é preciso ir além dum enfoque relacional, pois o movimento pode sim aparecer como uma rede, mas nos processos que dizem sobre a

---

<sup>64</sup> É necessário neste ponto aclarar que Castells, ao tratar o tema da construção da identidade, identifica desta três formas e origens: identidade legitimadora, de resistência e de projeto. Segundo esta sua distinção a presença desta última levaria ao se desenvolver do que, do nosso ponto de vista, seriam movimentos sociais. Assim como a identidade de resistência “leva à formação de *comunas* ou *comunidades*” (CASTELLS, 1999b, p. 24, grifo do autor) que ele vai considerar como o tipo mais importante de construção da identidade hoje. Castells, aparentemente seguindo a orientação teórica que identifica no binômio Sujeito/racionalização uma das chaves para compreender o nosso presente, parece conceder às comunidades a maior capacidade de se expressar na sociedade em rede. Porém, estas tenderiam a se retrair para seus “paraísos comunais” (equivalente, a nosso ver, do neocomunitarismo tourainiano), oferecendo assim um panorama desalentador para a ação do Sujeito. Do nosso ponto de vista não haveria uma necessária relação entre a identidade de resistência e o neocomunitarismo, preferimos aqui relacionar a identidade de resistência com o surgimento de movimentos culturais (TOURAINÉ, 1998), considerados como uma forma de movimento que não necessariamente desenvolve um fechamento comunitário.

atribuição de sentido da sua prática temos que vê-lo como sujeito. De outro lado, embora a rede seja uma forma organizativa recorrente nas mobilizações contemporâneas, e mais ainda naquelas relacionadas com o ciberespaço, um movimento social não é necessariamente uma rede. Este conceito pode ajudar a compreender alguns aspectos da suas esferas relacionais, mas não abarca todas as formas de ação que é necessário analisar, para tentar compreender a sua prática.

### **3.5 O conhecimento *hacker***

Tratar sobre o conceito de conhecimento, no âmbito da sociedade programada, implica a necessidade de associá-lo ao de informação. Vimos como o paradigma tecnológico atual define as suas prioridades no investimento em produção e distribuição de conhecimentos e informações. As tecnologias da informação apontam a acumulação e geração de conhecimentos e o processamento e difusão de informações. Assim, o conhecimento se consolida como insumo fundamental nos processos produtivos, e a sua aplicação eficaz depende da possibilidade de usufruir de formas rápidas de processamento das informações. Deste modo, a nossa sociedade é definida como uma sociedade informacional precisamente para enfatizar o fato de ser caracterizada, no seu modo de produção, pelas tecnologias informacionais. Essas tecnologias se caracterizam por se desenvolver graças à aplicação direta de conhecimento no processo produtivo. Do anteriormente exposto conclui-se que informação e conhecimento são dois termos estreitamente inter-relacionados, pois são os processos tecnológicos informacionais que permitem a difusão dos conhecimentos na sociedade programada, e estes últimos os que sustentam o desenvolvimento dos anteriores.

Porém, no âmbito da nossa pesquisa se faz mais interessante enfatizar a análise do conhecimento, já que, se não o reduzimos a um simples “saber fazer” e o consideramos num sentido mais amplo, como uma forma de relacionamento e interpretação do mundo, abrem-se várias potencialidades no estudo de tal forma de construção de significado. Por outro lado, embora se possa dizer que toda informação traz em si uma determinada visão do mundo, ela pode ser interpretada também como um recurso específico, que entra no processo produtivo e tem um papel importante na geração de novos conhecimentos.

Assim, o software caracteriza-se como uma forma de tecnologia típica da sociedade programada, pois podemos interpretá-lo como a aplicação concreta de um certo tipo de

conhecimento, o qual participa de um processo de geração de novos conhecimentos, e ainda possibilita tecnicamente a produção de conhecimentos de outro tipo a partir do próprio software<sup>65</sup>. No caso do Software Livre, essa produção de conhecimento, pelas suas características, estimula maiormente e de forma particular a geração de novos conhecimentos, já que as diferentes versões de um programa de código aberto não são definitivas. Isto é, cada versão é oferecida e compartilhada com o resto da Comunidade<sup>66</sup> para ser testada e, a partir desta experiência, aperfeiçoada. Assim, os *insights* desenvolvidos por qualquer participante do processo são, por sua vez, compartilhados e passam a fazer parte do conhecimento comum desenvolvido pela Comunidade. Desta forma, o mesmo processo de desenvolvimento da ferramenta software já implica o reinvestimento do recurso conhecimento, num mecanismo que incentiva a geração de novos conhecimentos por causa das exigências do meio onde o software é implementado.

Em Sociologia, o tema da produção de conhecimento relacionado com tecnologia é comumente estudado incluindo a sua interação com a ciência (Ciência e Tecnologia, C&T). Enfoca-se assim o papel dos centros de ensino e pesquisa e dos cientistas, a sua interação com a máquina estatal e com a empresa privada. Isto é, as formas como estes diferentes agentes interagem na tarefa comum de produzir conhecimento, num processo não linear e socialmente mediado, que não segue os caminhos de um percurso predeterminado. No nosso caso não é esse o foco, pois o conhecimento que se produz no processo de desenvolvimento de software não proprietário não inclui necessariamente laboratórios, nem centros de pesquisa ou cientistas, mas principalmente a interação de indivíduos possuidores de habilidades técnicas não diretamente vinculadas com as instituições encarregadas da produção do saber. Trata-se mais de indivíduos que estruturam os seus esforços em rede para a obtenção de um objetivo ou meta comum e que independem nesta tarefa do aval de algum tipo de instituição superior. Isto não quer dizer que não haja instâncias superiores à Comunidade, vimos já que existe a FSF por exemplo, entre outros entes agregadores, porém o trabalho concreto de desenvolvimento de software radica na troca de contribuições derivadas do empenho individual dos membros. Por isso, na Comunidade identificável no Software Livre, o reconhecimento é um fator fortemente endógeno. O mérito deriva exclusivamente da avaliação dos pares, da contribuição para o avanço tecnológico de uma ferramenta que

---

<sup>65</sup> O software, ideado como ferramenta a ser aplicada em inúmeras áreas do conhecimento não só incentiva a geração do conhecimento investido no seu desenvolvimento, quanto possibilita a produção posterior de novos conhecimentos a partir da sua aplicação.

<sup>66</sup> Tendo sido exposto o nosso enfoque com relação ao termo “comunidade”, optamos a partir deste momento por chamar a comunidade (virtual) meta-agente do Software Livre simplesmente como a “Comunidade”.

representa um bem para a Comunidade (CASTELLS, 2003). Isto, porém, não quer dizer que a produção de conhecimento derivada do Software Livre se desenvolva num ambiente totalmente independente e autônomo, pois veremos como o Estado possui um papel fundamental por causa da sua capacidade de promover (ou não) as condições aptas para o consolidamento das trocas de informação abertas e horizontais. Da mesma forma, os atores interessados no predomínio de outras formas de construção do saber, exercem pressões de vários tipos para interferir no ambiente de desenvolvimento do saber que a Comunidade se esforça por manter.

No caso de outras comunidades geradoras de saber, como algumas comunidades científicas ou acadêmicas, o processo de reconhecimento não está fechado exclusivamente à avaliação dos pares, há também outras formas de reconhecimento delegadas a outros atores, especialmente os encarregados do financiamento público e privado<sup>67</sup>. Isto não acontece nas comunidades ligadas com a produção de Software Livre, estruturadas sob uma lógica do compartilhamento aberto e do desenvolvimento do conhecimento e das ferramentas tecnológicas através de contínuos aperfeiçoamentos, por meio da inserção de novas colaborações no sistema, as quais são imediatamente testadas na prática e têm repercussões no prestígio de seus membros. Esta estrutura organizativa não é exclusiva dos grupos ligados ao Software Livre, tem a ver com a “cultura da internet” (CASTELLS, 2003), e é reconhecível numa série de valores e crenças que caracterizaram o mesmo surgimento da Internet, como hoje a conhecemos.

A partir disto é possível assim reconhecer outro dos nexos que ligam o Software Livre à Internet: a idéia de acesso aberto (*open source*). Inclusive pode-se dizer que o desenvolvimento da Internet se deve em parte a esse tipo de forma de agir. Como já vimos, o seu rápido desenvolvimento foi devido à atitude dos seus primeiros impulsores, que privilegiaram sempre o compartilhamento das inovações<sup>68</sup>. Isso não deriva exclusivamente de uma escolha tecnicamente conveniente, pode talvez ser relacionada com outros princípios predominantes no meio onde esta aplicação tecnológica se desenvolveu: a “cultura *hacker*”<sup>69</sup>.

---

<sup>67</sup> Embora as publicações especializadas possam ser interpretadas como uma forma de reconhecimento dos pares, trata-se de uma avaliação de certa forma indireta e em parte não horizontal. Pois nas revistas científicas, o editor tem, muitas vezes, o “poder” de escolher o que será publicado ou de procurar determinados nomes para publicar. No trabalho da Comunidade do Software Livre trata-se de um reconhecimento principalmente endógeno, pois é baseado quase exclusivamente na contribuição direta no trabalho comum do grupo. Pekka Himanen, em seu livro *La ética hacker y el espíritu de la era de la información*, explica as peculiaridades da procura de prestígio no mundo *hacker*, no qual é a capacidade de resolver problemas e oferecê-los à Comunidade, para esta testá-los, o que permite a um membro ser respeitado e reconhecido pelos outros.

<sup>68</sup> “O software de fonte aberta, portanto, é a característica tecnológica crucial no desenvolvimento da Internet. E essa abertura é culturalmente determinada.” (CASTELLS, 2003, p.36).

<sup>69</sup> O *hacker* não é o que comumente se fala nos meios de comunicação responsabilizando-o pelo

Assim, é mais plausível derivar o sucesso da Internet desse tipo de comportamento que dos critérios presentes nas universidades americanas (onde essa “cultura” estava certamente presente) ou no exército desse país. Isto é, as instituições que possibilitaram os desenvolvimentos técnicos que derivaram na estruturação da Rede, a qual, porém, foi caracterizada desde os seus começos pela idéia da liberdade de criar e compartilhar graças ao “espírito *hacker*”. Embora a Arpanet (rede embrional da Internet atual) fosse um projeto financiado pela inteligência militar norte-americana e executado nas universidades, foi moldado segundo as prioridades da “cultura *hacker*”. Essa cultura tem como valor fundamental a liberdade, a liberdade de explorar o conhecimento dos outros e modificá-lo, respeitando, por sua vez, a liberdade de quem queira também posteriormente praticar a mesma operação. Isto deriva no compartilhamento dos achados de cada membro da Comunidade, a qual se caracteriza então pelo espírito de cooperação, visto como forma ótima de organização do trabalho coletivo. Tudo isso, porém, marcado por um ambiente altamente informal, o que o diferencia do meio acadêmico, no qual o desenvolvimento do conhecimento é, em última instância, também determinado pelo compartilhamento das informações. Porém, o trabalho coletivo dos *hackers* é fortemente caracterizado por um alto grau de informalidade, fato este que é em parte constatável se pensamos que os *hacker* não utilizam o seu nome real e não há algum tipo de instituição ou entidade oficial que avalie o trabalho dos vários colaboradores. As redes de trabalho surgem “espontaneamente”, em torno da solução de problemas específicos que algum *hacker* propõe *on-line*, sob o formato *request for comments*. Isto é, a formalização técnica de um pedido de colaboração para o teste e aperfeiçoamento de uma nova ferramenta introduzida na Rede, o qual é, ainda hoje, o recurso principal para o desenvolvimento colaborativo do conhecimento na Internet.

Temos então que, pelo menos nos seus primórdios, a Internet se desenvolveu graças a um espírito de colaboração horizontal e cooperativa, seguindo os princípios dos seus primeiros usuários, os quais podem ser identificados com o que chamamos cultura *hacker*. Neste contexto o desenvolvimento do conhecimento vai se subordinar às características das colaborações dos indivíduos. Conseqüência de tudo isto é que o resultado deste processo não possui um autor só, não é propriedade de alguém, pois foram várias mentes que colaboraram na sua produção. Este modelo de produção do saber está relacionado com o que se conhece também como “cultura wiki”, e que tem na Wikipédia a sua maior e mais importante expressão. Trata-se de uma base de dados e informações aberta, criada pelos mesmos

usuários, com a possibilidade de ser modificada a qualquer momento e por qualquer pessoa, o que garante contínuas atualizações das informações e uma grande potencialidade de detecção de erros ou imprecisões, já que os conteúdos estão sob o olhar de vários colaboradores com a capacidade de modificá-los e aperfeiçoá-los<sup>70</sup>.

Isto fundamenta, por um lado, todo o conceito de código aberto, no qual o criador ou autor não é mais dono exclusivo do produto, isto é, do conhecimento nele inserido e investido, mas é um disponibilizador deste conhecimento parcial e passível de melhorias e, por outro lado, fundamenta também a idéia de que o desenvolvimento do conhecimento em forma colaborativa é mais eficaz que de forma competitiva. “Dados os olhos suficientes todos os erros são triviais” (RAYMOND, 2006), é esse o fundamento da Lei de Linus, a qual teoriza a idéia de que não há um problema insolúvel (no desenvolvimento de software) se há muitas mentes tentando resolvê-lo. Isso se deve a que muitos olhares enxergam o mesmo objeto desde óticas diferentes e conseguem detectar erros onde um único olhar não consegue. Este o elogio ao estilo Bazar de produzir conhecimento, uma metáfora da metodologia de desenvolvimento de software de código aberto que o relaciona com o bazar, o tradicional mercado do meio-oriente. A contraposição a este seria o estilo catedral, uma metodologia de construção que segue um projeto prefixado e possui uma organização piramidal, onde quem participa na construção domina só uma pequena parte do projeto. A catedral é uma construção grandiosa, pesada, que demora muito tempo para ser finalizada e vira uma estrutura fixa, que tem uma capacidade de modificação mínima, se não nula. Já no bazar temos muitas pessoas reunidas trocando recursos, as quais se encontram perseguindo um bem comum, representado pela possibilidade de se beneficiar no intercâmbio e cooperação com os outros, tudo isto com a liberdade como pano de fundo.

A cultura wiki e o estilo bazar pressupõem, então, o acesso aberto às informações produzidas e aos conhecimentos desenvolvidos, os quais estão disponíveis para todos que queiram ter acesso a eles, isto é, não há uma relação de propriedade sobre eles. Não há direitos de propriedade sobre eles e, por isso mesmo, não há uma ferramenta legal convencional que os proteja, que determine um seu dono legal. Não há então um *copyright*, mas um *copyleft* que mira a garantir precisamente a liberdade de poder compartilhar informações e a liberdade a aceder aos saberes dos outros, protegendo o resultado final de ser fechado em algum momento do processo, já que sempre há a possibilidade de alguém usufruir

---

<sup>70</sup> Na ausência, porém, é importante lembrar-lo, de uma forma oficial ou legítima de avaliação dos conteúdos diferente da coletiva. A atendibilidade da Wikipédia radica exclusivamente nela mesma, considerada como coletivo de sujeitos colaboradores e, ao mesmo, tempo fiscalizadores.



do trabalho dos demais e não devolver as melhorias por ele desenvolvidas para o resto da comunidade.

A insistência por manter os resultados parciais do saber abertos e livres para ser compartilhados, sem poder ter um ganho econômico direto deles<sup>71</sup>, não é uma simples escolha ideológica, ligada a um certo tipo de valores. Há também um argumento prático por trás de dita escolha. Um dos fundamentos do conceito de código aberto é que o conhecimento horizontal, livre, colaborativo, seria preferível não só por razões éticas, mas também por razões práticas. Os propulsores desta idéia confiam sinceramente no fato de que o conhecimento desenvolve-se de forma muito mais eficaz se é aberto e não protegido. Isto é, o lucro imediato, produto da comercialização de saberes fechados seria menos conveniente que o ganho obtido com um desenvolvimento mais veloz e eficiente do conhecimento, que traria benefícios gerais no longo prazo<sup>72</sup>. Esta idéia é sustentada no argumento histórico de que o conhecimento foi sempre colaborativo e aberto, pois ninguém pode reputar-se dono de uma parcela de saber, o que é considerado como uma contradição, pois cada saber baseia-se num conhecimento anterior pelo qual não foi paga a licença<sup>73</sup>. A proteção da propriedade intelectual, dizem os promotores do *copyleft*, foi inventada só recentemente, mas radica numa incongruência fundamental, pois não tem em consideração que o conhecimento não é um bem escasso, finito, como a maior parte das matérias-primas da era industrial. Pelo contrário, o conhecimento aumenta com o seu uso, multiplica-se ao distribuir-se, e protegê-lo através de direitos autorais significa inibir este processo<sup>74</sup>. Proteger um software com *copyright* significa vender só o direito a usar dita ferramenta, escondendo, excluindo todo o processo de desenvolvimento do conhecimento que este inclui. Perde-se assim a possibilidade de que o

---

<sup>71</sup> Em geral, no Software Livre o produto final não pertence a ninguém especificamente, porém, há companhias que comercializam os serviços derivados do Software Livre: vendem versões deste (distribuições) e se encarregam da manutenção e a assistência técnica. Por outro lado, no trabalho colaborativo ou protegido com licencias alternativas, nem sempre a autoria é diluída no coletivo, já que há desenvolvedores realmente famosos e reconhecidos. Porém, se mantêm sempre a proibição de se lucrar a partir do fechamento do processo, isto é, de vender o conhecimento inserido nos produtos, como se este pertencesse exclusivamente a um programador.

<sup>72</sup> Contradizendo assim frontalmente a posição do sócio fundador da Microsoft, Bill Gates, que, como vimos, se pergunta como alguém poderia trabalhar no desenvolvimento de software sem receber algum ganho (se refere a ganhos econômicos e direitos, obviamente).

<sup>73</sup> Nas suas palestras, Sergio Amadeu (AMADEU, 2007a) ironiza sobre o fato que as populações indígenas do atual México desenvolveram um tipo de milho após séculos de trabalho e transmissão de conhecimento, e hoje a Monsanto pretende cobrar patentes por um milho “melhorado”, sem pagar por sua vez as patentes de quem desenvolveu o milho a partir do qual eles começaram a trabalhar, pretendendo assim se lucrar com o seu conhecimento, mas sem reconhecer o um conhecimento similar anteriormente desenvolvido.

<sup>74</sup> Algumas vezes este argumento é estendido a outro tipo de obras como a musica e a literatura, porém, é um pouco mais difícil ver como os usuários destes produtos poderiam se beneficiar com um desenvolvimento mais veloz destes conhecimentos. Talvez por tratar-se de obras artísticas não necessariamente a participação de mais colaboradores melhoraria o produto. Também é difícil imaginar como podem ser estipulados, nestes campos, metas comuns para atingir ou, pior ainda, reconhecer erros a serem resolvidos e soluções tecnicamente superiores.

saber possa se desenvolver a partir do ponto já atingido num processo anterior. Estimula-se assim uma concorrência para tentar chegar num ponto já alcançado por outros, no qual, pelo contrário, um trabalho coordenado somaria as forças e não as anularia, como acontece com o software proprietário. Veja-se bem, no trabalho de desenvolvimento de Software Livre a concorrência não é inibida, aliás, é famosa a frase, atribuída a Linus Torvalds: “Que vença o melhor código!”. Porém trata-se de uma concorrência aberta, na qual quem participa deve ceder os seus achados aos seus potenciais concorrentes, e na qual, de qualquer forma, se acredita que o resultado (parcial) desta suposta concorrência pode só trazer benefícios para todos os que dela participam.

Se o conhecimento é um bem não-escasso, o software, especificamente, seria um bem intangível, com a característica especial de ser reproduzível ao infinito, isto quer dizer que o custo marginal de reprodução de um bem intangível é igual a zero. Por outro lado, quanto maior seja a abrangência do seu compartilhamento, quanto mais colaboradores participem no seu desenvolvimento, maior será o seu valor agregado. Tecnicamente falando, maior será a velocidade de *debugging*<sup>75</sup> e será, portanto atingida mais rapidamente uma certa estabilidade do sistema software, o que o fará mais confiável e eficaz, tudo isto seguindo uma lógica de acesso aberto que, como vimos, está diretamente relacionada com a cultura wiki e deriva indiretamente dos princípios dos *hackers* (AMADEU, 2005).

Todos esses argumentos integram-se muito bem no âmbito duma tecnologia aplicada, como o software, no qual a relevância das diferentes colaborações é avaliável de maneira prática através do uso direito dos programas, e são também argumentos que parecem demonstrar uma certa superioridade deste modelo, pelo menos no relacionado à eficácia do desenvolvimento dos programas. Porém, se consideramos a geração de conhecimento em geral, há alguns pontos que não permitem ser tão otimista. As potencialidades abertas pelas tecnologias possibilitam, no caso da produção de saberes segundo o modelo wiki, a capacidade de produzir e difundir informações superando as barreiras de tempo e espaço, o que é uma grande vantagem, mais ainda se não há restrições na inserção destas colaborações. Porém, há efeitos colaterais como o efeito *lightout*<sup>76</sup>; a falta de um guia no oceano dos *inputs*, derivado da liberdade de contribuição, pode gerar informações imperfeitas, imprecisas, às vezes irrelevantes. A ausência de um controle diferente ao dos mesmos colaboradores pode

---

<sup>75</sup> *Bug* no jargão informático quer dizer problema, erro. Assim, *debugging* indica a ação de achar e eliminar estes erros presentes em qualquer software, mas principalmente nos pouco desenvolvidos, pois achar os *bugs* depende muito das dificuldades encontradas no uso mesmo dos programas, assim, uma maior quantidade de usuários fará mais intenso o teste do programa e maior a possibilidade de achar erros.

<sup>76</sup> Seria o contrário de *blackout*, desta vez a anomalia não teria como resultado a escuridão, mas o excesso de luz, de clareza, de informação (CASTELLS, 2003).

deixar em dúvida a autoridade ou credibilidade dos saberes oferecidos na Rede, os quais não podem ser considerados simplesmente como um potencial “reflexo virtual” do conhecimento humano convencional. Temos que recordar que, por razões socioeconômicas, grandíssimas parcelas da população mundial não conseguem compartilhar seus conhecimentos e cultura na Rede, supondo que tivessem interesse nisso, coisa que não parece tão óbvia<sup>77</sup>.

Uma outra questão relativa àquela cultura *hacker* que parece ter marcado os inícios da Internet é a sua atual relevância. Se nos seus primórdios a Internet desenvolveu-se graças ao esforço de indivíduos que queriam uma rede horizontal e autônoma, hoje não é possível relacionar essa imagem com o que a Rede tem se transformado. É claro que neste ponto estamos nos referindo à estrutura da Rede, não aos fins que esta veicula, já que é evidente que esta tem se convertido numa ferramenta extremamente eficaz para o capitalismo globalizado, pouco interessado em outra coisa que não seja a geração de lucro. Porém, é de pouco tempo atrás, por exemplo, a polêmica sobre o uso que se faz das informações coletadas pelo Google, a máquina de pesquisa praticamente universal que conserva os dados sobre os itens que procuramos na Rede. A empresa Google<sup>78</sup> não deixa claro qual é o destino dessas informações, o único a ficar claro é que estas são conservadas, e fica também sem especificar qual é o órgão encarregado de realizar os possíveis controles<sup>79</sup>. Tudo isso precisamente porque o ambiente onde se desenvolveram estes atores era de grande liberdade, o que pode querer dizer também ausência de regras comuns e pode ser aproveitado hoje por quem possui maiores recursos.

### 3.6 Sociedade civil e movimento

Como visto anteriormente, o Software Livre tende a se manifestar como fenômeno coletivo através de grupos de usuários que formam autodenominadas comunidades com a intenção de desenvolver um trabalho de construção coletiva do saber e que, no seu conjunto, constituem o que podemos chamar de Comunidade do Software Livre. Estes grupos podem

<sup>77</sup> Um autor como Pierre Levy, por exemplo, nos seus textos otimistas parece não achar nenhuma dificuldade na inserção massiva dos meios informáticos nos processos de conhecimento, todo parece ser resolvido com a informatização das várias esferas da vida social. A sua idéia de inteligência coletiva parece pressupor uma transposição do conhecimento humano nas esferas digitais, sem ponderar com a importância devida os efeitos de exclusão que isto poderia trazer.

<sup>78</sup> Ver anexo D.

<sup>79</sup> Este tema foi amplamente debatido, no começo do ano 2007, na lista de discussão do grupo Metareciclagem, que faz parte dos coletivos estudados nesta pesquisa.

ser considerados como comunidades, pois se adaptam ao meio técnico onde se desenvolvem, isto é, a Rede, a qual, por sua vez, estimula, faz possível e modela as formas de interação dos coletivos que, através das prioridades ditadas por uma série de valores e objetivos, recortam para si uma porção desse universo, delimitando assim um grupo que “se faz comunidade” ao se estruturar na base da comunhão de determinados princípios. A morfologia horizontal e reticular do meio onde se desenvolve<sup>80</sup> propicia uma interação que podemos assimilar à das comunidades *off-line*, por isso se propõe aqui de chamar aos grupos ou ações coletivas envolvidas com o Software Livre de comunidades, ou Comunidade se nos referimos ao fenômeno de forma geral.

Esta opção formal deriva duma constatação empírica sobre as formas de interação que os grupos desenvolvem, mas está ligada às teorizações sobre a sociedade em rede, as quais superam a visão de uma determinação do social pela tecnologia e, pelo contrário, envolvem os significados do “estar na rede” para os indivíduos, num sentido mais amplo<sup>81</sup>. Referir-nos ao fenômeno do Software Livre como Comunidade do Software Livre parece então aceitável à luz da teoria e da empiria. Enquadra-se assim uma forma de associacionismo que aproveita determinadas condições técnicas e culturais. Isso, porém, não é suficiente para explorar e tentar responder as perguntas sobre o “lugar ocupado” pela Comunidade no social. Os grupos ligados no empenho por consolidar o software não proprietário não possuem características tão homogêneas, embora todos desenvolvam um discurso de auto-afirmação baseado na idéia de serem comunidades. Isto é, o seu aspecto comum e que estabelece uma ligação entre elas, é precisamente o fato de poder vê-las como comunidades, grupos de indivíduos que se associam em prol de um objetivo comum e que têm como tela de fundo a idéia de liberdade: liberdade de se organizar para responder ou dialogar com um ator que é visto como autoritário, ou pelo menos antagônico. Isto último enfatiza a idéia de liberdade, implícita no fato de se associar, liberdade dos indivíduos entrarem em relação com outros no ato de perseguir fins comuns (COHEN; ARATO, 1992), formando assim entidades coletivas que fazem um contrapeso ao Estado, por um lado, e à dominação capitalista, por outro lado (TOURAINÉ, 1994). A associação permite então uma contraposição aos agentes vistos como coercitivos e que através da organização, da agregação, podem ser contestados. Fato este que implica a existência de uma esfera, fora do Estado e do mercado, que albergue esta potencialidade. Uma esfera aberta que permita colocar em prática essas liberdades, uma esfera

---

<sup>80</sup> Sendo que a Internet é um meio do tipo “um a um” e não “um-todos”, no qual qualquer um é tanto receptor como emissor (LEVY, 1999)

<sup>81</sup> A idéia do “individualismo em rede” de Castells como novo padrão de socialização é um exemplo disto. (CASTELLS, 2003)

pública. Isto implicaria, então, enquadrar o problema através do enfoque da sociedade civil?

Após a generalização dos protestos contra os agentes vistos como promotores da globalização de tipo neoliberal, a questão do surgimento de uma sociedade civil global consolidou-se como um tema de primeira ordem nas ciências sociais<sup>82</sup>. Enfatizando assim a análise das novas possibilidades abertas pelo contexto global contemporâneo para a estruturação de ações coletivas, privilegiando o estudo das formas como os indivíduos aproveitam estas novas possibilidades, como usufruem desse espaço público, que se tornou global, pois está ligado à contestações de caráter também global. A Comunidade do Software Livre pareceria entrar nessa linha de pesquisa, já que parece aproveitar o espaço oferecido pela tecnologia e as formas organizativas reticulares para desenvolver uma mobilização que possui objetivos globais e veicula a contestação de tendências também globais, ligadas a atores protagonistas do neoliberalismo contemporâneo. Do outro lado, temos que do Software Livre derivam organizações de tipo muito variado e, algumas delas, parecem funcionar bem dentro dos parâmetros de entidades identificáveis no chamado “terceiro setor”. Isto sugeriria que é mais conveniente estudar este fenômeno à luz das teorizações sobre a sociedade civil do que dos movimentos sociais? E se é assim, se faz aconselhável centrar a pesquisa empírica naquelas comunidades que se adaptam melhor à imagem de sociedade civil? Ou, pelo contrário, naquelas que percebemos como mais coerentes com o conceito de movimento social?

A resposta é que a orientação teórica não é dependente nem derivada de constatações empíricas específicas, embora estas sejam, é obvio, uma base para a análise. A escolha das organizações que entram a fazer parte de uma proposta de amostra que se pretende representativa da Comunidade nasce de um mapeamento desinteressado das mobilizações relacionadas com o Software Livre. Daí que surge a necessidade de estabelecer uma delimitação do nosso objeto, trata-se de uma delimitação, mais que numérica, conceitual: Que grupos incluir na nossa proposta de Comunidade do Software Livre e que grupos deixar de lado? Como vimos, esta escolha não depende de condicionamentos teóricos, a idéia não é conseguir enquadrar melhor nossos interlocutores com as categorias teóricas que pretendemos usar. A nossa hipótese fundamental é sempre que o fenômeno do Software Livre é passível de nos oferecer valiosos achados, se estudado sob a lente conceitual dos movimentos sociais. O que nos coloca na situação de prever a compreensível crítica de que algumas organizações

---

<sup>82</sup> Poligny B., *L'émergence d'une «société civile internationale»? Processus, acteurs, enjeux*; Tarrow S., *The new Transnational Contention: Organization, Coalitions, Mechanism*; Cohen J., *Sociedade Civil e Globalização: Repensando Categorias*; entre outros.

estudadas parecem estar tomando mais a forma de ONGs. Ao que temos que responder reafirmando a intuição inicial que impulsionou esta pesquisa. À escolha teórica pelo prisma teórico dos movimentos sociais se chega pela sua aparente adequação ao tipo de fenômeno, e esta não sofre alterações na tentativa de se adaptar melhor à configuração dos grupos estudados, é uma escolha que responde a objetivos epistemológicos mais amplos e que possui uma ligação forte com pressupostos teóricos gerais sobre o social. Perseguimos a idéia de enquadrar os significados da ação da Comunidade no contexto teórico amplo que assumimos nesta pesquisa. Não temos como ponto de partida a avaliação das similitudes do objeto com formas associativas definidas teoricamente e *a priori*, mas a intenção é verificar as potencialidades desta ação estar agindo no nível mais elevado do social, onde estão em jogo as diretrizes da mudança social. O que se faz possível se adaptamos nossa orientação teórica à perspectiva dos movimentos sociais, é este pressuposto que vai nos permitir enquadrar as nossas perguntas e indagações de modo que o objeto ofereça dados nesse sentido, isto é, com relação à sua eventual intervenção no conflito central contemporâneo.

Como vimos, a nossa sociedade, informacional, caracteriza-se pela centralidade da gestão, produção e difusão da informação, configurando assim um modo de desenvolvimento particular, que tem como base o capitalismo, visto como modo de produção. Em outras palavras, o informacionalismo, como paradigma tecnológico, constitui um estágio da forma de desenvolvimento capitalista, e baseia-se na sua racionalidade e valores. Concretamente, isto repercute nos critérios de gestão da informação e conhecimento, vistos como insumos fundamentais na produção, mas também como *locus* de definição dos códigos culturais predominantes. É precisamente com relação a uma gestão e produção diferente do conhecimento que a Comunidade se mobiliza, a sua proposta envolve estratégias de produção do conhecimento, sem apelar aos critérios predominantes baseados no cálculo racional, mas também sem perder eficácia. Os seus membros acreditam que o compartilhamento contribua no processo de inovação tecnológica mais do que a concorrência, se debatem pela idéia de que os programas de computador que gerem as nossas informações, sejam abertos (*open source*) como uma forma de afirmar a liberdade do indivíduo. Liberdade de participar na construção das ferramentas que participam na estruturação de novas formas de relacionamento, tentando assim garantir uma maior transparência e controle destas, devolvendo-as para os indivíduos. Os quais reapropriam-se deste modo da tecnologia e, neste caso específico, duma tecnologia que carrega em si inúmeros significados, pois é a linguagem que possibilita a comunicação do usuário com a máquina. A sua resignificação vai atingir o mesmo relacionamento do ser humano com os instrumentos da tecnologia.

Todos estes embates da Comunidade se sintetizam no que temos definido já como projeto cultural ou ético, os valores que fundamentam a ação não têm a função de estruturar um discurso para justificar a ação coletiva, pelo contrário, participam na elaboração de uma imagem do social que privilegia critérios opostos aos dominantes e que se constitui no norte das ações do movimento. Neste ponto, a Comunidade pode se considerar hipoteticamente, isto é, com base na hipótese de trabalho que propomos e nas constatações empíricas feitas anteriormente, como um movimento social. O que não implica assumir que o é, mas simplesmente tratá-la como se fosse, para assim corroborar ou desmentir a nossa hipótese. O que não quer dizer que o projeto ético seja suficiente para definir um movimento social, porém, nos permite estabelecer uma distinção com as linhas de pesquisa que enfocam as mobilizações coletivas privilegiando o estudo da esfera pública, reduzindo às vezes a ação dos movimentos a estratégias próprias dos grupos de pressão ou de interesse. O que não é uma escolha metodológica discutível, mas perde de vista o nosso objetivo epistemológico, que mira enquadrar o movimento no âmbito mais amplo da teoria que vê no espaço da definição dos códigos culturais o contexto onde os movimentos desenvolvem suas ações. Mas também perde de vista aquelas esferas de negociação que ficam fora da explicação se a mobilização é vista só como um grupo de pressão, aquelas reivindicações que envolvem questões identitárias que não são negociáveis (MELUCCI, 2001) e que, por sua vez, colocam a Comunidade mais próxima à idéia de movimento social.

Efetivamente, a mobilização do Software Livre não pretende simplesmente contribuir para melhorar as condições para o desenvolvimento de software não proprietário, ou simplesmente exercer pressão para que os governos e administrações locais o adotem, também não parece pretender que os grandes colossos do software liberem os seus códigos fonte. Não é o controle do código da linguagem dos computadores que interessa, nem a forma de definir esta para o uso público. A luta do movimento está no reconhecimento de algumas prerrogativas, derivadas das reivindicações identitárias e que remetem a uma série de valores. De forma mais geral, assistimos ao “desencontro entre racionalidade ‘normalizadora’ dos aparatos e as questões coletivas que reivindicam o direito à autônoma definição da identidade” (MELUCCI, 2001, p. 92). É isso o que está em jogo e define outras das categorias que caracterizam teoricamente o movimento social.

Em torno desta posta em jogo, que envolve o projeto cultural, pois é guiada por uma série de prioridades relacionadas com os valores, se desenvolve uma disputa que vê como protagonistas atores sociais que vão construir juntos este espaço de conflito. Ditos atores podem mudar, só a análise empírica pode nos ajudar a identificá-los (MELUCCI, 2001, p.

87). No nosso caso, acreditamos poder afirmar que as reivindicações por um software que seja livre se inserem numa esfera central do nosso tempo. “Nos domínios mais centrais da sociedade pós-industrial (saúde, educação, informação) vemos surgir protestos, debates, propostas cujo objetivo é a defesa do sujeito contra uma lógica tecnocrática e mercantil” (TOURAINÉ, 1998, p. 136).

Como vimos, esta arena de conflito não é somente compartilhada, mas construída junto com outros atores, que disputam pelo controle dos mesmos recursos sociais. Isto implica no reconhecimento do outro para permitir um diálogo, inclusive se este é de natureza conflituosa. O pólo oposto deste processo de reconhecimento está no empenho por ser também reconhecido pelo oponente, os membros do movimento pretendem afirmar a subjetividade com a sua ação para resistir ao domínio e para ser reconhecidos como atores possuidores de um projeto alternativo (FARRO, 1998). A identificação de um oponente e a eventual disputa com este, é um processo a ser desenvolvido pelo movimento; o estudioso pode, através da visão ampla do social, enxergar os potenciais protagonistas do conflito, mas é o movimento que deve efetuar a eventual identificação. Se isto não acontece a ação coletiva pode encalhar numa contestação baseada em reivindicações genéricas, opondo-se a atores idealizados ou abstratos, por exemplo à sociedade como um todo ou ao capitalismo como um conceito, e não como um modo de produção.

Quais os atores que se opõem à Comunidade do Software Livre? É a Microsoft que implementa políticas comerciais para evitar a difusão desse tipo de programas? Ou se trata de da figura de Bill Gates, que aproveita de sua imagem pública para exercer *lobbying* com vários governos? São os Estados que ainda não implementaram o Software Livre como uma política pública que revalorizaria a condição do cidadão? Ou são aqueles desenvolvedores que associam o software não proprietário a uma lógica capitalista e o enxergam como um potencial concorrente comercial ao software convencional?

O movimento como ator não precisa saber resolver esta pergunta, não é uma questão de conseguir simplesmente saber quem está lhe disputando o campo de conflito. Identificar o oponente implica, pelo contrário, assumir o desafio de estruturar uma arena de conflito, com uma série de recursos a serem disputados e a definição de um objetivo das reivindicações. Opor-se a um ator definido de forma abstrata pode fazer cair o movimento numa auto-definição ou auto-identificação igualmente abstrata, o que reduz a ação a uma contestação com objetivos ideais. Já que esta ausência de reconhecimento do outro pode também derivar num fechamento do movimento, ou ao se desenvolver numa comunidade, no sentido de grupo que se fecha e constrói a sua identidade com referência a princípios metassociais, os quais



são, pela sua própria natureza, excludentes.

Pode-se ver assim que os anteriores parâmetros teóricos têm a função, secundária, de pretender determinar se achamo-nos em presença de um movimento. Mas, além disso, nos permitem enfocar o fenómeno inserido numa interpretação mais ampla do social, a qual privilegia a intenção de indagar a “localização” da mobilização neste esquema interpretativo. Isto é, a relevância das suas ações relacionada com o nível do social onde se conseguem situar, o qual não seria possível se viéssemos a Comunidade só como um agente de cálculo racional ou político. A idéia de movimento que trabalhamos inclui, pelo contrário, não somente os aspectos instrumentais e políticos, o considera não só como um grupo de pressão, mas como uma ação capaz de intervir na estruturação da mesma vida social (FARRO, 1998).

Por esta razão, os grupos considerados como fazendo parte do movimento incluem associações (é o caso da ASL<sup>83</sup>) que podem parecer estar mais perto das esferas do terceiro setor, mas serão estudadas sob a ótica dos movimentos sociais. Assim como serão incluídas outras comunidades que desenvolvem um ativismo menos político e se movem mais na esfera da contestação direta, com uma intermediação formal menor no âmbito do que se pode considerar o espaço público atual (é o caso da Metareciclagem). Preferimos então relacionar a “sociedade civil” mais com a idéia de um espaço aberto e o movimento com a de dinâmica dentro deste último, já que “os movimentos constituem o elemento dinâmico que poderia desenvolver os potenciais positivos da sociedade civil” (COHEN; ARATO, 1992, p. 492).

### 3.7 O instrumento de análise

Vejamos agora a nossa proposta concreta para o estudo empírico da Comunidade. Após uma pesquisa preliminar através da Internet sobre o tema, foram identificados os grupos que se apresentavam como os mais relevantes da mobilização, inicialmente no sul do país, mas, com o desenvolvimento do trabalho se fez evidente que o formato em rede da mobilização não permitia uma restrição geográfica e que, pelo contrário, era possível enquadrar através do estudo de grupos virtuais, em parte desterritorializados, várias realidades que se concentravam nestes coletivos. Assim, a decisão foi a de escolher quatro destas

---

<sup>83</sup> Associação SoftwareLivre, *site* da organização: <<http://associacao.softwarelivre.org/>>. Acesso em: 12 mar. 2008.

organizações, das quais algumas possuem uma sede física e identificável, mas outras realmente funcionam quase exclusivamente de forma virtual, ao ponto de ter que organizar encontros físicos esporádicos em algum lugar do Brasil para resolver as questões que definitivamente não podem ser superadas através da Rede. Estas quatro organizações não possuem uma homogeneidade clara, mas estão todas ligadas à mobilização do Software Livre de forma explícita. Esta escolha se baseia na idéia de não excluir algumas manifestações do movimento para tentar atingir uma uniformidade empírica da amostra, e tentando sim apanhar a diversidade dentro de um mesmo fenômeno. Assim, incluímos realidades como a Associação SoftwareLivre (ASL) que por momentos parece tomar a forma de uma ONG e a Metareciclagem que traz um discurso instigante e irreverente sobre reapropriação da tecnologia. A primeira está sediada em Porto Alegre e, segundo o seu *site* oficial<sup>84</sup> tem como objetivo “tornar o software livre amplamente incluído na sociedade, propiciando espaços de discussão, apoio, fomento e organização de iniciativas nas mais diversas áreas relacionadas”. Talvez o seu empenho mais importante seja a organização do Fórum Internacional de Software Livre (FISL), que no ano 2008 chega a sua nona edição. Já a Metareciclagem se apresenta mais como um grupo sem uma formalização definida, “MetaReciclagem é uma rede auto-organizada que propõe a desconstrução da tecnologia para a transformação social”<sup>85</sup>. Através de uma linguagem provocadora o grupo traz a proposta de uma visão diferente e ativa da relação com a tecnologia, na qual a cultura do compartilhamento é básica, “a idéia da metareciclagem é apropriar-se das coisas (sejam "novas" ou "velhas"), reestruturando e resignificando tudo (de computadores a sentimentos), compartilhando a maneira de fazê-lo e assim permitindo que qualquer um possa replicar ações, produções e experiências (para preservá-las ou transformá-las). A várias mãos ou não.” Outro grupo bastante descentralizado é o Estúdio Livre: “O Estúdio Livre é um conceito de ambiente colaborativo em constante desenvolvimento que tem por objetivo a formação de espaços reais e virtuais que estimulem e permitam a produção, a distribuição e o desenvolvimento de mídias livres. Todas as ferramentas deste ambiente são baseadas nos conceitos de software livre, conhecimento livre e apropriação tecnológica”<sup>86</sup>. O quarto grupo é a SoftwareLivreVs, que se descreve assim na página inicial da sua lista de discussão: “Grupo de Usuários de Software Livre do Vale do Sinos. Pessoas interessadas em discutir os caminhos do software livre, sua ideologia e visões

---

<sup>84</sup> Disponível em: < <http://associacao.softwarelivre.org/>>. Acesso em: 12 mar. 2008.

<sup>85</sup> Apresentação do grupo no seu *site*. Disponível em: <<http://metareciclagem.org/drupal/>>. Acesso em: 12 mar. 2008.

<sup>86</sup> Disponível em: <<http://estudiolivres.org>>. Acesso em: 12 mar. 2008.

para o futuro”<sup>87</sup>. É um grupo que age na zona da Vale do Rio dos Sinos, desenvolvendo regularmente atividades nessa região. De qualquer forma, como veremos mais adiante, embora a mobilização se apresente como formado por organizações como estas, a pesquisa foi demonstrando como o núcleo da análise são os sujeitos organizados em redes, mais que as organizações que os condensam.

A forma mais fácil de interagir com estes grupos foi a participação nas listas de discussão<sup>88</sup>, nas quais foi possível conhecer melhor os interesses da Comunidade, a sua linguagem, os pontos polêmicos e inclusive houve a oportunidade de esboçar as primeiras questões que serviram de base para a montagem do questionário utilizado na pesquisa. A imersão no universo Software Livre viu-se complementada com a participação em vários eventos organizados pela Comunidade, alguns abertos ao público em geral, como uma forma de difusão do Software Livre, e outros, por assim dizer, internos, aos quais foi possível aceder por causa da ativa participação nas ditas listas de discussão. Quase dois anos de interação com os membros dos grupos nos deram bons dados e informações sobre vários aspectos do fenômeno. Porém, era necessário articular adequadamente estas informações e trata-las de uma forma sistemática e, eventualmente, reproduzível. Foi então decidido desenvolver um roteiro de entrevista para recolher dados específicos com alguns dos membros da Comunidade. A escolha e construção da ferramenta do questionário não é um processo casual, deriva diretamente da orientação teórica da pesquisa. “A eleição de uma metodologia não depende somente de considerações técnicas. A cada método corresponde uma forma de aproximação, uma representação da vida social e, por tanto, uma seleção que realiza o pesquisador ao privilegiar determinado tipo de condutas” (TOURAINÉ, 1987, p. 127, tradução nossa). Através da implementação da entrevista a idéia é problematizar a mobilização, pôr em discussão a imagem que esta se dá e tentar oferecer aos membros, o seu próprio discurso sobre a sua “luta” e o papel que dão aos seus adversários. Gera-se assim uma discussão na qual podem surgir dados importantes sobre a visão do processo que a mobilização tem sobre ela mesma. Os dados que se pretendem obter só podem ser de tipo qualitativo por causa da escolha da técnica metodológica, mas este tipo de dado se encaixa bem com a fundamentação teórica de fundo, pois se parte do pressuposto de que “os

---

<sup>87</sup> Disponível em: <<http://groups.google.com.br/group/softwarelivrevs?lnk=rgh>>. Acesso em: 12 mar. 2008.

<sup>88</sup> Serviço mediante subscrição no qual o usuário que entra a fazer parte do grupo recebe mensagens coletivas (dirigidas a todo o grupo), para discutir sobre temas de interesse da coletividade. Alguns grupos possuem sites de Internet onde são feitas outras trocas, mas a lista de discussão permanece o seu ágora por excelência.

movimentos sociais devem ser entendidos em seus próprios termos: em outras palavras, *eles são o que dizem ser*” (CASTELLS, 1999b, p. 94, grifo do autor). O que não quer dizer aceitar sem problematização alguma qualquer afirmação vinda dos seus membros, trata-se, pelo contrário, de desenvolver a análise a partir da construção de significado que os atores dão à sua ação. Isto pode ser feito da melhor forma através de um enfoque qualitativo, que privilegie o estudo desta construção de significado que envolve a identidade do movimento e sua interpretação da arena de conflito e o ator antagônico que nela age.

O objetivo do roteiro de entrevista<sup>89</sup> é então problematizar aquelas dimensões que vão focar os pressupostos teóricos da teoria dos movimentos sociais por nós assumida, isto para tentar ver quanto de movimento social podemos encontrar no objeto empírico que enquadrámos na nossa análise. Noutras palavras, não pretendemos uma resposta categórica a uma pergunta fechada, mas uma leitura da forma como a ação coletiva afronta os desafios do seu desenvolvimento à luz dos parâmetros que, para nós, definem o que podemos teoricamente considerar como movimento. Assim sendo, é necessário nos remeter ao quadro conceitual que guia o nosso olhar sobre os fenômenos estudados, evitando desta forma, conceber eles como movimentos sociais *per se*, como fenômenos dados pela nossa experiência empírica em relação a eles. É só através da análise teórica que será possível uma observação analítica que tem como objetivo uma melhor compreensão deles, e não o seu encaixamento em categorias teóricas predeterminadas.

No nosso caso, é necessário procurar quais características determinam a especificidade do nosso fenômeno, isto é, distingui-lo de outras formas de ação coletiva que não entrariam na categoria conceitual movimento social. Noutras palavras, precisamos construir o conceito movimento social, isto é, “determinar as dimensões que o constituem, através das quais dá conta do real” (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005, p.122). Vejamos então quais as dimensões que constituirão nosso conceito. Um movimento de revolta, por exemplo, não deve ser confundido com um movimento social, pois carece de um projeto cultural que guie a sua ação, não possui uma proposta ética baseada em valores alternativos àqueles predominantes. Pelo contrário, no movimento social, vamos a encontrar que há um projeto definido que se insere na definição das práticas da ação, ao nível material e simbólico. Faz-se então necessário indagar sobre o potencial projeto cultural que o movimento veicula com a sua ação, não é suficiente simplesmente explicitar uns objetivos, eventualmente suportados por determinados ideais. O próprio do projeto cultural é a configuração de uma

---

<sup>89</sup> Ver Apêndice A.

concepção do social estruturada em valores que pretendem atingir a escala de códigos culturais dominantes. Assim, uma primeira dimensão é definida pelo *projeto cultural*, o estudo desta pode-nos trazer importantes dados sobre a natureza do fenômeno coletivo analisado.

Para o desenvolvimento de ações reivindicativas guiadas por dito projeto cultural, o movimento precisa definir, ou enxergar, um espaço onde desenvolver a sua disputa, um espaço onde os interesses opostos do seu ator antagônico estejam em jogo. Precisa definir uma arena de conflito, onde conseguir estabelecer um diálogo (possivelmente conflituoso) com o ator que ânsia definir ou controlar os mesmos recursos simbólicos que o movimento pretender determinar. É importante então, para nós, estudar de que forma esta arena é vivenciada pelo movimento, se a sua definição é clara pode permitir desenhar uma imagem nítida do oponente. Estes desafios colocam a prova o movimento e nos oferecem mais informações sobre as suas formas de agir, definimos então a *arena de conflito* como a segunda dimensão para estruturar a nossa ferramenta metodológica.

Estas duas primeiras dimensões evidenciam o caráter processual do desenvolvimento das práticas dos movimentos. Assim, acompanhando essas dimensões temos o processo de definição e construção da identidade coletiva que sustenta todo o fenômeno. Todas as práticas do movimento, se analisadas privilegiando as categorias aqui evidenciadas, revelam como pano de fundo o debate interno que se produz na definição do que deve ser a identidade coletiva do movimento, a qual define os planos de auto-reconhecimento dos membros e os critérios para avaliar a sua interação com os outros atores. Fatores estes que determinam diretamente as formas de agir e de dotar se sentido o agir do movimento. Temos então que a *(construção da) identidade coletiva* é a terceira dimensão que se enquadra na nossa proposta de análise. A decisão de trabalhar com estas três dimensões não implica que estas sejam as únicas, ou as mais importantes, do conceito de movimento, mas é o resultado de uma escolha consciente, já que, fica claro para nós que o conceito “é uma construção abstracta que visa dar conta do real. Para isso não retem todos os aspectos da realidade em questão, mas somente exprime o essencial dessa realidade do ponto de vista do investigador. Trata-se, portanto, de uma construção-selecção” (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005, p.122). No nosso caso, decomporíamos ainda as dimensões em diferentes componentes, tentando refinar o nosso instrumento de análise e adaptá-lo a uma realidade complexa como a da Comunidade estudada. Vejamos então como foram trabalhadas cada uma das dimensões.

**Projeto cultural:** O primeiro objetivo é tentar avaliar se o movimento possui um projeto ético, que privilegia valores na definição de seus objetivos. Temos assim como o

componente que se refere à centralidade dos *valores* na mobilização. Daí podem derivar duas questões a tratar durante a entrevista que centram esse problema.

- “Movimento *open source* (de código aberto) ou movimento do Software Livre?”

Estas duas definições, embora pareçam equivalentes, veiculam visões diferentes da ferramenta software, já que a segunda privilegia o aspecto da liberdade e o compartilhamento, e a primeira está mais ligada com as potencialidades comerciais do software. Uma segunda questão poderia ser:

- “A ‘luta’ do movimento acabaria se a Microsoft liberasse seus códigos fonte?”

O que implica indagar se o objetivo do movimento é só técnico, ou se tem implícito uma relação mais ampla com os valores que estão em jogo.

O segundo componente nesta dimensão se relaciona com a pretensão de avaliar se se trata de uma proposta alternativa ao modelo dominante, não devemos somente indagar a importância de uma raiz ética do projeto, mas também se o hipotético projeto cultural se propõe como modelo alternativo ao que critica. Trata-se da componente *alternatividade*. Disto derivam também duas possíveis questões:

- “O conhecimento compartilhado é preferível ao conhecimento baseado na concorrência, porque é mais eficaz ou porque é mais ético?”
- “O movimento do Software Livre é comparável às redes de economia solidária?”

Estas duas perguntas enfocam se há uma oposição concreta aos valores dominantes, seja por oposição a eles, ou por concordância com fenômenos que a estes se opõem. A partir destas questões consideramos que é possível incentivar argumentações dos membros da Comunidade que explicam a sua ação sobre a base dos fundamentos do projeto ético. Desta forma, tocar o tema da superioridade técnica da forma compartilhada de fazer conhecimento nos trará dados relacionados com a aparente “superioridade moral” do modelo aberto do Software Livre, o qual se sustenta em grande parte em considerações éticas. É uma situação similar à que acontece, a nosso ver, ao propor um paralelo com as redes de economia solidária, nas quais se vem refletidas algumas características do movimento e deveriam permitir obter informações sobre o estado da construção coletiva dum projeto cultural dentro da Comunidade.

Um terceiro componente é identificado a raiz da tentativa de procurar se há uma certa homogeneidade no suposto projeto cultural comum a todo o movimento, se podemos falar num projeto que, aparte de poder ser considerado cultural, seja próprio do movimento em geral, é a componente *homogeneidade*:

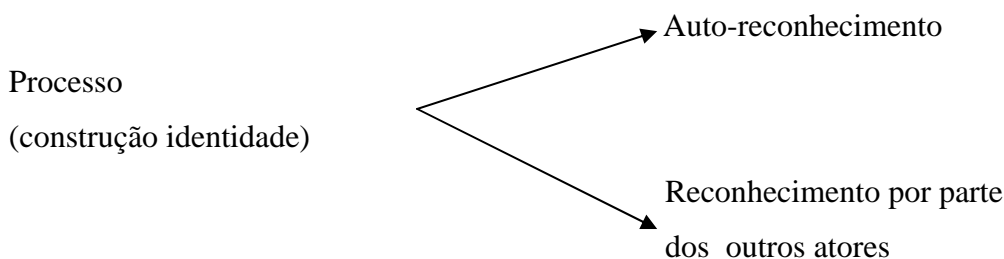
- “A FSF (*Free Software Foundation*) é ainda ponto de referencia fundamental para o

movimento? (o GNU manifesto<sup>90</sup>? a figura de Richard Stallman?)”

●“O FISL (Fórum Internacional Software Livre) segue a ‘filosofia’ do movimento? (por que?)”

Nestas últimas perguntas a idéia não é avaliar se todos os entrevistados respondem do mesma forma, ou concordam ou discordam, não se trata de uma questão numérica. A idéia é avaliar a argumentação com relação a temas polêmicos que envolvem o movimento como um todo e que envolvem posições éticas. Buscam testar o alcance de um projeto ético que seja próprio do movimento e permita, assim, sustentar as argumentações polêmicas que poderiam questionar a convergência de valores do grupo. Por isso essas últimas duas questões miram a indagar os argumentos das respostas e não os seus conteúdos em si, não é importante saber se Stallman é realmente ainda uma referência no grupo, mas tentar ver se há uma identificação coletiva com relação a determinados significados, e baseadas em quais argumentos.

**Construção identidade coletiva:** O estudo desta dimensão divide-se em várias componentes que nos remetem à conceituação do tema da identidade feita anteriormente:



Indagando sobre o componente *auto-reconhecimento*, pretendemos conhecer a imagem que os membros têm deles como fazendo parte do movimento, a idéia é tentar “fazer falar” os atores enquanto membros da comunidade:

●“Que precisa ter/ser alguém para fazer parte do movimento?”

●“O movimento de Software Livre está composto principalmente por ‘nerds’? (*hackers*?)”

Estas perguntas colocam os sujeitos diante do desafio de afrontar uma possível imagem do movimento, de condensar em algumas palavras o que seria para eles um membro da Comunidade, o que significa oferecer um perfil no qual, obviamente, ele mesmo possa-se enquadrar.

Já para estudar o componente *reconhecimento por parte dos outros*, se parte da visão

<sup>90</sup> Manifesto redigido por Richard Stallman, no qual se dão as bases do movimento Software Livre segundo a sua visão. Disponível em: <<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.pt-br.html>>. Acesso em: 12 mar. 2008.

que o movimento tem sobre as ações que miram a consolidar sua imagem com relação aos outros atores, e como estas participam no processo de definição da identidade:

- “Você acha que a expansão (ou popularização) do movimento nos últimos anos tem dificultado as suas possibilidades de ação?”
- “Você considera como fundamental no movimento a luta pela adoção de Software Livre na administração pública, nas escolas, no Governo Federal?”

Estas perguntas confrontam os ativistas com a visão que deles têm outros atores que interagem com o movimento, como o relacionamento com outras entidades sociais condiciona o seu agir ou põe em discussão a identidade que se tenta consolidar. Miram a questionar a avaliação que os membros fazem das prioridades da ação da Comunidade tendo como ponto de referencia a imagem que esta quer gerar na visão dos outros atores. Assim, com a expansão e consolidação da mobilização esta corre o risco de se dispersar e perder uma identidade clara para os outros, estas perguntas miram então a testar o estado, para os membros, da imagem que a Comunidade gera externamente.

Um terceiro componente relacionado com a dimensão da identidade tem a ver com o papel desta na *avaliação* feita pelo movimento das próprias ações. Se o cálculo dos benefícios e oportunidades é feito sobre uma base não estreitamente racional, mas envolvendo a identidade, a imagem que o movimento tem de si mesmo. O que implica que há fatores que não são negociáveis, pois envolvem posicionamentos relacionados com a ética adotada pelo movimento.

- “Como vê o tema dos patrocínios (privados ou estatais) para a realização de eventos e iniciativas?”
- “Muitos grupos ligados ao movimento interagem com organizações ou ONGs comprometidas com causas sociais, como vê isso? Qual é o nexo?”

Estas perguntas enfocam assim a avaliação que os membros do movimento podem fazer das suas ações, envolvendo como as possibilidades do movimento são condicionadas pela presença de outros atores, tentando assim indagar a influência da identidade neste processo.

**Arena de conflito:** Esta terceira dimensão vai tentar enquadrar num primeiro momento qual é a visão do *enjeu* do grupo, se há uma identificação clara deste, se o grupo desenvolveu uma imagem clara do que “está em jogo” para eles. Se trata do primeiro componente da dimensão, que se refere ao *enjeu*, e para desenvolvê-la pensamos em propor duas questões:

- “O que se quer tirar do controle (ou domínio) de quem produz software proprietário?”



- “Os encontros da Comunidade têm servido para definir uma “agenda” de objetivos? Quais?”

Um segundo componente enquadra os possíveis *limites* ou contornos da arena de conflito. A delimitação que o grupo propõe (ou não) da arena de conflito onde pensa agir nos diz muito sobre a construção coletiva deste conceito que a Comunidade pode estar desenvolvendo, e sob quais formas. A idéia não é indagar diretamente se o sujeito pode definir os limites da arena de conflito, já que isto criaria confusões, pelo contrário, remetemos a questões específicas da ação, supondo que a partir da descrição delas é possível inferir sobre os limites desta dimensão, perguntamos assim:

- “Há uma forma (um tipo) de mobilização típica, específica, ligada ao Software Livre?”
- “O movimento procura espaços para agir, ou os cria?”

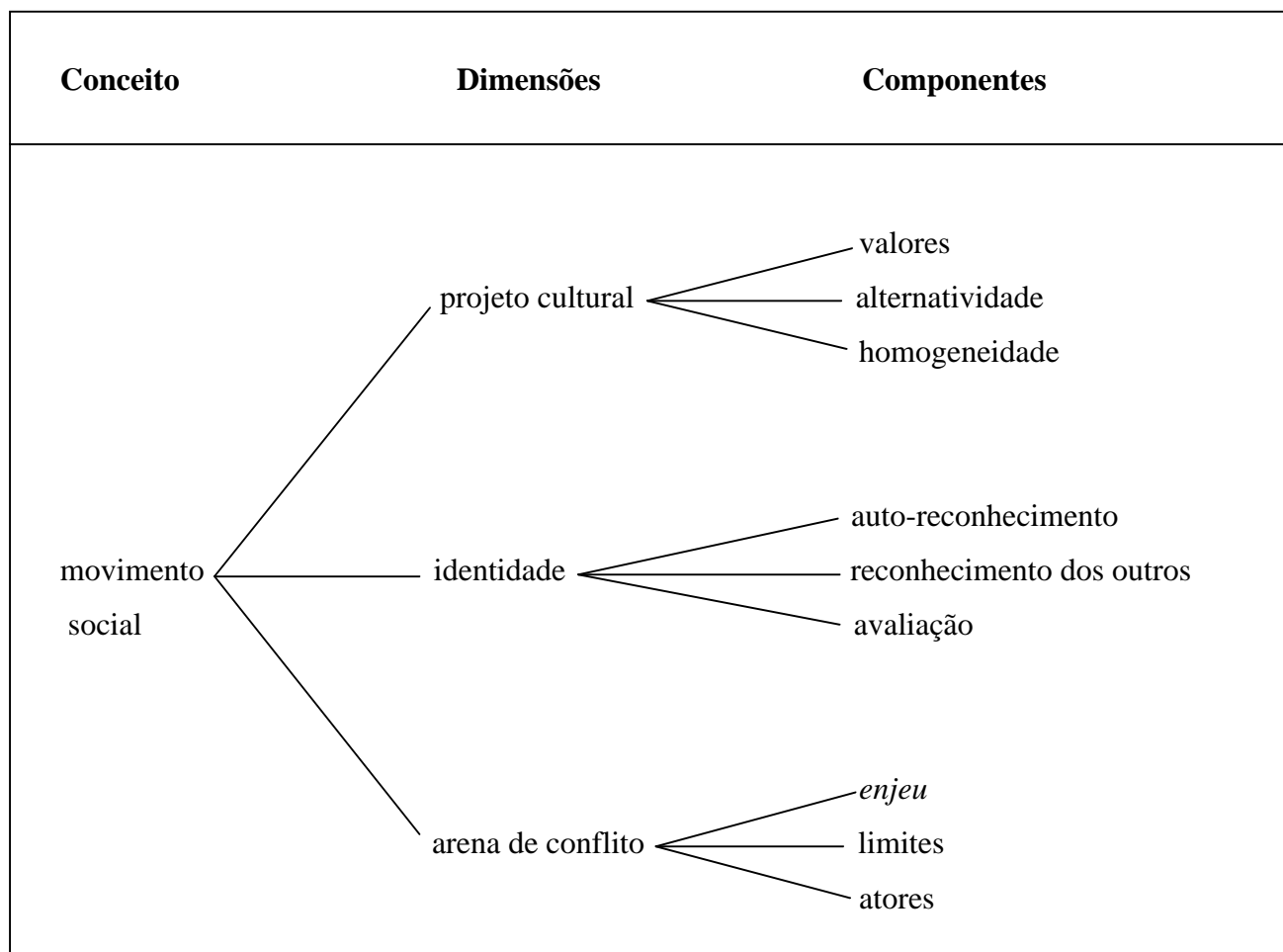
O terceiro componente faz referencia aos demais atores que estariam presentes na arena de conflito, nos referimos à identificação de outros atores sociais que agem, segundo a visão da Comunidade dentro da arena de conflito que esta pretende construir, é o componente *atores*. O relacionamos com as seguintes questões:

- “Há um dialogo com quem preferiria que não houvesse Software Livre?”
- “A relação com o Estado é de parceria, de interesse ou conflitiva?”

Como vemos, a primeira enquadra o que poderia ser o oponente e a segunda as relações com o poder estatal, atores estes que participariam diretamente da possível arena de conflito que a mobilização mira a construir. Com o que fica claro que as três dimensões aqui propostas se relacionam, e em parte derivam, da tríade  $I - O - T$  antes evocada, já que para construir uma arena de conflito é indispensável ter claro o oponente, assim como os atores envolvidos (princípio  $O$ ). Um projeto cultural robusto implica um trabalho conceitual importante com relação à totalidade (princípio  $T$ ) e, como vimos, o princípio  $I$  pode se considerar com coincidente com a dimensão da identidade Assim, a tríade se enquadra na decomposição teórica do conceito de movimento social esquematizada na seguinte figura<sup>91</sup>:

---

<sup>91</sup> Figura 2.: Adaptação do quadro proposto por Quivy e Campenhoudt para esquematizar o processo de construção do conceito na pesquisa social (QUIVY; CAMPENHOUDT, 2005, p. 133).



#### 4 TERCEIRA PARTE

A terceira parte dá conta, a partir dos dados recolhidos nas entrevistas e a participação em atividades com os vários grupos envolvidos, do que foi a pesquisa empírica em si e seus resultados: a tarefa de corroborar as nossas hipóteses e enquadrar o objeto com relação a noções importantes como rede e comunidade, propondo, enfim, a nossa interpretação do fenômeno e trazendo as perplexidades sobre a pertinência de uma renovação das teorias à luz das mudanças importantes fomentadas pela sociedade em rede.

#### 4.1 A produção da comunidade

Ao tentar compreender o fenômeno coletivo que se manifesta a partir da proposta do Software Livre, o conceito de rede apareceu como relevante e comprovamos como o seu uso é muito difundido nas várias manifestações relacionadas com esta mobilização coletiva (desde a linguagem comum usada na sua comunicação interna, até as expressões mais públicas). Porém, é pertinente se perguntar qual é a abrangência de dito conceito quando aplicado ou implementado, por nós, no momento de interpretar a realidade empírica da Comunidade. Foi fácil notar como, por causa das características do paradigma tecnológico no qual encontra-se a agir, o grupo acaba por estruturar suas práticas sobre a base de uma lógica de rede. Mas isso não é exclusivo deste fenômeno específico e, pelo contrário, expressa a difusão de um conceito que não se limita a expressar a morfologia de uma estratégia de organização. A idéia de rede não só concretiza, através de uma imagem, as características fundamentais do desenvolvimento da expressão de uma prática coletiva, mas traz também consigo uma série de noções que estruturam a interpretação da natureza dos vínculos entre sujeitos envolvidos num determinado ambiente ou espaço. Assim, a primeira forma embrionária da Internet apoiava-se fortemente numa lógica de rede, cuja própria evolução não só derivava explicitamente da imagem de rede, mas também se fazia “enquanto rede”. Não se organizava simplesmente como uma rede, mas, através da sua prática, se constituía como a concretização de uma rede operativa. Do mesmo modo, outros fenômenos que se apóiam nas potencialidades das tecnologias informacionais passam por um processo similar. Diferentes sujeitos podem organizar-se, assim, em grupos que se conhecem geralmente como comunidades virtuais, e que efetivamente estruturam uma dinâmica facilmente interpretável adotando o conceito de rede.

Desta forma, o “condicionamento tecnológico”<sup>92</sup> que acaba por determinar uma organização em rede não se reduz a uma “formatação” da ação, vai além disso, chegando a constituir-se numa lógica que condiciona o próprio fato de se pensar enquanto rede, ou enquanto sujeito agente num ambiente de rede. Assim, pode-se tal vez afirmar que a rede chega a se constituir como uma “categoria mental” na sociedade informacional, que estrutura a própria forma de gestação da interpretação e compreensão de amplas esferas do agir

---

<sup>92</sup> Neste caso referimo-nos não a um condicionamento direto e linear, do tipo daquele criticado pela Teoria crítica da tecnologia (Feenberg), mas simplesmente aos parâmetros que a tecnologia, com os seus recursos, oferece às formas de organização da ação coletiva.

coletivo. Estamos falando aqui de uma repercussão do uso da tecnologia que atinge as formas de se ler a realidade e de interpretar o nosso papel nela. Notamos assim muitas vezes, que a lógica das soluções tecnológicas que intervêm no nosso cotidiano influenciam nossos mecanismos de gestão dos recursos cognoscitivos. Desta forma, hoje em dia é comum organizar o discurso por meio de *links* mentais, e estruturar desta forma uma parcela de conhecimento a ser transmitida, apoiando-se em ferramentas próprias das tecnologias informacionais. Isto é: os hiper-vínculos que no ciberespaço propiciam o acesso direto a um outro “lugar” por meio de algum tipo de ligação, se expressam, no mundo do conhecimento, como vínculos justificados por uma relação de sentido. Um exemplo claro disto é o funcionamento da Wikipédia, na qual é possível transitar de uma área do saber para outra através de vínculos sugeridos por um encadeamento específico, que não é aleatório, mas sim virtualmente infinito. Chega-se, assim, a pensar em rede apoiando-se fortemente numa lógica que tem precisamente a rede como imagem central. A novidade não está nas ligações mentais que o conhecimento permite e através das quais ele se constrói, mas no fato que os mecanismos das tecnologias aplicadas ao desenvolvimento do conhecimento entram diretamente nas formas de como este conhecimento é produzido. Noutras palavras, a idéia de rede que chegamos a possuir, não somente plasma os vínculos do saber, mas participa da gestão destes. Esta abrangência do conceito de rede inclui também as formas de relacionamento dos indivíduos e de estruturação das ações coletivas, pois as mobilizações não são simplesmente fenômenos que possamos interpretar como redes, mas a sua auto-imagem incorpora a idéia de rede. O que quer dizer que a sua própria identificação como tal, está na base do planejamento das estratégias e das lógicas de ação, assim como da interpretação das características dos outros atores presentes num determinado contexto.

Desta forma, “se pensa em rede” como uma forma de se situar na realidade e de projetar o estar e o agir nela, e isto, em parte, como fruto de uma adaptação aos condicionamentos derivados da natureza do paradigma tecnológico atual, que abrange várias outras esferas organizacionais e relacionais da nossa contemporaneidade. Assim, a mudança do modo capitalista de produção para um sistema financeiro global, tem na rede uma das suas ferramentas mais eficazes. O que demonstra a margem de indeterminação ainda presente na idéia de rede e ressalta só uma parcela, embora que fundamental, da fundamentação do posicionamento político das mobilizações que anseiam evidenciar e questionar a aparente neutralidade dos conceitos sobre as tecnologias. Este é só um exemplo de como, com relação à tecnologia, um mesmo recurso conceitual pode ser implementado com objetivos virtualmente opostos, ou pelo menos incongruentes. Neste caso, tanto para potencializar a

eficácia das transações financeiras desregulamentadas, quanto para coordenar práticas para se opor a estas. O que, a nosso ver, denuncia a presença constante daquela margem de indeterminação que os “fabricantes” de tecnologia desconhecem por trás do argumento da neutralidade científica das aplicações tecnológicas. Abre-se assim, a possibilidade de reconhecer um espaço de significação que pode ser explorado pelo Sujeito, e onde este se expressa precisamente enquanto reivindica a sua capacidade de se opor às determinações derivadas de uma racionalidade extrema, que lhe tira espaço em nome da maximização dos benefícios e da gestão eficaz dos recursos. Durante as entrevistas P<sup>93</sup>, por exemplo, reconhece esta situação: “a tecnociência do capital na medida em que ela se desenvolve, ela vai restringindo o limite de batalha política, ela vai restringindo a margem de indeterminação que o sujeito pode impor, [...] quando a tecnociência do capital procura diminuir a margem de indeterminação ela está tirando a política da técnica”. Com relação a esta situação o Software Livre parece se elevar como uma resposta, ou pelo menos uma tentativa de resposta, com a sua pretensão de ampliar os repertórios de expressão do Sujeito nos ambientes tecnológicos.

No caso específico da Comunidade do Software Livre foi possível constatar uma articulação em rede, na qual encontramos indivíduos mobilizados que estabelecem vínculos que formam redes por causa da sua própria estrutura, mas também a raiz da explícita teorização deste fato como um expediente para procurar gerar um posicionamento eficaz e coerente com as prioridades da Comunidade. Mas isto não quer dizer que se trate de uma rede bem definida, com contornos identificáveis e que possua formas de funcionamento alheias à vontade dos sujeitos. Não é o conjunto de vínculos que conecta os indivíduos o que parece nos trazer os dados mais pertinentes sobre as características da Comunidade, muito pelo contrário. Porém, pareceu difícil coordenar os instrumentos teóricos e empíricos necessários para interpretar o nosso fenômeno, assumindo simplesmente que este está constituído por organizações que englobam os militantes envolvidos com o Software Livre. No nosso caso, a estrutura da organização, que condensa sob um nome uma série de simpatizantes, não extingue a complexidade do fenômeno, no qual vemos que a mobilização dos membros é transversal e não enraizada num único grupo ou núcleo. Na sua riqueza interna, a Comunidade não se divide em grupos que coordenam a ação dos sujeitos. Pelo contrário, foi possível ver que a prática destes sujeitos gera agrupamentos que não se limitam a integrar uma série de indivíduos, já que estes percorrem o conjunto de vínculos dessa rede que constitui a Comunidade e desenvolvem uma ação e uma prática que não possui uma ligação

---

<sup>93</sup> Como uma forma de manter o anonimato dos sujeitos que participaram da pesquisa na fase das entrevistas, nos referiremos a eles de forma genérica através de letras.

determinada num recorte parcial do ciberespaço.

Assim, a primeira impressão que obtivemos foi que a Comunidade está dividida em grupos ou organizações que a constituem, mas, após o trabalho empírico e a interação permanente, foi possível advertir que os nós mais relevantes para a compreensão do funcionamento do fenômeno são os indivíduos, e não as organizações. Estes, pelo contrário, desenvolvem uma prática que não é conveniente interpretar-se como vinculada a algum tipo agrupamento específico. Os indivíduos agem em vários momentos e lugares do ciberespaço e identificamos a sua ação na medida em que faz parte de uma rede que torna possível e potencializa suas possibilidades de agir no meio onde atua. Tivemos uma demonstração daquilo durante um encontro do Estúdio Livre, no qual foi possível notar como sujeitos ativos na Metareciclagem eram reconhecidos como parte da mobilização não por pertencer a dita organização, mas enquanto ligados à mobilização através da lógica de rede, na qual os nós são os indivíduos. Da mesma forma, na maioria das entrevistas num certo momento surgia a apreensão por esclarecer que não se estava falando em nome de alguma organização, pois o sujeito não tinha a autoridade para falar em nome de uma entidade não bem definida e que pertence também aos outros membros. Quase a totalidade dos entrevistados, antes de começar o nosso diálogo fazia questão em advertir que não falavam se não em nome deles mesmos. Por isso não é conveniente esboçar a imagem de uma rede com nós fixos constituídos por indivíduos que estão ligados por meio de vínculos que veiculam fluxos carregados de alguma significação. A natureza da Comunidade leva mais a vê-la como um agrupamento de canais que os indivíduos percorrem, num trânsito contínuo de uma área para a outra da rede. Assim, vimos que os membros da Comunidade geralmente proporcionam, através da Internet, *links*<sup>94</sup> que expressam a sua vinculação com outras manifestações da mobilização da Comunidade. Assim, o dinamismo da rede, a transmissão de recursos e significados, não se encontra simplesmente no conteúdo dos fluxos dos vínculos, os nós desenvolvem também um deslocamento, levando consigo toda uma série de recursos, próprios e coletivos, para alocar ali onde a rede intensifica uma ação concreta. Muitas vezes, a partir do que o observador pode tentar identificar como uma rede vinculada ao Software Livre, cada um dos nós gera um vínculo para outra rede coerente com o trabalho da Comunidade.

Esta constatação não nasceu da simples observação do pesquisador que implementa ferramentas teóricas adequadas, já que estas não constituem um privilegio seu. Pelo contrário,

---

<sup>94</sup> Acessando estes *links* (vínculos) que os membros publicam nas listas de discussão, é possível corroborar como a sua atividade se espalha pela Rede e pelas várias manifestações ligadas ao Software Livre, virando assim agentes dinâmicos da Comunidade, que se expressam por meio dos canais da teia de relacionamentos que se tem construído ao redor da mobilização.

constatamos que o objeto de estudo Comunidade do Software Livre possui a peculiaridade de desenvolver um importante trabalho de conceituação da sua prática apoiando-se nos teóricos da contemporaneidade comuns à grande parte da academia. Os mesmos membros da Comunidade desenvolvem um trabalho conceitual a partir de uma grade teórica que pode ser considerada como similar, ou pelo menos compatível, com a que é usada por observadores acadêmicos. Desta forma, acrescentando a própria experiência, vimos que a Comunidade gera uma consciência da própria mobilização sobre bases teóricas não-leigas, ao mesmo tempo que desenvolve e cria as práticas dessa mobilização, desse objeto teórico sobre o qual esta pensa, e pensando-se como mobilização, se cria, se faz.

O caso do conceito de rede é só um exemplo de como o fenômeno coletivo objeto da nossa pesquisa planeja suas práticas a partir de uma consciência teórica do seu próprio agir e do atual contexto social e tecnológico. Acreditamos poder afirmar que não se trata simplesmente de uma comunidade que toma a forma de uma rede, mas de uma rede consciente de agir como tal, que desta forma toma efetivamente essas características. Assim, falando das estratégias da Comunidade, D afirma: “todas essas estratégias ele [o movimento] aprendeu do Software Livre, eu chamaria isso tudo de uma estratégia de ação em rede, a gente aprende a partir da construção de software a articular ações em rede”. Mas o mesmo poderia ser dito sobre o enfoque que se dá ao conceito de tecnologia. Esta é efetivamente vista como um fator não neutro, passível de conflito, um espaço potencialmente aberto para a ação concreta dos indivíduos envolvidos na mobilização. Assim sendo, a mesma possibilidade de resignificação constitui já uma manifestação do Sujeito, enquanto elemento ativo na sua relação com o conjunto de condicionamentos tecnológicos da nossa era. É explícita a reflexão permanente sobre a crítica aos paradigmas tecnocráticos, isto é, às doutrinas que propõem um desenvolvimento linear da técnica regulada sob critérios de uma escolha científica socialmente objetiva, alheia aos condicionamentos e disputas de poder. Ao que se acrescenta a intenção de desenvolver uma prática que esteja em linha com dita crítica, se colocando como fazendo parte, embora que exercendo um papel antagônico, do paradigma tecnológico contemporâneo. A Comunidade demonstra assim, com a sua ação, o status de ferramenta da tecnologia, isto é, de instrumento cujo uso pretendidamente predeterminado é passível de mudar dependendo do fim, dependendo dos critérios que movem o fim escolhido para dita ferramenta. Em algumas palestras oferecidas por um membro da Metareciclagem, este apresenta um objeto técnico, um aparelho que possui uma forma pouco comum e do qual é difícil deduzir o seu uso. Os participantes, segundo a narração dele, geralmente não possuem as capacidades técnicas para decifrar para que foi projetada essa ferramenta, qual foi a

determinação técnica nela incorporada. Isto implica que esse objeto não possa ser utilizado de outra forma? Na resposta a esta pergunta encontra-se a chave do posicionamento em torno da margem de indeterminação da tecnologia, da superação da imagem das ferramentas tecnológicas como produtos fechados, que podem ser usados só nas formas e nos modos pensados por quem as disponibilizou, desperdiçando o olhar posterior de alguém mais, com um enfoque diverso.

Um outro ponto que corroboramos ser fundamental na proposta da Comunidade está na interpretação dada à propriedade intelectual, a crítica à apropriação do conhecimento por parte do capital. A conceitualização sobre este ponto se centra no argumento duma confusão proposital, na qual as idéias seriam tratadas como bens materiais, isto é, recursos finitos. Tratar-se-ia de uma evolução do modo de produção capitalista que amplia a sua lógica de produção à criação e difusão das idéias, com o intuito de promover uma otimização da produtividade dos conhecimentos. Para isto, desenvolve-se uma estratégia de privatização dos recursos imateriais, protegendo-os por meio dos direitos autorais, ficando assim acorrentados sob a propriedade de um autor que vira proprietário duma idéia. O que, para a Comunidade, apoiando-se numa série de teorizações mais amplas e que não se reduzem ao âmbito do Software Livre, implicaria uma involução no processo histórico de desenvolvimento do conhecimento. Já que, segundo esta linha de pensamento, o conhecimento foi sempre desenvolvido de forma compartilhada. A rigor, ninguém teria inventado ou ideado alguma coisa do nada, pois os conhecimentos que possuímos – e que deram fundamento para a geração de novos saberes – não nos pertencem. Sendo assim, não podemos considerar-nos donos do que construímos a partir do que é coletivo: “você nunca pagou por aprender, você pagou para alguém lhe ensinar”, afirma M ao se referir à construção coletiva do conhecimento.

Assim, foi possível ver que a Comunidade implementa estas teorizações para concretizar efetivamente as suas práticas. De forma evidente, a produção de software não proprietário é uma cristalização exemplar do ideal de um conhecimento que seja compartilhado. Porém, esta ferramenta que está, nesse sentido, carregada dum posicionamento político e explicita um engajamento com um projeto maior, não extingue o sentido da Comunidade. A relação com as formas de se fazer conhecimento implicam, também neste caso, uma reaplicação direta dos marcos conceituais com o próprio agir da mobilização. Assim, o grupo produz conhecimento sobre si mesmo a partir de uma perspectiva inserida num paradigma do saber orientado na colaboração. O discurso e as reflexões sobre a Comunidade como uma rede inserida num paradigma tecnológico específico



seguem a lógica de uma construção coletiva, na qual os atores colaboram num projeto que é coletivo e que não possui um autor. Dificultando desta forma a definição de um ponto final, ou a conclusão de dito produto, já que não há quem possa se apropriar da autoridade de definir até que ponto o processo atingiu uma conclusão, um fechamento no qual se possa definir um desempenho ótimo que justifique acabar seu ciclo. Esta perspectiva é aplicada ao mesmo objeto Comunidade, isto é, a produção coletiva do que é a Comunidade, segue esses parâmetros. É bom lembrar que o movimento social não é um elemento concreto que se manifesta explicitamente na realidade, ao ponto de ser detectado e enunciado pelo observador que o pesquisa. Pelo contrário, trabalhamos com um conceito que cumpre a função de contornar uma parcela da realidade empírica para compreendê-la melhor. Trata-se de uma categoria teórica e não de um objeto empírico autônomo da reflexão sobre ele. “Um movimento social é um objeto construído pela análise e não coincide com as formas empíricas da ação” (MELUCCI, 2001, p. 33). No caso do Software Livre, é legítimo acreditar que a Comunidade trabalha constantemente na construção da própria idéia de movimento, o que conduz a um trabalho conceitual complexo, mas que não se reduz ao âmbito teórico, e, fazendo isto, a Comunidade está se fazendo enquanto tal. As idéias sobre si mesma não só influenciam as próprias práticas, mas fazem a Comunidade: esta também é aquelas idéias que produz sobre si mesma. E estas idéias desenvolvem-se sob a lógica que cimenta a prática concreta de desenvolvimento de software não proprietário. Esta atividade entra assim a fazer parte do projeto mais geral de propor uma forma de produção outra, oposta àquela vista como dominante. Desta forma, o engajamento com uma proposta de geração de conhecimento colaborativa e, nesse sentido, de ruptura com as formas otimizantes<sup>95</sup>, é aplicada na produção de si mesma enquanto ator coletivo. A mobilização do Software Livre se produz, e faz tal coisa seguindo as lógicas que defende no âmbito tecnicamente reduzido do desenvolvimento de software, e no âmbito global de alternatividade às formas de produção hegemônicas.

## 4.2 O modo de produção da comunidade

Em linhas gerais, pudemos constatar que os membros da Comunidade participam dela através de um engajamento que propomos em chamar constante ou total. Isto porque

---

<sup>95</sup> Que privilegiam a maximização da produtividade, a contínua e quantificável otimização dos resultados.

quem faz parte da mobilização geralmente possui um envolvimento com a causa do Software Livre que vai além da ação coletiva que se expressa na Comunidade. Trata-se de uma escolha, ou de uma opção que abarca outras esferas do cotidiano dos seus membros. Até o ponto de poder chegar a pensar num engajamento com o Software Livre que é prévio ao da Comunidade e, de certa forma, potencialmente posterior. Já que é muito comum a presença de vários projetos paralelos dos membros, (os quais inclusive têm no software a sua fonte de subsistência) que continuariam se a Comunidade desaparecesse. De qualquer forma, talvez não seja o caso de falar em um movimento composto principalmente por *hackers*, quer dizer especialistas em informática que se dedicam sobretudo à programação, embora que a ética *hacker* esteja, de forma geral e sob diferentes formas, bastante presente. O que temos é um agrupamento de pessoas que têm, nas tecnologias informacionais, um instrumento vital no seu cotidiano, que vem no software e nas tecnologias informacionais ferramentas para se relacionar com o mundo e dar-lhe significado. B chega a falar em “mudar a sua vida” através da inserção na Comunidade. A mesma natureza das estratégias do grupo faz com que possamos encontrar indivíduos especializados em outras áreas e que desenvolvem uma mobilização não estreitamente ligada com os computadores. Porém, esta encontra-se ligada, ou é compatível com uma série de posicionamentos que, podemos pensar, se adensam num possível projeto cultural do movimento.

Assim, se o conceito de projeto cultural nos traz a idéia de uma série de posicionamentos que configuram uma imagem geral do social diferente da presente, estruturando assim uma proposta alternativa baseada numa outra ética, na Comunidade temos que os participantes fazem deste projeto uma escolha de vida que supera o engajamento concreto num movimento.

A gente está falando de uma concepção de sociedade, de como você quer a sociedade: quer acesso a tecnologia livre, mas por baixo disso você tem toda uma sociedade que não tem acesso a tecnologia, não adianta a gente só pensar em Software Livre, o software é um pedaço, a liberdade é um todo (M).

A ação coletiva e organizada em prol de um software que seja livre é efetivamente uma das formas de se posicionar com relação a uma visão crítica da tecnologia e os seus usos, dos significados que ela veicula e, em alguns casos, impõe. Geralmente, o simples uso de software não proprietário deriva de uma escolha que não é necessariamente técnica e sim política. Neste ponto, porém, temos dentro da Comunidade diferentes abordagens sobre o tema da superioridade técnica do software não proprietário, já que é evidente que, embora apresentando alguns problemas, este tipo de ferramenta representa uma alternativa

competitiva para o software proprietário, mas não por isso é necessariamente uma ferramenta ótima, o que justifica que, às vezes, a opção por ela reflita uma intenção sobretudo política. Assim, tem quem defende a escolha de Software Livre por razões principalmente técnicas, e tem quem reconhece as dificuldades que esta opção traz, mas enfatiza o seu significado político. Segundo P, é celebre entre alguns membros de uma das organizações de Software Livre a frase: “Software Livre é melhor porque é pior”, para enfatizar a idéia de que se trata de uma ferramenta que não está livre de problemas, mas que a sua força radica precisamente no fato de não esconder as fraquezas técnicas, mas, pelo contrário, evidenciá-las e, fazendo isto, fazê-las de domínio público para atingir mais rapidamente uma solução. O que pode-se vincular com a “filosofia” do compartilhamento e da colaboração, da construção coletiva do conhecimento preconizada no método bazar<sup>96</sup>. Segundo Z:

Quando se fabrica um produto, um objeto tecnológico, só há a lógica do capital: sempre mais eficaz, sempre eficaz. [...] O *hacker* inverte um pouco isso, porque na verdade ele se preocupa claro que também pela eficácia, mas isso não é o fator principal, o que passa a ser o fator principal é o prazer que você coloca em fazer isso.

É por isso que o Software Livre não é visto como necessariamente “melhor”, no sentido de otimizador e eficiente, já que esta é uma lógica que se reconhece como ligada à racionalidade capitalista própria do software proprietário. P tenta resumir esta idéia nas suas palavras: “Você tem que entender que, na verdade, o conceito de melhor e pior esconde muito da potência política que cada coisa tem”. No sentido de que a dicotomia melhor/pior está carregada, nas nossas sociedades, de uma conotação ligada à racionalidade calculadora que procura o maior lucro e benefício, o que está afastado de toda a proposta do Software Livre.

Embora haja empresas e técnicos convencidos de que o Software Livre seja uma boa alternativa para gerar lucros na sociedade informacional, corroboramos que até nos aspectos mais técnicos é possível entrever a influência de um projeto ético. O fato de que o software não proprietário se confirme como uma ferramenta técnica sofisticada que pode ser implementada para diversos usos, pois sua maleabilidade tecnológica não está predeterminada, é uma consequência da sua natureza, da sua gênese. Com isto, se confirma o anseio dos promotores de Software Livre de enfatizar a não-neutralidade da tecnologia,

---

<sup>96</sup> Como já vimos, no texto “*The cathedral and the bazaar*” (RAYMOND, 2006) o *hacker* Eric Raymond propõe dois modelos de desenvolvimento de software, e de conhecimento em geral. O método da catedral descreveria uma forma piramidal e previamente concebida de construção, na qual cada participante conhece somente a pequena parte que ele produz e não o projeto total. No modelo do bazar, é a troca simultânea e horizontal que vai dar a forma final ao projeto, o qual não possui um autor único.

abrindo assim explicitamente, o debate sobre os condicionamentos sociais dos produtos tecnológicos. O que permite que quem pretenda trabalhar com Software Livre para se inserir na lógica capitalista que a Comunidade critica, se encontre amparado no forte discurso sobre a liberdade que o movimento propõe constantemente. De fato, a única condição para que um software seja considerado Software Livre é que respeite as quatro liberdades<sup>97</sup>, o que confirma que ainda se manifesta o espírito que impulsionou os primeiros desenvolvedores de software não proprietário, que procuravam ganhar um espaço de liberdade, mais do que promover uma mudança de atitude nos outros. Se há algo que possamos chamar de ética *hacker*<sup>98</sup>, esta não se caracteriza por perseguir ideais anti-capitalistas, não está se propondo uma simples oposição ou negação das formas hegemônicas de desenvolvimento de tecnologia. O que vimos foi uma abordagem do trabalho que privilegia a criatividade e a liberdade, sem necessariamente desconhecer a eficácia, mas negando, isto sim, uma racionalidade maximizadora dos benefícios que enquadre o trabalho dos indivíduos dentro de esquemas preconcebidos que almejam só a maior produtividade. Questionando assim, uma racionalidade centralizadora, que estrutura o trabalho individual sobre a base de um pré-projeto que limita a atividade do sujeito à obtenção de resultados parciais.

Temos assim, que foi possível constatar um espaço onde o movimento quer exercer mudanças a partir de um posicionamento que põe em jogo um esquema, tentando desvirtua-lo, mas sem desconhecê-lo, sem tentar simplesmente elimina-lo. O Software Livre aplica os valores próprios do seu projeto cultural ao esquema de produção das tecnologias informacionais, querendo gerar assim uma forma de eficácia diferente. O que não quer dizer que a primazia dada ao indivíduo, à sua criatividade, impeça que exista uma exigência de qualidade, pelo contrário, o software mesmo por causa das suas características é uma ferramenta sob teste contínuo. Está presente, na sua gênese, uma escolha política, mas o produto técnico passa por uma série contínua de testes de confiabilidade que, na idéia dos desenvolvedores, levariam a um mais rápido e melhor aprimoramento dos erros. O que

---

<sup>97</sup> “A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade no. 0). A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade no. 1). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade no. 2). A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade no. 3). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.” Disponível em: <<http://www.fsf.org/licensing/essays/free-sw.html>>. Acesso em: 25 mai. 2007.

<sup>98</sup> No texto de Pekka Himanen, já clássico nos ambientes *hacker*, *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* (HIMANEN, 2007), com um título em explícita polemica com a obra quase homônima de Max Weber, o autor propõe o estudo da ética do *hacker*, analisando a sua relação com o trabalho e o dinheiro. Chegando a ver nesta um desafio à ética protestante ainda vigente, porém, trata-se de um desafio que nasce da necessidade de desarticular os esquemas produtivos do capital, não para destruí-los, mas para adaptá-los a um tipo de eficácia baseado na riqueza do trabalho derivado de indivíduos que produzem livremente, ao seu modo, criativamente.

implica que dito posicionamento político possui repercussões técnicas obrigadas a provar a sua validade, ou competitividade, diariamente. As aplicações comerciais de software não proprietário, em contínuo aumento, podem talvez ser vistas como uma prova da sua competitividade do ponto de vista técnico e não parecem representar uma ameaça para a coerência do projeto ético do movimento, já que a idéia é precisamente conseguir produzir com Software Livre, embora que de maneira diferente, priorizando lógicas e critérios de eficácia alternativos. A partir das entrevistas e a interação com os membros da Comunidade foi possível notar um reconhecimento explícito da intenção de viver do Software Livre, e ver isso como uma opção coerente e desejável. “Acho que é justo, não é injusto você ganhar com o seu trabalho com Software Livre”, afirma G no curso da nossa entrevista, e pouco depois recalca: “tem essa idéia de que por ser livre então parece com o dinheiro mutuamente excludente, mas a gente vive num mundo no qual o dinheiro nos coloca na condição de precisar por exemplo de um equipamento para desenvolver Software Livre”. No que poderíamos talvez ver um paralelo com as redes de economia solidária, que trazem uma proposta de inserção diferente no mercado, e não de simples negação deste.

Porém, isto não exclui o fato de algumas iniciativas baseadas em Software Livre serem alheias a qualquer escolha política, e sim fruto de um cálculo custo/benefício que incentiva a preferência pela ferramenta informática mais econômica. De fato, nos vários encontros de Software Livre a que assistimos foi muito comum se deparar com grupos de usuários que se apresentam como simples usuários que trabalham sem seguir, nos seus termos, alguma política ou filosofia. Tentando assim se afastar de qualquer posicionamento e, fazendo isso, se posicionando necessariamente a nosso ver. Já que a simples preferência de uma tecnologia pelo fato de esta oferecer maior liberdade é já, do nosso ponto de vista, uma reivindicação do papel do Sujeito nos processos produtivos ligados à era informacional. E embora seja fonte de discussões e conflitos, em geral a Comunidade não desaprova estas iniciativas privadas, nem aquelas mais votadas para objetivos empresariais, sempre que seja mantida a distinção entre movimento e mundo dos negócios:

As licenças de código aberto permitem que algumas empresas desenvolvam modificações, novas funcionalidades, e fechem o desenvolvimento a partir daquele ponto, e eu entendo a necessidade disto para as empresas, que foi criado para facilitar o desenvolvimento da tecnologia [...] mas ideologicamente o Software Livre é muito mais coerente (D).

Ficou claro que a idéia de construção compartilhada está muito presente na mobilização e inclui a mesma Comunidade, ela mesma é uma forma de construção coletiva,

daí que o uso comercial da sua imagem é visto como uma contradição. O FISL<sup>99</sup>, provavelmente o evento de Software Livre mais importante do país, é uma demonstração desta zona de conflito. Um dos membros de Estúdio Livre fala da necessidade, para a difusão do Software Livre, do “Showbiz”<sup>100</sup>, mas propõe ter presente o perigo do predomínio do *bussines* por cima do *show*. O que não é uma possibilidade remota, pois estamos falando de produtos técnicos que estão na base do paradigma tecnológico da nossa sociedade, o que faz com que atraiam o interesse e a atenção de vários atores ligados às lógicas capitalistas.

Em linhas gerais, confirmamos então que a mudança que o movimento procura no âmbito das tecnologias informacionais é localizável na área da geração e aplicação do conhecimento. A Comunidade quer propor, e desenvolver concretamente, o que chamam de modo de produção diferente. “É uma concepção diferente de mecanismos de troca e aprendizado” define P. Isto se reflete no software não proprietário, mas veicula uma crítica mias ampla às lógicas capitalistas. Nas palavras de Z:

O movimento do Software Livre não é só essa questão de ser um tipo novo de desenvolver software, acho que ele ultrapassou essa fronteira, porque ele trouxe outros elementos que estão ligados a um modo novo de se produzir, quando você faz uma nova forma de se produzir, você não está falando mais só de software, não está falando de um produto, você está repensando todos os modos clássicos de produção.

O que está em jogo são os critérios ou diretivas que definem as formas como vão se dar a geração e aplicação dos conhecimentos. A luta tem no horizonte o controle desses critérios como fim a alcançar, o que estabeleceu o ponto de partida para pensar no ator, ou nos atores, que ambicionam também a exercer esse controle. Sabemos que o *enjeu* deve-se constituir na base dos recursos ambicionados pelo movimento e os atores a ele antagônicos, o que em conjunto conformaria uma arena de conflito. Quem (que ator coletivo) tem interesse em definir as formas como se geram e aplicam os conhecimentos?

A primeira resposta intuitiva diria que se trata dos produtores de software proprietário, os quais exercem o controle sobre o mercado, precisamente, sobre a base da manipulação econômica dos saberes. Porém, a Comunidade não parece ver nos promotores de software proprietário competidores diretos. Estes participariam do mesmo campo de ação, o do desenvolvimento de software, com a diferença que trabalham com o código fonte fechado.

<sup>99</sup> FISL: Fórum Internacional de Software Livre, que se realiza em Porto Alegre anualmente e chegou no 2008 à sua nona edição, reúne desenvolvedores, investidores, setor público e usuários.

<sup>100</sup> O termo “Showbiz” é uma abreviação da expressão “Show business”, no nosso caso o entrevistado está se referindo, fazendo um jogo de palavras, ao fato do FISL se estruturar em torno de mostrar (show) e fazer negócios (business)

Lembremos que a atividade de construção compartilhada do conhecimento não é diferente de uma competição, a celebre frase “que vença o melhor código” atribuída a Linus Torvalds é uma demonstração disso. Porém, tratar-se-ia de uma competição “sã”, no sentido que tem como objetivo o bem comum. Como definido anteriormente, as comunidades virtuais se caracterizariam pelo perseguir um bem comum, pelo esforço de trabalhar em prol do desenvolvimento de bens comuns. Não que se trate de alguma forma de comunismo, como tem se tentado insinuar várias vezes pelos detratores de Richard Stallman. Pelo contrário, toda a filosofia *hacker* está carregada de uma certa dose de individualismo, o qual, porém, parece valorizar mais os ganhos coletivos que os pessoais. Neste sentido, a competição no trabalho de desenvolvimento de software mira efetivamente ao melhoramento dos recursos que vão convergir para formar o acervo de ferramentas para o trabalho da Comunidade. Daí que, perante a questão do que poderia acontecer se, por exemplo, a Microsoft liberasse os seu código, em geral os membros da mobilização se mostraram indiferentes<sup>101</sup>. D, por exemplo, afirma claramente: “mesmo que a Microsoft abrisse o código, é claro que as pessoas iam se interessar, mas do ponto do vista do movimento do Software Livre acho que iria mudar pouca coisa”. Esta mudança hipotética abriria só o espaço para uma concorrência menos impar, na qual todos os atores entrariam em contacto com as formas de desenvolvimento do conhecimento dos demais, a mudança implicaria num incremento das fontes de recursos, o que em pouco afetaria os objetivos da Comunidade. Foi uma opinião comum que uma abertura do código proprietário não implicaria o fim da mobilização, já que a lógica seria a mesma<sup>102</sup>. Mais ainda:

Se a Microsoft disponibiliza-se o código, não só aberto, mas livre, a gente vai receber uma contribuição grande de software. Se ela trabalhar conforme ao que a gente acredita, com a filosofia do Software Livre, acredito que vai ter uma grande contribuição, de outra forma acho que vai ser inútil para nós (A).

Em outras palavras, a simples mudança de paradigma na forma de produção de software não tem significado algum, é inútil, se não participa no projeto colaborativo, se não compartilha os valores que o fundam. A idéia de uma construção coletiva do conhecimento é

---

<sup>101</sup> Lembremos que uma das perguntas do roteiro de entrevista inclui precisamente esta questão: “A 'luta' do movimento acabaria se, por exemplo, a Microsoft liberasse o código fonte?”. E tem como objetivo avaliar até que ponto a mobilização privilegia aspectos técnicos ou políticos.

<sup>102</sup> Pekka Himanen propõe dois modelos de gestão da informação, o modelo da academia que é aberto e horizontal, e o modelo do monastério que não só seria fechado com relação à circulação da informação mas também autoritário. Nesse ponto o autor faz um paralelo entre este último modelo e uma empresa de negócios: “a autoridade estabelece a meta e escolhe um grupo fechado de pessoas para realizá-la. Uma vez que o grupo completou o trabalho de teste e verificação dos resultados, os demais têm que aceitar o resultado tal como este é. Qualquer outro uso será considerado 'uso não autorizado’” (HIMANEN, 2007, p. 57, tradução nossa).

fruto de uma opção política, de um posicionamento que se liga com o que identificamos com um projeto cultural. A ruptura que se procura não é de natureza técnica, embora na técnica veja-se refletida (é melhor porque é pior...). É o Sujeito que se expressa na tecnologia, e não a mudança técnica que reflete a presença deste.

Ainda assim, pode parecer uma contradição que o grupo não expresse grande interesse perante a situação hipotética de seus antagonistas na produção de software adotarem a sua mesma postura *open source*. Se o que está em jogo são os critérios de geração e aplicação dos conhecimentos, porque não é interpretado como um triunfo importante a abertura dos códigos proprietários?<sup>103</sup> A resposta é que a idéia de código aberto é simplesmente uma repercussão técnica de uma atitude ética com relação à gestão do saber. Os critérios de que falamos anteriormente são a manifestação final de um impulso libertário<sup>104</sup> que neles se concretiza, mas que expressam uma capacidade de crítica mais ampla. Vimos isto claramente na crítica à propriedade intelectual: o grupo promove a criação de licenças alternativas e denuncia os efeitos perversos da proteção dos produtos intelectuais, apoiando a difusão do *Copyleft* e *Creative Commons*. Soma-se, assim, à luta pela afirmação concreta de formas de gerenciamento do conhecimento diferentes, o que é não mais que a concretização de uma idéia muito mais ampla que vê na apropriação dos saberes uma evolução da lógica capitalista, a qual chegaria até o extremo de se apropriar das idéias para fins comerciais. Com os critérios relacionados à produção de software acontece uma situação similar, devemos julgá-los na sua concretude, mas sem perder de vista a projeção global que eles denunciam. Neste sentido, a mudança que teria valor para a Comunidade parece poder se encontrar, não na abertura dos códigos, mas na mudança do papel do Sujeito nas formas de produção do conhecimento, relacionado ao software mas também a todas às formas de desenvolvimento do saber. O *enjeu* se manifesta em modalidades de gestão dos recursos cognitivos, mas reflete uma atitude com relação ao Sujeito nestes processos. A ética *hacker* do dinheiro e do trabalho devolve ao indivíduo uma posição central, e confia a produtividade e a eficácia dos processos produtivos ao incentivo da criatividade dos sujeitos.

Quem é então o oponente nesta configuração? Quem propõe a idéia contrária, quem

<sup>103</sup> Lembremos que o software proprietário se caracteriza por vender só o direito de uso do produto, fechando o código fonte, o qual constitui a estrutura do software e a partir do qual é possível aceder ao trabalho intelectual nele contido.

<sup>104</sup> Com relação ao termo “libertário” adotamos a distinção de Manuel Castells (CASTELLS, 2003) entre um seu sentido europeu e americano. Este último “qualifica uma ideologia política que significa fundamentalmente uma desconfiança sistemática no governo, com base na idéia de que o mercado cuida de tudo por si só, e os indivíduos cuidam de si” (CASTELLS, 2003, p. 19). Já a interpretação europeia que o autor adota, e com a qual nos identificamos neste trabalho, “refere-se a uma cultura u ideologia baseada na defesa intransigente da liberdade individual como valor supremo” (CASTELLS, 2003, p. 19).



defende o modelo da catedral na produção do saber, o que se concretiza não simplesmente em empresas que produzem software proprietário, mas em todos aqueles atores que, agindo em vários níveis do social, apóiam o projeto de um software baseado na proteção capitalista do conhecimento. Coisa que se manifesta em pressões políticas para a regulamentação legal da propriedade intelectual, em campanhas de descrédito do Software Livre e de seus promotores, e na imitação informal de algumas modalidades do Software Livre<sup>105</sup>. Porém, a oposição aos grandes produtores de software proprietário com que a Comunidade disputa não nos pareceu direita. Isto é, o grupo desenvolve uma ação que mira, sim, a controlar um domínio que pertence ao seu ator antagônico, mas não é em contra deste que age, já que se baseia na convicção profunda da pertinência dos princípios que defende e da repercussão concreta disto no desenvolvimento de uma ferramenta tecnológica diferente, capaz de concorrer. Daí que o oponente é mais visto como um concorrente com prioridades de outro tipo, que age num mesmo espaço enquanto produtor do mesmo produto tecnológico; a concorrência se constrói assim na base da certeza de uma superioridade moral mais que técnica. Por isso os códigos do software proprietário, o DNA da sua proposta técnica, deixando de ser fechados, não mudariam as expectativas da Comunidade, pois esta age mais na convicção de seguir o caminho justo do que se adaptar às estratégias do outro. “Eu não estou muito preocupado com o que a Microsoft está fazendo” (M).

A atitude é mais a de se preocupar pelo desenvolvimento do próprio trabalho, pois este segue princípios justos, e é por isso que merece ser feito. A “migração” de um sistema para outro, do proprietário para o livre, é interpretado como uma libertação, como uma atitude de conscientização que deriva num posicionamento aberto, o qual possui mais ferramentas para decidir e se relacionar com as tecnologias. Desta forma, os esforços se centram na difusão de tal proposta, na procura de incentivar a “libertação” de outras pessoas, a restituição do controle sobre as máquinas, na base da circulação livre das idéias e dos conhecimentos. “O objetivo é levar liberdade para os usuários com relação ao software, à tecnologia” (A). Assim, o diálogo da Comunidade com o oponente parece indireto, através de uma atividade que os opõe no mesmo campo de ação e que, em parte, é avaliado por meio do sucesso do projeto posto em prática. Sucesso que não é somente técnico, mas envolve a capacidade da Comunidade para efetuar um real trabalho de difusão de seu posicionamento ético, apoiado numa série de valores que justificam uma ruptura com a proposta hegemônica de gestão e

---

<sup>105</sup> Ultimamente a Microsoft tem imitado algumas modalidades de trabalho colaborativo, incentivando os usuários a compartilhar a sua experiência de uso. Porém, trata-se somente de uma inclusão formal, já que o status de usuário permanece inalterado.

aplicação dos saberes relacionados com tecnologia. Não é no número de usuários que está a disputa, mas nos critérios que definem as formas de gestão dos saberes informáticos. Não é a difusão de um tipo de software, mas de um projeto cultural.

### 4.3 Um conflito paralelo

Confirmando que o *enjeu* identificável nas relações conflituosas da Comunidade do Software Livre refere-se às formas de gestão e aplicação dos conhecimentos, temos que o conflito se dá em torno do controle desta classe de recursos. Assim, o oponente se concretiza no ator, ou nos atores, que tem um interesse e desenvolvem uma prática voltada para disputar esse controle. O encontro destes fatores configuraria uma arena de conflito, a qual determina um relacionamento entre atores que, embora seja conflituoso, gera um diálogo, no sentido de que é necessário o reconhecimento do outro para estabelecer uma tal disputa. Lembremos que é necessário o reconhecimento do compartilhamento de um espaço, embora que em lados opostos, para a construção de um confronto bilateral, pois se centra no interesse dos dois pelo controle dos mesmos recursos.

Sendo assim, indagamos que tipos de atores estão envolvidos neste processo, determinados a exercer controle sobre os parâmetros que definem a gestão e aplicação dos conhecimentos relacionados com as tecnologias informacionais. Para isso foi fundamental partir da interpretação que a Comunidade desenvolve da própria prática e os confrontos que esta gera. Sabendo, porém, que não é a visão desta a que nos dá todos os elementos para delinear as características do oponente: foi necessário, assim, ser cautelosos neste ponto e ponderar muito bem a posição que os membros da contestação expressam.

Por causa da mesma natureza do seu engajamento e dos objetivos derivados de seu específico *enjeu*, muitas vezes a Comunidade concede excessiva atenção à idéia de que a prioridade da mobilização visa uma forma de produção que se concretiza num tipo de software. Fazendo isto contesta, com fatos, uma lógica que é predominante, que é hegemônica e permeia vastas esferas do social. Isto leva à simplificação, muito comum, de personificar estes mecanismos aos que se opõe como o Sistema ou o Capitalismo, considerados genericamente como se fossem um personagem com vontade própria, única e autônoma, com planos definidos e intenções específicas. A Comunidade não chega a trabalhar com conceitos deste tipo, mas às vezes os discursos sobre os próprios objetivos pareceram refletir uma visão

monolítica do capital, na qual fica pouco claro quais os executores específicos deste sistema, os atores que personificam este *establishment*. Isto se dá talvez por causa da clara e explícita oposição ao capital e seus valores, dado que, na visão da Comunidade, as prioridades deste e as suas repercussões parecem bem identificáveis. A produção de software não proprietário se desenvolve acompanhada de uma forte teorização que argumenta a pertinência atual desta proposta alternativa, a qual pretende denunciar e, fazendo isso, demonstrar através do sucesso da sua própria prática a oposição a uma ulterior evolução da apropriação capitalista em esferas da existência antes ignoradas pelo mercado.

Mais especificamente, a contestação ao software produzido pelas grandes empresas baseia-se na dicotomia entre bens rivais e bens não rivais, entendendo por bem rival aquele no qual o uso por parte uma pessoa impede o eventual uso de qualquer outra. Se eu possuo um bem e dou para alguém, eu não tenho mais acesso a esse bem, é um bem rival. A terra é um bem rival por excelência e representa, historicamente, o tipo de propriedade no qual se apoiou a forma de produção que vai preceder o capitalismo industrial, a privatização da terra como principal forma produtiva implicava o seu parcelamento. A parte deste bem que pertence a alagum é cercada para evitar o seu uso por parte de outros, já que se trata de um bem rival, isto instaura a propriedade privada sobre um bem, que não pode ser contemporaneamente de ninguém mais, sem afetar o seu dono legítimo. Este tipo de abordagem, que se aplica muito bem a bens como a terra, e que está na base do desenvolvimento de tipo capitalista, não pode se aplicar diretamente a bens imateriais sem, pelo menos, constatar algumas perplexidades. Se eu possuo um bem, na forma de uma idéia, e dou para alguém, eu não deixo de ter acesso a dito bem. No melhor dos casos, se eu possuo uma idéia e outra pessoa possui outra diferente, esses bens podem-se juntar e acrescentar o valor inicial dos dois. Ao dar o meu bem eu não só não perco este, mas posso até ganhar outro, trata-se de bens não rivais. Ainda que geralmente o uso deste termo seja aplicado a bens públicos, como as paisagens ou as ondas de radio, nos quais o consumo por parte de alguém não afeta o potencial consumo dos outros, no nosso caso trata-se de idéias e, mais especificamente, idéias relacionadas com a produção de conhecimento.

Como a mudança de paradigma tecnológico colocou a informação e o conhecimento no centro dos processos produtivos, esta forma de evolução do modo de produção capitalista levou a adaptar a noção de propriedade, em modo de poder aplicá-la às novas fontes produtivas, para estas continuarem a ser propriedade privada, instaurando assim a propriedade intelectual. Podemos notar que a Comunidade vê nisto um retrocesso nas formas de desenvolvimento do conhecimento, já que as idéias não são um bem rival, são um bem não

rival, e por tanto não escasso e que não precisa ser protegido para que não acabe ou para que seja mais produtivo. Z vai falar inclusive na “falácia de que idéias têm proprietário”. Isto é explícito, também, nesta afirmação: “o processo de produção de conhecimento da humanidade sempre *foi* conhecimento público, conhecimento compartilhado” (L), enfatizando o fato da propriedade intelectual querer mudar um modelo que tinha funcionado bem até hoje. M é ainda mais explícito nas suas palavras: “É uma questão histórica. Hoje em dia a gente tem uma inversão de valores. O normal é diferente, porque o normal historicamente era as pessoas distribuir seu conhecimento”. A produção de software entra diretamente nesta lógica e o Software Livre representa uma concretização paradigmática deste tipo de postura e questionamento, uma demonstração efetiva da potencialidade desta proposta que, porém, não está livre das críticas que poderiam ser feitas a uma visão um tanto idealizada das formas de produzir conhecimento até o surgimento do *copyright*. De qualquer forma, ficou claro que a Comunidade assume uma oposição sustentada numa crítica teórica específica e clara, que questiona a propriedade intelectual como parte de um paradigma bem mais amplo, envolvendo a mesma idéia de produção de conhecimento e que parece-nos ficar claro nestas frases: “O que é a propriedade intelectual? O que é essa figura jurídica que se criou ao longo da história, para se justificar algumas formas de exploração” (Z). Porém, estes questionamentos, que trazem em si um posicionamento que abarca não somente o sistema econômico e envolvem uma visão específica da totalidade, tem um alvo bastante concreto e específico: a legislação sobre propriedade intelectual. O que deriva, necessariamente, numa reflexão sobre a relação com o gestor de ditas regulamentações, isto é, o Estado.

O eventual diálogo que se estabelece entre movimentos sociais e o Estado deriva da potencialidade deste último de impulsionar reformas coerentes com as exigências dos movimentos. Assim, como vimos anteriormente, as mobilizações coletivas podem agir neste nível mais especificamente político procurando uma contrapartida normativa às suas reivindicações. Trata-se de uma ação mais institucional, no sentido de fazer próprias algumas das estratégias de ação das organizações que formam o dito terceiro setor, e que se fazem portadoras de reivindicações mais concretas, além de politicamente viáveis e ponderáveis. Profissionalizando, assim, em parte, a mobilização, para dotá-la de uma maior confiabilidade no âmbito das negociações com as instituições. Neste sentido, foi possível ver que a mobilização possui um “braço civil”<sup>106</sup> na figura da *Free Software Foundation* (FSF), por

---

<sup>106</sup> Assim como algumas organizações possuem um braço político para o agir no âmbito político, propomos aqui a idéia de que a contestação possua uma vertente (distinta mas a este ligada) que age nos âmbitos geralmente identificáveis como próprios da sociedade civil, isto é, um “braço civil”.

exemplo, a qual responde às principais características de uma ONG e desenvolve um trabalho de difusão do Software Livre principalmente político, com uma “filial” na América Latina, a FSFLA<sup>107</sup>, que leva adiante também um trabalho ativo nos países da região. De forma paralela com a FSF agem outras organizações<sup>108</sup> com características similares, que se inserem no mesmo universo de luta, isto é, todas possuem uma visão crítica da tecnologia e o software e pretendem fazer escutar a sua voz nos espaços públicos, para tentar exigir das autoridades competentes as mudanças necessárias. Vimos assim, que se trata de uma ação que se desenvolve no espaço político e institucional, mas que está ligada com as perspectivas e os objetivos próprios da Comunidade, embora aja em outro nível do social.

Se restringimos estas observações ao âmbito local onde a Comunidade age, a FSFLA desenvolve ações especificamente pensadas para a realidade brasileira. Tendo como alvo de suas campanhas os órgãos públicos brasileiros, sem desdenhar à opinião pública nacional. Com estas práticas busca incentivar mudanças normativas específicas para garantir um espaço de desenvolvimento de software não proprietário. O espaço de conflito prioritário se encontra então neste nível político do social? É nessa área que é possível desenvolver ações eficazes?

Para afrontar o tema das formas como a Comunidade age, e a eventual relevância destas, foi necessário nos remeter a algumas características específicas da Rede que as condicionam. É então pertinente lembrar que a Internet constitui a base tecnológica e ideológica sobre a qual a Comunidade concretiza suas práticas. Não é simplesmente um instrumento técnico ou um meio consistente para se organizar, traz em si a lógica de rede, esta maneira específica de interpretar as formas de se vincular coletivamente e as práticas com isto relacionadas. Noutras palavras, como dito anteriormente, rede é considerada mais como uma categoria mental inovadora do que como um objeto empírico com contornos identificáveis. Uma forma de se interpretar enquanto ator coletivo, a qual tem repercussões específicas passíveis de ser estudadas como formas organizativas concretas.

No nosso caso específico esta lógica de rede se adapta à Rede e ao mesmo tempo dela deriva, a lógica de rede não está somente atrás de várias das mobilizações coletivas características da sociedade informacional, mas também dos sucessos do capitalismo financeiro global que, em grande parte, age também em rede<sup>109</sup>, através de uma lógica de

---

<sup>107</sup> Site da FSFLA: <<http://www.fsfla.org/>>. Acesso em: 13 mar. 2008.

<sup>108</sup> Electronic Frontier Foundation, Against TCPA, Digital Freedom, Free Culture, entre outras, que promovem campanhas concretas, nas quais pretendem informar sobre o que consideram restrições à liberdade por meio da tecnologia e realizar ações legais específicas. Nos seus *sites* geralmente é possível assinar uma petição aos órgãos legislativos competentes ou participar de alguma forma de manifestação apoiando a causa das campanhas.

<sup>109</sup> “A essência do negócio eletrônico está na conexão em rede, interativa, baseada na Internet, entre

rede, isto é, de uma compreensão do seu agir por meio da imagem de rede, mas também se organizando tecnologicamente em rede. O que, para nós, supõe querer dizer gerenciar digitalmente a informação e o conhecimento através de redes e da rede de redes: a Internet. “Ao usar a Internet como meio fundamental de comunicação e processamento de informação, a empresa adota a rede como sua forma organizacional” (CASTELLS, 2003, p. 57). Mas a Internet é um espaço construído sem um projeto específico e premeditado, é mais o resultado (parcial e instável) de uma série de adaptações técnicas de uma ferramenta tecnológica inovadora. A Internet, como hoje a conhecemos, é o resultado de uma série de acordos, de protocolos de comunicação (AMADEU, 2007b) que, se somando, deram forma à Rede em si. Este processo privilegiava a intenção de garantir a livre circulação das informações e respondia a necessidades contingentes que surgiam com a prática. Desta forma, a Rede não seguiu um projeto gerido por um ator central com capacidade de decisão mas, pelo contrário, a vontade dos precursores e os condicionamentos técnicos fizeram com que a organização em rede se impusera, sem formas de regulação externas. Eis que chegamos num ponto fundamental, a Rede, que impulsionou e permitiu diferentes desenvolvimentos de práticas em rede, não possui um marco normativo próprio, desenvolve-se nos interstícios de regulamentações ideadas para outros fins. Há um defasamento, pois continuamos a pensar o digital com cabeça analógica (AMADEU, 2007b). Isto não tem somente implicações legais, falamos de um despreparo geral da máquina estatal para afrontar os desafios, mas também as potencialidades da Rede, isto vai se refletir nas formas de implementar políticas públicas que envolvam tecnologias informacionais e o diálogo com os atores sociais que possuem interesses importantes relacionados com o papel que o Estado vai jogar neste âmbito.

Desta forma, compreendemos facilmente a pertinência das campanhas que miram a ressaltar e valorizar a voz dos promotores de Software Livre nestes espaços, onde a negociação política é a estratégia mais comum, onde os objetivos são bastante claros e os sucessos facilmente identificáveis<sup>110</sup>. A FSFLA leva adiante uma campanha para exigir ao Senado Federal um debate público sobre o projeto de lei que mira a regulamentar o uso da Internet no Brasil. Como vemos, trata-se de um empenho fundamental para a Comunidade, já que leva para a esfera pública a defesa de uma série de princípios que estruturam a proposta ética do movimento, reforçando o que identificamos como o seu projeto cultural. Este braço

---

produtores, consumidores e prestadores de serviços. Aqui, mas uma vez, a rede é a mensagem” (CASTELLS, 2003, p. 65).

<sup>110</sup> Um exemplo disto é a “luta” pela adoção de um padrão para os formatos dos arquivos de escritório desenvolvida no âmbito da ISO (International Organization of Standardization), na qual são discutidos os padrões internacionais na reunião dos vários institutos de padrões dos países membros e se realizam acordos sobre o tema por meio de votações. Site da ISO: <<http://www.iso.org>>. Acesso em: 18 mar. 2008.

civil desenvolve uma mobilização que se concentra na pressão por mudanças na esfera pública, na qual o interlocutor não é simplesmente o Estado, mas as administrações locais e todos os demais atores com interesses criados neste setor. Este espaço de diálogo, embora que muitas vezes seja conflituoso, existe também graças à vontade política de gerar políticas públicas de inclusão digital, criando-se assim parcerias temporárias financiadas mediante editais públicos, coordenados por ministérios, nos quais os dois lados saem beneficiados parcialmente.

Durante as entrevistas, B falou em uma “dupla cooptação”: por um lado o Estado “coopta” os coletivos envolvidos com a causa do Software Livre, para gerar políticas públicas baseado no conhecimento destes atores competentes; por outro lado a Comunidade aproveita as verbas públicas para pôr em prática seus projetos, mas sem o interesse de “produzir” dados ou números para “exibir” em Brasília. Talvez esta seja uma visão extrema da relação, mas o que pareceu comum entre os membros da Comunidade é a necessidade de uma parceria com a administração pública, a qual, porém, não está livre de desconfiança pela possível instrumentalização política das práticas do movimento e de seu discurso. A idéia constante que se percebeu foi que a Comunidade não pode depender do Estado, pois este é a expressão de conjunturas políticas contingentes e passageiras e está condicionado aos interesses partidários do momento. “Na hora que o governo mudar, aquela bandeira vai mudar também, porque essa é a lógica da política, mas as comunidades da Internet não, elas continuam porque elas não estão ligadas a um partido” (D), em outro momento da entrevista D é ainda mais explícito: “No dia que nos dependamos do Estado para construir Software Livre nos estamos perdidos, o movimento acabou”. O grupo, pelo contrário, persegue interesses apoiado em critérios mais estáveis, que não mudam com a troca dos agentes políticos no governo. Desta forma, a interação com a máquina estatal se baseia no diálogo, em parte conflituoso, e coloca em jogo o projeto cultural da Comunidade. “[o relacionamento com o Estado] eu acho que é de interesse e isso não conflita com ser de parceria” (L). De forma um pouco mais extrema P fala: “Se você quer trabalhar com o Estado, beleza! Trabalha, mas as sua crença, a sua política, as coisas que você realmente acredita não vão poder ser efetivadas por meio de uma política pública ou por meio do Estado”. Neste sentido nos achamos frente a uma ação no nível político do social. Não é então o âmbito onde o *enjeu* vai estar presente, mas também não por isso o movimento vai se desvirtuar, simplesmente as suas ações vão ter um nível de abstração menor. O projeto ético não é esquecido, pelo contrário constitui o horizonte da ação, mas também não estamos em presença da arena de conflito que enquadra o *enjeu*. Temos então que voltar a nos perguntar se o espaço político é o âmbito de ação que caracteriza o

movimento, se é essa a sua prioridade e se a eficácia da sua ação se concentra neste nível político.

A ação nos espaços políticos não caracteriza a mobilização como movimento social, mas também não lhe é alheia, é uma arena onde o movimento pode agir, mas que não nos fornece dados para compreendermos claramente as categorias que temos proposto como primordiais do fenômeno movimento social. Se procuramos indagar sobre a identidade e a natureza do possível oponente da mobilização, temos que focar a nossa atenção na construção da arena de conflito que caracteriza teoricamente a ação dos movimentos. Temos que focar o nível mais alto do social, onde está em disputa o *enjeu* e onde a contestação propõe questionamentos importantes através do projeto cultural que defende. Assim, constatamos que o oponente, que se identifica por compartilhar o interesse pelo controle dos mesmos recursos, se configura no nosso caso nos atores empenhados numa gestão e aplicação dos conhecimentos (na área das tecnologias informacionais em geral, e do software em particular) oposta à que a Comunidade defende. Desta forma são identificáveis algumas ações que miram a se opor ao projeto do movimento e manter a forma de produzir ligada ao modelo da catedral ou do monastério<sup>111</sup>.

Neste ponto, o grande desafio, para a Comunidade e para o pesquisador, encontra-se na natureza do agir do oponente. Assim, no caso da Comunidade, o seu projeto de gestão e controle dos recursos cognitivos possui uma abrangência global e, ao mesmo tempo, se insere e reflete na realidade local das instancias que acabam por condicionar as formas de manejar ditos recursos. Isto é, a lógica que persegue é de caráter global, envolve de maneira geral os procedimentos de desenvolvimento de software por meio de estratégias que não dependem das realidades locais, mas nelas se expandem. Porém, do outro lado, um espaço de conflito ligado às realidades nacionais se desenvolve a partir do vazio normativo onde se estruturam as estratégias dos atores envolvidos. Acreditamos que no âmbito global e local se trate do mesmo oponente: assim como o movimento age em diferentes níveis do social, o seu opositor desenvolve ações contrárias que envolvem os vários níveis. Porém, no nosso caso a atenção foi dada aos atores empenhados em concretizar uma forma de produzir ferramentas informacionais apostando para o desenvolvimento do conhecimento de forma concorrencial e uma organização piramidal do trabalho, na qual a inovação tecnológica é fruto exclusivo do cálculo mercadológico.

---

<sup>111</sup> Retomamos neste ponto as distinções de Eric Raymond (RAYMOND, 2006) e Pekka Himanen (HIMANEN, 2007) sobre a forma de produção da “catedral” e do “monastério” respectivamente, que se contrapõem à forma do “bazar” ou da “academia”, privilegiando uma lógica piramidal e hierárquica.



Este dualismo dificulta, a nosso ver, o processo de construção da imagem do oponente por parte da Comunidade. Teoricamente temos que é necessário focar o *enjeu* e a série de recursos que os dois tipos de atores valorizam, porém, para o grupo apresenta-se a dificuldade de lidar com uma arena de conflito dupla e fragmentada, desterritorializada e ao mesmo tempo marcada pela ausência de formalização das normas locais. De um lado, o oponente age ao nível das lógicas globais de gestão do principal recurso produtivo do atual paradigma tecnológico, enquanto do outro lado faz *lobbying* nas administrações públicas locais para preservar a sua lógica de mercado. Trata-se do mesmo oponente?

O risco para a Comunidade, a nosso ver, é cair na lógica de atribuir o papel antagonico a uma entidade abrangente que permeia todas as esferas do social, como o Capital. Virando um oponente tão abstrato que impede gerar estratégias concretas e eficazes, afetando também o processo de construção de identidade, que depende do reconhecimento do outro, e de si através do outro. Por outro lado, por causa do dualismo do conflito, o qual apresenta uma esfera bastante concreta, a Comunidade afronta diariamente o desafio do confronto na eficácia tecnológica. A Comunidade trabalha com a pretensão de demonstrar a possibilidade concreta de outra forma de produzir na era informacional e, graças às características particulares do seu produto, a avaliação do resultado deste trabalho (que é tecnológico, mas veicula um posicionamento político, ou um projeto ético) é constante, colocando em paralelo duas propostas opostas que agem no mesmo ambiente, competindo pelo mesmo espaço, o qual não é só tecnológico ou de mercado, mas também político e ideológico. Neste ponto constatamos que, até agora, não se dá a convergência suficiente para poder falar em um conflito direito. A convicção de possuir um plano baseado num projeto justo e melhor faz com que a Comunidade desvirtue os esforços tecnológicos do oponente, quase com a convicção de que, no final, este terá que aceitar e se adaptar a uma forma de produzir que é superior. Várias narrativas recorrentes na Comunidade apontam para a demonstração da excelência da construção coletiva do conhecimento. Trata-se de exemplos históricos que miram a denunciar uma evolução perversa do capital, que tenta se apoderar de processos que foram sempre mais eficazes por serem livres, e não condicionados pelo raciocínio maximizador. Assim, nega-se qualquer imitação ou paralelo com as práticas do oponente, do qual aceita-se a concorrência na convicção de poder supera-lo através do exemplo e do trabalho e não da sua negação. Do lado da Comunidade parece então mais um conflito paralelo, um conflito de quem consegue desenvolver uma melhor estratégia para alcançar as mesmas metas no horizonte, mas sem interferir na ação do oponente, já que isto contradiria a idéia central de liberdade que o grupo defende.

#### 4.4 O modelo interpretativo

A relevância teórica de afrontar o fenômeno coletivo do Software Livre se valendo explicitamente de teorizações sobre mobilizações coletivas, está no fato de problematizar a assunção comum, na linguagem da mesma Comunidade e de alguns meios (acadêmicos e leigos), de que efetivamente podemos considerá-lo como um movimento social. Esta atitude, muito freqüente, provém do paralelo apressado entre ação coletiva e movimento social, no qual, qualquer contestação popular é considerada como um movimento social. Confusão esta que tira toda capacidade eurística ao conceito, pois vira uma etiqueta pré-constituída que não diz nada sobre o fenômeno em si. Por outro lado, adotar o enfoque teórico aqui assumido não é uma fórmula para compreender exaustivamente o fenômeno, trata-se de uma escolha que pressupõe também pôr à prova a capacidade da teoria de dar conta de realidades empíricas que se dizem movimentos, ou são catalogadas como tais, mas que não por isso são necessariamente interpretados satisfatoriamente com a teoria existente.

Um fator interessante que encontramos é que a Comunidade do Software Livre enquadra através da sua mobilização várias esferas características da nossa sociedade, e interpreta de forma especial várias ferramentas e recursos potencialmente muito ricos no contexto atual, as quais, por acréscimo, parecem se encontrar nas fases iniciais do seu desenvolvimento. Assim, contextualizar a pesquisa no marco da sociedade informacional, não só foi útil para definir parâmetros conceituais da mesma, mas também para explorar o espaço que as mobilizações, e o Sujeito em geral, ocupam nesta configuração histórica. Desta forma, da nossa análise surgiram questões que, como vimos, extrapolam o fenômeno do Software Livre: é possível pensar as mobilizações coletivas contemporâneas sem ter presente o conceito de rede? Até que ponto as tecnologias informacionais são simples ferramentas da mobilização, e não fatores que condicionam e dão forma a esta?

As intuições sobre a natureza dos movimentos que animaram o debate acadêmico a partir dos anos sessenta, colocavam em primeiro plano a importância das reivindicações identitárias das contestações. Os novos movimentos sociais se estruturavam em torno de lutas não necessariamente materiais. Hoje, isto parece estar confirmado, se não acentuado, e as potencialidades técnicas da era da informação abrem maiores espaços para estes processos de afirmação identitária, entre os quais, acreditamos, o Software Livre é só um caso, embora que de grande importância. Mas a estruturação de um projeto tecnológico alternativo só é possível a partir do momento em que a virtualidade atinge um nível de sofisticação suficiente para

apoiar um processo colaborativo global como esse. Assim, a idéia de comunidade virtual se associa necessariamente com o coletivo do Software Livre, com as suas formas de ação e funcionamento. As comunidades virtuais são uma manifestação isolada deste se expressar do Sujeito contemporâneo, ou este vai acabar por coincidir com estas no processo de adaptação à sociedade em rede?

Pareceu assim, que a análise deste fenômeno coletivo, e com ele outros similares, teria dificuldades se ignora-se a importância das noções de rede e comunidade virtual. Porém, podendo interpretar algumas das suas expressões como próprias de uma rede ou de uma comunidade virtual, não estaríamos assumindo que se trata precisamente de fenômenos coletivos identificáveis nessas duas categorias? Mas, a nossa hipótese principal é que se trataria (em tese) de um movimento social. Há uma incongruência no convívio destas três categorias? Os espaços onde atua o fenômeno estudado parecem nos obrigar a ter presentes a idéia de rede e de comunidade, pois no seu próprio discurso, o grupo às vezes se assume como comunidade, rede e/ou movimento. Porém, isto não nos deve levar a aceitar imediatamente a própria interpretação do ator coletivo e misturar os conceitos, já que a pertinência de cada um deles para descrever e compreender a mobilização, baseia-se em enfoques paralelos, porém diferentes, do fenômeno.

Vimos como o conceito de comunidade virtual é relevante porque indica o surgimento de novas formas de sociabilidade possibilitadas pela tecnologia. Refere-se às formas como os indivíduos organizam-se em torno de significados e constroem relações fazendo referência a uma identidade que se propõe como coletiva, de toda a comunidade. O que destacamos é a virtualidade nestas formas de interação, a criação de espaços de convivência que não possuem um lugar físico determinado. Todos estes fatores são imprescindíveis para compreender o fenômeno coletivo do Software Livre, pois este parece seguir a lógica de uma comunidade virtual. Todavia, esta construção coletiva que verificamos, esta comunhão em torno de bens coletivos não implica em algum projeto que supere a própria comunidade, o mero estar juntos. Desta forma, uma comunidade pode ser tanto um conjunto de indivíduos que simplesmente se interessam por um tema em comum, quanto pode constituir uma ação coletiva com objetivos que enfocam a sociedade como um todo.

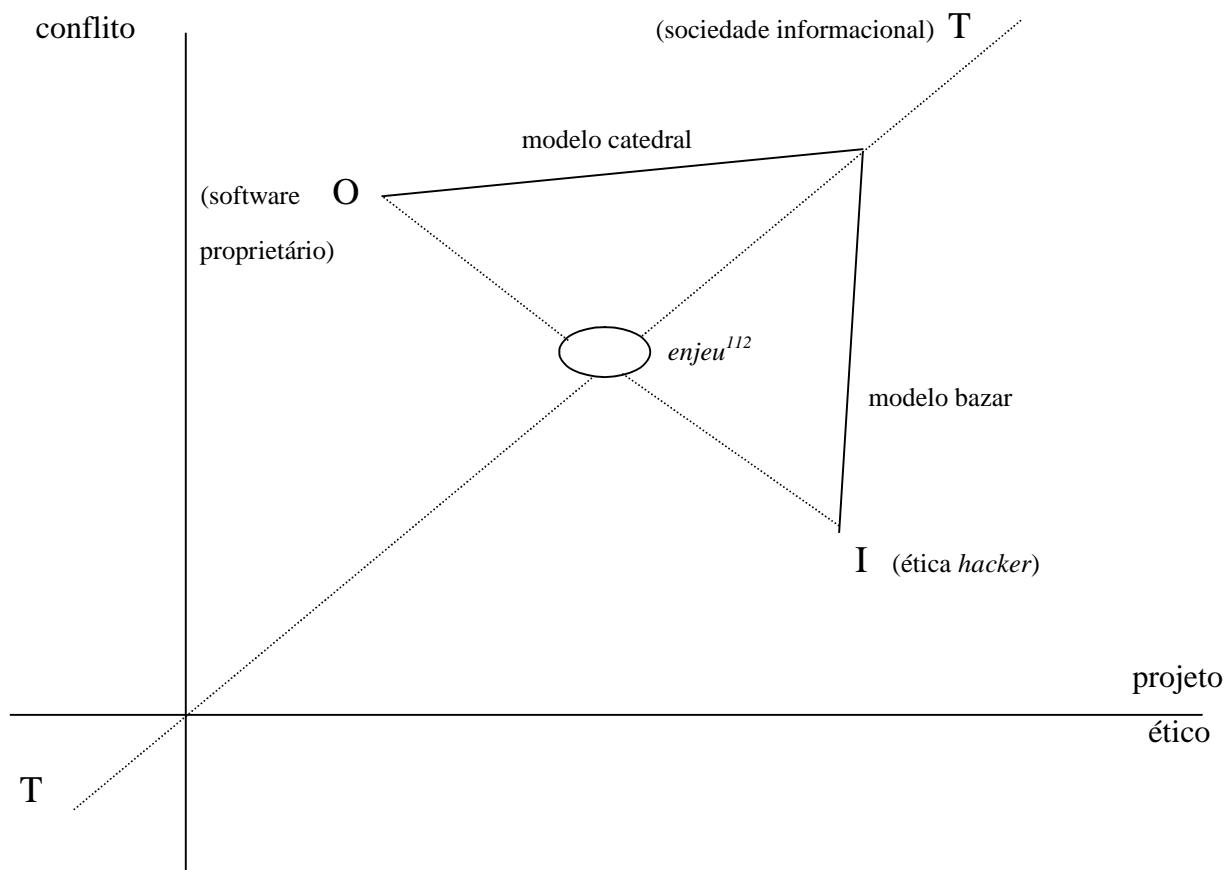
A Comunidade do Software Livre não é uma coletividade que simplesmente está junto, através desta interação desenvolve práticas que extrapolam o âmbito da própria Comunidade, pois trazem o projeto ético como horizonte da ação. Por isso, embora possa sim ser considerada uma comunidade virtual, e isto nos abra várias possibilidades para o seu estudo, a conclusão que tiramos é que não se caracteriza como uma comunidade, ou não

somente como uma comunidade virtual. Já que esta categoria não esgota toda a riqueza do fenômeno estudado e, mais do que isso, não enquadra algumas suas peculiaridades importantes. Desta forma, constatamos que a comunidade envolvida com o Software Livre pode sim ser considerada como uma comunidade virtual, mas esta categoria não é suficiente para compreender o fenômeno, já que engloba várias outras coletividades que pouco têm a ver com mobilizações reivindicativas.

Com relação à idéia de rede a conclusão foi similar. Vimos que os membros da Comunidade organizam-se seguindo efetivamente uma lógica de rede, na qual um nó da rede interage com outro sem estar subordinado a uma hierarquia. Nas palavras de D: “O movimento se apoderou de uma forma de comunicação, que é a forma da Rede para inovar tecnologicamente”. Os contatos são um a um e extrapolam as mesmas organizações que fazem parte da mobilização, as dinâmicas se estabelecem efetivamente entre sujeitos que, agindo, formam o que podemos considerar como uma rede. Devemos então interpretar a Comunidade como uma rede? Hoje este conceito redundava nos debates sobre movimentos sociais e parece difícil não considerá-lo ao tratar o tema. Porém, a dinâmica de redes não é uma exclusividade das mobilizações contemporâneas. Relacionar o nosso objeto de estudo com a idéia de rede não pode supor procurar reconhecer ou delimitar uma rede definida. A rede não é um elemento do real com determinadas características. Recalcamos que é mais uma lógica, uma postura mental, possibilitada em grande parte pelos mecanismos de interação oferecidos pelas tecnologias informacionais, por isso é importante tê-la presente quando estudamos a Comunidade do Software Livre, mas confirmamos que não dá conta de enquadrar as todas potencialidades do fenômeno. A Comunidade é efetivamente uma rede, mas vendo-a só como tal é impossível enquadrar a mobilização no quadro mais amplo do social que estamos trabalhando.

Eis que as teorizações sobre movimentos sociais, acompanhadas pelos conceitos que as contextualizam adequadamente ao nosso presente, mostram a sua relevância. Propomos então uma interpretação da Comunidade do Software Livre que não somente a enquadra como movimento social, mas que oferece indicações sobre o lugar que ocupam as mobilizações contemporâneas na nossa sociedade em rede.

Figura 3.



Vejamos o nosso esquema representado na Figura 2.: Como pano de fundo e eixo transversal que influencia todo o sistema, temos a sociedade em rede ou informacional, a qual se apóia num paradigma tecnológico, o informacionalismo, que determina a centralidade do conhecimento e a informação. Em linhas gerais coincidiria, para nós, com o princípio da totalidade (T). Já que uma visão clara da totalidade, no caso do Software Livre, pode só se referir ao paradigma tecnológico que caracteriza o contexto atual, é com relação a essa configuração geral que se encaminha a mobilização. M sintetiza bem esta situação:

Hoje, com a difusão que você tem de tecnologia o campo de batalha é outro, você tem o eletrônico como parte do novo campo de batalha, é a junção disso: do social e do eletrônico que têm que estar junto. Se o social, se o pensamento social, comunitário, solidário, físico – no mundo real – fizer separado do mundo virtual,

acabo. E se o mundo virtual fizer afastado do mundo real também acabou, o que tem que ter é a junção disso, os dois têm que se fundir.

Portanto, o vetor T atravessa o sistema e enquadra a sua centralidade. É com relação a este que o projeto ético vai esboçar o primeiro quadrante do esquema, é neste espaço onde vimos se desenvolver principalmente o processo de construção da identidade, pois é com referencia a um projeto ético e tendo presente a visão da totalidade que é possível iniciar um processo coletivo de definição identitária. Este não ofereceu um resultado único e fixo, mas um principio que flutua nesse quadrante segundo a sua afinidade com o projeto ético e sua ligação com a totalidade.

No caso do Software Livre, concluímos que é mais adequado falar em projeto ético do que cultural, já que a proposta global do grupo, o projeto alternativo que envolve, estrutura-se claramente em torno de uma série de posicionamentos que questionam a lógica de produção do software (e das tecnologias informacionais de forma geral), o que envolve a apropriação dos saberes, a sua mercantilização e, em geral, a idéia de atingir maior eficácia procurando maior produtividade do individuo e não maior criatividade. Assim, o projeto ético tem na liberdade um baluarte importante. Liberdade de desenvolver os próprios conhecimentos através do compartilhamento, na convicção de que este ato de generosidade vai gerar um produto superior não só tecnicamente, mas também eticamente, já que incentiva um relacionamento com a tecnologia que dá prioridade ao individuo criativo, que dona ao sujeito o papel central que lhe permite se apropriar da tecnologia. Assim, falando sobre o modelo de desenvolvimento aberto de software A afirma:

Por efeito colateral, secundário, se atinge uma maior qualidade técnica, porque é colaborativo, porque mais gente está detectando *bugs*, mas a razão não é obter um produto tecnicamente superior, mas fazer com que as pessoas possam usar o computador tendo liberdade.

Pareceu-nos então poder confirmar que o projeto da Comunidade segue alguns princípios ou valores, é ético mais que cultural precisamente por isso. Constrói-se seguindo a idéia de liberdade, compartilhamento, generosidade, coletividade, entre outros. Chegando assim a definir um posicionamento que vai além do software e a tecnologia na sua proposta, na qual a idéia de construção coletiva está em primeiríssimo plano, assim B vai-nos dizer, por exemplo:

Toda ação é coletiva, a ação em geral: você ser capaz de andar até ali, você está andando porque aprendeu a andar de determinadas formas, em determinada cultura,

com determinados pais, [...] então você achar com que 'eu sou o dono do negocio' é uma justificativa para se apropriar do trabalho do outro, o do próprio, para não difundi-lo.

São estes fatores que definem as características da identidade, os quais provêm de posicionamentos éticos explícitos, mais do que da procura de um reconhecimento identitário assimilável ao plano cultural. Isto é, não se trata tanto de um fenômeno que, possuindo uma raiz que podemos considerar como cultural desenvolve um projeto que mira ao reconhecimento do espaço da sua peculiaridade, como pode ser o caso do movimento gay ou negro. Os quais partem do compartilhamento de um sentir comum do próprio ser e reforçam a manifestação coletiva (que é cultural) desse sentir. A Comunidade, pelo contrário, parte de um posicionamento ético que enquadra os critérios dominantes relacionados com saber e tecnologia, e a eles opõe os seus. Configurando assim o seu próprio modelo, o qual envolve as prioridades do projeto ético, e é posto como projeção da identidade que condensa a experiência coletiva destes valores. É efetivamente o modelo bazar ou modelo academia, que enquadra o posicionamento e a proposta da Comunidade com relação à totalidade, a sociedade em rede.

Todos estes fatores configuram a oposição que o movimento desenvolve com relação a este tipo de sociedade, que não é uma negação, mas um conflito por uma interpretação diferente do mesmo tipo de sociedade. A dita oposição estabelece então a disputa por um fator (o *enjeu*) que é comum precisamente pelo fato de estar em disputa, e se localiza no vetor *T*, pois envolve princípios que caracterizam a sociedade informacional. A gestão e aplicação dos conhecimentos em si não diz nada sobre o paradigma tecnológico que dá vida à sociedade em rede, o fundamental é que tipo de gestão e aplicação do saber vai haver. Noutras palavras, o *enjeu* com que trabalhamos neste caso, não envolve tanto o controle de determinados recursos, quanto a interpretação de determinadas práticas. Não é tanto quem detém o que, mas como fazem o que. Propomos ver a disputa no confronto pela interpretação oposta das formas para gerir e aplicar o saber relacionado à tecnologia.

O oponente, genericamente identificado no software proprietário, enquadra atores interessados numa interpretação oposta do *enjeu*. Deste oponente deriva uma ligação com *T* que privilegia escolhas e estratégias condensadas no modelo catedral ou monastério, que é se opõe ao modelo bazar e define a relação diferente do oponente com relação à totalidade. O conflito que propõe o movimento enquadra então um oponente que propõe (e executa) um modelo diferente e mira o mesmo *enjeu*. É nesse vetor que vão se encontrar os princípios *I* e *O*, os quais vão confluir no *enjeu*, que marca a interseção com a totalidade.

A partir deste esquema foi então possível analisar a consistência de cada um dos componentes teóricos do nosso objeto. Assim, vemos como é efetivamente reconhecível um projeto ético próprio da Comunidade, e este, embora que tenha várias interpretações e represente variações de prioridades de um grupo ou indivíduo para outro, se consolida como um fator explícito e claro dentro do movimento. Há quem quer consolidar uma forma outra de produzir tecnologia, uma lógica de produção alternativa e ética, e há quem quer mudar, começando pelo software, todo o aparelho da sociedade informacional assim como ela é hoje. Mas, estas duas visões, bem diferentes, compartilham o mesmo posicionamento alternativo com relação aos valores que contestam, seguem os mesmos princípios e, mais importante ainda, tem consciência disso. O que não quer dizer que o posicionamento de todos os membros com relação a estes princípios seja homogêneo, pelo contrário, há disputas e discussões relacionados com a coerência e o respeito por tais ideais. Porém, para que haja tal discussão tem que haver uma série de valores, um projeto ético reconhecido, ou pelo menos em formação, sobre o qual discutir. É este o caso da Comunidade do Software Livre, que possui sim um projeto ético mapeável graças também à mesma natureza (tecnológica) do movimento. O seu funcionamento em rede, que usufrui dos recursos dos meios informáticos faz com que o trabalho de auto-reflexão e discussão seja compartilhado por meio de textos e materiais digitalizados. Além disso, vimos que no âmbito da Comunidade é produzida uma grande quantidade de conteúdo relacionada com o movimento que apóia e se insere nas discussões, assim como outras produções de diversas áreas do conhecimento que, ao convergirem, nos permitem identificar os parâmetros deste projeto ético que se estrutura sobre a base da construção da identidade coletiva, que é um processo paralelo e indissociável. Já que a nossa proposta é identificar o pólo *I*, da identidade coletiva da Comunidade, com a chamada ética *hacker*, sobre a qual existem um sem-número de reflexões e publicações que servem como referência para o grupo. Estas teorizações condensam as justificativas sobre uma série de atitudes e posicionamentos identificáveis com o mundo *hacker*, mas que de forma geral propomos serem compatíveis com a Comunidade. Especialmente no que se refere à ética *hacker* do trabalho, que se oporia à ética capitalista dominante e incentivaria a criatividade e não a maximização da produtividade.

Noutras palavras, propomos ver a ética *hacker* e o projeto ético como duas expressões duma mesma “visão de mundo”: no primeiro caso indica as características de uma certa forma de reconhecimento identitário, no segundo, esta visão se plasma num projeto



geral que envolve o plano mais amplo do social<sup>113</sup>. Estes fatores estão tão consolidados na Comunidade que há inclusive uma teorização específica sobre a posta em prática destes valores. Com certeza não é a única e talvez algum membro do grupo esteja em desacordo em adotá-la como paradigma da prática do movimento, mas o modelo bazar propõe uma forma de ligação entre *I* e *T* bastante plausível e, do outro lado, é uma demonstração do intenso trabalho de reflexão no mundo *hacker*, o que nos levou a reconhecer uma forte interação entre estes dois princípios, reforçando assim a idéia de uma sua vizinhança empírica com a noção de movimento social.

Conseqüentemente vemos como o princípio *T* aparece bastante claro e desenvolvido, lembrando que com *T* não estamos indicando a sociedade informacional em si, mas a imagem ou o conceito que dela a Comunidade maneja. Temos então que enquadrar a interpretação que o movimento dá do seu contexto e como esta específica interpretação intervêm na elaboração das estratégias para agir nele e seguindo quais prioridades. A mobilização parece ter bem claro a primazia dada à informação e ao conhecimento como fator produtivo e o papel que estes jogam na produção de tecnologia, assim como o caráter não neutro desta última. Possuir esta lucidez lhe permite bem enxergar a sua potencial posição neste jogo de interesses e compreender o que está realmente em jogo. Isto é possível na medida em que domina a mesma linguagem do seu oponente, atuando no mesmo espaço, embora que de lados opostos. E é precisamente na convergência de *I* e *O* que colocamos o *enjeu*, lugar comum da discórdia, passível de duas interpretações opostas e potencialmente exclusivas. Para consolidar uma posição de força no confronto, o grupo deve possuir uma visão clara e pragmática do seu oponente, que pressiona do outro lado do esquema, flutuando no quadrante do conflito, o qual não existe, ou não pelo menos de forma construtiva, se não temos um vínculo claro destes dois princípios *O – I*.

É com relação a *O* e ao quadrante do conflito que notamos como a visão do movimento se faz menos nítida, temos que, a diferencia dos fatores anteriores, nos quais a interpretação do grupo se fazia em termos sociais, neste ponto ele tende mais para uma leitura apoiada em termos metassociais. Isto é, o discurso sobre a oposição e o conflito parece expor uma disputa contra o Capital ou o Sistema, o que dificulta identificar um oponente, nomear

<sup>113</sup> Embora de forma bastante informal, P parece aqui estar dando uma definição da ética *hacker*: “Quem trabalha Software Livre, com a concepção original, tem uma preocupação que é, como diz Stallman, construir uma sociedade melhor. Então construir uma sociedade melhor implica em você ter prioritariamente um conhecimento que é compartilhado, um sentido de solidariedade muito grande, e isso você nota quando for falar com as pessoas que trabalham Software Livre, você nota! O cara geralmente é um cara bom, um cara que quer te ajudar, que não deixa de ter responder uma pergunta, por exemplo. Não é um técnico no sentido estrito. Ele é um especialista e um filósofo ao mesmo tempo, [...] esse cara congrega isso pelo conhecimento técnico dele e pela paixão que ele tem por uma coisa que carrega uma ideologia”.

um oponente. “O software livre tem um inimigo claro, que não é nem tanto a Microsoft, mas é um sistema proprietário e monopolista de modo de produção de software”, diz P, deixando assim pouco claro se o grupo se opõe a um ator, a uma lógica, a um tipo de prática, ou então ao Sistema em geral. Temos sim, que o princípio *O* acha-se relacionado com o software proprietário, o que inclui vários fatores a ele relacionados em diferentes níveis do social, mas não há um ator social claramente identificado. O princípio *O* encontra-se assim, quase confundido com *T*, oponente e sociedade informacional no mesmo nível, no nosso esquema *O* flutuaria muito perto do eixo *T*, dificultando a relação *I – O*. E isto parece claro para alguns membros da Comunidade que, embora não assumam uma identificação desse oponente, notam a carência deste, assim, R. afirma, por exemplo:

Tem uma coisa que me preocupa bastante do movimento: é ser um pouco “do contra”, tudo que não fosse conforme essa filosofia era errado, e eu achava errado. E não é assim. Tem que ser discutido, debatido. O que me marco muito foi isso: “temos que ser do contra”.

Porém, a situação empírica que experimentamos com o grupo foi que este possui uma visão clara do *enjeu* e da pressão do oponente para impor a sua interpretação deste, mas não parece prestar muita atenção ao seu oponente preferindo procurar as mudanças a partir do seu próprio agir. Como vimos anteriormente, esta comunidade meta-agente, consegue mudar com a sua prática o âmbito mesmo onde atua e que é objeto dos seus questionamentos. A sua ação coloca em prática parte da sua “utopia”, e a certeza acerca da superioridade ética deste projeto faz com que menospreze o oponente, do qual a Comunidade não ambiciona a obter nada, já que, se o conflito é no nível do conhecimento e o saber, o oponente não possui neste sentido uma superioridade, não controla mais ou melhores recursos. Desta forma, a Rede, o mesmo ambiente tecnológico, permite desenvolver a proposta alternativa, faze-la realidade ainda que com o oponente dominando a cena. A mobilização não está condicionada a extrair algum fator do controle do oponente para desenvolver seu projeto, já que a lógica de rede e o suporte informático fazem possível uma expansão global do seu contra-projeto. A dominação do oponente não deriva do plano do conhecimento, é por isso que o projeto global do Software Livre é bem sucedido e os seus usuários crescem aceleradamente. A relação de dominação se mantém por outras razões diferentes das que justificam o projeto do movimento.

Vimos assim, uma espécie de paradoxo do movimento, que nega uma identificação clara do oponente, preferindo desafia-lo com a prática concreta da sua alternativa, o que abala

o poder deste último, já que não possui uma superioridade real no âmbito onde o movimento expõe a disputa. Porém, tivemos que concluir que o oponente ostenta sim, uma superioridade, a qual baseia-se em fatores relacionados com outros níveis do social (políticos, organizacionais, econômicos), nos quais o movimento tem pouca força. Como resolver este descompasso? Quais as conseqüências disto na estrutura do grupo?

#### 4.5 A quebra da hegemonia

Parece possível afirmar então que a coletividade do Software Livre possui uma imagem clara e definida dos princípios de identidade e totalidade, assim como também é possível identificar um projeto ético que incentiva a mobilização. Todos estes são elementos sobre os quais a Comunidade como um todo desenvolve um trabalho de reflexão e auto-reflexão, problematizando a sua posição nesse esquema, isto é, a sua condição de mobilização coletiva. A Comunidade desenvolve este processo se apoiando em categorias sociais concretas, sem apelar a abstrações ideais que fundamentem a luta. Porém, o oponente não parece estar tão claro. Se enquadrado segundo o nosso esquema explicativo, este deveria se identificar nos atores relacionados com a produção de software proprietário, os quais se relacionam com a totalidade na aplicação do modelo catedral de produção de conhecimento e informação. Porém, tarefa do analista social não é tentar enquadrar a realidade empírica nas categorias teóricas, as quais são explicativas e não amoldadoras dos nossos objetos. Temos então que constatar que a Comunidade parece negar-se a nomear um oponente concreto (embora isto possa parecer teoricamente simples: os produtores de software proprietário), isto é, um ator social capaz de se colocar como antagonista na disputa pelo domínio da interpretação das formas de gestão e aplicação do conhecimento. No nosso esquema, a relação entre *I* e *O* implica o *enjeu* e as formas (estratégias) como o ator e seu oponente se relacionam a este, as práticas que desenvolvem para fortalecer a sua interpretação, as quais convergem nesta posta em jogo, que é comum e cria a ligação (conflituosa) entre os dois.

Estes elementos são os que confluem para que possamos falar que há uma dimensão conflitual no movimento, pois sem reconhecimento do outro não há conflito, mas negação. No nosso caso, as estratégias do movimento para disputar o *enjeu* não parecem supor o oponente. Esquemáticamente estas partem do quadrante do projeto ético e se centram no objetivo de atingir o *enjeu* sem reconhecer o oponente. Todos os membros da Comunidade ao fazerem

referência a produtores de software proprietário tomaram uma atitude quase indiferente. Mais que de conflito trata-se de uma concorrência dupla: técnica e ética. Mais especificamente, trata-se de duas interpretações da mesma concorrência, protagonizada pelos mesmos atores. Na primeira (técnica), as avaliações sobre as possibilidades do grupo são de caráter tecnológico, mas se misturam com a idéia de não interferir na estratégia do oponente, pois esta é, de por si, “errada”. Os erros e problemas do software proprietário são imputados à sua lógica mercadológica. Assim, este tipo de software é menos seguro porque impõe um sistema de segurança único e, por isso, mais vulnerável, pois pouco flexível, pouco dúctil. É cada vez mais pesado<sup>114</sup> pois está interessado em acelerar o consumo de hardware necessário para suportar os mais recentes programas.

Eles [Microsoft] têm um sistema operacional pesado, arcaico, que está intrinsecamente relacionado ao desenvolvimento de hardware. Então se existe um Windows mais pesado é porque você vai precisar comprar uma placa de vídeo melhor, você vai ter que mudar seu processador (M).

Desta forma, o oponente reforça as críticas do movimento e as confirma. Por isso, a Comunidade deixa atuar o software proprietário, pois está convencida das incongruências nele inerentes e reputa mais produtivo investir a própria energia no seu projeto. Todo isto se mistura com a concorrência ética, com o enfoque ético da concorrência, no qual a Comunidade seria, na sua visão, superior *a priori*, já que privilegia a liberdade do indivíduo e não o monopólio mercadológico do saber. Tem quem inclusive faz derivar a superioridade técnica do Software Livre do seu posicionamento ético: “Por ser ético ele [o Software Livre] é mais verificável, o fato de você argumentar através de uma argumentação que vai ser pública e acessível a outras pessoas garante que a argumentação vai ser filtrada” (B).

É possível considerar esta convergência de estratégias opostas como um conflito do qual deriva a construção de uma arena de conflito? Talvez a mesma natureza do que está em jogo possa ser o ponto de partida para tentar uma resposta, já que é difícil determinar recursos socialmente relevantes cujo controle a Comunidade pretenda disputar ao seu oponente. Grande parte dos movimentos de hoje apresentam no seu agir a procura do reconhecimento de uma série de critérios próprios, abrindo ou construindo espaços para o seu projeto alternativo, que pressupõe a interferência nas práticas do agir do que consideram como seus oponentes. Isto gera um conflito pelo controle de recursos que, na maior parte das vezes, poderíamos considerar como bens rivais, isto é, a posse destes recursos por parte de alguém inibe a posse

---

<sup>114</sup> Falando de software, “pesado” se refere a um programa que exige muita capacidade ou potencia da máquina para funcionar.

por parte de qualquer outra pessoa. O movimento ecologista luta pela mudança nos critérios de gestão do meio ambiente num planeta que é um só, os seus eventuais sucessos reduzem o impacto da lógica a ele oposta. Em geral o movimento altermundialista baseia as suas reivindicações na idéia de que a globalização de tipo neoliberal traz estragos que afetam todos nós, e as mudanças que propõe miram a reduzir a influencia do seu oponente, a tirar deste o controle de certas esferas que são globais, comuns ao ser humano considerado de forma geral.

São então conflitos, nos quais a obtenção de um ganho por um implica, em parte, a retirada do oponente. No caso do Software Livre o eventual conflito se dá entre duas interpretações opostas da gestão e aplicação do conhecimento, mas, embora sejam opostas, as duas conseguem estabelecer uma forma de convivência. O movimento consegue pôr em prática o seu projeto numa oposição que é mais paralela do que frontal, não precisa deter o controle sobre algum elemento sob o domínio do seu oponente, já que nos encontramos num campo determinado pelo conhecimento e o grupo não parece precisar do saber possuído pelo seu oponente. Pelo contrário, é convencido de que a sua forma de construção do conhecimento (aberta e compartilhada) é superior, razão pela qual não precisa dos recursos valorizados pelo seu oponente para gerar a sua estratégia com relação ao *enjeu*. São dois projetos concomitantes, pois o conhecimento não é um bem finito e a disputa só gera mais conhecimento; o confronto mais acrescenta do que subtrai do oponente. O objetivo está mais em construir uma alternativa consistente, na qual o sucesso estaria dado mais pela denúncia do monopólio de uma interpretação das formas de gestão e aplicação do conhecimento, do que por uma interferência nesta interpretação. O movimento não se interessa da estratégia do oponente, já que a sua própria estratégia é paralela e não parece depender do outro para se concretizar. O objetivo não é superar em numero de usuários o seu concorrente, mas demonstrar a hegemonia deste baseada num modelo que pretende a tecnologia como um fator neutro e não condicionado.

A nossa conclusão então é que definitivamente as práticas da Comunidade não parecem resultar numa eventual arena de conflito, o que coincide com a falta de uma identificação clara do oponente, a qual que deriva talvez mais de um posicionamento voluntário do movimento, do que da falta de uma visão lúcida do contexto. O movimento parece negar-se a dar muita relevância ao seu oponente no plano estratégico já que não precisa ganhar deste um espaço para agir, este espaço pode ser construído, já que deriva da possibilidade tecnológica de estabelecer uma rede de relacionamentos eventualmente ilimitada. E isto permite desestimar o oponente, com o qual, isto sim, se concorre no predomínio de um tipo de interpretação, o que instaura uma disputa, mas não propriamente

um conflito. O movimento quer fazer a seu modo, e para fazer isso não precisa nem exige nada, só a liberdade mínima de poder agir em prol da sua proposta. A sua reivindicação fundamental é negativa: não ser impedidos de desenvolver seu projeto<sup>115</sup>. O que é perfeitamente coerente com o marco geral da cultura *hacker* que perpassa a coletividade: desde o nascimento da Internet um ponto de referencia fundamental para a definição da arquitetura da rede foi a cultura libertaria, que invoca a pretensão de poder exercer as próprias liberdades. Incluindo a liberdade de compartilhar informações e decidir que tipo de ferramenta informática usar, o que quebra o monopólio de fato do software proprietário. Por esta razão inclusive Richard Stallman propõe usar a tradução em língua espanhola *software libre*, para evitar a confusão que há em inglês com o termo *free*, que pode significar tanto “livre” quanto “de graça”, tentando enfatizar fortemente a idéia de liberdade. Idéia esta que está também presente explicitamente na própria definição de Software Livre que se estrutura em torno de quatro liberdades, liberdades para fazer, para desenvolver o próprio projeto sem ter impedimentos, sem ter restrições.

Este posicionamento está efetivamente relacionado com a crítica à propriedade intelectual, à interpretação hegemônica deste conceito, da qual nasceu a figura do *copyright*. A proposta de um desenvolvimento do conhecimento aberto e livre gera uma formalização jurídica (*Creative Commons*), que pretende garantir e incentivar legalmente este posicionamento. Embora não seja consensual dentro da Comunidade a adesão aos *Creative Commons*, estes demonstram uma resposta concreta de alternativa ao tratamento mercadológico das idéias, de forma coerente com a cultura libertária do movimento. As teorizações que apóiam estes posicionamentos promovem a liberdade do individuo de desenvolver a própria criatividade sem restrições, sem impedimentos legais. Isto é, procurando garantir que o Estado, por meio de formalizações que regulam o saber, as idéias e a criatividade, não impeça a livre iniciativa.

Do nosso ponto de vista isto tem duas implicações para a análise do movimento, por um lado abraça dentro da estrutura teórica que apóia o Software Livre a iniciativa empresarial, toda crítica ao *copyright* traz implícito um discurso anti-monopólio, no qual a livre concorrência seria mais eficaz do que a proteção de alguns benefícios de sujeito em posição predominante. Isto deve-nos alertar sobre a presença, amplamente reconhecida, de alguns interesses econômicos na difusão do Software Livre, o que não deve surpreender, mas deve

---

<sup>115</sup> Nesta pretensão da Comunidade entra em jogo também o Estado: “o Estado, em primeiro lugar, não deve criar empecilhos, para que a gente possa trabalhar por conta própria, sem ter nenhuma lei que impeça o nosso trabalho” (A).

também ser estabelecida uma distinção clara com a mobilização coletiva possuidora de um projeto ético. Analisando o empenho que há por garantir que as práticas relacionadas com troca e desenvolvimento de conhecimento não sejam truncadas pelas legislações que protegem a propriedade intelectual, se faz pertinente perguntar-se até que ponto a raiz deste empenho é definível como libertária, e até que ponto se pode relacionar mais com um interesse liberal por salvaguardar a livre empresa. Na compreensão de que as regras de *copyright* não só privilegiam uma gestão fechada e piramidal da construção do conhecimento, mas também perpetuam os monopólios que controlam o mercado e tentam dificultar o surgimento de concorrentes que, eventualmente, baseiam a sua proposta na ferramenta Software Livre.

Uma segunda consequência da centralidade que tomam a legislação e as formalizações na gestão da informação e o conhecimento é a mesma formalização do conflito. No caso do software, um projeto consistente de gestão e aplicação do conhecimento não passa simplesmente por um modelo bem definido, os veículos mediáticos (especialmente a Internet) que permitem estas trocas são um espaço virtualmente aberto por causa da sua regulamentação defasada. O mundo digital continua a ser regulamentado por leis analógicas. A Internet foi o resultado de um trabalho não inteiramente projetado e sem o acompanhamento de um processo paralelo de formalização jurídica das figuras e contextos que foram se configurando. A interação espontânea dos pioneiros da Rede mirava a melhorar o resultado técnico tendo conta de uma série de princípios, mas não contava com a projeção necessária para prever as repercussões da nova ferramenta. Assim, a regulação formal destes recursos, que conformam o que propomos de chamar de “plataforma informacional”, é mais uma adaptação proveniente de contextos nos quais a virtualidade ainda não tinha demonstrado a potencialidade de mudar e extrapolar os âmbitos comumente regulados pelo Estado. Encontramos-nos num estágio da mobilização no qual as formas de interagir com o poder estatal estão sendo definidas, mas trata-se de um processo complexo que envolve grandes interesses e uma capacidade de *lobbying* bastante importante por parte de quem quer impor a sua interpretação do *enjeu*. P descreve assim dita situação: “Você tem mecanismos de agenciamento muito maiores, do capital, do Estado, de empresas privadas gigantescas cooperando fortemente e violentamente”. Lembremos que o tema do software e do “digital” em geral, entrou já na agenda política dos governos, o que determina um plano institucional da mobilização, já que estão nas mãos da administração pública várias ferramentas para fomentar a difusão do Software Livre.

Todos estes fatores configuram uma espécie de “marco formal” que influencia o

processo de desenvolvimento das tecnologias digitais, uma espécie de grade que dá forma aos espaços onde o projeto da Comunidade cresce. Assim, as práticas do movimento podem se basear na virtualidade, mas estão em parte subordinadas às regulamentações nacionais e internacionais, e dependem da atitude do Estado para definir suas políticas digitais. Isto parece surgir claro nas entrevistas: “O mais importante que a gente tem que cuidar é para não ser criada nenhuma lei que bloqueie o nosso desenvolvimento” (A). Acreditamos que esta situação esteja relacionada com a definição precária que a Comunidade tem do princípio *O*, já que o oponente (se identificamos ele com os atores que podemos achar por trás do software proprietário), desenvolve as suas estratégias para impor a sua interpretação do que está em jogo agindo neste marco formal. É nos âmbitos legais, institucionais e governamentais que é possível mapear estratégias que miram a preservação de uma certa visão do desenvolvimento do conhecimento e da criatividade. Porém, a estratégia do movimento se desenvolve em outro nível, não pretende se enfrentar, mas gerar um questionamento de poder através da demonstração da alternativa possível que o oponente nega, quebrando a dominação que se estrutura na hegemonia de um certo discurso sobre as tecnologias. “Quando você quer destruir seu oponente você já não é livre, a gente não quer destruir o oponente, só não quer que ele domine tudo” (M).

Assim, o conflito direto não se dá no nível das estratégias opostas para o controle do *enjeu*, isto é, o nível da gestão e aplicação do conhecimento, já que aqui o grupo desconhece o seu oponente e desenvolve uma estratégia só indiretamente conflituosa. Do seu lado o oponente desenvolve uma estratégia que atinge o dito marco formal, mas não age solitário neste marco. Uma série de campanhas concretas em favor dos critérios e princípios da cultura livre se desenvolve há algum tempo, várias fundações e associações agem no plano político, nacional e transnacional, para garantir a difusão das idéias de liberdade e compartilhamento do saber. Porém, estas são lutas no plano organizacional e político cujos protagonistas não coincidem com a Comunidade do Software Livre, embora tenham com ela algumas ligações. Trata-se, como foi introduzido anteriormente, do braço civil do movimento, o qual desenvolve práticas mais assimiláveis com o terceiro setor do que com os movimentos sociais. O cálculo político é explícito, as armas são processos jurídicos, campanhas de opinião pública e pressões políticas, e os objetivos são claramente definíveis. Assim, nem do ponto de vista teórico, nem empírico, puderam-se identificar este tipo de ações com a mobilização do Software Livre, ainda que exista uma forte ligação, já que o marco formal inibe ou fomenta o sucesso do movimento, e a definição deste se joga no plano onde age o braço civil.

Temos então uma estratégia do que identificamos como a mobilização do Software



Livre, o qual ambiciona ter sucesso na disputa do *enjeu*. Tal sucesso depende na capacidade de conseguir fazer prevalecer a própria interpretação das formas em que se deve gerir e aplicar o conhecimento. A estratégia dos membros da Comunidade é a difusão do que eles vêem como uma libertação na assunção do Software Livre como uma alternativa tecnológica concreta, o que vai acompanhado de um trabalho coletivo de consolidação do grupo como suporte não somente técnico, mas coletivo, identitário. Nos vários eventos relativos à Comunidade se percebeu claramente a intenção de reforçar os vínculos e compreender “quem somos”, como uma forma de sentir que há uma comunidade, que esta é extensa e capaz de atrair mais pessoas (a palavra “libertar” foi usada mais de uma vez neste sentido por parte dos membros da mobilização). Na convicção profunda de que quem se aventura no mundo do Software Livre se liberta, já que possui um maior controle sobre a tecnologia e a compreensão do domínio exercido pelo software proprietário.

Este sucesso aparente da mobilização representa então, por sua vez, a quebra do domínio do oponente que, como vimos, não está no plano do conhecimento, pois a proposta do grupo é já uma forma de desenvolvimento do saber que não precisa “vencer” o oponente para se concretizar. O domínio está na hegemonia de um tipo de discurso sobre as tecnologias informacionais, por isso na denúncia desta hegemonia está a chave do sucesso da mobilização. Assim, difundir a libertação com o Software Livre implica a quebra do domínio do oponente e constitui a estratégia para disputar o *enjeu*. Porém, como já vimos, há um marco formal que enquadra todo o processo. Este marco formal remete a âmbitos que extrapolam as formas de ação da Comunidade, a qual age em forma de rede, na qual os nós são indivíduos interessados na divulgação do projeto e da sua otimização técnica, mas que não possuem interesse, nem capacidade organizativa (por enquanto?), para agir no nível político ou jurídico.

De tal forma, podemos dizer que os atores do software proprietário desenvolvem uma estratégia simétrica à da Comunidade, procurando privilegiar a sua interpretação, ativando o seu poder econômico e político e sua capacidade de *lobbying* para adaptar o marco formal em seu favor. Como vemos, são duas estratégias que enquadram níveis de ação diferentes, confirmando a ausência de um conflito direto.

É neste ponto que entra o dito braço civil do Software Livre, capaz de desenvolver práticas neste âmbito, as quais extrapolam a esfera da ação do movimento. A estratégia da Comunidade passa pelo marco formal sem, porém, agir sobre este, o que delimita algumas possibilidades de ação do movimento. Esta situação é fruto da escolha da Comunidade por desenvolver a estratégia no plano mais elevado do social, atingindo o modo de produção da

nossa sociedade. Isto fica claro quando, por exemplo, A, ao se referir às campanhas para exigir a adoção do Software Livre na administração pública, nos diz: “Não o vejo como fundamental para o movimento, mas fundamental para a liberdade da pessoa, o movimento é independente de quem vai adotar [as políticas com relação ao digital]”, e D, na mesma linha, nos diz: “Para o movimento do Software Livre não é importante, é importante para a economia do país, eu acho que é uma luta muito mais política do que uma luta do movimento do Software Livre” (D). “Ela [a Comunidade] não faz política, faz Rede” (D).

O grupo tem passado, assim, por um processo consistente de elaboração do que é a noção de identidade e totalidade, enquadradas no eixo do projeto ético. Porém, o seu voluntário desconhecimento do oponente o leva a desenvolver uma estratégia em termos comunitários, isto é, procura ampliar a rede e difundir os benefícios que esta traz (a libertação), sem, ao mesmo tempo, falar nos termos do oponente, que age no marco formal ativando seu predomínio nesse âmbito. Ainda assim, a estratégia de difusão da Comunidade avança, já que baseia-se numa lógica de rede que age nos vazios do marco formal, tentando se desvincular deste. Isto determina um paradoxo em todo o processo, já que é a mesma arquitetura em rede, sem uma estrutura fixa, a que permitiu o monopólio do software proprietário na onda do avanço do capitalismo globalizado, e suporta ao mesmo tempo as práticas do movimento que o questiona. As restrições tecnológicas<sup>116</sup> e formais que buscam inibir a livre troca de conhecimentos estão revertendo a natureza do mesmo processo do qual surgiu a Rede. A mobilização tem sucesso, até agora, na sua tarefa de difusão da alternativa e quebra da hegemonia da interpretação, porque age com uma lógica de rede e em termos comunitários, aproveitando os vazios do marco formal. Mas a contra-estratégia inclui promover restrições na liberdade tradicional da Rede e pressões nas políticas de Estado. Às quais a Comunidade, pelos menos até agora, não responde, pois extrapola seus objetivos e capacidades organizacionais. O grupo foge do conflito, pois fala uma linguagem diferente da do seu oponente. Porém, trata-se de uma situação em contínuo desenvolvimento: as estratégias de combate à livre troca de saberes são muitas e estão em desenvolvimento. A questão aberta é qual fator vai prevalecer: a lógica de redes segundo a interpretação da ética *hacker* ou o marco formal voltado à inibição da livre troca do saber.

Acreditamos então que são as conseqüências derivadas do nosso paradigma tecnológico atual as que determinam a possibilidade de uma mobilização desenvolver uma estratégia eficaz, sem definir claramente seu oponente e sem propor um conflito direto. Do

---

<sup>116</sup> Lawrence Lessig em *Cultura Livre* (LESSIG, 2005) faz uma descrição detalhada dos expedientes puramente técnicos usados para controlar o livre fluxo de informações.

outro lado, é o mesmo contexto que faz com que a falta de regulação deixe espaço para as pressões políticas e econômicas que pretendem regular a criatividade e a liberdade. Mas o paradigma tecnológico não afeta só a esfera de ação do Software Livre, pois a lógica de rede e a desregulação são fatores determinantes de ampla abrangência. Assim, a situação paradoxal do fenômeno estudado pode não ser uma exceção. Talvez é tempo de afrontar o tema das redes enfocando-o não mais como uma constatação, mas como uma lógica de ação e organização praticamente imprescindível no estudo dos movimentos sociais atuais. Mais estes se encaixam no paradigma tecnológico, na sociedade informacional, mais se faz necessário ter conta a relação entre a lógica de redes e o marco formal.

Foi possível constatar que o coletivo do Software Livre consegue desenvolver uma prática estratégica eficaz, coerente com os seus objetivos, sem assumir um conflito direto, sem construir uma arena de conflito como esta é geralmente concebida quando se estudam os movimentos sociais. E isto por causa dos condicionamentos e potencialidades que as peculiaridades da sociedade em rede oferece às mobilizações coletivas. Assim, a virtualidade e a estrutura em rede permitem estabelecer uma prática concreta que desafia a hegemonia do ator antagonico, sem ser preciso tirar deste o controle de algum espaço, já que o espaço que se disputa é virtual, e por isso não localizado, potencialmente infinito, pelo menos até agora, isto é se não for fechado e regulamentado em prol dos monopólios digitais<sup>117</sup>. Daí a pertinência em pensar não simplesmente, ou não mais, os movimentos sociais como categoria analítica geral, mas os movimentos sociais na sociedade informacional, e isto não somente para as mobilizações relacionadas à rede ou às tecnologias, mas todas aquelas que possuem uma visão que engloba a contemporaneidade privilegiando o papel da informação e o conhecimento.

Antes da consolidação das tecnologias informacionais, um movimento social com dificuldade para estabelecer um conflito e definir seu oponente corria o risco de cair numa contestação genérica, ou ser interpretado com um movimento cultural. Hoje o plano da contestação está aberto à grandes potencialidades, pois os recursos organizacionais necessários à mobilização são em grande parte virtuais, ligados a um contexto, a Rede, teoricamente aberto e abrangente. Talvez seja o caso então de repensar algumas das nossas categorias teóricas, especialmente às referentes ao conflito, à luz das inovações

---

<sup>117</sup> Um empenho importante neste sentido é a oposição aos DRM (*Digital Restrictions Management*) ou Gestão Digital de Restrições, que constituem uma política de restrições nas ferramentas tecnológicas através de dispositivos inseridos nas máquinas para controlar os conteúdos e funções que os usuários utilizam, com o suposto objetivo declarado de controlar a pirataria. Site da campanha contra os DRM: <http://drm.info/pt>. Acesso em: 20 mar. 2008.

organizacionais e da construção de significado do elemento conflitual trazidas pela sociedade informacional.

É difícil afirmar que nos encontremos frente a um movimento social à luz das teorias sobre o tema aqui adotadas, já que conflito e oponente parecem elementos pouco desenvolvidos. Porém, vemos também que a Comunidade consegue consolidar uma mobilização consistente, com uma representação de si e do contexto lúcida e através de representações sociais<sup>118</sup>. O grupo “recupera” as suas fraquezas conceituais através do aproveitamento de recursos inovadores, ausentes pouco tempo atrás, mas que hoje devem entrar na reflexão sobre a natureza destes fenômenos, os quais usufruem das potencialidades de um contexto que os influencia e transforma. Até o ponto de nos perguntar se é suficiente falar em movimentos sociais, já que a virtualidade, a lógica de rede e as potencialidades tecnológicas, fazem pensar em fenômenos que se explicam só tendo presentes estes fatores e que mudam algumas prioridades da observação analítica dos movimentos. Temos fenômenos coletivos que possam se considerar movimentos sociais hoje? Acreditamos que sim, mas as suas particularidades, por causa do contexto informacional, merecem se perguntar se essa categoria consegue assimilar estas mudanças.

## 5 CONCLUSÕES

A partir observação da coletividade que se identifica no Software Livre, constatamos que a forma mais satisfatória de caracterizá-la é enfatizando os aspectos particulares do seu agir, aqueles que lhe são característicos e marcam a sua peculiaridade, despertando também o nosso interesse pelo que nos possam trazer de inovador sobre as formas de mobilização na sociedade em rede. Ditos aspectos derivam, por um lado, da originalidade da sua proposta e, do outro lado, das potencialidades técnicas presentes no ambiente onde esta age. Foi possível ver como estes dois fatores se condensam e se manifestam conjuntamente no que propomos de considerar, de forma geral, como a lógica de rede. Esta marca a forma de agir da Comunidade, mas não é desta exclusiva, pois abrange outras formas de organização presentes na sociedade informacional, sem excluir algumas bastante divergentes como, por exemplo,

---

<sup>118</sup> Não nos resta mais que discordar com as conclusões desoladoras de Castells: “Nada nos parece indicar que novas identidades têm de surgir, novos movimentos sociais têm de recriar a sociedade e novas instituições serão reconstruídas no sentido de *lendemains qui chantent*” (CASTELLS, 1999b, p. 420).

determinadas expressões do capitalismo financeiro. Vimos como esta lógica se cimenta na idéia de rede não como fenômeno concreto – como unidade de análise – mas como categoria mental. Rede então como resultado de uma série de direcionamentos ou critérios que, no caso da Comunidade, guiam a interpretação e construção do agir coletivo e da participação dos indivíduos nele. Conformando assim o que propomos ver como uma categoria mental mais do que simplesmente uma determinada unidade de análise do social, já que vai além da imagem concreta da configuração dos nexos dos membros da Comunidade, e se expõe como a base conceitual a partir da qual esta se vê e, em consequência, desenvolve estratégias.

Todo este quadro não podia se considerar separadamente do panorama tecnológico que o faz possível, mas que dele também deriva. Já que não consideramos que haja um condicionamento unidirecional de natureza técnica sobre as prioridades que conduzem a ação coletiva. Pelo contrário, as características de toda a série de recursos técnicos relacionados com a geração e gestão de informação e do conhecimento que configuram o que temos chamado de plataforma informacional, são fruto de uma determinada atitude e interpretação das prioridades e usos da tecnologia. Dita plataforma não coincide simplesmente com a Rede, mas é a concretização de um processo de desenvolvimento de determinadas ferramentas, que incluem não só instrumentos materiais, mas também processos, técnicas, aplicativos, linguagens, entre outros. Os quais, no seu conjunto, formam uma bateria de recursos relativamente coerente e característica no paradigma tecnológico atual, pois estreitamente interrelacionados. É fundamental então lembrar como a liberdade e o Sujeito nela plasmados ocupam um lugar privilegiado, fazendo referência a determinados valores que identificamos como fazendo parte de um paradigma específico e particular, pois configuram determinados posicionamentos e formas de conduta com relação a vários aspectos da sociedade: trata-se da ética *hacker* que marca a ação do movimento e delinea os traços característicos do seu projeto cultural. Temos assim que o agir da Comunidade do Software Livre é interpretável à luz da idéia de lógica de rede, considerada como o conjunto da presença da categoria mental rede junto com as potencialidades da plataforma informacional e caracterizada por um seu próprio projeto cultural que a distingue. Temos assim a “lógica de rede *hacker*”.

Esta específica configuração, que combina potencialidades técnicas e posicionamentos éticos, que aproveita amplamente a idéia de rede, facilitando uma ação desarticulada e descentrada, é a que nos permite interpretar o aparente sucesso da proposta do movimento de Software Livre. Embora tenhamos constatado que este não consegue estruturar consistentemente a imagem do que seria o seu oponente, não conseguindo assim identifica-lo claramente, o que em consequência faz difícil a definição de uma arena de conflito, vimos

também que isto não impede que gere uma prática que é, aos nossos olhos, eficaz. Noutras palavras, uma prática conseqüente com os objetivos do movimento e que encarna a disputa pelo *enjeu* que caracteriza esta mobilização e que se centra, como já vimos, na interpretação sobre a geração e gestão do conhecimento. A Comunidade se propõe estabelecer uma oposição que se localiza no plano da visão sobre as formas de produção do saber que, ao seu ver, devem prevalecer do ponto de vista do seu posicionamento ético, da sua visão das prioridades da tecnologia e a relação desta com o ser humano. No âmbito de dita oposição a possibilidade de quebra da hegemonia de quem defende a posição contrária, se baseia precisamente nas estratégias derivadas da lógica de rede do tipo *hacker*. O movimento expõe e põe em prática uma forma diferente de produzir software que revela e pretende demonstrar a possibilidade de uma relação diferente com a tecnologia e a informação, na intenção de se libertar das imposições de quem promove o fechamento e a proteção através da legislação do conhecimento inserido nos programas de computador. O particular do caso do Software Livre é que a sua própria prática é já uma quebra da hegemonia centrada no monopólio do software proprietário. O sucesso do grupo não se centra em conseguir que o seu oponente ceda às suas reivindicações, mas em exibir a factibilidade da sua proposta, em desvirtuar a pretendida imprescindibilidade desse, a qual está baseada na sua própria versão tendenciosa do contexto tecnológico. Por causa da mesma natureza do conflito, no qual é o conhecimento o recurso ambicionado, o movimento pode desafiar a ordem que critica a partir da sua própria prática, pois o oponente não possui o controle exclusivo dos recursos que este precisa. A disputa pelo que está em jogo se centra nas maneiras de interpretar, de pôr em prática, as formas de desenvolvimento do saber, e não na posse deste.

Vimos também como o quadro não é totalmente favorável para a Comunidade como poderia parecer a partir das linhas anteriores. Já que toda a sua estratégia de ação baseia-se numa plataforma informacional na qual prevaleça efetivamente a abertura e o fluxo sem restrições da informação, onde o Estado regule mas não intervenha. Mantendo assim uma arquitetura da rede similar a que possibilitou o seu surgimento e até a própria idéia de Software Livre. Neste aspecto, a oposição com quem defende uma geração do conhecimento de tipo hierárquico, adotando o modelo catedral, se localiza em outros espaços da sociedade e envolve recursos e estratégias diferentes, alheios àqueles familiares ao movimento. Para assegurar seu predomínio no mercado e o prevalecer da sua interpretação da gestão do saber, o oponente aproveita a sua supremacia no plano material, ativando pressões políticas e *lobbying* para fazer com que os espaços onde ele age sejam regulamentados em forma de favorecer o seu projeto, apostando por uma formalização restritiva num âmbito onde esta é

ainda embrionária. Foi possível assim notar como o agir do movimento está, em parte, subordinado às condições de funcionamento de um ambiente que é resultado de umas dinâmicas de natureza diferente, já que não se trata mais de um confronto no qual o conhecimento é o recurso disputado, no qual é habilidade em gerir este que é premiada. Pelo contrário, trata-se de um nível onde prima o cálculo político e a otimização dos benefícios, achamo-nos mais numa esfera política e organizacional do social. Onde se mobilizam redes de outro tipo, neste sentido mais convencionais, isto é, que apresentam formas de organização menos inovadoras, e que, no caso da Comunidade, se centram no que propomos em chamar seu braço político, que responde mais às características das organizações tipificadas como pertencentes ao do terceiro setor. Este tipo de atividade configura formas de organização coletiva que não coincidem com o movimento, embora sejam com este afins. Já que, como foi aclarado, a Comunidade desenvolve suas estratégias num nível diferente do social, apoiado fortemente na virtualidade e no qual os sucessos não são só de ordem material ou político, embora possam nesses âmbitos ter repercussões. Temos então que se dá uma disputa que pode modificar as condições do contexto onde o movimento age, mas que o afeta só potencialmente. Já que, se são mantidas, como até agora em linhas gerais, as características de compartilhamento e liberdade que caracterizavam o ambiente que impulsionou o surgimento da Comunidade, esta poderá continuar a expor a sua proposta original na base da sua lógica diferente.

Lógica esta que centra a peculiaridade do movimento e cimeta a sua eficácia: desenvolver uma ação, graças à lógica de rede *hacker*, nos termos próprios da sua leitura da nossa sociedade. Isto é, uma ação na qual a estratégia econômica e política ocupam um segundo plano, permitindo efetivamente que as reivindicações identitárias ganhem um espaço próprio, pois estas reivindicações se enquadram precisamente nas mesmas esferas onde as estratégias de ação do movimento se desenvolve, fato este que não necessariamente acontece com todas as mobilizações coletivas. Noutras palavras, a ação do movimento intervém nos ambientes que exigem as mudanças segundo suas reivindicações de forma clara e constatável, e não somente como parte de uma exposição ideal. Obviamente a idéia não é sustentar o fato que o econômico e o político percam importância, desta forma estaríamos desconhecendo condicionamentos importantes que efetivamente estão presentes no fenômeno estudado como vimos anteriormente, mas também não estamos estipulando uma relevância inovadora do plano identitário nas prioridades do movimento, por encima das lutas de tipo material ou político. Já que assim constataríamos simplesmente uma novidade já presente nas teorizações sobre os novos movimentos sociais, nos quais a ação parte da inconformidade por situações

nas quais a subjetividade não se sente reconhecida e procura reivindicar o espaço por ele merecido no social, desta forma, o que esta em jogo são recursos coerentes com este desconforto, enquadráveis sob uma ótica cultural. O sucesso do movimento se reconhece assim em termos identitários e o conflito centra disputas pela definição dos códigos culturais que predominam na sociedade. Porém, o que é peculiar do movimento do Software Livre é a lógica que guia as suas ações e interpretações do social, e que é compatível com a da sociedade em rede em geral já que possuem uma linguagem similar. Embora que o seu projeto seja efetivamente cultural e aborde um problema identitário, o movimento não tem por objetivo final reivindicações puramente identitárias, ele centra na sua crítica do real as modalidades da forma de desenvolvimento da sociedade informacional. A sua ação pode partir de um mal estar que nasce de uma falta de reconhecimento da sua subjetividade, mas, a diferença dos novos movimentos sociais, as mudanças que este procura não só enquadrariam melhor o Sujeito nele representado no âmbito do conflito, mas abarcam mais do que isso, abarcam o modo de desenvolvimento da sociedade vista como totalidade. O projeto é cultural, mas o conflito enfoca a historicidade.

O movimento consegue gerar então uma prática que enfoca as áreas vitais do tipo societal atual e as aborda seguindo critérios com este compatíveis, se elevando assim como um ator social característico do seu contexto. É a factibilidade da sua proposta de produção do conhecimento o que o movimento reivindica, e é nesse sentido que este consegue agir. Enquadrando os fatores característicos do paradigma tecnológico atual (conhecimento e informação) e desenvolvendo efetivamente seu projeto com relação a esses. Expondo uma interpretação do seu meio nesses termos, que são os mesmos que estão na base da sua própria auto-imagem e da forma de conflito que propõe. Isto é, a linguagem da sociedade informacional, o que concretiza a sua originalidade, ajuda a explicar a sua aparente eficácia e expõe inquietudes com relação ao conceito de movimento social.

A Comunidade é eficaz porque sua ação, seguindo a lógica de rede *hacker*, lhe permite disputar o *enjeu* a partir da sua prática e sem estabelecer um conflito direto com o oponente, obviando assim o poder econômico e político de propulsores do projeto antagônico. Tudo isto sobre a base das possibilidades abertas pelo contexto tecnológico. No que vemos não simplesmente uma característica exclusiva deste fenômeno, mas uma novidade aberta a partir das potencialidades da sociedade informacional e que pode abranger outras mobilizações nesta presentes. Nossa proposta é a de incorporar a idéia de rede, sob forma da lógica de rede, na discussão atual sobre movimentos sociais e na sua análise. Não simplesmente como uma faceta a mais no seu estudo, mas como um aspecto básico na visão



teórica destes fenômenos. Já que a presença, explícita ou não dentro dos movimentos, da lógica relacionada às redes não denota somente uma particularidade nas estratégias e modelos de leitura da ação e seus significados, mas também uma arena de conflito inovadora. Esta, apoiada na virtualidade, flexibilidade e adaptabilidade do formato de rede, não só encontra nesta uma veículo para construir sua ação, mas é também, e precisamente, sobre a rede mesma que aplica as suas pretensões de mudança, se confirmando como uma Comunidade meta-agente (entre as várias similares potencialmente ativas hoje em dia) assim como foi proposto anteriormente.

Na nossa sociedade, na qual são cada vez mais valiosos os recursos intangíveis e as trocas virtuais, onde cresce a centralidade do controle e gestão dos bens digitalizáveis, emancipados da dimensão espacial. Nessa sociedade, um movimento que se posicione criticamente com relação às formas de tratamento desses recursos, adotando estratégias coerentes com esta premissa, tem um espaço potencialmente aberto para se desenvolver. E isto porque a mesma horizontalidade, fluidez e desregulação na base da lógica de rede permite gerar uma oposição eficaz aos portadores de uma visão oposta e com a pretensão de ser hegemônica. Já que a supremacia deste baseia-se no controle de recursos que são potencialmente incomensuráveis e sobre os quais resulta cada vez mais difícil exercer o monopólio. Para o movimento não se trata mais de subtrair ao oponente um determinado recurso pelos dois ambicionado, mas de estipular uma prática que se traduza numa posse diferente destes recursos. Assim, a ação do contramovimento se complica, a partir de momento que o seu predomínio no controle de recursos que, somente na sua visão podem ser cercados e apropriados como se fossem bens finitos ou bens rivais, está baseado numa interpretação sobre estes que ele mesmo gera. Assim, o Sujeito está potencialmente frente a possibilidade de se plasmar no social libertado dos vínculos materiais que, em parte, sustentavam o predomínio do ator hegemônico em outros momentos históricos. O que não quer dizer que o poder econômico não interfira no processo, mas que este poder não consegue (pelo menos de forma decisiva até agora) impedir a posse e a gestão dos recursos básicos do conflito na atualidade, pois eles são fluidos e difíceis de parcelar, pois tendencialmente infinitos.

A partir dos elementos trazidos até este ponto, a tendência é a de considerar a Comunidade do Software Livre como um autêntico ator social integrante pleno do novo tipo societal que os estudiosos do social começam a analisar. Os termos próprios do seu relacionamento com a realidade social, de sua visão desta e dele mesmo, se inserem na linguagem em que essa mesma sociedade se exprime e se transforma. Acreditamos que o

movimento está inserido cabalmente na sua configuração histórica, mas não assimilado por ela, já que se encontra do lado da crítica, da dúvida, do questionamento. A sua posição faz parte do tabuleiro do informacionalismo e nele age sem seguir as regras de quem quer controlá-lo, mas também sem tentar querer propor uma regra de jogo qualquer, mas àquela que seja, neste nosso tabuleiro, efetiva, que mude o jogo sem detoná-lo, se fazendo protagonista sem desconhecer ninguém, na base da sua própria habilidade.

Neste ponto podemos então nos perguntar: quais as conseqüências do movimento não conseguir nomear explicitamente seu oponente, de não conseguir defini-lo claramente para poder assim estipular com este um conflito direto. Quais as conseqüências daquela sua “fraqueza” à luz da teoria. A constatação que podemos fazer é que o plano do conflito não parece refletir uma tal carência e o movimento protagoniza um tipo de conflito diferente, baseado na sua própria lógica e que traz expectativas sobre as potencialidades de práticas similares. Práticas que preencham zonas do social ainda inexploradas, pois fruto de mudanças relativamente recentes e em processo, nas quais é possível propor uma conflitualidade na base da virtualidade e em prol de bens intangíveis. Seguindo, aproveitando e inclusive ajudando a desenvolver, os parâmetros das formas de organização reticulares do informacionalismo. Revertendo a sua riqueza em favor do Sujeito, seu primeiro ideador na figura dos programadores fundadores que promulgavam a livre circulação das idéias como potencializador máximo do conceito de Rede. Hoje, esta lógica, ameaçada e adotada ao mesmo tempo, pelos projetos de monopólio do saber e de parcelamento do conhecimento, está potencialmente disponível para veicular o acionar do Sujeito que se faz ator coletivo através dos fluxos reticulares que não tem localização espacial. A partir de ali gera uma prática que é concreta e desafiante, mas se estrutura na fluidez da virtualidade, obtendo uma eficácia que consegue relativizar a pretendida dominação do oponente, cimentada nas formas de poder convencionais, as quais um bom domínio dos recursos disponíveis pode driblar. Resultando em mobilizações potencialmente ricas, investidas do poder dos fluxos e do dinamismo da desarticulação, que escapa e rivaliza com as estratégias do contramovimento, o qual fala também nos termos da lógica de rede, mas não é dela o único detentor, pois desta não possui o monopólio.

Por isso acreditamos que as peculiaridades do Movimento do Software Livre não sejam inteiramente deste exclusivas, mas que representem uma particular expressão de uma configuração social que se consolida e da qual este é oriundo. Se fazendo movimento social ao interpretar e se apropriar das mudanças inerentes no informacionalismo, levando-nos a reconhecer a necessidade de repensar a categoria movimento social à luz das inovações que

constatamos através do seu estudo. E se nos resulta difícil indicá-lo cabalmente como um movimento social e com todas as letras, também nos resulta difícil não ver nele uma expressão clara do Sujeito na nossa sociedade. Um ator social nesta plenamente participe e que expõe um antagonismo à ordem predominante nos termos inerentes a essa mesma sociedade. E não é esta a condição que, historicamente, anseiam as mobilizações que se vem como movimentos sociais? A resposta afirmativa abre vários horizontes e convida a repensar o conceito, não somente sobre a base do desconforto pelas incertezas da realidade social dinâmica e em transformação, mas sobre a base das constatações sobre os novos elementos que já parecem fazer parte do universo das contestações coletiva, e que não aguardam respostas para continuar a se desenvolver e complexificar o estudo desta parcela do social.

## REFERENCIAS

AMADEU, da Silveira Sergio. Corsários digitais. In: Fórum Internacional Software Livre (FISL 6.0), 6, 2005, Porto Alegre-RS. Disponível em: <<http://www.softwarelivreparana.org.br/>>. Acesso em: 19 mar. 2007.

AMADEU, da Silveira Sergio. **Da restrição do Pensamento a Liberdade do conhecimento: entendendo o debate da construção do mundo digital livre.** Rio de Janeiro, 2007a. Palestra proferida na “5ª Bienal da UNE”, em Rio de Janeiro 28/01/2007.

AMADEU, da Silveira Sergio. **Esfera pública conectada: o que as telecomunicações e a tv digital tem a ver com o comum?** Porto Alegre: UFRGS, 2007b. Palestra proferida no evento Além das redes de colaboração, em Porto Alegre em 18/10/2007.

AMADEU, da Silveira Sergio. **Inclusão digital, Software Livre e Globalização contra-hegemônica,** Disponível em: <<http://www.softwarelivre.gov.br/softwarelivre/artigos/>>. Acesso em: 14 mar. 2007c.

APGAUA, Renata. O Linux e a perspectiva da dádiva. **Horizontes Antropológicos,** Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 221-240, jan./jun. 2004.

BARRETO, A. A condição da informação. **São Paulo em Perspectiva,** São Paulo, vol.16, n.3, p. 67-74, Jul 2002.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BAUMGARTEN, Maíra. **Comunidades ou coletividades? : O fazer científico na era da informação.** In: Política & sociedade. Florianópolis, SC, n. 4, abr. 2004, p. 97-136.

BHUKHU, Parekh. Putting civil society in its place. In: GLASIUS, Marleis; LEWIS, Davis; Hakan SECKINELGIN (orgs.) **Exploring Civil Society: Political and cultural contexts,** New York: Routledge, 2004. p. 15-25.

CASTELLS, Manuel. Les flux et les identités: où sont les sujets dans la société informationnelle? In: DUBET, François; WIEVIORKA, Michel (org.) **Penser le sujet. Autour d'Alain Touraine,** Paris: Fayard, 1995. p.3 37-359.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede** (A era da informação: economia, sociedade e cultura; Vol 1). São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999a.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade** (A era da informação: economia, sociedade e cultura; Vol 2). São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999b.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CASTELLS, Manuel. Informacionalismo y la sociedad red. In: HIMANEN, Pekka. **La ética del hacker y el espíritu de la era de la información**. Disponível em: <<http://www.geocities.com/pekkahacker/>>. Acesso em: 17 set. 2007. p. 110-124. Epílogo.

COHEN, Jean L. e ARATO, Andrew. **Civil society and political theory**. Massachusetts Institute of Technology, 1992.

COHEN, Jean L., Sociedade Civil e Globalizado: Repensando Categorias. **DADOS – Revista de Ciências Sociais**, Rio de Janeiro, Vol. 43, n. 3, p. 419-459, 2003.

DAGNINO, R., BRANDÃO, F.C., NOVAES, H.T. Sobre o marco analítico-conceitual da tecnologia social. In: **Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2004. p. 15-64.

DIANI, Mario. **Social Movement Network Virtual and Real**. Paper for the Conference “A New Politics?”, CCSS, Univeristy of Birmingham, 16-17 September 1999.

DUBET, Francois. **La galère: jeunes en survie**. Paris: Fayard, 1987.

EVANGELISTA, Rafael de Almeida. **Política e Linguagem nos debates sobre software livre**. Instituto de Estudos da Linguagem. 2005. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas. Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000349663>>. Acesso em: 21 mai. 2007.

FARRO, Antimo L. **I movimenti sociali. Diversità, azione collettiva e globalizzazione della società**. Milano: FrancoAngeli, 1998.

FEENBERG, Andrew. Subversive Rationalization: Technology, Power and Democracy. In: FEENBERG, Andrew (org.) **Technology and the politics of knowledge**. Bloomington: Indiana University Press, 1995. p. 3-22.

FEENBERG, Andrew. **From essentialism to constructivism. Philosophy of technology at the crossroads**. Disponível em: <http://www.sfu.ca/~andrewf/talk4.html>. Acesso em: 16 jun. 2007.

FREE SOFTWARE FOUNDATION. **The Free Software Definition**. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>. Acesso em: 28 fev. 2008

GOHN, Maria da Gloria Marcondes. **Teoria dos movimentos sociais : paradigmas clássicos e contemporâneos**. 4.ed. São Paulo: Loyola, 2004.

GUESSER, Adalto Herculano. A construção de um paradigma colaborativo: a experiência do Movimento *Software Livre* e a luta por maior inclusão na sociedade da informação. **Inclusão Social**, Brasília, vol. 2, n. 1, p. 47-59, out.2006/mar.2007.

HIMANEN, Pekka. **La ética del hacker y el espíritu de la era de la información**. Disponível em: <<http://www.geocities.com/pekkahacker/>> Acesso em: 17 set. 2007.

IZZO, Alberto. **Storia del pensiero sociologico**. Bologna: il Mulino, 1991.

JUNGBLUT, Airton Luiz. A Heterogenia do mundo *on-line*: algumas reflexões sobre virtualização, comunicações mediadas por computador e ciberespaço. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre**. São Paulo: Editora Francis, 2005.

MACHADO, Jorge Alberto S., Difusão de conhecimento e inovação – o “acesso aberto” a publicações científicas. In: BAUMGARTEN, Maíra (org.). **Conhecimento e Redes: sociedade, política e inovação**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005. p. 117-136.

MACHADO, Jorge Alberto S.. Ativismo em rede e conexões identitárias: novas perspectivas para os movimentos sociais. **Sociologias**. Porto Alegre, ano 9, nº 18, jul/dez 2007, p. 248-285.

MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

MELUCCI, Alberto. Asumir un compromiso: identidad y movilización en los movimientos sociales. **Zona Abierta 69**, Madrid, n.69, p. 153-180, 1994.

MELUCCI, Alberto. **A invenção do presente: movimentos sociais nas sociedades complexas**. Petrópolis: Vozes, 2001.

METARECICLAGEM. **Livro Verde**, Disponível em:  
<<http://oxossi.metareciclagem.org/moin/LivroVerde>> Acesso em: 23 dez. 2006.

MOORE, J.T.S.. **Revolution OS**. USA: Wonderview Productions, 2001. (85 min.), son., color.

PIPPIN, Robert B.,. On the notion of technology as Ideology. In: FEENBERG, Andrew. (org.) **Technology and the politics of knowledge**. Bloomington: Indiana University Press, 1995. p.43-61.

PIZZORNO, Alessandro. Identidad e interés. **Zona Abierta 69**, Madrid, n.69, p. 135-152, 1994.

POULIGNY, Béatrice. **L'émergence d'une «société civile internationale»? Processus, acteurs, enjeux**. Centre d'Etudes et de Recherches Internationales, 2001.

QUIVY, Raymond e CAMPENHOUDT, Luc Van. **Manual de investigação em ciências sociais**. Gradiva Publicações, 2005.

RAYMOND, Eric. **The Cathedral and the Bazaar**, Disponível em:  
<<http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>> Acesso em: 14 mar. 2007.

REVILLA BLANCO, Marisa. El concepto de movimiento social: acción, identidad y sentido. **Zona Abierta 69**, Madrid, n.69, p. 181-213, 1994.

RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Community**. Disponível em:

<<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em: 31 ago. 2007.

RIBEIRO, Gustavo Lins. Política cibercultural: ativismo político a distância na comunidade transnacional imaginada-virtual. In: ALVAREZ, Sonia E.; DAGNINO, Evelina; ESCOBAR, Arturo. **Cultura e política nos movimentos sociais latino-americanos**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000 p. 465-502.

RUTOWSKI, J. Redes de tecnologias sociais: pode a tecnologia proporcionar desenvolvimento social?. In: LIANZA, S; ADDOR, F. (Orgs.). **Tecnologia e desenvolvimento social e solidário**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2005. p. 190-206.

SANTOS, L. Limites e rupturas na esfera da informação. **São Paulo em Perspectiva**. São Paulo, vol.14, n.3, p.32-39, Jul 2000.

SCHERER-WARREN, Ilse. **Redes de movimentos sociais**. São Paulo: Loyola, 1993.

SMITH, Marc A.. **Voices from the WELL: The Logic of the Virtual Commons**. Department of Sociology. 2005. Dissertação (mestrado) – U.C.L.A.. Disponível em: <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/papers/voices/Voices.htm>. Acesso em: 15 abr. 2007.

TARROW, Sidney. **Transnational politics: Contentions and Institutions in International Politics**. Annu. Rev. Polit. 2001. 4:1-20.

TOURAINÉ, Alain. **Em defesa da sociologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

TOURAINÉ, Alain. **La voix et le regard**. Paris: Éditions du Seuil, 1978.

TOURAINÉ, Alain. **L'après socialisme**. Paris: Hachette, 1982.

TOURAINÉ, Alain. **El regreso del actor**. Buenos Aires: EUDEBA, 1987.

TOURAINÉ, Alain. **Crítica da modernidade**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

TOURAINÉ, Alain. **Producción de la sociedad**. México: Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM-IFAL, Embajada de Francia, 1995.

TOURAINÉ, Alain. **Poderemos viver juntos? Iguais e diferentes**. Petrópolis: Vozes, 1998.

TOURAINÉ, Alain. **Um novo paradigma: para compreender o mundo de hoje**. Petrópolis: Vozes, 2006.

TOURAINÉ, Alain. At the frontier of social movements. **Soc. estado.** , Brasília, v. 21, n. 1, 2006 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-69922006000100003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922006000100003&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 17 jan. 2008.

## ANEXO A

### AN OPEN LETTER TO HOBBYISTS

**By William Henry Gates III**

February 3, 1976

#### An Open Letter to Hobbyists

To me, the most critical thing in the hobby market right now is the lack of good software courses, books and software itself. Without good software and an owner who understands programming, a hobby computer is wasted. Will quality software be written for the hobby market?

Almost a year ago, Paul Allen and myself, expecting the hobby market to expand, hired Monte Davidoff and developed Altair BASIC. Though the initial work took only two months, the three of us have spent most of the last year documenting, improving and adding features to BASIC. Now we have 4K, 8K, EXTENDED, ROM and DISK BASIC. The value of the computer time we have used exceeds \$40,000.

The feedback we have gotten from the hundreds of people who say they are using BASIC has all been positive. Two surprising things are apparent, however, 1) Most of these "users" never bought BASIC (less than 10% of all Altair owners have bought BASIC), and 2) The amount of royalties we have received from sales to hobbyists makes the time spent on Altair BASIC worth less than \$2 an hour.

Why is this? As the majority of hobbyists must be aware, most of you steal your software. Hardware must be paid for, but software is something to share. Who cares if the people who worked on it get paid?

Is this fair? One thing you don't do by stealing software is get back at MITS for some problem you may have had. MITS doesn't make money selling software. The royalty paid to us, the manual, the tape and the overhead make it a break-even operation. One thing you do do is prevent good software from being written. Who can afford to do professional work for nothing? What hobbyist can put 3-man years into programming, finding all bugs, documenting his product and distribute for free? The fact is, no one besides us has invested a lot of money in hobby software. We have written 6800 BASIC, and are writing 8080 APL and 6800 APL, but there is very little incentive to make this software available to hobbyists. Most directly, the thing you do is theft.

What about the guys who re-sell Altair BASIC, aren't they making money on hobby software? Yes, but those who have been reported to us may lose in the end. They are the ones who give hobbyists a bad name, and should be kicked out of any club meeting they show up at.

I would appreciate letters from any one who wants to pay up, or has a suggestion or comment. Just write to me at 1180 Alvarado SE, #114, Albuquerque, New Mexico, 87108. Nothing would please me more than being able to hire ten programmers and deluge the hobby market with good software.

Bill Gates

General Partner, Micro-Soft



**ANEXO B<sup>119</sup>.**

LICENÇA PÚBLICA GERAL GNU

Versão 2, junho de 1991

This is an unofficial translation of the GNU General Public License into Brazilian Portuguese. It was not published by the Free Software Foundation, and does not legally state the distribution terms for software that uses the GNU GPL -- only the original English text of the GNU GPL does that. However, we hope that this translation will help Brazilian Portuguese speakers understand the GNU GPL better.

Esta é uma tradução não-oficial da Licença Pública Geral GNU ("GPL GNU") para o português do Brasil. Ela não foi publicada pela Free Software Foundation, e legalmente não afirma os termos de distribuição de software que utiliza a GPL GNU -- apenas o texto original da GPL GNU, em inglês, faz isso. Contudo, esperamos que esta tradução ajude aos que utilizam o português do Brasil a entender melhor a GPL GNU.

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc. 675 Mass Ave,  
Cambridge, MA 02139, USA

A qualquer pessoa é permitido copiar e distribuir cópias desse documento de licença, desde que sem qualquer alteração.

## Introdução

As licenças de muitos software são desenvolvidas para restringir sua liberdade de compartilhá-lo e mudá-lo. Contrária a isso, a Licença Pública Geral GNU pretende garantir sua liberdade de compartilhar e alterar software livres -- garantindo que o software será livre e gratuito para os seus usuários. Esta Licença Pública Geral aplica-se à maioria dos software da Free Software Foundation e a qualquer outro programa cujo autor decida aplicá-la. (Alguns outros software da FSF são cobertos pela Licença Pública Geral de Bibliotecas, no entanto.) Você pode aplicá-la também aos seus programas.

Quando nos referimos a software livre, estamos nos referindo a liberdade e não a preço. Nossa Licença Pública Geral foi desenvolvida para garantir que você tenha a liberdade de distribuir cópias de software livre (e cobrar por isso, se quiser); que você receba o código-fonte ou tenha acesso a ele, se quiser; que você possa mudar o software ou utilizar partes dele em novos programas livres e gratuitos; e que você saiba que pode fazer tudo isso.

Para proteger seus direitos, precisamos fazer restrições que impeçam a qualquer um negar estes direitos ou solicitar que você deles abdique. Estas restrições traduzem-se em certas responsabilidades para você, se você for distribuir cópias do software ou modificá-lo.

Por exemplo, se você distribuir cópias de um programa, gratuitamente ou por alguma quantia, você tem que fornecer aos recebedores todos os direitos que você possui. Você tem que garantir que eles também recebam ou possam obter o código-fonte. E você tem que mostrar-lhes estes termos para que eles possam conhecer seus direitos.

Nós protegemos seus direitos em dois passos: (1) com copyright do

---

<sup>119</sup>

Disponível em: [http://www.magnux.org/doc/GPL-pt\\_BR.txt](http://www.magnux.org/doc/GPL-pt_BR.txt). Acesso em: 18 mar. 2008

software e (2) com a oferta desta licença, que lhe dá permissão legal para copiar, distribuir e/ou modificar o software.

Além disso, tanto para a proteção do autor quanto a nossa, gostaríamos de certificar-nos que todos entendam que não há qualquer garantia nestes software livres. Se o software é modificado por alguém mais e passado adiante, queremos que seus recebedores saibam que o que eles obtiveram não é original, de forma que qualquer problema introduzido por terceiros não interfira na reputação do autor original.

Finalmente, qualquer programa é ameaçado constantemente por patentes de software. Queremos evitar o perigo de que distribuidores de software livre obtenham patentes individuais, o que tem o efeito de tornar o programa proprietário. Para prevenir isso, deixamos claro que qualquer patente tem que ser licenciada para uso livre e gratuito por qualquer pessoa, ou então que nem necessite ser licenciada.

**ANEXO C<sup>120</sup>**

## Desenvolvimento em números do Sistema operativo GNU/Linux

ano	versão	linhas de código	número de usuários
91	0.01	10.000	1
92	0.96	40.000	1.000
93	0.99	100.000	20.000
95	1.2	250.000	500.000
97	2.1	800.000	3'500.000
98	2.110	1'500.000	7'500.000
99	2.2		12'000.000

---

<sup>120</sup>A partir dos dados apresentados em *Revolution OS* (MOORE, 2001).

## ANEXO D<sup>121</sup>.

### Destaques da Política de Privacidade do Google

14 de outubro de 2005

No Google, entendemos a importância da privacidade. Este documento descreve os tipos de informações pessoais que recebemos quando você usa os serviços do Google e também alguns dos métodos que usamos para proteger as informações. Esperamos que isso ajude você a tomar uma decisão consciente sobre o compartilhamento de informações conosco.

#### Objetivo

Este aviso contém os destaques de toda a [Política de Privacidade do Google](#), que descreve detalhadamente as práticas de privacidade que são aplicadas aos produtos e serviços do Google e websites do mundo inteiro (de modo coletivo, os "serviços" do Google). Você pode obter mais informações sobre as práticas de privacidade de serviços específicos do Google na barra de navegação à esquerda deste aviso.

#### Informações pessoais e outros dados que coletamos

- O Google coleta [informações pessoais](#) quando você se cadastra em um serviço do Google ou também quando fornece informações voluntariamente. Podemos combinar as informações pessoais fornecidas por você com as informações de outros serviços do Google ou de terceiros para proporcionar uma experiência de uso melhor, incluindo a personalização do conteúdo para você.
- O Google usa [cookies](#) e outras tecnologias para aprimorar a sua experiência on-line e para saber como você usa nossos serviços com a finalidade de melhorar a sua qualidade.
- Os servidores do Google registram as informações automaticamente quando você visita nosso website ou quando usa algum de nossos produtos, incluindo o URL, o endereço IP, o tipo de navegador e o idioma, a data e a época de sua solicitação.
- [Leia mais](#) na política de privacidade completa.

#### Usos

- Podemos usar as informações pessoais para fornecer os serviços solicitados por você, incluindo os serviços que exibem publicidade e conteúdo personalizado.
- Podemos usar as informações pessoais também para auditoria, pesquisa e análise para conduzir e aprimorar as tecnologias e os serviços do Google.
- Podemos compartilhar com terceiros [informações não pessoais consolidadas](#).
- Quando precisamos de terceiros para nos ajudar no processamento de suas informações pessoais, solicitamos que eles cumpram a nossa Política de Privacidade e as outras medidas de segurança e de confidencialidade apropriadas.
- Podemos também compartilhar informações com terceiros em circunstâncias limitadas, incluindo a necessidade de estar de acordo com o processo legal, impedindo a fraude ou o dano iminente e garantindo a segurança de nossa rede e serviços.
- O Google processa as informações pessoais em seus servidores nos Estados Unidos da América e em outros países. Em alguns casos, processamos as informações pessoais em um servidor fora de nosso país.
- [Leia mais](#) na política de privacidade completa.

#### Suas opções

- Oferecemos a você opções quando perguntamos suas informações pessoais ou sempre que possível. Você pode obter mais informações sobre suas opções nos avisos de privacidade ou nas perguntas frequentes para serviços específicos.
- Você pode optar por não fornecer informações pessoais ou recusar os cookies em seu navegador, mas alguns de nossos recursos ou serviços podem não funcionar corretamente.
- Estamos nos esforçando para fornecer acesso às suas informações pessoais por meio de solicitação e para permitir que você corrija os dados se eles estiverem errados e exclua-os, sempre que possível.
- [Leia mais](#) na política de privacidade completa.

#### Mais informações

Para obter informações sobre serviços específicos do Google, consulte o aviso de privacidade relevante na barra de navegação à esquerda ou acesse a página [Ajuda do Google](#). O Google é um membro do Programa Porto Seguro da UE e dos EUA.

<sup>121</sup>

## APÊNDICE A

Roteiro de entrevista:

1. “Movimento *open source* (de código aberto) ou movimento do Software Livre?”
2. “A ‘luta’ do movimento acabaria se a Microsoft liberara seus códigos fonte?”
3. “O conhecimento compartilhado é preferível ao baseado na concorrência porque é mais eficaz, ou porque é mais ético?”
4. “O movimento do software livre é comparável às redes de economia solidária?”
5. “A FSF (*Free Software Foundation*) é ainda ponto de referencia fundamental para o movimento? (o manifesto da FSF? A figura de Richard Stallam?)
6. “O FISL (Fórum Internacional do Software Livre) segue a ‘filosofia’ do movimento? (porquê?)
7. “Que precisa ter/ser alguém para fazer parte do movimento?”
8. “O movimento de software livre está composto principalmente por ‘nerds’? (hackers?)”
9. “Você acha que a expansão (ou popularização) do movimento nos últimos anos tem dificultado as suas possibilidades de ação”
10. “Você considera como fundamental no movimento a luta pela adoção de software livre na administração pública, nas escolas, no governo federal...?”
11. “Como vê o tema dos patrocínios (privados ou estatais) para a realização de eventos e iniciativas?”
12. “Muitos grupos ligados ao movimento interagem com organizações ou ONG comprometidas com causas sociais, como vê isso? Qual é o nexos?”
13. O que se quer tirar do controle (ou domínio) de quem produz software proprietário?
14. Os encontros da Comunidade tem servido para definir uma “agenda” de objetivos? Quais?
15. Há uma forma (um tipo) de mobilização típica, específica, ligada ao Software Livre?
16. O movimento procura espaços para gir, ou os cria?
17. Há um dialogo com quem preferiria que não houvesse Software Livre?
18. A relação com o Estado é de parceria, de interesse ou conflitiva?