

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

LEONARDO SANTOS DE LIMA

**CULTURAS E POSIÇÕES SOCIAIS:
A DINÂMICA DE PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO NA WIKIPÉDIA LUSÓFONA**

**PORTO ALEGRE
2011**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

LEONARDO SANTOS DE LIMA

**CULTURAS E POSIÇÕES SOCIAIS:
A DINÂMICA DE PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO NA WIKIPÉDIA LUSÓFONA**

Monografia submetida ao
Departamento de Sociologia para a obtenção
do título de Bacharel em Ciências Sociais.
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Letícia Maria Schabbach

**PORTO ALEGRE
2011**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

A Banca Examinadora resolveu atribuir o conceito ao aluno Leonardo Santos de Lima na atividade de ensino Trabalho de Conclusão de Curso em Sociologia, pela apresentação deste trabalho.

Prof.^a Dr.^a Maíra Baumgarten
Fundação Universidade Federal do Rio Grande
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Ondina Fachel Leal
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Letícia Maria Schabbach
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

*O homem não teria alcançado o possível se, repetidas vezes,
não tivesse tentado o impossível.*

Max Weber

RESUMO

Este trabalho examina os processos de reconfiguração das práticas sociais e culturais a partir da disseminação das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC's). O foco da pesquisa consiste na análise da dinâmica de participação/colaboração existente na Wikipédia lusófona, um ambiente de produção “livre” e colaborativa que remete ao modo de organização comunitária associado à “cultura da internet” (CASTELLS, 2003). O objetivo do trabalho é investigar as motivações dos *usuários colaboradores* do site e sua relação com as práticas desenvolvidas nesse ambiente, a partir da influência das formas de produção e consumo de bens simbólicos características dos diferentes espaços e posições sociais ocupados pelos agentes participantes (BOURDIEU, 2008, 2009). Para este estudo de cunho exploratório, foram realizadas 14 entrevistas semi-estruturadas, acompanhadas da análise quantitativa do *nível de participação* dos 10 *principais usuários colaboradores* em 12 artigos de diferentes áreas temáticas, de modo a contemplar a diversidade do universo de pesquisa. Observou-se que as motivações e as práticas de participação/colaboração dos usuários investigados remetem a dois valores preponderantes: a liberdade individual e o senso comunitário. Cada um deles está relacionado a diferentes *níveis de compartilhamento* na produção dos artigos, além de *objetivos de participação* e *tipos de ação* distintos na Wikipédia. Do mesmo modo, a predominância da liberdade individual ou do senso comunitário tende a variar com base no maior ou menor grau de afinidade dos participantes com os valores e práticas característicos da “cultura da internet”, bem como de acordo com os espaços e posições sociais ocupados pelos colaboradores, associados a formas específicas de produção e difusão de bens simbólicos.

Palavras-chave: Novas tecnologias de informação e comunicação. Cultura da internet. Wikipedia. Motivações e práticas de participação. Usuários colaboradores da Wikipédia lusófona.

ABSTRACT

This work examines the reshaping of social and cultural practices, which results from the dissemination of new information and communication technologies (ICTs). The research is focused on analyzing the dynamics of participation/collaboration within Portuguese speaking Wikipedia, a free and collaborative production environment which refers to the mode of community organization related to the “culture of the internet” (CASTELLS, 2003). The work aims at investigating what are the motivations of *contributors* of the web-based encyclopedia and their relations with the practices developed in such environment from the perspective of the influence of the forms of production and use of symbolic goods that are characteristic of spaces and social positions occupied by the participant agents (BOURDIEU, 2008; 2009). This exploratory study included 14 semi-structured interviews submitted to the quantitative analysis of the *degree of participation* of the *10 main collaborators* on 12 articles regarding distinct subject areas, in order to comprehend the universe of research. It was observed that the motivations for and practices of participation/collaboration by researched collaborators lead to two main values: individual freedom and the sense of community. Each one related to distinct *levels of sharing* the production of articles, and also to distinct *objectives of participation* and *kinds of action* within Wikipedia. Similarly, the predominance of individual freedom or of the sense of community tends to vary accordingly to the greater or lesser degree of affinity of participants with the values and practices peculiar to the “culture of the internet”, as well as to the spaces and social positions occupied by collaborators in association with the particular ways of production and dissemination of symbolic goods.

Keywords: New information and communication technologies. Culture of the internet. Wikipedia. Participation motivations and practices. Portuguese speaking Wikipedia collaborators.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1 – Distribuição por <i>idade</i> dos <i>usuários colaboradores</i> da pesquisa	70
Gráfico 2 – Distribuição por <i>idade</i> dos <i>visitantes</i> do domínio <i>pt.wikipedia.org</i>	70
Gráfico 3 – Distribuição por <i>renda média familiar</i> dos <i>usuários colaboradores</i> da pesquisa	71
Gráfico 4 – Distribuição por <i>renda média familiar</i> dos <i>visitantes</i> do domínio <i>pt.wikipedia.org</i>	71
Gráfico 5 – Distribuição por <i>nível de escolaridade</i> dos <i>usuários colaboradores</i> da pesquisa	72
Gráfico 6 – Distribuição por <i>nível de escolaridade</i> dos <i>visitantes</i> do domínio <i>pt.wikipedia.org</i>	72
Gráfico 7 – Renda, escolaridade e participação dos usuários colaboradores por artigo	73
Gráfico 8 – Idade, escolaridade e posição de participação por artigo	75
Gráfico 9 – Gostos, práticas culturais e participação por artigo	76
Gráfico 10 – <i>Dispersão dos níveis de participação</i> por tipo cultural	101
Gráfico 11 – Esboço geral da dinâmica de participação/colaboração na Wikipédia	108

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Tipos culturais, temáticas/subtemáticas e artigos selecionados	60
Tabela 2 – Número <i>total de edições</i> (E) e número de <i>edições menores</i> (Em) por usuário	61
Tabela 3 – Nível de participação dos <i>principais usuários colaboradores</i> por artigo	62
Tabela 4 – Distribuição dos entrevistados por artigo	64
Tabela 5 – Total de <i>usuários colaboradores</i> por artigo	68
Tabela 6 – Principais Sistemas Operacionais utilizados por tipo cultural	78
Tabela 7 – Principais Navegadores de Internet utilizados por tipo cultural	78
Tabela 8 – Estatísticas de participação dos 10 principais <i>usuários colaboradores</i> por artigo	99
Tabela 9 – <i>Dispersão dos níveis de participação</i> por artigo	102

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. DA “IMPROVÁVEL INTERSECÇÃO” À “ENCICLOPÉDIA LIVRE”: UM BREVE HISTÓRICO DA INTERNET	17
2.1. Um ambiente de transformações	17
2.2. O surgimento da internet: a “improvável intersecção”	18
2.3. O contexto global na Era da Informação	20
2.3.1. <i>Informação e comunicação: o cenário em âmbito político-institucional</i>	<i>21</i>
2.3.2. <i>Os movimentos de base da internet e o “Software Livre”</i>	<i>23</i>
2.4. A tecnologia da internet e sua disseminação na sociedade	26
2.4.1. <i>A privatização da internet e o surgimento da web</i>	<i>29</i>
2.4.2. <i>As gerações da “teia mundial”: a web 1.0 e 2.0</i>	<i>31</i>
2.5. A Wikipedia: o surgimento da “enciclopédia livre”	33
3. CULTURAS E POSIÇÕES SOCIAIS: A INTERNET E A WIKIPEDIA.....	37
3.1. A dimensão social e cultural da tecnologia e dos bens simbólicos	37
3.2. A cultura da internet	41
3.2.1. <i>As raízes da rede: a cultura tecnomeritocrática</i>	<i>42</i>
3.2.2. <i>Entre a técnica e o capital: a cultura hacker</i>	<i>43</i>
3.2.3. <i>A cultura comunitária: da contracultura às comunidades virtuais</i>	<i>46</i>
3.2.4. <i>A cultura empresarial: dos círculos de tecnólogos à sociedade em geral</i>	<i>48</i>
3.3. A cultura das classes médias e das classes altas	50
3.4 O acesso desigual à rede	53
3.5 Cultura da internet, sociedade e Wikipédia: observações preliminares	54
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	56
4.1. Definição dos métodos	56
4.2. Delimitação do universo empírico	57
4.3. Técnicas de pesquisa	63
4.4. Análise e interpretação dos dados	65
5. A DINÂMICA DE PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO NA WIKIPÉDIA LUSÓFONA.....	67
5.1. A distribuição dos usuários colaboradores entre os tipos culturais	67
5.2. O perfil sócio-cultural dos usuários colaboradores	69
5.2.1. <i>Idade, renda e escolaridade: um panorama geral</i>	<i>70</i>

5.2.2. <i>Atributos sociais e culturais dos usuários colaboradores entrevistados e seu nível e posição de participação nos artigos selecionados</i>	72
A) Renda, escolaridade, idade e participação	73
B) Gostos, práticas culturais e participação na Wikipédia	75
5.3. Motivações, valores e práticas de participação/colaboração	79
5.3.1. <i>Os usuários colaboradores da cultura da internet</i>	79
5.3.2. <i>Os usuários colaboradores da cultura média</i>	85
5.3.3. <i>Os usuários colaboradores da alta cultura</i>	94
5.4. Estrutura de participação/colaboração	98
6. CONCLUSÃO	103
REFERÊNCIAS	109
APÊNDICE	111

1. INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso é um estudo de caso de caráter exploratório e descritivo que se insere na atual fase das pesquisas sobre a internet, direcionado à investigação dos processos de reconfiguração das práticas sociais e culturais por meio da disseminação das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC's).

O foco da pesquisa consiste na análise da dinâmica de participação/colaboração existente na Wikipédia de língua portuguesa. Para efeito desse estudo, as noções de *participação* e *colaboração* serão tomadas como sinônimos e definidas em suas acepções de caráter denotativo, como o ato ou efeito de *ter ou tomar parte em algo através do trabalho comum com um ou mais indivíduos*. São derivadas das expressões comumente utilizadas para caracterizar os ambientes disseminados após o surgimento da web 2.0 (páginas pessoais, blogs, sites de compartilhamento etc.) que tornaram possíveis a organização e difusão de informações e conhecimentos através do acesso “livre” e aberto à colaboração de todos os usuários interessados em participar. A ideia de *compartilhamento*, associada à lógica de contribuição coletiva que caracteriza o ambiente da Wikipédia, é aqui utilizada de forma um pouco mais específica. Diz respeito ao “nível de divisão” das ações de participação/colaboração. É adotada, portanto, com o sentido de *repartir; distribuir por vários indivíduos*.

Atualmente o 5º site mais acessado no mundo, com um total de mais de 450 milhões¹ de visitantes únicos² por mês, a enciclopédia virtual Wikipedia adquire papel de destaque dentre os ambientes virtuais “participativos”/“colaborativos” mediados pela internet. Dentre as mais de 260 versões idiomáticas³ do site, a Wikipédia lusófona apresenta-se como uma das 10 mais representativas, reunindo atualmente cerca de 875 mil usuários registrados, responsáveis, juntamente com os usuários anônimos, pela publicação de mais 700 mil artigos⁴, abertos à discussão e edição permanente por parte de seus participantes.

¹Dados de outubro de 2011. Referem-se ao número de usuários únicos do site <<http://www.wikipedia.org>>. Fonte: *Double click ad planner* (Google Inc.) <<http://www.google.com/adplanner/static/top1000/>>. Acesso em 15 de nov. 2011.

² Número estimado e não duplicado de pessoas que visitam um site.

³ Dado de junho de 2011. Vide <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Wikipédia_em_outras_línguas>. Acesso em: 08 jun. 2011.

⁴ Dados de novembro de 2011. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia_em_português>. Acesso em: 15 nov. 2011. Na versão de língua portuguesa, Brasil (61%), Portugal (17%) e Países Baixos (11,1%) são os países com maior número de contribuições (dados de setembro de 2006), disponíveis na mesma página.

Diante da multiplicidade das formas escritas utilizadas para designar o ambiente virtual investigado, optou-se pela utilização da grafia *Wikipedia* (sem acentuação) em todas as referências ao site em sua versão original (em língua inglesa) ou quando considerado como um mesmo ambiente, independentemente de seus diferentes idiomas (quando se tratar do site *www.wikipedia.org*, por exemplo). Já a grafia *Wikipédia*, quando utilizada, fará sempre referência à enciclopédia virtual em sua versão em língua portuguesa (*www.pt.wikipedia.org*).

Embora façam parte de uma realidade relativamente recente para a maior parte dos usuários da internet, as práticas de participação/colaboração existentes na Wikipedia (e em qualquer outro ambiente virtual de acesso aberto, voltado à contribuição coletiva), são fruto de um processo histórico que remonta à época do surgimento da internet, no final dos anos 1960, cujos desdobramentos influenciaram (e ainda influenciam) de forma decisiva os rumos da cultura e da sociedade neste início de século XXI.

A cultura que dará forma à nova tecnologia – a “cultura da internet” (CASTELLS, 2003) – desenvolve-se a partir das práticas acadêmicas dos especialistas em computação dos grandes centros de pesquisa dos EUA – seus criadores e também primeiros usuários. Ao ser apropriada pelos hackers, situados além da academia, a internet encontrará práticas multiplicadoras da inovação tecnológica, da cooperação e da comunicação livre, que constituirão a ponte entre o conhecimento dos técnicos e pesquisadores especializados e o mundo empresarial, responsável por sua disseminação em ritmo exponencial por toda a sociedade a partir da década de 1990. Por outro lado, as primeiras comunidades virtuais, constituídas em sua maioria por ex-integrantes de movimentos contraculturais, serão o elemento-chave para o surgimento das formas sociais de uso da nova tecnologia, caracterizadas pela comunicação horizontal e pela possibilidade de formação autônoma de redes (CASTELLS, 2003). Do mesmo modo, estarão diretamente associadas ao surgimento dos movimentos responsáveis pela renovação do espírito de acesso livre e compartilhado à informação que começa a ser ameaçado pela expansão dos direitos de propriedade intelectual a partir da década de 1980: o Movimento do Software Livre e o de Código Aberto (COLEMAN, 2010).

Poucos anos depois, a criação da *world wide web*, sob lógica do Software Livre, dará origem às interfaces gráficas de fácil utilização, potencializando a disseminação da internet por toda a sociedade. Na virada do século XX para o século XXI, o surgimento da web 2.0 levará, por sua vez, à proliferação dos ambientes virtuais criados pelos próprios usuários da rede para produção e difusão de conteúdo. Esses desdobramentos se constituirão como

inovações essenciais para a crescente apropriação da nova tecnologia e dos modos de compartilhamento de informações e conhecimentos característicos da “cultura de base” da internet por agentes em diferentes *posições, espaços e classes sociais* (ainda que, predominantemente, das *classes médias e altas*).

Como um “ambiente livre”, cujas formas de produção colaborativa remetem ao modo de organização comunitária, a Wikipédia é, simultaneamente, fruto da “cultura da internet” e seu agente transformador, ao potencializar a interação desta com as culturas dos diferentes agentes sociais que se apropriam da nova tecnologia no decorrer de sua expansão. São justamente essas interações que a pesquisa aqui apresentada busca investigar, a partir da identificação das motivações, valores, interesses e necessidades sociais que orientam a participação na Wikipédia lusófona e de sua relação com as especificidades socioculturais daqueles cujo trabalho coletivo põe em movimento uma das principais constelações da “Galáxia da internet”.

A dinâmica de participação/colaboração existente nesse universo caracteriza-se pela realização de práticas de contribuição organizadas em torno de três principais *tipos de ação: criação, discussão e edição*, tanto de *artigos*, quanto de *páginas internas* do site. Os *artigos* (ou verbetes) são as páginas de conteúdo enciclopédico que contêm informações sobre os assuntos de interesse de seus produtores, organizados a partir de regras específicas, definidas coletivamente pelos usuários e passíveis de alteração por *consenso*⁵. Já as *páginas internas* se destinam, fundamentalmente, à apresentação de informações gerais sobre o universo da Wikipedia, além de organizar a distribuição das centenas de milhares de artigos existentes⁶.

As ações de criação e edição realizadas pelos usuários estão associadas à expansão ou à alteração do *conteúdo* do site, ou seja, ao acréscimo ou modificação de informações e conhecimentos disponibilizados por meio de textos escritos, imagens, gráficos, tabelas etc. As ações de discussão, por sua vez, ocorrem através de páginas especiais (*páginas de discussão*) e são o reflexo do modo de produção colaborativa que estrutura a Wikipedia. Resultam das divergências (amigáveis ou não) surgidas ao longo do processo de construção coletiva do conteúdo. Modificar uma página sem participar previamente das discussões sobre sua alteração com os outros colaboradores é, portanto, uma atitude que fere a etiqueta do site.

As contribuições nas páginas dos *artigos* dizem respeito à maior parte das práticas de

⁵ Para maiores detalhes, vide < http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Decisões_da_comunidade>. Acesso em: 25 de nov. de 2011.

⁶ Para efeito de exemplo, vide < http://pt.wikipedia.org/wiki/Ajuda:Todo_o_indispensável...>. Acesso em: 25 de nov. de 2011.

participação/colaboração e têm como principal função a produção e difusão de informações e conhecimentos. Especificamente com relação a essas páginas, as contribuições são realizadas a partir de dois *objetivos de participação* principais: *i) inserção de conteúdo* e *ii) realização de consertos* ou ações de *manutenção*, isto é, de pequenas edições pontuais e de caráter técnico, voltadas à realização de correções ortográficas, categorização de temas, estabelecimento de conexões entre termos através de *hiperlinks* em artigos com conteúdos afins etc. Estas ações são identificadas nas páginas de *estatísticas de edição* dos artigos como “edições menores” (*minor edits*) e possuem importância fundamental para a organização interna da Wikipedia.

Por sua vez, os usuários do site, de acordo com o modo pelo qual interagem com o ambiente da Wikipédia, podem ser classificados em três categorias principais: *i) usuários visitantes*, que utilizam o conteúdo disponível para a realização de pesquisas, motivados pelos mais diversos fins; *ii) usuários não registrados* (ou *anônimos*), participantes dos processos de produção colaborativa da Wikipedia, cuja identificação limita-se ao registro do IP do computador utilizado para conexão; *iii) usuários registrados*, também voltados à colaboração no site e a ele vinculados por meio da criação de uma “conta” e um “nome” ou “apelido”, identificados através das informações disponibilizadas na *página de usuário*. Estes últimos podem, ainda, ser designados para realização de *tarefas administrativas* (ao assumir a função de *burocratas*, *administradores*, *eliminadores*, *reversores* etc.)⁷, responsáveis por proteger e desproteger, eliminar e restaurar páginas internas ou artigos, bloquear e desbloquear usuários, entre outras atividades.

Diante da diversidade de usuários existentes no universo analisado, esta pesquisa foi direcionada à investigação dos *usuários colaboradores*. Estes são definidos *como todo e qualquer usuário, registrado ou não, que realiza ou já realizou qualquer atividade associada à criação, edição e/ou discussão de conteúdo, em artigos ou qualquer outra página do site, em conformidade com as regras coletivas da Wikipédia*. Reúnem, portanto, dois dos três tipos de usuários anteriormente descritos, com exceção dos usuários que apenas visitam o site.

Assim, o estudo adota como ponto de partida a investigação das motivações sociais dos *usuários colaboradores* da Wikipédia, ao retomar os princípios metodológicos da perspectiva weberiana, caracterizada pela ênfase na compreensão interpretativa da *ação social*. A abordagem weberiana permite pôr em relevo os *significados* atribuídos pelo agente

⁷ Para maiores detalhes sobre as características dos tipos de usuários da Wikipedia, vide <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Tipos_de_usuários>. Acesso em: 25 de nov. de 2011.

às suas ações. Significados que, embora expressos individualmente, são *motivados* a partir da relação com outros agentes e definem *qualidade* ou o *valor* dos acontecimentos sociais (WEBER, 1999).

Essa abordagem é complementada pela perspectiva bourdiana que, ao reconhecer a influência dos diferentes *espaços* (*campos*, *classes*) e *posições sociais*, definidos por (e definidores de) um sistema de relações diferenciais que se estende por todas as dimensões da prática (BOURDIEU, 2008; 2009), permite supor a existência de motivações sociais, valores e interesses comuns aos *usuários colaboradores* ocupantes de posições e espaços sociais afins. A comparação entre esses usuários, a partir da identificação de suas especificidades socioculturais, possibilita a demarcação da diversidade de práticas potencialmente existentes no universo investigado.

Com base nessas premissas, a pesquisa assume como hipótese a ideia de que os *usuários colaboradores* da Wikipédia possuem motivações, valores e interesses sociais semelhantes entre si em relação à participação/colaboração no site, uma vez que contribuem em um ambiente caracterizado por regras e objetivos comuns, ainda que sejam ocupantes de diferentes espaços e posições na sociedade. Por outro lado, admite-se que as diferenças sócio-culturais dos usuários integrantes de espaços e posições sociais distintas levam à constituição de uma dinâmica coletiva marcada pela diversidade das práticas desenvolvidas pelos participantes, as quais assumiriam características específicas, tanto em âmbito qualitativo, quanto quantitativo, expressas por meio de *tipos de ação* distintos (criação, discussão ou edição de *páginas internas* e *artigos*) e diferentes *objetivos de participação* no site (realização de *acréscimo de conteúdo* ou de *tarefas de conserto* ou *manutenção*).

Para a análise da dinâmica de participação/colaboração na Wikipédia optou-se pela adoção de procedimentos e técnicas de caráter qualitativo e quantitativo, por meio dos quais foram selecionados os 10 *principais usuários colaboradores* em 12 artigos integrantes do *conteúdo destacado* do site *pt.wikipedia.org*, num total de 106 participantes. Estes foram subdivididos em 4 “tipos culturais”, escolhidos com base na bibliografia de referência (CASTELLS, 2003; BOURDIEU, 2008, 2009) de modo a contemplar a diversidade do universo analisado. Dentre os colaboradores escolhidos, foram realizadas 14 entrevistas semi-estruturadas, complementadas pela aplicação de questionários entre os entrevistados e pela análise estatística da estrutura de participação/colaboração relativa ao universo de pesquisa considerado.

O estudo a seguir apresentado está organizado da seguinte forma: o Capítulo 2 dedica-se a exposição de um breve histórico da internet, desde suas origens, no final dos anos 1960,

até a última década, marcada pela disseminação da web 2.0 e pelo surgimento da Wikipedia. O Capítulo 3 expõe o referencial teórico utilizado neste trabalho, com destaque para a noção de “cultura da internet” (CASTELLS, 2003) e para os principais conceitos e noções da perspectiva sociológica bourdieusiana, relativos à lógica diferencial dos *espaços*, *classes*, *campos* e *posições sociais*. O Capítulo 4, por sua vez, apresenta uma descrição detalhada dos procedimentos metodológicos utilizados, desde a justificativa da escolha dos métodos empregados até a descrição das técnicas utilizadas para a análise e interpretação dos dados. O Capítulo 5 consiste na apresentação e análise em si da dinâmica de participação/colaboração na Wikipédia. Na conclusão deste trabalho são destacados os principais aspectos observados pelo estudo, sintetizados a partir da elaboração de um esboço geral da dinâmica de participação/colaboração, conforme observada no universo investigado.

2. DA “IMPROVÁVEL INTERSECÇÃO” À “ENCICLOPÉDIA LIVRE”: UM BREVE HISTÓRICO DA INTERNET

2.1 Um ambiente de transformações

O surgimento das novas tecnologias informacionais e seu processo de disseminação só podem ser adequadamente compreendidos ao se considerar o ambiente que condicionou (e ainda condiciona) a formatação de suas características até os dias atuais. Esse ambiente, marcado por rápidas transformações sócio-culturais e político-econômicas que, durante intervalos raros, costumam pontuar as longas séries de situações estáveis da história, levará o planeta a um novo mundo de comunicação, cujo produto maior será a constituição da “Galáxia da Internet”. (CASTELLS, 2003)

Nesse processo, a consolidação da lógica de organização social baseada em redes e em fluxos de informação possibilitada pela disseminação da tecnologia da internet nas últimas décadas do século XX, resultará no exercício em nível sem precedentes do potencial de flexibilidade e interatividade inerente às redes. Dessa forma, ao ser gradativamente apropriada por todos os campos da atividade humana, essa nova lógica de organização tornará possível, pela primeira vez, a “comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global” (CASTELLS, 2003, p. 8), evidenciando a natureza revolucionária desse período histórico.

As últimas décadas do século passado são marcadas por uma conjunção de fatores que influenciaram decisivamente a evolução da internet. O valor da liberdade, da comunicação aberta e da produção compartilhada de conhecimento – elementos estruturantes da cultura dos criadores dessa nova tecnologia – assumem, nessa época, papel de destaque no universo das representações coletivas. Paralelamente, desenvolve-se a necessidade de maior flexibilidade administrativa, de produção e comércio, indissociável do processo de globalização do capital. O aprimoramento em ritmo exponencial da microeletrônica, cujos efeitos são especialmente visíveis através dos avanços na área da computação e das telecomunicações, constituirá-se, dessa forma, como o substrato tecnológico que possibilitará a articulação entre as diferentes tendências sociais, culturais, políticas e econômicas que darão origem a uma nova realidade social (CASTELLS, 2003).

É esse cenário, observado, sobretudo, a partir das diferentes etapas de desenvolvimento da internet, que será brevemente apresentado a seguir.

2.2 O surgimento da internet: a “improvável intersecção”

A partir de fins da década de 1960, a convergência entre diferentes processos de transformação da sociedade permite que “uma tecnologia obscura, sem muita aplicação além do mundo isolados dos cientistas e computacionais, dos hackers e das comunidades contraculturais” (CASTELLS, 2003, p. 8) transforme-se na pedra de toque para o surgimento da “sociedade em rede”⁸. O início dessa trajetória deriva, mais especificamente, do inusitado encontro, nos laboratórios de pesquisa norte-americanos, entre a *big science* e as tendências contraculturais libertárias que marcaram as primeiras décadas da segunda metade do século XX. Essa “improvável intersecção” (CASTELLS, 2003) estabelecia um elo de ligação entre as investigações científicas de ponta realizadas pela elite acadêmica das universidades dos EUA, geralmente voltadas ao desenvolvimento de grandes projetos militares financiados pelo governo, e “uma cultura ou ideologia baseada na defesa intransigente da liberdade individual como valor supremo – com frequência contra o governo, mas por vezes com a ajuda de governos, como na proteção da privacidade” (CASTELLS, 2003, p. 19).

Alimentado, em grande medida, pelas tensões decorrentes do contexto da Guerra Fria, o ambiente político-militar norte-americano desse período encontra-se engajado na missão de mobilizar recursos de pesquisa, a partir da associação com as instituições acadêmicas daquele país, com o objetivo central de alcançar a superioridade tecnológica e militar em relação à União Soviética. Para isto, é criada em 1958 a Advanced Research Project Agency (ARPA). Em 1969, a agência decide montar uma rede de computadores, a Arpanet, “um pequeno programa que surgiu de um dos departamentos da ARPA, o Information Processing Techniques Office (IPTO), fundado em 1962” (CASTELLS, 2003, p. 13). A justificativa para a montagem da Arpanet foi a possibilidade de compartilhamento *online* de tempo de computação entre os vários centros de computadores e grupos de pesquisa que trabalhavam para a ARPA. Essa rede, em 1969, contava com alguns poucos nós: um na Universidade da Califórnia em Los Angeles, no SRI (Stanford Research Institute), outro na Universidade da Califórnia em Santa Bárbara e um terceiro na Universidade de Utah. Dois anos depois, esse número subiria para 15, interconectando centros universitários de pesquisa, em sua maioria.

A Arpanet utilizava uma tecnologia revolucionária de transmissão de dados por

⁸ Uma sociedade em que a lógica de sua estrutura básica assume a forma de um conjunto de nós interconectados, pontos nos quais a rede encontra elementos importantes para a manutenção das trocas estabelecidas, possibilitadas pelo compartilhamento dos mesmos códigos de comunicação entre os agentes envolvidos (CASTELLS, 2010). Para um panorama geral sobre a “sociedade em rede” e uma breve apresentação das formas concretas que os nós podem assumir nas redes constituídas na sociedade, vide CASTELLS (2010, p. 565-74).

telecomunicação, a chamada “comutação por pacotes”, desenvolvida por Paul Baran em um centro de pesquisas californiano (Rand Corporation), que frequentemente realizava projetos para o Pentágono, e por Donald Davies, no British National Physical Laboratory, de modo independente a Baran. Essa nova tecnologia possibilitava o desenvolvimento de uma rede de comunicação descentralizada, que inspirou a criação de uma arquitetura de comunicações definida por três princípios básicos que ainda hoje orientam a operação da internet: “uma estrutura de rede descentralizada; poder computacional distribuído através de nós da rede; e redundância de funções na rede para diminuir o risco de desconexão” (CASTELLS, 2003, p. 20).

Embora a internet tenha tido suas origens no Departamento de Defesa dos Estados Unidos (e este fato foi decisivo para que os cientistas obtivessem o nível de recursos necessários para projetar as novas tecnologias apropriadas à construção de uma rede de computadores), a rede criada pela ARPA não foi um projeto de orientação militar. Ainda que a ideia de Paul Baran, baseada na tecnologia de “comutação por pacotes” estivesse realmente voltada para fins militares, pois possibilitava a construção de um sistema de comunicações capaz de sobreviver a um ataque nuclear, as publicações realizadas por ele em 1964 sobre “redes distribuídas” só chegariam ao conhecimento da ARPA através de um de seus departamentos, o IPTO, alguns anos depois. Ou seja, a meta principal por trás do desenvolvimento da Arpanet era a interconexão de computadores, com a intenção explícita de “otimizar o uso de recursos computacionais caros mediante compartilhamento de tempo on-line entre centros de computação” (CASTELLS, 2003, p. 20). Os objetivos mais específicos dos cientistas envolvidos no projeto, como relata Castells são, no entanto, ainda hoje pouco claros, sobretudo ao se considerar que o custo da computação baixou rapidamente nos anos seguintes e o compartilhamento de tempo logo deixou de ser, sob o ponto de vista técnico, uma necessidade fundamental.

A ARPA, dessa forma, e mais especificamente o IPTO, foram utilizados por cientistas situados no novo campo da interconexão de computadores para financiar durante as décadas de 1960 e 1970 a maior parte da pesquisa em ciência da computação no sistema universitário dos EUA. Da mesma forma, a Arpanet que se transformaria futuramente na internet como atualmente a conhecemos, foi criada a partir da década de 1970 com base em um conjunto de esforços concentrado e deliberado para projetar uma arquitetura e protocolos de transmissão de dados que “permitissem à rede evoluir na forma de um sistema aberto de comunicação por computadores, capaz de abranger o mundo inteiro” (CASTELLS, 2003, p. 21).

Nesse sentido, a “improvável intersecção” (CASTELLS, 2003) entre *big science* e cultura libertária que caracteriza o surgimento da internet pode ser interpretada como o resultado de um caso raro de inteligência organizacional, na medida em que o Departamento de Defesa dos EUA, ao instituir a ARPA como uma agência financiadora e orientadora de pesquisa, permite que sua administração seja realizada com considerável autonomia.

Assim, como sintetiza Castells (2003, p. 24), a internet:

[...] se desenvolveu em um ambiente seguro, propiciado por recursos públicos e pesquisa mas que não sufocava a liberdade de pensamento e inovação. [Se por um lado] as empresas não podiam se permitir fazer o longo desvio que seria necessário para estimular aplicações lucrativas de um esquema tão audacioso [por outro] quando o governo ou corporações de serviço público seguem seus instintos burocráticos básicos [...] a adaptação ganha precedência sobre a inovação. Foi na zona ambígua dos espaços ricos em recursos e relativamente livres criados pela ARPA, as universidades, centros de estudos inovadores e grandes centros de pesquisa que as sementes da Internet foram cultivadas.

2.3 O contexto global na Era da Informação

O papel central assumido pela informação e pelos processos de comunicação nas décadas finais do século XX reflete a existência de um contexto sócio-cultural permeado pela atuação de diferentes instituições de âmbito nacional e mundial que cada vez mais reconhecem o fato de que o planeta passava a viver uma nova condição: a chamada Era da Informação⁹. É possível afirmar que essa consciência, progressivamente disseminada em nível internacional, como propõe Briggs e Burke (2006), foi um elemento potencializador do nível de influência adquirido pelas novas tecnologias da informação a partir desse período, bem como da disseminação de suas formas de uso na sociedade.

O surgimento dessa consciência estaria associado, por sua vez, à interação apontada por Castells (2010) entre duas tendências relativamente autônomas, centrais ao desenvolvimento da sociedade em rede: de um lado, o próprio processo de evolução dessas novas tecnologias, resultante de uma dinâmica relativamente auto-induzida de descoberta e difusão tecnológica, bem como dos efeitos sinérgicos entre essas tecnologias, e, de outro, a tentativa da “antiga sociedade de reaparelhar-se com o poder da tecnologia para servir a tecnologia do poder” (CASTELLS, 2010, p. 98), exemplificada, sobretudo, pela necessidade

⁹ Aqui utiliza-se o termo “Era da Informação” conforme o sentido adotado por Castells (2010, p. 65): “um mundo construído em torno das tecnologias da informação”, no qual a informação adquire um papel central na sociedade.

de reestruturação das corporações mundiais na década de 1980 que darão origem à nova economia.

2.3.1 Informação e comunicação: o cenário em âmbito político-institucional

O contexto sócio-cultural, quando considerado através da análise da conjuntura mundial do final do século XX, revela uma crescente preocupação, seja de governos, seja de organismos internacionais, ou ainda das grandes empresas, com a questão da informação, tanto no que diz respeito a sua geração e distribuição, quanto a suas aplicações. Nesse sentido, os debates em torno do tema e sua repercussão em âmbito internacional estavam relacionados à reação dos países do Terceiro Mundo ao domínio norte-americano e sua hegemonia em relação ao acesso e disseminação da informação. A Unesco, em meio a esse debate, torna-se o foro de diálogo para estas questões, na medida em que, desde fins da década de 1950 a ONU passa a colocar em sua agenda a elaboração de “um programa concreto de ação no sentido de promover o desenvolvimento de informação na mídia de massa em todo mundo” (BRIGGS; BURKE, 2006, p. 255).

Porém, é só a partir da década de 1970, diante das mudanças econômicas e da instabilidade social e política produzida pela crise do petróleo em 1973, gerando no Terceiro Mundo a demanda de uma nova ordem econômica, que diversos países posicionados como “não alinhados” à ordem hegemônica mundial “colocaram na extensa agenda internacional as disparidades, não somente de riqueza e renda, mas também de informação pré-eletrônica e eletrônica” (BRIGGS; BURKE, 2006, p. 255).

As políticas de comunicação eram assimiladas na pauta de discussão dos principais órgãos de representação internacionais, como a ONU, além de outras instituições como o International Institute of Communications (IIC) e a International Telecommunications Union (ITU). Essas políticas, porém, passaram a ter que enfrentar a tensa relação entre o livre fluxo de informação, visando, entre outros objetivos, um maior intercâmbio cultural, e a questão da soberania das culturas, implementada através do controle internacional das notícias transmitidas. Como destacam Briggs e Burke (2006, p. 256-57), “a demanda por 'soberania cultural' foi um protesto contra o 'imperialismo cultural', conceito desenvolvido nos Estados Unidos por estudiosos como Herbert Schiller que também usou a expressão 'dominação cultural' em 1976”. Por sua vez, no contexto latino-americano, acompanhando as tendências da época, os estudos sobre o imperialismo cultural passaram a dominar os estudos de mídia e

comunicação, elegendo a televisão comercial como seu principal alvo.

A queixa estava relacionada, sobretudo, à ideia de “informação desequilibrada”, caracterizada, entre outros aspectos, por assinalar o conteúdo negativo das notícias a respeito dos países do Terceiro Mundo, através da priorização da divulgação de desastres, intrigas militares e políticas, escassez, fome etc. Anos depois, “as reclamações se desviariam para atacar os satélites de radiodifusão, vistos como ameaças à identidade cultural, e a distribuição de frequências no espectro de rádio, ainda concebidas como escassa fonte de informação” (BRIGGS; BURKE, 2006, p. 257).

No final da década de 1970, os debates são direcionados à adoção de políticas relativas ao controle e às responsabilidades sobre os fluxos de informação, como exemplifica o artigo XII da resolução da 19ª Sessão Geral da Unesco, segundo o qual “Os Estados são responsáveis, na esfera internacional, pelas atividades de toda a mídia sobre sua jurisdição”. Ainda que este artigo tenha sido retirado no encontro seguinte, os desgastes gerados pela discussão do tema levam países como os Estados Unidos e a Grã-Bretanha a se retirar da organização, que a partir de então não mais se dispõe a abordar “a totalidade dos problemas da comunicação na era moderna”.

Assim, no início dos anos 1980, o debate intelectual em âmbito mundial é direcionado aos defensores do 'livre tráfego de ideias', entre eles, Ithiel de Sola Pool, professor do Massachusetts Institute of Technology (MIT), favorável tanto à desregulamentação de toda mídia quanto à disseminação das “tecnologias da liberdade” (BRIGGS; BURKE, 2006). Pois,

[...] o que a mídia de notícias fazia, independentemente de quem as possuísse, era criar contrapesos para as autoridades estabelecidas. Eram os governos autoritários, e não as culturas tradicionais, que estavam em perigo. As culturas iam florescer, não por causa da proteção, mas por causa do estímulo de suas capacidades de produção e por trocas recíprocas. Nenhuma cultura poderia permanecer isolada. (BRIGGS; BURKE, 2006, p. 259)

Essa orientação voltada à desregulamentação da mídia será defendida (ao menos quanto ao discurso adotado) pelos Estados Unidos a partir da década de 1990 – período em que é iniciada a expansão da internet em âmbito mundial – em relação à possibilidade de produção e disseminação de conteúdo. A adoção dessa postura em âmbito político-institucional influenciará significativamente o ambiente no qual essa nova tecnologia encontrará ampla e rápida disseminação.

2.3.2 Os movimentos de base da internet e o “Software Livre”

As sociedades complexas caracterizam-se pela organização em torno de instituições, as quais são influenciadas e tomam forma, muitas vezes, a partir do surgimento de movimentos coletivos originados dentro da própria sociedade. Os movimentos de base da internet, formados sobretudo nas décadas de 1960 e 1970, expressam esse processo de transformação das relações já institucionalizadas, assim como a “improvável intersecção” que marcara o surgimento dessa nova tecnologia (CASTELLS, 2003).

Esses movimentos, em grande medida, colocavam em interação agentes com motivações e perspectivas políticas e sociais por vezes bastante distintas. O contato entre eles era viabilizado por estarem reunidos em torno de um terreno comum: os *campi* universitários.

No ambiente das universidades norte-americanas, os valores contraculturais que expressavam a busca de alternativas aos modelos de vida dominantes da época e assumiam a forma do engajamento em movimentos ativistas, dividiam espaço com a obsessão pela aventura da inovação tecnológica, que geralmente colocava-se à parte da preocupação com o desenvolvimento de uma consciência política (CASTELLS, 2003). Contudo, aqueles situados nesses dois polos, compartilhavam valores comuns: a liberdade individual e o senso comunitário. A partir das universidades, nas quais inovações culturais e tecnológicas se encontravam, tornou-se possível a constituição de redes informacionais pioneiras, de atuação autônoma e de desenvolvimento cooperativo. Pois, como lembra Castells,

[Os estudantes que integravam a Arpanet] estavam impregnados dos valores da liberdade individual, do pensamento independente e da solidariedade e cooperação com seus pares, todos eles valores que caracterizam a cultura do campus na década de 1960. Embora [...] não fizessem parte da contracultura, suas ideias, e seu software, construíram uma ponte natural entre o mundo da *big science* e a cultura estudantil mais ampla [...] Essa cultura estudantil adotou a interconexão de computadores como um instrumento da livre comunicação e, no caso de suas manifestações mais políticas [...], como um instrumento de libertação, que, junto com o computador pessoal, daria às pessoas o poder da informação, que lhes permitiria se libertar tanto dos governos como das corporações. (CASTELLS, 2003, p. 26)

No caso específico da internet, ainda que a ideia de liberdade e o senso comunitário estivessem amplamente disseminados entre seus criadores, esses elementos, por si só, não podem ser considerados como sua “cultura fundadora”. Sendo ambos muito anteriores à internet, podem assumir as mais diferentes formas, produzindo uma série de desdobramentos distintos. Do mesmo modo, não interagem, necessariamente, com a produção de um sistema

tecnológico (CASTELLS, 2003). No caso da internet, ainda que seus fundadores compartilhassem valores comuns, o vínculo primordial entre as diferentes expressões culturais que levou ao desenvolvimento dessa nova tecnologia foi a abertura e a possibilidade de livre modificação do software da internet e, sobretudo, de seu código-fonte. Como salienta Castells (2003, p. 35-36),

A distribuição aberta dos programas e aplicações, numa espiral ascendente de inovação tecnológica, baseada na cooperação e na livre circulação de conhecimento técnico [isto é, do] software de fonte aberta [constitui-se como] a característica tecnológica crucial no desenvolvimento da Internet. E essa abertura é culturalmente determinada.

No entanto, no início da década de 1980 o “livre tráfego de ideias” – questão que assume posição central nos debates intelectuais e nas discussões político-institucionais quando o assunto era o papel da mídia, a comunicação e troca de informação (BRIGGS e BURKE, 2006) – ironicamente começa a sofrer uma série de restrições no campo da tecnologia da informação, quando o que está em jogo é a “propriedade” das ideias produzidas e comunicadas. Como lembra Coleman (2010), nas décadas anteriores os softwares desenvolvidos nos EUA raramente eram sujeitos à aplicação de direitos autorais (*copyrights*) e patentes, o que possibilitava aos programadores e hackers trabalhar de modo conjunto nos laboratórios universitários aprimorando os códigos-fonte¹⁰ desses softwares. Contudo, nos anos 1980, empresas privadas começaram a fechar os programas, através da aplicação das leis de Propriedade Intelectual (PI), em franca expansão naquele período. Como reação, o hacker e programador do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, Richard Stallman, inicia um movimento político para a criação e preservação do que passa a ser conhecido como “Software Livre”. (COLEMAN, 2010)

Para Stallman, o código-fonte e a possibilidade de seu compartilhamento era o elo comum que estabelecia a ligação entre a comunidade de programadores e o fundamento da cultura da programação, que estava naquela época em rápido processo de desintegração. Tentando evitar a extinção dessa cultura, o hacker americano cria em 1983 uma licença de uso alternativa, a GNU (General Public License), conhecida também como “copyleft”. Stallman, por meio da GNU, dá origem a “uma licença na qual ele mantinha o direito autoral de seu código, mas permitia a livre distribuição, desde que essa liberdade também fosse estendida a

¹⁰ Conforme Coleman (2010, p. 132), o código-fonte consiste no “conjunto de funções subjacentes que fazem funcionar os programas de computador”. Ou ainda, “o conjunto de palavras ou símbolos escritos de forma ordenada, contendo instruções em uma das linguagens de programação existentes, de maneira lógica”. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Código_fonte>. Acesso em: 20 de set. de 2011.

todos os usuários” (COLEMAN, 2010, p. 133), utilizando, assim, a mesma arma de seus “inimigos” contra eles próprios.

Quando, em 1985, é criada a Free Software Foundation (FSF) e publicado o Manifesto GNU, torna-se clara a posição consciente e de resistência assumida por esse movimento, embora fosse ainda muito pouco conhecido, mesmo entre hackers e geeks (COLEMAN, 2010). Essa consciência não existia entre a grande maioria dos desenvolvedores de software na época, tampouco o próprio Stallman a possuía antes das restrições enfrentadas com a expansão da aplicação de patentes e de *copyrights* que impediam a livre modificação e distribuição dos softwares. Como Castells (2003) já ressaltara, a maior parte dos envolvidos com as tecnologias da informação nas universidades, sobretudo estudantes de pós-graduação, era motivada pela dinâmica interna do ambiente de descoberta tecnológica e pelo universo de compartilhamento entre os pares, não diretamente por razões ideológicas e políticas.

Não foram, do mesmo modo, a consciência política e as posições ideológicas que levaram – ao menos em um primeiro momento – à expansão, anos mais tarde, do movimento do Software Livre entre os agentes vinculados à cultura da internet e à sociedade mais ampla. Pois, conforme comenta Coleman (2010, p. 137), foi necessário “um acidente social e apolítico chamado Linus Torvalds [um estudante de ciência da computação finlandês] e seu projeto-hobby, o kernel Linux” para que progressivamente uma grande massa de programadores e hackers se identificassem com os princípios defendidos por Richard Stallman. O projeto de Linus, iniciado em 1991, visava construir um sistema operacional baseado no UNIX¹¹ para seu computador pessoal. Enquanto desenvolvia o software, o programador começou a pedir ajuda a outros interessados, divulgando seu projeto em busca de retorno. Como Coleman (2010, p. 137-38) observa,

[...] quando Torvalds começou a escrever o Linux, ele não tinha intenção de construir uma tecnologia que hackers do mundo todo iriam adaptar, tampouco que ele seria adaptado por empresas famosas (notadamente Google) [...] Acima de tudo, ele produziu uma surpresa coletiva. As pessoas não pensavam que este modo de produção fosse possível [...] este momento de surpresa coletiva criou as condições para reflexividade social e permitiu a desenvolvedores repensarem o que a colaboração significava e implicava [...] isso funcionou para que fossem percebidas, em sentido muito mais amplo, as virtudes do compartilhamento e da colaboração que Stallman idealizou em seu manifesto.

O surgimento do Linux acabou levando à proliferação de associações de voluntários orientadas pela ideologia presente nos princípios do Software Livre. Da mesma forma, a partir

¹¹ Sistema operacional desenvolvido pelos laboratórios Bell, liberado para uso nas universidades em 1974, com permissão de alteração de seu código-fonte. (CASTELLS, 2003, p. 16)

da primeira metade da década de 1990, programadores e hackers se tornavam mais familiarizados tanto com as regulações de Software Livre, quanto com as leis de Propriedade Intelectual, com o objetivo de se defenderem delas. Estas se tornavam cada vez mais abrangentes e restritivas à medida que o *copyleft*, na direção oposta, também se expandia, gerando insegurança às grandes empresas, que já reconheciam, internamente, as vantagens do código-aberto (COLEMAN, 2010).

As tensões geradas entre a disseminação do *copyleft* e os interesses de empresas privadas levariam um grupo de hackers, cujo representante mais famoso era Eric Raymond, a lançar em 1998 a Open Source Initiative (OSI). Seu propósito era tentar dissociar o Software Livre, que passou a ser por eles chamado de Software de Código Aberto (Open Source Software), de seu conteúdo moral e ideológico. O grupo adotou uma postura mais pragmática, voltada à valorização do código-aberto pelas suas vantagens técnicas, com o objetivo de torná-lo “mais palatável ao mundo dos negócios” (COLEMAN, 2010, p. 141). Tais iniciativas, embora suas diferenças por vezes marcantes, viriam a favorecer a popularização de um sistema de produção de tecnologia e de valores que iam de encontro ao modelo baseado no *copyright*, processo que continua em pleno vigor até hoje.

2.4 A tecnologia da internet e sua disseminação na sociedade

A cultura de base da internet, originária dos centros de pesquisa das universidades dos Estados Unidos, moldou o caráter aberto dessa tecnologia, não só em relação à organização social/institucional de seus produtores e primeiros usuários, mas também quanto à sua arquitetura técnica. Essa abertura pode ser observada desde o desenvolvimento dos primeiros protocolos de comunicação¹² adotados para a conexão entre as milhares de redes locais que constituíam a Arpanet (os protocolos TCP¹³ e IP¹⁴, até hoje utilizados), os quais forneceram para os diferentes sistemas de interconexão de computadores padrões compatíveis nas trocas

¹²Convenções ou padrões que controlam e possibilitam uma conexão, comunicação ou transferência de dados entre dois sistemas computacionais. Isto é, "as regras que governam" a sintaxe, semântica e sincronização da comunicação. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_comunicação>. Acesso em: 21 de set. de 2011.

¹³ Transmission Control Protocol (protocolo de controle de transmissão), criado em 1973. (CASTELLS, 2003, p. 14)

¹⁴ Internet Protocol (em português é normalmente denominado de “protocolo de internet” ou “protocolo de interconexão”), criado em 1978. Não é o mesmo que “endereço IP”, pelo qual são identificados os locais de cada nó de uma rede. Endereço IP é um modelo de endereçamento utilizado pelo protocolo IP. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_Internet> e <http://pt.wikipedia.org/wiki/Endereço_IP>. Acesso em: 21 de set. de 2011.

de dados, sem os quais a internet hoje não seria possível.

A definição da arquitetura que caracteriza a internet deriva da adoção de um novo conceito: a ideia de “uma rede de redes” (CASTELLS, 2003, p. 14), cuja consolidação inicia com a conexão da Arpanet com outras redes de comunicação administradas pela ARPA, a PRNET e a SATNET. Era essa nova situação tornava necessária a criação de protocolos de comunicação padronizados, para que as redes pudessem interagir umas com as outras. Dessa forma, diferentemente do padrão x.25, aprovado em 1976 pela International Telecommunications Union (ITU) como padrão internacional para a comunicação de computadores, no qual a responsabilidade pela rede ficava centralizada em provedores públicos controlados pelo governo, os protocolos da Arpanet foram projetados com base na diversidade das redes dos centros acadêmicos. Enquanto o padrão x.25 passa a ser adotado predominantemente por redes públicas de telecomunicação, o TCP/IP torna-se o padrão utilizado pela maioria das redes privadas nos EUA (CASTELLS, 2003). Uma vez que o TCP/IP eram os únicos suficientemente flexíveis para integrar diferentes sistemas em rede e diante das dificuldades em conseguir estabelecer um padrão universalmente aceito, esses padrões acabariam por acomodar os protocolos baseados em x.25, tornando-se, dessa forma, os protocolos comuns para a internet em todo o mundo.

A expansão da conexão entre diferentes centros de pesquisa acadêmicos e órgãos estatais ocorreu ao longo das décadas de 1970 e 1980. Quando, em 1975, a Arpanet foi transferida para a Defense Communication Agency (DCA), foi criada uma nova rede: a Defense Data Network, utilizando protocolos TCP/IP. Seu objetivo era conectar computadores em diferentes redes sobre o controle das forças armadas. Preocupado com questões de segurança, em 1983 o Departamento de Defesa do EUA decide criar a MILNET, uma rede independente para usos militares. A Arpanet, torna-se, então, ARPA-INTERNET, voltada à atividades de pesquisa. Um ano depois, é criada a NSFNET pela National Science Foundation (NSF) que, em 1988, começa a utilizar a mesma estrutura física (*backbone*) da ARPA-INTERNET.

As redes criadas a partir de órgãos estatais e centros acadêmicos, surgidas a partir da Arpanet, não foram, no entanto, a única fonte que deu origem à internet. Como lembra Castells (2003, p. 15), seu formato atual “é também o resultado de uma tradição de base de formação de redes de computadores” independentes, fortemente vinculada às práticas de produção e compartilhamento de software, cuja preservação será a motivação principal do surgimento do movimento do Software Livre e da criação da General Public Licence por

Richard Stallman. Essas redes independentes produziram importantes aprimoramentos tecnológicos para o desenvolvimento da internet. Como relata Castells (2003, p. 16, grifos nossos),

Em 1977, dois estudantes de Chicago, Ward Christensen e Randy Suess, escreveram um programa, que batizaram de MODEM, que permitia a transferência de arquivos entre seus computadores pessoais; em 1978 fizeram um outro, o Computer Bulletin Board System, que permitia aos computadores armazenar e transmitir mensagens. *Liberaram ambos os programas para domínio público.*

Um passo decisivo na constituição das redes de computadores que iriam dar origem à internet foi a formação de uma comunidade de usuários do UNIX. Eventos relacionados a esse software assumiram papel central não só para o desenvolvimento da internet, mas também na disseminação das práticas de compartilhamento de informações e conhecimentos, bem como de produção colaborativa. Como visto anteriormente, é a criação do Linux, elaborado a partir do UNIX (que teve seu código-fonte liberado em 1974) que despertará, primeiramente entre hackers e geeks, e depois na sociedade em geral, a consciência sobre todo o potencial das práticas de produção colaborativa. Serão elas que darão forma à chamada web 2.0 e possibilitarão o surgimento de sites com enorme repercussão mundial como a Wikipedia. Como reporta Castells (2003, p. 16, grifo do autor),

[O UNIX] tornou-se a língua franca da maior parte dos departamentos de ciência da computação, e os estudantes logo se tornaram peritos em sua manipulação. Depois, em 1978, o [laboratório] Bell distribuiu seu programa UUCP (UNIX-to-UNIX copy) permitindo a computadores copiar arquivos uns dos outros. Com base no UUCP, em 1979, quatro estudantes [...] projetaram um programa para comunicação entre computadores UNIX. Uma versão aperfeiçoada desse programa foi distribuída gratuitamente numa conferência de usuários de UNIX em 1980. Isso permitiu a formação de redes de comunicação entre computadores – a Usenet News – fora do *backbone* da Arpanet, ampliando consideravelmente a prática de comunicação entre computadores.

No mesmo ano, a Usenet News chega ao departamento de ciência da computação da Universidade da Califórnia, em Bekerley. A universidade era na época um nó da Arpanet. Estudantes que trabalhavam com o UNIX resolvem desenvolver um programa que estabeleça a ligação entre as duas redes. Assim, “a Usenet ficou vinculada à Arpanet, as duas tradições gradualmente se fundiram e várias redes de computadores passaram a poder se comunicar entre si, muitas vezes partilhando o mesmo *backbone* [...]. Finalmente essas redes se congregaram na forma da internet” (CASTELLS, 2003, p. 16-17).

2.4.1 A privatização da internet e o surgimento da web

Como destaca Castells (2003, p. 23), “todos os desenvolvimentos tecnológicos decisivos que levaram à Internet tiveram lugar em torno de instituições governamentais e importantes universidades e centros de pesquisa. A Internet não teve origem no mundo dos negócios”. Tais observações tornam-se especialmente claras ao se considerar que, em seus primeiros anos nas décadas de 1960 e 1970, por se tratar de uma tecnologia ousada demais e com custos de investimento muito altos, a internet não poderia ter surgido em um ambiente de organizações orientadas pelo lucro e o retorno a curto e médio prazos. Paradoxalmente, foi somente após a sua privatização, duas décadas depois, e em função do reconhecimento de seu potencial comercial pelas empresas, que a internet passou a se expandir de modo exponencial, transformando-se realmente em uma rede mundial.

O processo de privatização da internet começa a se tornar mais nítido quando, em 1990, a Arpanet é retirada de operação, por ter se tornado uma rede tecnologicamente obsoleta. Sua administração fica agora sob responsabilidade da National Science Foundation (NSF) que já utilizava, através da NSFNET, o *backbone* da Arpanet. As pressões comerciais, juntamente com um cenário de desregulamentação das telecomunicações e de crescimento tanto das redes de empresas privadas quanto daquelas sem fins lucrativos (CASTELLS, 2003, 2010), levaram rapidamente à privatização total da internet. Em 1995, a NFSNET, ainda controlada pelo governo dos EUA, é extinta, como resultado, em grande parte, dos acordos de colaboração firmados entre empresas privadas e as várias ramificações comerciais das redes regionais da NSF. As iniciativas em direção à privatização, no entanto, já existiam desde a década de 1980, por parte do Departamento de Defesa norte-americano. Visando a comercialização da tecnologia da internet, o órgão financiou a inclusão dos protocolos TCP/IP nos computadores pessoais fabricados no país. Dessa forma, “Na altura da década de 1990, a maioria dos computadores nos EUA tinha capacidade de entrar em rede, o que lançou os alicerces para difusão da interconexão de redes” (CASTELLS, 2003, p. 15).

A expansão da internet, contudo, não teria ocorrido com a velocidade em que ocorreu devido apenas à abertura de exploração comercial, pois

[...] por volta de 1990 os não-iniciados ainda tinham dificuldade para usar a Internet. A capacidade de transmissão de gráficos era muito limitada, e era difícil localizar e receber informações. Um novo salto tecnológico permitiu a difusão da Internet na sociedade em geral: a criação de um novo aplicativo, a teia mundial (world wide web – WWW), que organizava o teor dos sítios da Internet por informação, e não por localização, oferecendo aos usuários um sistema fácil de

pesquisa para procurar as informações desejadas. (CASTELLS, 2010, p. 87-88)

Mais uma vez, e em um novo momento crucial do desenvolvimento dessa nova tecnologia, a cultura do acesso livre e compartilhado ao conhecimento iria se encontrar com a estrutura das instituições públicas de ciência e pesquisa. Agora, porém, estas instituições estavam do outro lado do Atlântico.

Tim Berners-Lee, com a colaboração de Robert Cailliau (pesquisadores do Centre Européen pour la Recherche Nucleaire – CERN, situado em Genebra), desenvolveu, no início da década de 1990, um programa navegador/editor baseado na lógica do hipertexto, o *world wide web* (www), utilizando tecnologias multimídia que conferiam um caráter audiovisual ao software. Este programa organizava o teor dos *sites* da internet conforme o tipo de informação neles disponibilizada, de modo a facilitar a pesquisa na rede (CASTELLS, 2010). Para implementação do software, o grupo de pesquisadores do CERN, liderado por Berners-Lee, criou um formato específico para os documentos em hipertexto, denominado de *hypertext markup language* (HTML), com base na tradição da flexibilidade da internet, o que tornava possível a adaptação das linguagens específicas dos computadores a esse novo formato compartilhado. Além disso, desenvolveram um protocolo específico para transferência de textos (o *hypertext transfer protocol* – HTTP), com o objetivo de orientar a comunicação entre programas navegadores e servidores da world wide web (www). Foi elaborado ainda um formato padronizado de endereços, o *uniform resource locator* (URL), cuja tarefa era combinar informações sobre o protocolo do aplicativo criado e sobre o endereço do computador no qual estavam as informações solicitadas. A flexibilidade também caracterizava o URL, que não se limitava à relação com protocolos HTTP, mas possibilitava a interação com diferentes protocolos de transferência. E, uma vez criado o software “www”, este foi logo distribuído gratuitamente pela internet (CASTELLS, 2010).

A partir de seu lançamento gratuito do www, sob o formato *copyleft*, muitos hackers procuraram desenvolver seus próprios navegadores. O primeiro a ganhar popularidade ao ser desenvolvido para funcionar em computadores pessoais foi o *Mosaic*, lançado gratuitamente em 1993 através do National Center for Supercomputer Applications (NCSA) por Marc Andreessen e Eric Bina, dois estudantes da Universidade de Illinois, onde o centro de pesquisa estava sediado.

Em um ano o Mosaic já possuía milhões de usuários. Logo em seguida, os criadores do Mosaic, que haviam fundado a empresa Mosaic Communications juntamente com Jim Clark (um grande empresário do Vale do Silício), lançam o Netscape Navigator pela empresa

Netscape Communications (antiga Mosaic). Em 1995, a Microsoft desperta para o mundo da internet e lança, juntamente com o Windows 95, o Internet Explorer. Em 1998, diante de dificuldades financeiras, a Netscape adota uma iniciativa inédita para uma empresa privada da área da tecnologia da informação na época: libera “o código-fonte de seu programa sob uma licença de código-aberto para tentar salvar-se da baixa no valor de suas ações na bolsa” (COLEMAN, 2010, p. 141). Mais tarde o Netscape Navigator daria origem ao Mozilla Firefox, atualmente sob forma *copyleft*, que se tornaria, em 2009, o navegador mais utilizado no mundo¹⁵.

A proliferação de navegadores e de mecanismos de busca, como o Yahoo!, surgido em 1994, e o Google, em 1998, iriam expandir e popularizar cada vez mais a internet, criando uma verdadeira “teia mundial” como já imaginava Berners-Lee, ao desenvolver o world wide web.

2.4.2 As gerações da “teia mundial”: a web 1.0 e 2.0

Embora os termos “web” e “internet” sejam, muitas vezes, utilizados como sinônimos, a web contempla, na realidade, apenas uma fração da internet, e sua trajetória histórica, vista anteriormente, é bem mais recente. Enquanto a segunda pode ser definida como uma nova tecnologia que permitiu o desenvolvimento de “uma rede de comunicação horizontal global composta por milhares de redes de computadores” (CASTELLS, 2010, p. 44), a segunda (sinônimo de world wide web) consistia em

uma rede flexível formada por redes dentro da Internet onde instituições, empresas, associações e pessoas físicas criam [entre outras coisas] os próprios sítios (*sites*), que servem de base para que todos os indivíduos com acesso possam produzir sua *homepage*, feita de colagens variadas de texto e imagens. [Assim] A Web propiciava agrupamentos de interesses e projetos [...] superando a busca caótica e demorada da Internet pré-WWW. (CASTELLS, 1999, p. 439-40, grifos do autor)

Em sua primeira fase de desenvolvimento, sobretudo na segunda metade da década de 1990, a web era caracterizada pela predominância das salas de bate-papo (*chats*), pelo surgimento da primeira geração das ferramentas de troca de mensagens instantâneas – mIRC¹⁶

¹⁵ Fonte: Portal Terra. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI4171456-EI4801,00-Firefox+e+navegador+mais+popular+do+mundo.html>>. Acesso em: 22 de set. de 2011.

¹⁶ Programa chat que utiliza o protocolo IRC, onde é possível conversar com milhões de pessoas de diferentes partes do mundo, permitindo troca de arquivos e a conversa em grupo ou privada. Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/MIRC>> e <<http://pt.wikipedia.org/wiki/IRC>>. Acesso em: 24 de set. de 2011.

(1995) e ICQ (1996) –, e dos portais de conteúdo, como Yahoo! e America On-line (AOL) – ambos lançados em 1996 nos EUA – e Universo On-line (UOL), lançado no mesmo ano no Brasil. Os usuários que possuíam algum conhecimento acerca de programação e de construção de *sites*, elaboravam suas *webpages*. Nesta primeira fase os *internautas* eram, sobretudo, receptores e consumidores de informações, produtos e serviços disponibilizados através da web por empresas e outras instituições (CAMPOS, 2009).

No entanto, a postura dos grandes produtores de conteúdo e dos próprios usuários iria se transformar fortemente em comparação com essa fase inicial, conhecida como o período da web 1.0, a partir do início do século XXI, fato facilitado pelo contínuo aperfeiçoamento das tecnologias de informação e comunicação

O termo “web 2.0” surgiu em uma conferência realizada em 2004 pelas empresas O'Reilly e a MediaLive International (CAMPOS, 2009). Neste encontro, foram discutidos, entre outros temas, os efeitos do estouro da bolha das empresas *ponto.com* ocorrido em 2001 e a crise no mercado financeiro. Resultado da sobrevalorização das ações dessas empresas, aquela crise levou a um profundo processo de reestruturação das principais companhias atuantes na internet, além da extinção de várias outras, como a gigante AOL, o principal provedor de internet dos Estados Unidos até então.

Contudo, na reunião de 2004, Dale Dougherty, pioneiro da web e vice-presidente da O'Reilly, “notou que, ao contrário de haver explodido, a web estava mais importante do que nunca, apresentando instigantes aplicações novas e sites eclodindo com surpreendente regularidade” (O'REILLY, 2006, p. 1) ¹⁷. Diferentemente da web 1.0, em que a produção de conteúdo não estava, predominantemente, nas mãos dos usuários – situação que havia gerado um distanciamento em relação à forma de produção livre e aberta que marcou o desenvolvimento da internet – a web 2.0 adquiria, agora, um novo perfil:

Como muitos conceitos importantes, o de Web 2.0 não tem fronteiras rígidas mas, pelo contrário, um centro gravitacional. Pode-se [visualizá-la] [...] como um conjunto de princípios e práticas que interligam um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios e que estão a distâncias variadas do centro. (O'REILLY, 2006, p. 2)

Nessa nova fase da “teia mundial”, as empresas da área da tecnologia da informação começam a despertar para as possibilidades de criação de conteúdo através da participação

¹⁷ Aqui utilizou-se uma versão traduzida do texto original publicado em 2005: “What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”. A versão original encontra-se disponível em <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 24 de set. de 2011.

ativa e colaborativa dos usuários. Envolvendo agora um número infinitamente maior de pessoas, a internet reaproxima-se de suas origens, pois o conteúdo é agora “criado, editado, remixado e julgado pelas mesmas pessoas que o recebem, o replicam e o distribuem [o que abre] [...] assim, um novo foco na discussão da propriedade, do valor da reputação pelo que é produzido e da cultura do comum” (CAMPOS, 2009, p. 23-24). Essa “cultura do comum”, que em vários momentos se confunde na internet com uma “cultura média”¹⁸, fortemente presente nos ambientes da web 2.0, produzirá, do mesmo modo, novas formas de organização e recuperação da informação. Dentro desse espírito, a noção de *folksonomia* será inaugurada por dois sites de destaque neste “novo” modelo – del.icio.us¹⁹ e Flickr²⁰ – traduzindo “um estilo de categorização colaborativa de sites que emprega palavras-chave livremente escolhidas, frequentemente chamadas de *tags*” (O'REILLY, 2006, p. 11), a partir de associações múltiplas e superpostas geradas por meio das relações entre os termos e expressões mais utilizados pelos próprios usuários nas atividades de busca na internet. A cultura acadêmica, uma das origens da “cultura de base” da internet, observará, assim, uma de suas práticas mais características – a categorização e a criação de taxonomias – assumir um perfil próprio, a partir da interação colaborativa dos usuários (e produtores) do ambiente da web.

2.5 Wikipedia: o surgimento da “enciclopédia livre”

A origem e evolução da Wikipedia é indissociável do surgimento e expansão da web 2.0. Juntamente com outros sites de compartilhamento de conteúdo, como Youtube e Facebook, a “enciclopédia livre” se posicionará ao longo de sua primeira década de existência de modo incontestado entre os sites que melhor representam essa nova fase da internet, bem como uma nova forma de produção e difusão de informação e conhecimento que marca o início do século XXI.

O surgimento da Wikipedia está diretamente relacionado à criação da *Nupedia*, em

¹⁸ “Cultura média” será um conceito aqui utilizado conforme a definição e as características apontadas por Bourdieu (2008, 2009). Vide Capítulo 3.

¹⁹ Site criado em 2003 que concilia a função de mecanismo de busca na internet e a de arquivamento e catalogação dos sites procurados, de modo a facilitar o acesso a conteúdos e temas específicos. <<http://www.delicious.com/>>.

²⁰ Site criado em 2004 voltado à hospedagem e compartilhamento de imagens fotográficas, desenhos e ilustrações. Atualmente caracteriza-se também como rede social. <<http://www.flickr.com/>>

março de 2000²¹. Este site tinha como objetivo o desenvolvimento de uma enciclopédia *online* gratuita em língua inglesa, cujo conteúdo era elaborado e revisado por especialistas antes de sua publicação (GREGIANIN; PINHEIRO, 2010). O projeto havia sido criado pela Bomis, empresa fundada em 1996 por Jimmy Wales e Tim Shell, cuja atividade principal é voltada à venda de publicidade no portal de pesquisa *Bomis.com*. Nessa mesma época, Larry Sanger assume a posição de editor-chefe da Nupedia.

O conteúdo do site era disponibilizado, inicialmente, a partir de um tipo de licença específico: a Licença de Conteúdo Aberto Nupedia. Richard Stallman, que um ano antes já ressaltava a utilidade de uma enciclopédia universal livre e com recursos crescentes²², solicita, no entanto, a alteração do tipo de licença adotado para o modelo GNU Free Documentation License, tendo seu pedido logo atendido.

Durante o primeiro ano de existência da Nupedia, em função do alto nível de qualificação exigido de seus editores e devido aos minuciosos procedimentos de revisão pelo qual passavam os artigos, o processo de produção de conteúdo no site era extremamente lento. Buscando soluções para esta situação, Jimmy Wales e Larry Sanger passam a discutir a necessidade de implementar um sistema que possibilitasse uma maior liberdade no processo de produção, o que poderia ser feito através da criação de um projeto complementar à Nupedia. Nesta busca por novas ideias, Wales entra em contato com Jeremy Rosenfeld, um funcionário da Bomis, que lhe apresenta o conceito *wiki*. De modo independente, em janeiro de 2001, Sanger encontra-se com Ben Kovitz, um programador de computador contratado pela empresa Cunningham & Cunningham, que também o introduz à tecnologia *wiki*.

O fundador da empresa na qual Kovitz trabalhava, o engenheiro de software Ward Cunningham, havia criado em 1995 o software WikiWikiWeb²³, que permitia a edição coletiva de documentos através da utilização de dois recursos: uma linguagem de marcação muito mais simples e eficaz que a HTML e um navegador da web. Com a progressiva popularização da tecnologia, o termo *wiki* passou a ser empregado tanto para identificar um tipo específico de coleção de documentos em hipertexto, quanto para designar o software colaborativo usado para criá-lo²⁴. Conforme a própria definição de Cunningham, uma *wiki*,

²¹ Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia>>. Acesso em: 25 de set. de 2011.

²² Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia>>. Acesso em: 25 de set. de 2011.

²³ Conforme Campos (2009, p. 87), a expressão Wiki-wiki é de origem havaiana e significa 'muito rápido'. Com a sua popularização, passou a ser chamada apenas de “wiki”.

²⁴ Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wiki>>. Acesso em: 25 de set. de 2011.

[...] é uma coleção livremente expansível de ‘webpages’ interligadas, um sistema de hipertextos para armazenar e modificar informação – um banco de dados, no qual cada página é facilmente editada por qualquer usuário com um navegador de internet. (LEUF e CUNNINGHAM, 2001, p. 14, tradução nossa)

Larry Sanger logo percebeu que uma *wiki* seria uma boa plataforma para por em prática o desejo de tornar a Nupedia um site mais dinâmico. Propõe, então, que um software sob licença GNU já existente e que permitiria a implementação de suas intenções – o UseModWiki – fosse ajustado ao site da enciclopédia. O ajuste final seria realizado por Wales, que colocaria *online* o novo site em formato *wiki* poucos dias depois.

Os editores e revisores da Nupedia, entretanto, ofereceram uma considerável resistência às mudanças implementadas pela adoção de uma nova plataforma. Larry Sanger sugere, então, dar ao novo projeto um nome próprio: *Wikipedia*. Assim, o site é lançado em um domínio independente – *wikipedia.com* (que mais tarde mudaria para *wikipedia.org*) – no dia 15 de janeiro de 2001.

Em menos de um mês, a nova enciclopédia *online* ultrapassa os 1.000 artigos. Em março é criado o primeiro domínio da Wikipedia em língua não inglesa – o *deutsche.wikipedia.com* – seguido, alguns minutos depois, da criação da Wikipedia catalã e, após alguns dias, da Wikipedia em língua francesa. A partir do mês de maio segue-se uma onda de novas versões (chinês, holandês, esperanto, hebraico, italiano, japonês, português, russo, castelhano e sueco). O surgimento da Wikipedia lusófona (a *Wikipédia*) ocorre em 11 de maio de 2001²⁵.

Em 2003, Jimmy Wales anuncia a fundação da Wikimedia Foundation Inc., uma organização sem fins lucrativos situada nos EUA²⁶, que passa a gerenciar a Wikipedia e os demais projetos do grupo – Wikicommons (repositório de imagens), Wikinews (notícias), Wikibooks (livros e manuais), Wiktionary (dicionários) Wikiversity (ferramentas de aprendizado), entre outros. A fundação é financiada por doações de simpatizantes ao projeto, contando com subsídios e o auxílios de servidores²⁷ nos serviços de hospedagem utilizados pelos projetos, de modo a não recorrer, em nenhum deles, ao uso de propagandas comerciais (HENGE, 2009, p. 12). No mesmo ano da criação da Wikimedia Foundation Inc., a

²⁵ Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia_em_português>. Acesso em: 25 de set. de 2011.

²⁶ Atualmente a Wikimedia Foundation localiza-se na cidade de São Francisco, Califórnia. Até o ano de 2007 sua sede estava situada em São Petersburgo, Flórida. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikimedia_Foundation>. Acesso em: 25 de set. de 2011.

²⁷ Atualmente a Wikimedia Foundation conta com servidores e centros de dados em três lugares: Tampa, FL (EUA), Amsterdam (Holanda) e Seul (Coreia do Sul). (GREGIANIN e PINHEIRO, 2010, p. 33).

plataforma então utilizada pela Wikipedia, criada em 2002 pelo estudante e programador alemão Magnus Manske, recebe o nome de *MediaWiki*.

Ainda em 2003, poucos meses após o anúncio da fundação da Wikimedia, a Nupedia, um site com exígua repercussão na internet e pequeno volume de conteúdo – apenas 24 artigos prontos e 74 em processo de revisão²⁸ – encerra definitivamente suas atividades e tem o seu projeto arquivado. Em contrapartida, dez anos após seu surgimento, o projeto inicialmente surgido como complementar à Nupedia – a Wikipedia – supera em seu domínio geral *www.wikipedia.org* a marca dos 19 milhões de artigos, distribuídos em 260 versões idiomáticas ativas. No mesmo ano, em 2011, alcança o número estimado de 450 milhões de visitantes únicos²⁹ por mês em todo o planeta, atingindo a posição de 5º site mais visitado no mundo.

²⁸ Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Nupedia>>. Acesso em: 25 de set. de 2011.

²⁹ Número estimado e não duplicado de pessoas que visitam um site.

3. CULTURAS E POSIÇÕES SOCIAIS: A INTERNET E A WIKIPEDIA

3.1 A dimensão social e cultural da tecnologia e dos bens simbólicos

Os motivos que levaram ao desenvolvimento do novo paradigma tecnológico que toma forma a partir anos 1970³⁰ não podem ser compreendidos com base na consideração de elementos apartados de seu contexto de origem ou por meio da observação de relações aparentes. Conforme destaca Castells (2010), em termos históricos isso significa dizer que as transformações tecnológicas que marcaram o final do século XX não são explicáveis pela necessidade de reestruturação da economia mundial diante da crise pela qual passava o sistema capitalista naquele período. Tampouco pela busca da superioridade militar dos EUA diante dos soviéticos no ambiente da Guerra Fria. No caso da crise econômica, houve uma sincronia quase imediata com o surgimento do novo paradigma tecnológico. No entanto, como indicam os exemplos da Revolução Industrial e de outros processos históricos de transformação tecnológica, “os caminhos seguidos pela indústria, economia e tecnologia são, apesar de relacionados, lentos e de interação descompassada” (CASTELLS, 2010, p. 97), o que não permite afirmar que um seja consequência imediata do outro. Por sua vez, em relação à vinculação da internet com o meio militar (e mais especificamente, com o Departamento de Defesa dos EUA), é importante ressaltar que somente após vários anos desde seu surgimento essa tecnologia foi de fato utilizada para fins militares, na mesma época em que era também apropriada por redes da contracultura.

Tais considerações indicam que as descobertas tecnológicas ocorrem em “agrupamentos”, interagindo entre si, e não de modo isolado. Embora condições sociais específicas favoreçam a inovação tecnológica, “a reprodução dessas condições é tão *cultural e institucional* quanto econômica e tecnológica” (CASTELLS, 2010, p. 74, grifos nossos). Dessa forma, as tecnologias que caracterizam esse novo paradigma, como parte integrante de um sistema socialmente produzido e culturalmente estruturado, são não só o reflexo, mas também um dos mais importantes meios de reprodução de um conjunto de necessidades,

³⁰ Conforme Castells (2010, p. 108-10), esse novo paradigma apresenta cinco características principais: sua *matéria-prima é a informação*, ou seja, é constituído por *tecnologias para agir sobre a informação*, não apenas informação para agir sobre a tecnologia; seus efeitos *envolvem todas as atividades humanas*, uma vez que a informação permeia todas elas; organiza-se pela *lógica das redes*, em todos os tipos de processos e organizações; é baseado na *flexibilidade* que gera uma grande capacidade de reconfiguração dos elementos constituintes da sociedade; apresenta uma crescente *convergência* de tecnologias específicas para um sistema *altamente integrado*. Para uma discussão mais aprofundada, ver Castells (2010), Cap. 1 (em especial “O paradigma da tecnologia da informação”, p. 107-13).

valores, interesses etc. – conscientes ou não – associados aos diferentes *espaços sociais* ocupados pelos produtores e usuários dessas tecnologias. Esses espaços, delimitados a partir de um “conjunto de posições distintas e coexistentes [...] definidas umas em relação às outras por sua *exterioridade mútua*” (BOURDIEU, 2008a, p. 18-19, grifos do autor), manifestam uma série de relações de proximidade e de distanciamento entre os agentes, a partir das quais é constituído o conjunto de características que os diferenciam. Nesse sentido, na medida em que por *tecnologia* entende-se “o uso de conhecimentos científicos para se especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira *reproduzível*” (CASTELLS, 2010, p. 67, grifo do autor), é possível perceber sua estreita associação com a dinâmica com e as regras relativas a posições e espaços sociais particulares. Torna-se pertinente, portanto, considerar os espaços de produção do conhecimento tecnológico a partir da noção de *campo social*, uma vez que esta permitir elucidar o fato de que a tecnologia, assim como qualquer outro bem simbólico, é não só produzida, mas também disseminada através de “universos específicos e relativamente autônomos entre si, nos quais profissionais da produção simbólica enfrentam-se em lutas que têm como alvo a imposição de princípios legítimos de visão e de divisão do mundo natural e do mundo social” (BOURDIEU, 2008a, p. 83).

O entendimento de que os sistemas tecnológicos são, por um lado, resultado de um processo de construção social possibilita o reconhecimento de que as transformações mediadas por esses sistemas não seguem uma trajetória independente da direção tomada por seus usuários e desenvolvedores. Por outro, permite colocar em primeiro plano a dimensão humana, inevitavelmente presente em todo artefato e em todo tipo de conhecimento concebido por agentes humanos, e, dessa forma, afastar as inclinações em direção ao determinismo tecnológico e à reificação.

A divisão do mundo social a partir da noção de *espaços e campos sociais* pode ser complementada, por sua vez, com outras divisões teoricamente não excludentes, as quais favorecem seu potencial heurístico, como, por exemplo, a noção de *classe social*. Conforme esclarece Bourdieu:

[...] é preciso construir o espaço social como estrutura de posições *diferenciadas*, definidas, em cada caso, pelo lugar que ocupam na distribuição de um tipo específico de capital. [...] Nessa lógica, as *classes sociais* são apenas classes lógicas, determinadas, em teoria e se pode dizer assim, no papel, pela delimitação de um conjunto – relativamente – homogêneo de agentes que ocupam posição idêntica no espaço social; [...] (BOURDIEU, 2008a, p. 29, grifos nossos).

Isto é, só podem ser estabelecidas no sentido lógico do termo, enquanto produto *teórico* de uma classificação explicativa, com base no conhecimento dos espaços e posições sociais, a partir do qual é possível delimitar os conjuntos de agentes que, ocupantes de posições semelhantes e colocados em condições semelhantes, estão “sujeitos a condicionamentos semelhantes [e] têm, com toda a probabilidade, atitudes e interesses semelhantes, logo práticas e tomadas de posição semelhantes”. (BOURDIEU, 1989, p. 136)

Embora seja importante considerar que não se tratam de delimitações rígidas, mas variáveis historicamente e com maior ou menor grau de interpenetração entre si de acordo com as peculiaridades sociais e culturais dos grupos estudados, nas sociedades contemporâneas poder-se-ia admitir, de um modo geral, uma organização de classes (ou frações de classe) em torno de três posições básicas, definidas a partir dos consumos culturais dos agentes e segundo a hierarquia do capital econômico:

[...] a posição inferior, ocupada pelas profissões agrícolas, operários e pequenos comerciantes, que respondem às categorias excluídas da participação na cultura “nobre” [ou “cultura legítima”]; a posição média ocupada pelos funcionários, empresários industriais e comerciantes de um lado, e os técnicos e dirigentes de nível médio de outro (que estão quase tão afastados das duas outras categorias como estas das categorias inferiores); a posição superior, ocupada pelos grandes administradores e diretores e pelos membros das profissões liberais. (BOURDIEU, 2009, p. 299)

Para cada classe e para cada campo, os processos de produção e difusão de bens simbólicos assumem papel central na classificação das posições de seus agentes e, desse modo, na definição das distâncias relativas que os separam. Situação que se deve ao fato de que a produção e circulação desses bens organiza-se a partir do “sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias definidas pela função que cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão” dos mesmos (BOURDIEU, 2009, p. 105).

A estrutura de oposição pela qual campos e classes sociais se definem torna-se compreensível apenas a partir da identificação de suas relações de *homologia*³¹, expressas a partir de duas formas distintas. A primeira “diz respeito à dialética entre posições, disposições e tomadas de posição [...] relacionalmente definidas [por] [e definidoras das] [...] lutas pela imposição da estrutura legítima [*no interior*] do campo [ou classe]” (LOPES, 1998, p. 182,

³¹ A noção de *homologia* pode ser sinteticamente definida como a semelhança de estrutura e/ou origem entre dois ou mais elementos, acompanhada, no entanto, da distinção entre suas funções e/ou de seus modos de expressão. Os campos sociais (político, religioso, econômico, etc.) ao longo de seu processo histórico de distinção a partir de uma origem relativamente indiferenciada, são exemplos claros nos quais se manifestam relações de homologia na sociedade.

grifos nossos). Já segunda é indissociável “da distribuição de poder nos *outros* campos [...]” (LOPES, 1998, p. 183), ou seja, é definida a partir da relação de diferentes campos e classes *entre si*. Assim:

“[...] as práticas e os consumos culturais observáveis num dado momento, são o produto do encontro entre *duas* histórias, a história do campo de produção, que tem as suas *próprias* leis de mudança, e a história do espaço social no seu *conjunto*, que determina os gostos por intermédio das propriedades inscritas numa posição (...) e através dos condicionamentos sociais associados a condições materiais de existência particulares.” (BOURDIEU, 1992 *apud* LOPES, 1998, p. 183, grifos nossos).

Grupos em posições distintas, opostas ou semelhantes às de outros grupos, produzem, dessa forma, sistemas de classificação específicos (expressos, por exemplo, na produção artística e cultural) em que as distâncias sociais são não só justificadas, mas também internalizadas e reproduzidas pelos agentes de cada posição. Esse processo somente se torna possível pela existência do *habitus*, isto é, de disposições gerais e transponíveis – socialmente construídas e incorporadas – que fazem com que o conjunto de práticas, uma vez produto de condições sociais semelhantes, adquira um caráter sistemático e, da mesma forma, sejam sistematicamente distintos de outras práticas. (BOURDIEU, 2008b, p. 162-164). Essas disposições sociais, do mesmo modo, assumem sempre uma dupla capacidade: a de “produzir práticas e obras classificáveis e a de diferenciar e de apreciar essas práticas e esses produtos (gosto)” (BOURDIEU, 2008b, p. 162). É, pois, na relação entre essas capacidades que “se constitui o *mundo social representado*, ou seja, o *espaço dos estilos de vida*” (BOURDIEU, 2008b, p. 162, grifos do autor), definidos por práticas diferenciais de produção e consumo de bens simbólicos e por um sistema de preferências, expressos a partir de uma infinidade de formas: estilos musicais, vestimentas, preferências gastronômicas, afinidades esportivas etc.

Na medida em que a lógica de produção e circulação de conhecimentos está vinculada às posições diferenciais socialmente ocupadas, associadas a representações e práticas significativamente semelhantes entre si e distintas em relação às de outros grupos, os agentes integrantes de cada classe ou de cada campo caracterizam-se por compartilhar uma mesma *cultura*. Assim, ao se afirmar que uma tecnologia é também culturalmente estruturada (CASTELLS, 2003), afirma-se, do mesmo modo, que suas características derivam de “[...] um conjunto comum de esquemas fundamentais, previamente assimilados, [...] a partir dos quais se articula [,] segundo uma 'arte da invenção' [...], uma infinidade de esquemas particulares diretamente aplicados a situações particulares”. (BOURDIEU, 2009, p. 208-09). Isto é, mais do que um “código” ou um “repertório comum” de respostas a problemas e situações

recorrentes, manifestados sob a forma de um conjunto de valores, crenças e padrões repetitivos de comportamento que transcende as preferências individuais (CASTELLS, 2003), a cultura consiste também em esquemas voltados à improvisação, sempre abertos à sua transformação.

O surgimento e o desenvolvimento da internet e da Wikipedia são exemplos claros em que esses “esquemas de improvisação” se expressam. Suas características culturais serão aqui analisadas a partir da articulação entre os elementos integrantes da *cultura da internet*, conforme proposta por Castells (2003) – originados dos valores e práticas dos criadores e também primeiros usuários dessa nova tecnologia –, e o conjunto de necessidades, interesses e predisposições definidores da *cultura média* e da *alta cultura*, associados aos agentes integrantes das posições sociais intermediárias e da elite social (BOURDIEU, 2008, 2009) – incorporadas pela internet ao longo de seu processo de disseminação na sociedade.

3.2 A cultura da internet

Em sua fase inicial de desenvolvimento, numa época em que estava à disposição de poucos centros acadêmicos ligados à ARPA, não havia sentido em distinguir os produtores/usuários e os consumidores/usuários da internet. O mesmo ocorre atualmente, após surgimento da web 2.0, porém por razões em boa parte distintas daquelas que marcaram o período inicial dessa nova tecnologia. A cultura da internet é a cultura de seus criadores, os primeiros usuários (produtores e consumidores) que agiram diretamente sobre sua configuração original. Sua estrutura, como define Castells (2003), é resultado da interação entre quatro camadas culturais hierarquicamente dispostas: a *cultura tecnomeritocrática*, a *cultura hacker*, a *cultura comunitária virtual* e a *cultura empresarial*. A articulação entre elas é indispensável à constituição da cultura da internet tal como hoje a conhecemos, pois como lembra Castells (2003, p. 35),

[...] sem cultura tecnomeritocrática, os hackers não passariam de uma comunidade contracultural de *geeks* e *nerds*³². Sem a cultura hacker, as redes comunitárias na Internet não se distinguiriam de muitas outras comunidades alternativas. Assim como, sem a cultura hacker e os valores comunitários, a cultura empresarial não pode ser caracterizada como específica à Internet.

³² “*Geeks* são peritos ou especialistas em computadores; *nerds* são pessoas exclusivamente voltadas para atividades científicas e, em geral, socialmente ineptas” (CASTELLS, 2003, p. 35 – Nota do tradutor).

A organização *hierarquicamente disposta* das camadas culturais que estruturam a internet ganha sentido quando é considerada a vinculação histórica dessa tecnologia com a comunidade acadêmica e científica, cujos valores e práticas constituem a “base” de sua cultura. Essas características fundamentais estão diretamente ligadas à cultura tecnomeritocrática, sem a qual a internet não possuiria a flexibilidade e adaptabilidade que a diferencia em relação às demais tecnologias da informação e da comunicação.

3.2.1 As raízes da rede: a cultura tecnomeritocrática

É importante ressaltar, conforme tratado anteriormente (ver Cap. 2), que a ideia de *liberdade individual*, amplamente disseminada no meio *online*, pode caminhar em diferentes direções e produzir os mais diferentes resultados. Essa ideia, expressa predominantemente em sua concepção positiva entre os agentes vinculados à internet, é aqui definida como a habilidade de um indivíduo de “usar e desenvolver suas *próprias* capacidades sob o controle de sua *própria* consciência para seus *próprios* fins humanos”³³ (MACPHERSON, 1973 *apud* CUNNINGHAM, 2009, p. 53, grifos nossos). No caso da cultura dos criadores da internet, a liberdade individual expressa-se por meios bastante específicos: através da possibilidade de livre modificação dos softwares produzidos e compartilhados.

De modo semelhante, entre os agentes da cultura tecnomeritocrática, o senso comunitário – outra característica marcante do desenvolvimento da nova tecnologia – estará inicialmente associado aos valores e interesses fortemente arraigados à coletividade acadêmica e científica, como a “crença no bem inerente ao desenvolvimento científico e tecnológico como um elemento decisivo no progresso da humanidade”, o que revela sua clara “relação de continuidade [...] com o Iluminismo e a Modernidade” (CASTELLS, 2003, p. 36). A ideia de *senso comunitário* é aqui empregada para definir o *conjunto de inclinações que levam os agentes a se reunir uns como os outros em torno do compartilhamento de valores e interesses, em um mesmo local físico de convivência ou não*. Toma como base (embora que não se reduza a ela) a definição de *comunidade virtual* de Howard Rheingold, conforme apresentada por Castells (2003, p. 100, 2010, p. 443), a qual permite conceber a ideia de comunidade mesmo sem a existência de vínculos físicos e pessoais diretos entre seus membros.

³³ Concepção de liberdade é também conhecida como “liberdade desenvolvimentista”.

Na cultura tecnomeritocrática tanto a liberdade individual quanto o senso comunitário se associarão sob a forma da *abertura e da livre modificação do software da internet*, o vínculo primordial de interação entre esses agentes. O estabelecimento de redes abertas para troca de conhecimentos e de informações e a possibilidade de livre modificação dos produtos resultantes dessas trocas permanecerão, dessa forma, como as características básicas das práticas *online*, difundidas, progressivamente, entre diferentes usuários da rede. Como desdobramentos originados a partir desse “vínculo primordial”, estarão a criação da licença GNU, encabeçada por Richard Stallman, e mais tarde, o surgimento movimento Software de Código Aberto, ao qual Eric Raymond se dedicará. A cultura tecnomeritocrática, do mesmo modo, lançará as bases da world wide web, do Linux e do WikiWikiWeb, além de ser o passo inicial para o surgimento, décadas depois, dos ícones da web 2.0: Youtube e Facebook, resultantes da articulação entre as novas estratégias empresariais, por um lado, e o processo de popularização da ideia de “abertura e da livre modificação” dos fundadores da internet, por outro. Em síntese: todos esses momentos do desenvolvimento da “rede das redes” (CASTELLS, 2010) serão marcados pela influência dos valores e as práticas originárias da cultura tecnomeritocrática. A disseminação da internet só será possível através das novas aplicações dos conhecimentos técnicos cada vez mais sofisticados, produzidos, em grande medida, nesse mesmo ambiente cultural.

3.2.2 Entre a técnica e o capital: a cultura hacker

Para Himanen (2001), a internet estaria fundamentalmente associada ao conjunto de valores e práticas constituintes da cultura hacker. Mais especificamente, a ética hacker seria a principal característica cultural da sociedade informacional.

Himanen assume em primeiro lugar a tarefa de desfazer pré-interpretações, já bastante arraigadas, acerca do termo “hacker”, que define a cultura que procura descrever. Diferentemente da concepção comum à maioria das pessoas, surgida em meados da década de 1980, segundo a qual os hackers são criminosos da informática, criadores de vírus e invasores de sistemas de computação, esse grupo se auto define, desde a década de 1960, como

[...] 'indivíduos que se dedicam com entusiasmo à programação' [...] que acreditam que 'o compartilhamento de informações é um bem poderoso e positivo, e que é dever ético dos hackers compartilhar suas experiências elaborando softwares gratuitos e facilitar o acesso a informações e a recursos de computação sempre que possível'. (HIMANEN, 2001, p. 7)

Ainda segundo o autor, os fatores que atuam como motivações de seu trabalho poderiam ser classificados em três categorias fundamentais, nessa ordem: “sobrevivência”, “vida social” e “diversão”. (HIMANEN, 2001, p. 14). Desse modo, “o mais importante é, assim como no processo de evolução, passar de uma fase para outra ou mudar de categoria” (*Idem*), pois para aqueles que se identificam como hackers, o computador não é mais um meio de sobrevivência, mas sim uma ferramenta para o estabelecimento de relações sociais, sobretudo entre outros membros que também se identificam como tais, organizados ao redor do trabalho com computação encarado como um meio de diversão. Isto é, o divertimento não se reduz “[a]os jogos e nem as fotos na Internet. O próprio computador é que é a diversão” (HIMANEN, 2001, p. 16).

Contudo, conforme Himanen (2001) ressalta, os hackers não seriam somente aqueles que trabalham com computadores. Citando as palavras de Burrell Smith, um dos criadores do Macintosh da Apple, esclarece:

É possível fazer quase tudo, e ser um hacker. Há hackers carpinteiros. Não [estão] necessariamente ligado[s] com a alta tecnologia. É preciso ter habilidade e gostar do que se faz [para ser um hacker]. (HIMANEM, 2001, p. 22)

O trabalho associado à diversão não significa, portanto, negar a importância ou a necessidade da dedicação na realização das tarefas. Refere-se, ao contrário, à capacidade de colocar em prática “uma nova *ética do trabalho* que desafia o comportamento [...] que tem predominado por tanto tempo [...] a *ética protestante* [...] conforme explica Max Weber” (HIMANEN, 2001, p. 8, grifos do autor). Os hackers desejam em primeiro lugar tornar concretas as suas paixões, ainda que isso signifique “realizar tarefas menos interessantes, se isso for necessário para criação do todo [pois] o significado maior do objetivo final faz com que as partes mais chatas valham a pena” (HIMANEM, 2001, p. 31).

Embora corrobore em parte com as considerações de Himanen a respeito da cultura hacker, Castells não a considera sinônimo da cultura da era da informação, mais sim um dos componentes constituintes da cultura da internet. O universo hacker desempenha um papel axial na constituição dessa nova tecnologia, uma vez que as relações de cooperação e comunicação livre que o caracterizam foram cruciais tanto para o desenvolvimento de inovações tecnológicas capitais, quanto para a expansão dos valores e do modo de trabalho que caracterizam a internet. Nesse sentido, esse grupo cultural possibilitou a constituição de uma ponte “entre o conhecimento originado na cultura tecnomeritocrática e os subprodutos empresariais que difundem a Internet na sociedade em geral”. (CASTELLS, 2003, p. 37-38)

A cultura hacker possui, em diferentes aspectos, as características de uma economia do dom, uma vez que divulga suas contribuições confiando na existência de um ambiente de reciprocidade. As inovações tecnológicas geradas são, por outro lado, também alimentadas pela satisfação resultante do reconhecimento da engenhosidade técnica daqueles que produzem as inovações. Isto é, a gratificação envolve bens que possuem não só valor de troca, mas também valor de uso. O reconhecimento é, assim, indissociável da capacidade de produzir um bem de valor prático (um software inovador) (CASTELLS, 2003).

As cisões ocorridas no movimento do Software Livre, com a criação da Open Source Initiative e do Software de Código Aberto demonstram a importância do pragmatismo entre os membros da cultura hacker, que associam a qualidade de seu trabalho à capacidade superior de sua forma de organização, a qual resulta na produção de softwares de alta qualidade técnica em comparação à formas de produção das grande empresas comerciais. No entanto, esse mesmo pragmatismo, associado a um “espírito livre” quanto à criação e distribuição de conhecimento, possibilita, paradoxalmente, que

[...] muitos hackers também [reivindiquem] o direito de escolher o desenvolvimento comercial de suas aplicações [,] Sob a condição de não trair aquele que é o princípio mais fundamental de todos: acesso aberto a toda a informação do programa, com a liberdade de modificá-lo. (CASTELLS, 2003, p. 42)

A valorização da ideia de liberdade, por outro lado, mesmo que permita a tomada de diferentes direcionamentos quanto às formas de aplicação do conhecimento por parte dos membros da cultura hacker, é um dos vários elementos comuns que conferem a essa cultura um forte senso comunitário. Esse sentimento é tanto mais forte quanto mais ativa é a participação nos processos de produção coletiva de inovação tecnológica. A autoridade, nessa comunidade, é baseada na excelência das contribuições tecnológicas e é orientada por um conjunto de regras implícitas e informais. Mesmo que haja espaço para o interesse individual, como o uso comercial das inovações produzidas, a reputação dos hackers só é preservada e sua autoridade na comunidade respeitada se sua participação “não for vista como predominantemente interesseira” (CASTELLS, 2003, p. 43). Assim como na cultura tecnomeritocrática, no universo hacker “a comunidade aceita a hierarquia da excelência e da superioridade somente na medida em que essa autoridade é exercida para o bem-estar da comunidade como um todo, o que significa que, muitas vezes, novas tribos surgem e se enfrentam”. (CASTELLS, 2003, p. 43-44)

Contudo, ainda que a cultura tecnomeritocrática e a cultura hacker possuam fortes

características comunitárias e ambas pratiquem o *hacking*, isto é, a programação criativa e de fonte aberta, existem diferenças marcantes entre elas. Na comunidade hacker, a internet é seu alicerce organizacional e seus membros só se conhecem através da identificação que utilizam na rede. Isto é,

[...] a informalidade e a virtualidade são características essenciais da cultura hacker – características que a diferenciam nitidamente da cultura acadêmica e de outras manifestações da cultura tecnomeritocrática. É por isso que os pesquisadores da ARPA, embora [...] tenham sido os criadores da Internet, não eram hackers no sentido cultural. (CASTELLS, 2003, p. 44)

Ainda que seja a base da nova tecnologia, a cultura da internet, entretanto, não pode ser reduzida apenas aos valores e práticas dos inovadores tecnológicos. As comunidades virtuais criadas pelos primeiros usuários interligados por redes de computadores também foram decisivas na configuração e evolução da nova tecnologia. Esses usuários eram inicialmente pessoas com sofisticado conhecimento técnico, como os pesquisadores da Arpanet e grupos de hackers. Contudo, a partir da década 1980 e, sobretudo, após a primeira metade da década de 1990, milhões de usuários ingressaram na rede, trazendo uma série de inovações sociais à internet. Essas inovações, que moldaram seus usos sociais através da disseminação de hábitos e padrões de interação, foram viabilizadas pela penetração de uma cultura voltada à constituição de comunidades, constituída por agentes provenientes de vários espaços da sociedade.

3.2.3 A cultura comunitária: da contracultura às comunidades virtuais

Como lembra Castells (2003), o surgimento das comunidades *online* é resultado do encontro entre valores culturais voltados à organização social a partir de princípios comunitários e das inovações tecnológicas trazidas pela cultura hacker e pela cultura tecnomeritocrática. Suas origens estão associadas à proliferação dos movimentos contraculturais e dos modos de vida alternativos que começam a despontar a partir da década de 1960.

As primeiras comunidades virtuais são originárias dos experimentos com comunicação por computadores, como os projetos Homebrew Computer Club e a Community Memory, surgidos na década de 1970, na região da Baía de São Francisco. Nos anos 1980, são criados os primeiros sistemas de conferência *online*. O WELL, um dos mais inovadores, foi implementado por membros de movimentos alternativos da década anterior, reunindo desde

hackers de computadores pessoais e fãs de bandas de rock até ex-integrantes de grupos que haviam tentado a vida em comunidades rurais. Uma das principais características presentes em muitas das primeiras conferências *online* diz respeito, portanto, ao fato de que “parecem ter surgido da necessidade de dar corpo a um sentimento comunitário após o fracasso dos experimentos contraculturais no mundo físico” (CASTELLS, 2003, p. 48)

Porém, na medida em que as comunidades virtuais expandiam-se em tamanho e alcance, as conexões originais com a contracultura enfraqueciam. Movimento sociais de todos os tipos, como grupos ambientais ou mesmo defensores de ideologias de extrema direita (neonazistas e integrantes de movimentos racistas, por exemplo), passam a se beneficiar da internet para divulgar suas ideias e estabelecer articulações com pessoas de diversas partes do planeta. Segundo Castells (2003), a maioria dos observadores das comunidades virtuais como Howard Rheingold e Steve Jones enfatiza, justamente, sua enorme diversidade, o que reflete, na internet, as próprias contradições e diferenças existentes da sociedade. Essa diversidade, no entanto, não implica a ausência de uma cultura comunitária de bases comuns na internet, pois tais comunidades, por mais distintas que sejam entre si, organizam suas práticas a partir de duas características fundamentais. A primeira delas é “o valor da comunicação livre, horizontal”. Isto é,

A prática das comunidades virtuais sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídias e burocracias governamentais censoras [...] Essa liberdade de expressão de muitos para muitos foi compartilhada por usuários da Net desde os primeiros estágios da comunicação on-line, e tornou-se um dos valores que se estendem por toda a Internet. (CASTELLS, 2003, p. 48)

Sua outra característica é o que o autor chama de “formação autônoma de redes”, ou mais especificamente, “a possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na Net, e não a encontrando, de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede” (CASTELLS, 2003, p. 49)

São essas características, próprias à organização comunitária, que permitirão à internet se consolidar como um meio tecnológico marcado pela comunicação horizontal e pela abertura a novas formas de livre expressão. Organizados em torno de grupos voltados ao compartilhamento de valores e interesses, os usuários da internet passarão cada vez mais a utilizar a rede “como um instrumento de organização, ação coletiva e construção de significado”. (CASTELLS, 2003, p. 49)

3.2.4 A cultura empresarial: dos círculos de tecnólogos à sociedade em geral

A internet se transformou, de fato, em uma rede mundial a partir da década de 1990 e com uma velocidade extraordinária. Essa incrível expansão só foi possível quando as firmas comerciais tornaram-se sua força propulsora ao despertarem para as potencialidades de seus usos comerciais. No entanto, “o resultado real é que a Internet não é mais [nem menos] determinada pelos negócios que outros domínios da vida em nossa sociedade” (CASTELLS, 2003, p. 49).

A influência exercida pela cultura empresarial não pode ser dissociada, por outro lado, da influência que a internet exerceu sobre o mundo dos negócios. As transformações desencadeadas pela nova tecnologia e seus efeitos sobre as empresas foram tão significativos (ou até mais) que as transformações e os efeitos desencadeados pelos grupos empresariais sobre a internet. Ao se observar a história das companhias da internet no Vale do Silício, Castells destaca que é possível identificar uma série de características que demarcam as práticas culturais dos empresários criadores dessas empresas, voltadas à implementação de projetos tecnológicos com fins comerciais:

O ponto-chave é que eles ganharam dinheiro com ideias, numa época em que a falta de novas ideias levava empresas estabelecidas a perdas financeiras. Assim, *a inovação empresarial, e não o capital*, foi a força propulsora da economia da Internet. (CASTELLS, 2003, p. 49, grifos nossos)

E continua:

O mais das vezes, esses empresários não investiam o próprio dinheiro. Não arriscaram muito, talvez apenas seus sonhos, ou o dinheiro seminal que obtiveram de seus sonhos. Quando fracassavam, podiam sempre voltar para suas garagens, para suas escolas, ou para seus empregos bem remunerados numa empresa – e para um novo sonho [...] Alguns eram excelentes vendedores e não grandes engenheiros. Mas todos foram capazes de transformar sua capacidade de imaginar novos processos e novos produtos em projetos comerciais adaptados ao mundo da Internet – um mundo que não tinham imaginado e muito menos inventado. (CASTELLS, 2003, p. 49-50)

A cultura empresarial da indústria da internet, em que ideias são vendidas a capitalistas de risco e assim se transformam em negócios, é a cultura na qual a quantidade de dinheiro a ser ganho e a velocidade em que isso ocorrerá são valores supremos. Pois, “Enquanto os investidores financeiros [tradicionais] tentam ganhar dinheiro prevendo o comportamento futuro do mercado, ou simplesmente apostando nele, os empresários da Internet vendem o futuro porque acreditam poder fazê-lo” (CASTELLS, 2003, p. 50). Engajam-se em convencer

que o mundo que está por vir encontra-se nos produtos e processos que podem desenvolver através de sua experiência e seu conhecimento na área tecnológica, para depois vendê-los aos usuários, fazendo com que a “previsão” seja confirmada. Assim, o fundamento dessa cultura empresarial “é a capacidade de transformar *know-how* tecnológico e visão comercial em valor financeiro [e] depois embolsar parte desse valor para tornar a visão, de alguma forma, realidade” (CASTELLS, 2003, p. 51).

Diferentemente da ideia geral sobre os heróis do mundo empresarial da internet, esses empresários são, em termos sociais, não uma pessoa, mas

[...] um compósito de pessoas e organizações integrado por inventores, tecnólogos e capitalistas de risco. Unem-se no processo de produção e inovação que, ao fim e ao cabo, cria companhias, ganha dinheiro e, *como um subproduto*, fornece tecnologia, bens e serviços [em um processo no qual] a *relação entre capital e inovação é internalizada*. (CASTELLS, 2003, p. 51, grifos nossos)

No entanto, ao se inserirem num sistema que cria dinheiro a partir de ideias e mercadorias a partir de dinheiro, os empresários da internet caracterizam-se, fundamentalmente, por serem:

[...] antes criadores que homens de negócios, mais próximos da cultura do artista que da cultura corporativa tradicional. Sua arte, no entanto é unidimensional: eles fogem da sociedade, à medida que prosperam na tecnologia, e adoram o dinheiro, recebendo um feedback cada vez menor do mundo como ele é [...] são ao mesmo tempo, artistas, profetas e ambiciosos [que] a partir de sua cultura específica, jamais poderiam ter criado um mundo baseado na interconexão e na comunicação. (CASTELLS, 2003, p. 52-53)

Isso não significa que a qualidade da produção e a excelência tecnológica dos projetos inovadores não continuem sendo pontos cruciais nessa nova economia. Entretanto, coexistem com a orientação conscientemente voltada ao mercado financeiro, que assume o papel de juiz final do desempenho das companhias (CASTELLS, 2003).

O papel central da inovação nesse novo modelo econômico implica o surgimento de estratégias de expansão no mercado e de superação da concorrência baseados na capacidade de acelerar o processo do lançamento de produtos inovadores em relação às demais empresas. Isto explica, em grande medida, a grande velocidade com que são criadas e disseminadas as novas tecnologias e a rapidez com que é ampliado o raio de penetração da internet. A nova economia, da mesma forma, conduz à busca ininterrupta de novos mercados potenciais por essas empresas, vistos como oportunidades de ampliação da quantidade de capital acumulado, gerando assim, maior liberdade em relação ao mundo empresarial tradicional e aos capitalistas de risco e, da mesma forma, maior respeitabilidade no meio. Contudo, novos mercados só são

incorporados na medida em que são vantajosos à lógica de acúmulo de capital e à valorização das empresas no mercado financeiro, o que permite o acesso à inovação tecnológica somente aos setores da sociedade cujos consumidores favoreçam o fortalecimento das empresas no mercado. Esses setores são hoje, fundamentalmente, as *classes altas* e *médias*, localizadas, sobretudo, nos países desenvolvidos e em desenvolvimento.

Para compreender como os usuários situados nessas posições sociais organizam suas práticas de participação/colaboração na internet e, mais especificamente, na Wikipedia, é necessário compreender o sistema de relações sociais no qual estão inseridos, uma vez que é a partir deste que se definem as necessidades, os valores e as representações sobre o mundo social que constituem as culturas associadas às diferentes classes sociais.

3.3. A cultura das classes médias e das classes altas

Ao se observar as práticas, valores e predisposições sociais dos agentes situados nas posições intermediárias da sociedade, definidas conforme o nível de capital econômico e cultural acumulado, é possível estabelecer as características gerais de uma *cultura média*, relativamente equidistante tanto da *cultura popular*, referente às classes menos favorecidas no sistema de produção de circulação de bens, quanto da *alta cultura*³⁴, produzida pela elite social.

A cultura das classes médias, destinada a um “público médio”³⁵ e “fundamentalmente heterônoma”, como afirma Bourdieu (2009, p. 143), deriva do sistema de oposições que estabelece as marcas de distinção entre os diferentes espaços e posições sociais. Está, portanto, “condenada a definir-se em relação à cultura legítima, tanto no âmbito da produção como no da recepção [de bens simbólicos]” (*Idem*). Da mesma forma, o *campo da indústria cultural*, no qual são produzidos os bens consumidos pelos agentes das camadas intermediárias da sociedade, adquire suas características definidoras a partir da relação com o *campo de produção erudita*, associado aos agentes da alta cultura. Isto é, organiza-se especificamente

[...] com vistas à produção de bens culturais destinados a não-produtores de bens culturais (“o grande público”) que podem ser recrutados tanto nas frações não-intelectuais da classe dominante (“o público cultivado”) como nas demais classes

³⁴ Também denominada por Bourdieu (2008b, 2009) de “cultura legítima” ou “cultura erudita”.

³⁵ Para breve discussão a respeito desta expressão e das noções de “cultura média” e “arte média”, vide Bourdieu (2009, p. 136-137).

sociais [...] [a] submissão [dos bens culturais] a uma demanda externa se caracteriza, no próprio interior do campo de produção, pela posição subordinada dos produtores culturais em relação aos detentores dos instrumentos de produção e difusão – obedece, fundamentalmente aos imperativos da concorrência pela conquista do mercado ao passo que a estrutura de seu produto decorre das condições econômicas e sociais de sua produção. (BOURDIEU, 2009, p. 105, 136)

Por sua vez, *o campo de produção erudita*,

[...] produz bens culturais (e os instrumentos de apropriação destes bens) objetivamente destinados (ao menos a curto prazo) a um público de produtores de bens culturais que também produzem bens culturais [...] [;] tende a produzir ele mesmo suas normas de produção e os critérios de avaliação de seus produtos, e obedece à lei fundamental da concorrência pelo reconhecimento propriamente cultural concedido pelo grupo de pares que são, ao mesmo tempo, clientes privilegiados e concorrentes [...] [;] se constitui como sistema de produção que produz objetivamente apenas para os produtores através de uma ruptura com o público dos não-produtores, ou seja, com as frações não-intelectuais das classes dominantes. (BOURDIEU, 2009, p. 105)

Assim como as classes altas e as classes médias definem-se por meio das distinções que incidem sobre os campos de produção de bens simbólicos, ambas também se diferenciam através de comportamentos e práticas relativas às formas de apropriação (ou produção) e reprodução da “cultura legítima”. Vinculadas às sutilezas e distinções internas do sistema de ensino, estas distinções, por sua vez, são reveladoras da reprodução de determinados tipos de estruturas de relações de classe, expressas, sobretudo, pela “hierarquia das disciplinas e das atitudes ou aptidões que as primeiras exigem” (BOURDIEU, 2009, p. 242). Pois, enquanto que algumas matérias escolares

[...] parecem exigir o talento e o dom [...] [e desvalorizam] [...] a boa vontade e o zelo escolar tanto pela imprecisão das tarefas como pela indeterminação e pela incerteza dos signos de êxito ou fracasso [,] [outras disciplinas] propõem tarefas onde se pode exprimir o gosto pelo trabalho “bem feito” e pelas manipulações minuciosas, como por exemplo os mapas de geografia ou os desenhos em ciências naturais, que aparecem como “seguras” e “gratificantes” onde o esforço sabe onde concentrar-se e porque aí o efeito do trabalho é medido com mais facilidade. (BOURDIEU, 2009, p. 242)

Dessa forma, por possuírem as quantidades mais expressivas de capital cultural herdado, adquirido através “das aprendizagens difusas da educação familiar”, os agentes da alta cultura tenderiam a direcionar suas aptidões intelectuais e artísticas ao desenvolvimento de uma “cultura livre” – em oposição à cultura escolar” (BOURDIEU, 2009, p. 243), uma vez que:

De modo distinto daqueles a quem a tradição escolar designa com o nome pejorativo de “cu de ferro” (ou “aplicado”, “esforçado”, “caxias”) [...], obcecados pelo

rendimento diretamente escolar de seus investimentos culturais e eternamente condenados a recuperar seu “atraso” em matéria de cultura, [os agentes da alta cultura] possuem uma margem de segurança e liberdade bastante grande que lhes permite manter com a cultura [...] uma relação de *diletantismo esclarecido e familiaridade eclética* que pode estender-se ou aplicar-se a esferas *ainda não reconhecidas e consagradas pela escola*. (BOURDIEU, 2009, p. 243-44, grifos nossos)

As diferentes formas de apropriação dos bens simbólicos observadas entre as classes sociais revelam, assim, sua associação a gostos e estilos de vida distintos e distintivos, na medida em que traduzem “diferentes sistemas de propriedades em que se exprimem os diferentes sistemas de disposições” (BOURDIEU, 2008, p. 241) e as “escolhas sistemáticas que ele produz em todo domínio da prática” (*Idem*). Esses estilos de vida manifestam-se a partir do conjunto das propriedades de que os indivíduos ou os grupos estão rodeados – casas, móveis, quadros, livros, automóveis, roupas etc. – e das práticas a partir das quais expressam sua capacidade de distinção – esportes, distrações culturais, atividades de lazer etc.

Nesse sentido, as escolhas estilísticas – desde o esporte à música, da alimentação ao vestuário, etc. – são previamente condicionadas, a partir de dois tipos de relações. Por um lado, a relação entre os atributos de um determinado estilo “escolhido” e o domínio ou espaço simbólico gerador de possibilidades distintivas a partir do qual esse estilo se expressa (as diferentes modalidades ou tipos de penteado, por exemplo, e capacidade de distinção por eles possibilitada). Por outro, a relação entre esse estilo, considerado como marca do estilo de vida de uma classe particular, e os estilos de outras classes, o que define sua significação social (“equitação é esporte de ricos”).

Como ilustra Bourdieu (2009), a partir da realidade francesa,

Entre os principais frequentadores de espetáculos esportivos – e, sobretudo, dos mais populares – encontram-se os artesãos e comerciantes, operários, quadros médios e empregados [...]; o mesmo ocorre em relação ao interesse pelas reportagens televisivas (futebol, rúgbi, ciclismo, corridas de cavalos). Ao contrário, tanto nos estádios quanto na televisão, os membros da classe dominante consomem menos espetáculos esportivos, verificando-se uma exceção para o tênis, assim como para o rúgbi e o esqui. (BOURDIEU, 2008, p. 203-04)

Conforme ressalta o autor, no entanto, a distribuição das práticas esportivas entre as classes não pode ser explicada simplesmente por obstáculos econômicos, uma vez que

[...] são os mais bem dissimulados direitos de entrada, tais como tradição familiar e a *aprendizagem precoce*, ou, ainda, a atitude (no duplo sentido de conduta digna e maneira corretas) e as técnicas de sociabilidade de praxe que interdita esses esportes às classes populares e aos indivíduos em ascensão das classes médias ou

superiores e que os classificam entre os indicadores mais seguros (juntamente com os jogos chiques da sociedade, tais como o xadrez e, sobretudo, o bridge) da antiguidade na burguesia (BOURDIEU, 2008, p. 205, grifos do autor)

Percebe-se claramente, portanto, que o nível de capitais herdados e acumulados, os gostos, estilos de vida e a relação dos agentes com o conhecimento (tanto em suas formas aquisição, quando de compartilhamento) possuem ligação estreita com as formas de produção e difusão de bens simbólicos, além de condicionarem-se mutuamente, dado o caráter sistematicamente distintivo (mas também integrador) do *habitus*, a partir do qual são estruturadas suas culturas.

3.4 O acesso desigual à rede

Como destaca Castells (2003, p. 10), “[...] a Internet é uma tecnologia particularmente maleável, suscetível de ser profundamente alterada por sua prática social, e conducente a toda uma série de resultados potenciais”. As transformações produzidas na rede, sobretudo após o surgimento da web 2.0, permitem perceber facilmente essas características. A proliferação em larga escala dos ambientes virtuais participativos/colaborativos possibilitou o surgimento de uma intensa dinâmica de interação entre os usuários, como exemplificam os blogs tradicionais, os microblogs (Twitter, Jaiku, Pownce etc.) e, mais especificamente, a Wikipedia, na qual pode ser observada a existência de diferentes expressões culturais manifestadas através dos processos de produção e difusão de bens simbólicos.

Embora tenha se expandido vertiginosamente, sobretudo na última década, quando o número de usuários da rede passou de pouco mais de 360 milhões no final de 2000 para mais de 2 bilhões em 2011, o acesso à internet é ainda extremamente desigual. Enquanto que o nível de penetração atual da nova tecnologia ultrapassa na América do Norte os 78% e, na Europa, atinge, em média, 58% da população, somente 36,2% dos caribenhos e latino-americanos e 11,4% dos africanos estão conectados à rede. A média mundial é pouco superior a 30%³⁶. O número de pessoas com acesso à banda larga, por sua vez, chegou a quase 500 milhões em 2010. No entanto, 41% das conexões em alta velocidade estão concentradas na Ásia, seguida pela Europa (30%). No continente africano, o total não atinge 3% da população³⁷. Isso indica que, após uma década, ainda continuam atuais as considerações de

³⁶ Fonte: Internet World Stats. Disponível em <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>. Acesso em: 30 de set. de 2011.

³⁷ Fonte: Portal SERPRO. Disponível em: <<http://www.serpro.gov.br>>. Acesso em: 30 de set. de 2011.

Castells a respeito do fato de que a maioria das pessoas não tem acesso à rede, e quando o possuem, esse acesso é limitado³⁸.

No que diz respeito aos usuários da internet nos países de língua portuguesa, em nenhum deles o nível de acesso à rede no ano de 2011 alcança a metade da população. No Brasil, por exemplo, não passa de 36,2%. Em Portugal, 41,8% das pessoas estão conectadas e em países do continente africano, como Cabo Verde e Angola, esses números atingem apenas 23,9% e 4,3% da população, respectivamente³⁹.

A divisão digital também acompanha as diferenças no acesso a bens materiais e simbólicos que caracterizam as classes sociais. No caso brasileiro, em 2010, 90% dos usuários da classe A e 79% da classe B já haviam acessado a internet ao menos uma vez na vida. Na classe C, a proporção cai para 51% e nas classes D e E, para 19%. Quanto ao grau de instrução, 88% da população que possui o ensino superior e 70% dos que possuem o ensino médio já acessaram a rede. A proporção cai para 52% entre aqueles com ensino fundamental e para apenas 16% entre a população analfabeta ou que ainda não ingressou no ensino fundamental⁴⁰.

A partir desses números, observa-se, portanto, que o acesso à internet concentra-se, ainda, nas classes médias e altas, detentoras dos maiores volumes de capital cultural e econômico, expressos sob a forma da renda familiar, do capital cultural herdado, no nível de escolaridade e no nível e tipo de consumo de bens materiais e simbólicos.

3.5 Cultura da internet, sociedade e Wikipédia: considerações preliminares

Considerando-se o caso específico da Wikipédia, um ambiente virtual surgido na época em que a internet já estava amplamente disseminada na sociedade, é possível pressupor a manifestação das diferentes culturas, aqui brevemente descritas, nesse universo. Cada uma delas, no entanto, parece penetrar de modo mais ou menos direto nesse ambiente, além de se expressar de maneiras significativamente distintas.

Supõe-se, nesta pesquisa, que a cultura comunitária, caracterizada pelo valor da livre comunicação e pela possibilidade da formação autônoma de redes, se manifeste como um

³⁸ Ver Castells (2003), Cap. 9 - “A divisão digital numa perspectiva global”, p. 203-224.

³⁹ Fonte: Internet World Stats. Disponível em <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>. Acesso em: 30 de set. de 2011.

⁴⁰ Fonte: CETIC. Disponível em: <<http://cetic.br/usuarios/tic/2010-total-brasil/rel-int-01.htm>>. Acesso em: 30 de set. de 2011.

denominador comum da participação. A esses valores estariam vinculadas as motivações dos usuários em contribuir com a Wikipédia. Da mesma forma, uma vez que a cultura empresarial não é observada diretamente nesse ambiente, visto que este é um site sem fins comerciais, as demais culturas associadas à internet presentes na Wikipédia seriam a cultura tecnomeritocrática e a cultura hacker, cujos agentes estariam voltados à produção de artigos e à realização de atividades orientadas pelos valores, interesses e formas de produção e difusão de bens simbólicos específicos a essas culturas. Por outro lado, o processo de disseminação da internet na sociedade tenderia a incorporar os agentes da cultura média e da alta cultura, cada qual associado a espaços e posições sociais que remetem a um conjunto de práticas e preferências temáticas específicas. Essa situação conduz à hipótese geral deste estudo, segundo a qual, tanto os participantes relativamente mais próximos, quanto os mais distantes da cultura da internet, tenderiam a expressar motivações sociais significativamente semelhantes entre si no tocante à sua colaboração. Contudo, de acordo com os espaços e posições sociais por eles ocupados na sociedade, desenvolveriam práticas distintas (e distintas) de participação, vinculadas à produção e difusão de conteúdo nas temáticas e subtemáticas relacionadas às suas culturas de origem.

Em síntese, esta pesquisa busca analisar, não obstante a existência de um substrato comum no ambiente virtual da Wikipédia – demarcado pelos valores de liberdade individual, senso comunitário e práticas de compartilhamento e de produção coletiva de informações e conhecimentos –, se não estariam sendo produzidas e reproduzidas distinções sociais expressas, por exemplo, nas formas de participação dos usuários. Sem se desconsiderar, por outro lado, que o próprio acesso à Wikipédia (assim como ocorre em relação à internet de um modo geral) já representaria um signo de diferenciação social, relacionado com os níveis de capital econômico e cultural dos colaboradores.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

4.1 Definição dos métodos

Como lembra Fragoso *et al* (2011), a execução da pesquisa empírica requer a subdivisão deliberada e clara da realidade a ser investigada, a partir da adoção de métodos e técnicas adequados aos objetivos previamente definidos. Diferentemente dos objetos de estudo tradicionais, a internet reúne uma série de características específicas que precisam ser atentamente consideradas pelo pesquisador, por se tratar de:

[...] um universo particularmente difícil de recortar, em função de sua escala (seus componentes aos milhões e bilhões), heterogeneidade (grande variação entre as unidades entre os contextos) e dinamismo (todos os elementos são permanentemente passíveis de alteração e a configuração do conjunto se modifica a cada momento). (FRAGOSO *et al.*, 2011, p. 55)

A Wikipédia, embora represente apenas uma pequena fração desse universo, apresenta características análogas à internet como um todo. Em um ambiente com mais de 875 mil usuários registrados e de 19 milhões de visitantes (colaboradores do site ou não), no qual diariamente centenas de pessoas contribuem com sua expansão, tornam-se novos membros ou entram para a condição de usuários inativos⁴¹, a seleção de métodos adequados e a construção de amostras representativas apresenta-se como o principal desafio à observação empírica, na medida em que expõe os limites da generalização dos resultados obtidos.

Mesmo em relação às análises em larga escala que envolvem grandes amostras, essas características (dimensões, dinamismo e heterogeneidade) restringem as possibilidades de identificação de padrões generalizáveis, o que põe em relevo a importância da adoção de estratégias de investigação voltadas a apreensão da diversidade e da complexidade inerente aos ambientes virtuais, a partir do estudo direcionado à compreensão aprofundada dos fenômenos analisados. Do mesmo modo, universos heterogêneos como a internet requerem a realização de observações em diferentes escalas de análise, além de desenhos metodológicos que combinam diferentes recortes de amostragem. Ou seja, a “composição multiescalar e multimetodológica favorece percepções holísticas e viabiliza o cruzamento de informações, potencializando a validade dos resultados da pesquisa.” (FRAGOSO *et al*, 2011, p. 69).

O presente trabalho foi realizado a partir da combinação de procedimentos de pesquisa de caráter qualitativo e quantitativo, por meio da articulação entre os métodos *histórico* e de

⁴¹ Os usuários registrados da Wikipedia são considerados inativos quando deixam de realizar todo e qualquer tipo de atividade no site (criação ou edição de artigos, participação em páginas de discussão ou votações etc.) por um período superior a 30 dias.

estudo de caso. Segundo Marconi e Lakatos (2004, p. 91) o método histórico:

[...] consiste em investigar acontecimentos, processos e instituições do passado para verificar sua influência na sociedade de hoje [...] por meio [da análise] das alterações de suas partes componentes ao longo do tempo, influenciadas pelo contexto cultural particular de cada época. Seu estudo, para uma melhor compreensão do papel que atualmente desempenham na sociedade, deve remontar aos períodos de sua formação e de suas modificações.

A utilização do método de estudo de caso, por sua vez, visa a descrição e a análise dos eventos *atuais*, a partir da investigação das relações existentes entre os fenômenos e seu contexto por meio da adoção de uma ampla variedade de fontes de dados – documentos, artefatos, entrevistas, observações etc. – que se estendem além das fontes disponíveis nos estudos históricos convencionais (YIN, 2010). Constitui-se, portanto, como método complementar à pesquisa histórica. Sua pertinência para este trabalho é justificada pelo conjunto de características que definem o estudo de caso, quais sejam:

[...] investiga um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes [;] [...] enfrenta a situação tecnicamente diferenciada em que existirão muito mais variáveis de interesse do que pontos de dados, e, como resultado conta com múltiplas fontes de evidência, com os dados precisando convergir de maneira triangular [...] [;] beneficia-se do desenvolvimento anterior das proposições teóricas para orientar a coleta e a análise de dados. (YIN, 2010, p. 39-40)

A articulação do método histórico com o de estudo de caso permite, assim, relacionar a unidade de análise a ser pesquisada – o *caso* investigado – com o contexto maior ao qual está associado. A abertura à possibilidade de combinação de diferentes técnicas de pesquisa potencializa, por sua vez, a apreensão da diversidade e da complexidade inerente aos ambientes organizados a partir das relações mediadas pela internet.

4.2 Delimitação do universo empírico

A partir de critérios qualitativos e quantitativos, foi selecionado um grupo de *usuários colaboradores* do site *pt.wikipedia.org*, identificado como o mais significativo à representação da diversidade inerente ao ambiente estudado e à compreensão aprofundada e holística dos fenômenos definidos pelo problema de pesquisa: as relações entre as motivações, valores, interesses e práticas que caracterizam a dinâmica de participação/colaboração na Wikipédia.

Os *usuários colaboradores* são aqui definidos como todo e qualquer usuário, registrado ou não, que realiza ou já realizou qualquer atividade associada à criação, edição e/ou discussão de conteúdo, em artigos ou qualquer outra página da Wikipédia, em conformidade com suas regras coletivas.

Para a investigação desses usuários, optou-se pela adoção de amostragem *não probabilista* (não aleatória e sem validade estatística), definida a partir de critérios de *tipicidade*, isto é, da escolha intencional de subgrupos de participantes que possam ser utilizados como “barômetros” das características da população analisada (MARCONI e LAKATOS, 2009). A escolha dos usuários foi definida a partir da acentuação de determinadas características e propriedades distintivas (enquanto *tipos ideais*) que permitem a análise comparativa dos elementos considerados, ainda que as categorias utilizadas não existam de forma pura na realidade (WEBER, 2006).

Para a definição do universo de investigação do caso analisado foram adotados os seguintes procedimentos:

- a. Escolha de 4 “tipos culturais”, isto é, 4 subgrupos culturais “típicos”, representativos da diversidade da população, definidos com base na bibliografia de referência e associados às temáticas dos artigos produzidos, quais sejam: *cultura tecnomeritocrática* e *cultura hacker* – vinculados à cultura da internet –, *cultura média* (subdividido em *estilo de vida médio*, *cultura escolar* e *indústria cultural*) e *alta cultura* – vinculados aos usuários da Wikipédia ocupantes dos espaços e posições sociais incorporados à rede pela disseminação da internet na sociedade e mais distantes dos dois tipos constitutivos da cultura da internet;
- b. Dentre o universo de artigos da Wikipédia, foram selecionados os integrantes do *conteúdo destacado*⁴² do site (*artigos destacados* e *artigos bons*)⁴³. A escolha do *conteúdo destacado* é realizada pela própria comunidade wikipedista e envolve o cumprimento de algumas etapas e regras pré-estabelecidas que orientam o processo de candidatura e de votação⁴⁴. É constituído por artigos cujo conteúdo já não passa por

⁴² O *conteúdo destacado* da Wikipédia é composto por 402 *artigos destacados* e 166 *artigos bons*.

⁴³ Conforme a lista disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Artigos_destacados> e <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Artigos_bons>. Acesso em: 14 set. 2011. Vide: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Escolha_do_artigo_em_destaque>. Acesso em 15 set. 2011.

⁴⁴ Vide: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Escolha_do_artigo_em_destaque>. Acesso em 15 set. 2011.

alterações significativas, como conseqüência dos sucessivos aprimoramentos necessários até atingir a condição de destaque. Da mesma forma, o total de colaboradores tende a permanecer praticamente estável, potencializando a utilização dos dados estatísticos referentes ao número de usuários e de edições.

- c. A partir do universo do *conteúdo destacado* da Wikipédia, foram escolhidas 7 temáticas/subtemáticas⁴⁵ relacionadas aos 4 “tipos culturais” previamente definidos, quais sejam: *Arte/Literatura*, *Biografias/Cantores e compositores*, *Biografias/Desportistas*, *Biografias/Músicos*, *Ciências exatas/Eletrônica e Informática*, *Ciências Exatas/Matemática* e *Ciências da natureza/Biologia*. A seleção das temáticas/subtemáticas representantes dos quatro “tipos culturais” foi definida a partir das *relações de homologia*⁴⁶ potencialmente existentes entre a produção de bens simbólicos no site e o consumo destes fora do ambiente da Wikipédia. O interesse e/ou afinidade com determinadas áreas temáticas são tomados, assim, como indicadores das posições e espaços sociais ocupados pelos colaboradores.
- d. A partir das temáticas/subtemáticas selecionadas foram definidos 12 “artigos típicos” para realização da pesquisa: *Cifra de César e Euphoria (cultura tecnomeritocrática)*; *Blender e Opera (cultura hacker)*; *Romário, Lady Gaga, Avril Lavigne, Ácido desoxirribonucleico e Dom Casmurro (cultura média)*; *Claudio Monteverdi, Metamorfozes e Emanuel Lasker (alta cultura)*;

Com relação à *cultura média* e à *alta cultura*, a seleção dos artigos buscou privilegiar a demarcação das relações diferenciais que definem mutuamente as classes e posições sociais dos agentes (BOURDIEU, 2008, 2009). Para isso, foram escolhidos artigos em temáticas/subtemáticas idênticas ou semelhantes, porém associados a campos de produção, consumos culturais, gostos e estilos de vida distintos e distintivos – *campo da indústria cultural* (Lady Gaga, Avril Lavigne) e *cultura escolar* (Dom Casmurro) x *campo de produção erudita* (Cláudio Monteverdi, Metamorfozes); *gosto e estilo de vida médio* (Romário) x *gosto e estilo de vida erudito* (Emanuel Lasker).

⁴⁵ De um total de 13 temáticas e 77 subtemáticas distintas. A partir desse universo de artigos, foram escolhidos aqueles que mais se aproximavam dos tipos culturais considerados nesta pesquisa.

⁴⁶ Vide Capítulo 3, p. 39-40.

Os tipos culturais, temáticas/subtemáticas e artigos selecionados são apresentados na tabela abaixo:

Tabela 1 - Tipos culturais, temáticas/subtemáticas e artigos selecionados

Tipos culturais selecionados	Temáticas e subtemáticas do conteúdo destacado da Wikipédia	Artigos escolhidos
Cultura tecnomeritocrática	Ciências exatas/ Eletrônica e Informática Ciências exatas/Matemática	Cifra de César ⁴⁷ Euphoria (linguagem de programação) ⁴⁸
Cultura hacker	Ciências exatas/Eletrônica e Informática Ciências exatas/Eletrônica e Informática	Blender ⁴⁹ Opera ⁵⁰
Cultura média	Biografias/Desportistas Biografias/Cantores e Compositores Biografia/Músicos Ciências da natureza/Biologia Arte/Literatura	Romário Lady Gaga Avril Lavigne Ácido desoxirribonucleico Dom Casmurro
Alta cultura	Biografia/Músicos Arte/Literatura Biografias/Desportistas	Claudio Monteverdi Metamorfoses ⁵¹ Emanuel Lasker ⁵²

Fonte: Pesquisa.

A partir da definição do universo de investigação, foram identificados os 10 *maiores editores* dos 12 artigos selecionados. Para seleção dos *usuários colaboradores* utilizou-se inicialmente os dados disponibilizados pelas páginas de *estatísticas de edição*⁵³, apresentados conforme a tabela a seguir:

⁴⁷ Técnica de criptografia utilizada desde a Antiguidade, com aplicações atuais em sistemas de codificação de textos eletrônicos. Vide: < http://pt.wikipedia.org/wiki/Cifra_de_César>. Acesso em: 14 set. 2011.

⁴⁸ Linguagem de programação, inicialmente criada com fins comerciais e hoje totalmente em *código aberto*. Vide: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Euphoria_\(linguagem_de_programação\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Euphoria_(linguagem_de_programação))>. Acesso em: 14 set. 2011.

⁴⁹ Software de *código aberto* para modelagem 3D, animação, texturização, composição, renderização e edição de vídeo. Vide: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Blender>>. Acesso em: 14 set. 2011.

⁵⁰ Navegador e conjunto de ferramentas para o uso da Internet distribuídos sob a forma de *freeware* (licença para uso gratuita) e com componentes em *código aberto*. Vide: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Opera>>. Acesso em: 14 set. 2011.

⁵¹ Obra do poeta latino Ovídio, escrita no século I d.C. Vide: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Metamorfoses>>. Acesso em: 14 set. 2011.

⁵² Enxadrista e matemático alemão (1868-1941). Segundo campeão mundial de xadrez da história e aquele que manteve este título por mais tempo – 27 anos. Vide: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Emanuel_Lasker>. Acesso em: 14 set. 2011.

⁵³ Para efeito de exemplo, vide as *estatísticas de edição* do artigo *Academicismo* em: <<http://vs.aka-online.de/cgi-bin/wppagehiststat.pl?lang=pt.wikipedia&page=Academicismo>>. Acesso em: 15 set. 2011.

Tabela 2 – Número total de edições (E) e número de edições menores (Em) por usuário

Cultura tecnomeritocrática		Cultura hacker			Cultura média				Alta cultura		
Cifra de César	Euphoria	Blender	Opera	Romário	Lady Gaga	Avril Lavigne	Ácido Desoxirribonucleico	Dom Casmurro	Metamorfoses	Claudio Monteverdi	Emanuel Lasker
Michelmfb (12) (8)	Ricvelozo (311) (1)	Ricvelozo (480) (0)	Lamarca (68) (0)	Rush (138) (20)	Vitorvicentevalente (214) (72)	Vitor Mazuco (1699) (10)	Lijealso (97) (58)	Auréola (118) (1)	Auréola (37) (4)	Tetraktys (81) (55)	OTAVIO81 (35) (2)
Melancolicsphere (6) (0)	Giro720 (3) (3)	Abmac (97) (0)	Rcandre (67) (0)	Schieese (81) (1)	Lucas RdS (79) (0)	Control (245) (1)	GoEThe (67) (21)	RafaAzevedo (19) (2)	André Koehne (9) (0)	189.18.159.145 (11) (0)	Jbribeiro1 (8) (3)
Marcos Elias de Oliveira Junior (4) (4)	Panglossa (2) (2)	189.101.143.253 (11) (0)	Tio Toim (28) (8)	SEP (45) (42)	Heitor CJ (49) (2)	LP Sérgio LP (233) (1)	Jozeias3d (35) (1)	189.49.249.253 (18) (0)	81.56.64.215 (5) (0)	Nelson Romano Neto (10) (0)	Mschlindwein (7) (4)
Darwinius (4) (2)	Baemoulin (2) (0)	Fabiojosue (5) (0)	Rafaelluik (21) (2)	Caio Brandão Costa (44) (0)	Leonardo stabile (43) (20)	Lacrymosa (147) (1)	OS2Warp (25) (25)	OS2Warp (18) (18)	RafaAzevedo (5) (1)	189.120.188.229 (5) (0)	Roberto Cruz (5) (5)
189.71.62.229 (4) (0)	M-374 LX (2) (0)	Rhe (5) (4)	Malvix (16) (11)	GRS73 (29) (23)	Wiki vi (39) (0)	Heeeron (126) (0)	João Sousa (19) (8)	Ruy Pugliesi (16) (15)	187.27.3.169 (2) (0)	Nice poa (5) (4)	Maddox (2) (1)
Leandro Drudo (3) (2)	Mário e Dário (2) (1)	FORMATTED (4) (0)	Dudu 18 (15) (0)	Pedro ht (23) (0)	Eamaral (34) (32)	Darwinius (79) (38)	Glum (16) (0)	Ad Lucem (16) (0)	Rjclaudio (2) (2)	PH (4) (0)	201.47.53.157 (2) (0)
Kleiner (3) (3)	Vini 175 (2) (2)	Porantim (4) (2)	Rhe (14) (13)	Fernando S. Aldado (22) (19)	Crash Overlock (34) (12)	OS2Warp (61) (61)	Kleiner (15) (4)	189.117.170.22 (11) (0)	Danielcz (2) (0)	Yone Fernandes (4) (0)	Borowski (2) (0)
Manuel Anastácio (3) (2)	Leonardo. stabile (2) (0)	!Silent (3) (1)	Crvendramini (13) (0)	Bui (20) (13)	Ricvelozo (33) (0)	Dantadd (55) (52)	Darwinius (11) (3)	200.233.150.2 (10) (0)	Lechatjaune (2) (1)	189.18.120.40 (4) (0)	Dantadd (2) (2)
Accosta (2) (2)	Alalapenya (1) (1)	200.175.93.5 (3) (0)	Cafesote (11) (0)	Belegruth (19) (1)	Lordellott (30) (1)	Leonardo. stabile (54) (22)	Manoel Elias de Oliveira Junior (9) (8)	MisterSanderson (8) (4)	Dominatrix (2) (0)	Giro720 (3) (2)	Epinheiro (2) (1)
189.27.162.201 (2) (0)	201.22.153.50 (1) (0)	189.10.217.138 (3) (0)	Santista1982 (8) (0)	Hiroshi (19) (2)	União da Juventude Mestiça (25) (0)	Eric Duff (46) (32)	JoaoMiranda (8) (0)	200.18.248.102 (8) (0)	201.40.138.154 (2) (0)	187.50.63.226 (3) (0)	80.180.174.95 (2) (0)

Fonte: Pesquisa.

N = 110

A tabela 2 mostra, respectivamente, o número *total de edições* dos 10 maiores editores em cada artigo e o *número de edições menores* por eles realizadas. Estas consistem em pequenas modificações pontuais em artigos ou outras páginas da Wikipédia (correções ortográficas, criação de *hiperlinks*, formatações, atualização de imagens etc.). Não representam, portanto, atividades relacionadas ao *acréscimo de conteúdo*, isto é, direcionadas à inserção de informações e publicação de conhecimentos específicos sob a forma de textos escritos e/ou outros elementos gráficos (tabelas, imagens etc.).

O número de *edições menores* (Em) é parte integrante do *total de edições* (E). Quando ambos os números são idênticos, todas as edições realizadas pelos usuários consistem em edições menores. As “edições maiores”, isto é, voltadas ao *acréscimo de conteúdo* em artigos ou páginas do site, podem ser definidas, por sua vez, pela diferença entre o número *total de edições* e o número de *edições menores*, a partir da expressão **E – Em**. Uma vez que representam a realização de alterações pontuais nos artigos, as edições menores não permitem identificar claramente o interesse e/ou afinidade dos *usuários colaboradores* da Wikipédia com as temáticas nas quais participam, e nem a sua relação com a produção e consumo de bens simbólicos relativos às posições e espaços sociais relacionados aos tipos culturais associados a essas temáticas. Dessa forma, as práticas de *acréscimo de conteúdo* são aqui

adotadas como os principais indicadores da origem e das características sócio-culturais dos usuários.

Uma vez que o número *total de edições* (E) não é um indicador suficientemente confiável para seleção usuários mais expressivos de cada artigo, optou-se pela elaboração de um *índice de participação* (Ip), obtido com base nos seguintes critérios: *i*) atribuição de “peso 3” às edições maiores realizadas pelos usuários (3E – 3Em); *ii*) atribuição de “peso 2” às edições menores (2Em); *iii*) obtenção do índice final a partir da diferença entre o total de edições maiores e menores multiplicadas pelos respectivos pesos. Definido pela expressão $Ip = 3E - Em$, o *índice de participação* tem como objetivo medir conjuntamente o grau de afinidade do usuário com as temáticas específicas dos artigos e o volume de edições realizadas. Para isso, privilegia o acréscimo de conteúdo (“edições maiores”), sem desconsiderar, no entanto, a relevância das pequenas edições. Da mesma forma, evita resultados nulos em caso de coincidência entre o número total de edições (E) e o número de *edições menores* (Em).

O cálculo do *índice de participação* (Ip) permite identificar os *principais usuários colaboradores*. Estes são aqui definidos como os usuários que apresentam, simultaneamente, os maiores volumes de edições nos artigos e a maior afinidade potencial com as temáticas nas quais participam.

Tabela 3 – Nível de participação dos principais usuários colaboradores por artigo

Cultura tecnomeritocrática		Cultura hacker		Cultura média				Alta cultura			
Cifra de César	Euphoria	Blender	Opera	Lady Gaga	Avril Lavigne	Romário	Ácido Desoxirribonucleico	Dom Casmurro	Claudio Monteverdi	Emanuel Lasker	Metamorfozes
Cifra de César 01 (28)	Euphoria 01 (932)	Blender 01 (1440)	Opera 01 (204)	Lady Gaga 01 (570)	Avril Lavigne 01 (5087)	Romário 01 (394)	Ácido Desoxi. 01 (233)	D. Casmurro 01 (353)	C. Monteverdi 01 (188)	E. Lasker 01 (103)	Metamorfozes 01 (107)
Cifra de César 02 (18)	Euphoria 02 (6)	Blender 02 (291)	Opera 02 (201)	Lady Gaga 02 (237)	Avril Lavigne 02 (734)	Romário 02 (132)	Ácido Desoxi. 02 (180)	D. Casmurro 02 (55)	C. Monteverdi 02 (33)	E. Lasker 02 (21)	Metamorfozes 02 (27)
Cifra de César 03 (12)	Euphoria 03 (6)	Blender 03 (33)	Opera 03 (76)	Lady Gaga 03 (145)	Avril Lavigne 03 (698)	Romário 03 (93)	Ácido Desoxi. 03 (104)	D. Casmurro 03 (54)	C. Monteverdi 03 (30)	E. Lasker 03 (17)	Metamorfozes 03 (15)
Cifra de César 04 (10)	Euphoria 04 (6)	Blender 04 (15)	Opera 04 (61)	Lady Gaga 04 (117)	Avril Lavigne 04 (440)	Romário 04 (69)	Ácido Desoxi. 04 (50)	D. Casmurro 04 (48)	C. Monteverdi 04 (15)	E. Lasker 04 (10)	Metamorfozes 04 (14)
Cifra de César 05 (8)	Euphoria 05 (5)	Blender 05 (12)	Opera 05 (45)	Lady Gaga 05 (109)	Avril Lavigne 05 (378)	Romário 05 (55)	Ácido Desoxi. 05 (49)	D. Casmurro 05 (36)	C. Monteverdi 05 (12)	E. Lasker 05 (6)	Metamorfozes 05 (6)
Cifra de César 06 (7)	Euphoria 06 (4)	Blender 06 (11)	Opera 06 (39)	Lady Gaga 06 (99)	Avril Lavigne 06 (199)	Romário 06 (54)	Ácido Desoxi. 06 (48)	D. Casmurro 06 (33)	C. Monteverdi 06 (12)	E. Lasker 06 (6)	Metamorfozes 06 (6)
Cifra de César 07 (7)	Euphoria 07 (4)	Blender 07 (10)	Opera 07 (37)	Lady Gaga 07 (90)	Avril Lavigne 07 (140)	Romário 07 (51)	Ácido Desoxi. 07 (41)	D. Casmurro 07 (33)	C. Monteverdi 07 (12)	E. Lasker 07 (6)	Metamorfozes 07 (6)
Cifra de César 08 (6)	Euphoria 08 (3)	Blender 08 (9)	Opera 08 (33)	Lady Gaga 08 (89)	Avril Lavigne 08 (122)	Romário 08 (50)	Ácido Desoxi. 08 (30)	D. Casmurro 08 (30)	C. Monteverdi 08 (11)	E. Lasker 08 (6)	Metamorfozes 08 (6)
Cifra de César 09 (6)	Euphoria 09 (3)	Blender 09 (9)	Opera 09 (29)	Lady Gaga 09 (75)	Avril Lavigne 09 (113)	Romário 09 (47)	Ácido Desoxi. 09 (24)	D. Casmurro 09 (20)	C. Monteverdi 09 (9)	E. Lasker 09 (5)	Metamorfozes 09 (6)
Cifra de César 10 (6)	Euphoria 10 (3)	Blender 10 (9)	Opera 10 (24)	Lady Gaga 10 (70)	Avril Lavigne 10 (103)	Romário 10 (47)	Ácido Desoxi. 10 (21)	D. Casmurro 10 (15)	C. Monteverdi 10 (9)	E. Lasker 10 (5)	Metamorfozes 10 (4)

Fonte: Pesquisa.

N = 106

Através do cálculo do “Ip” foram obtidas as pontuações de cada usuário. Estas expressam seu *nível de participação* e definem a *posição de participação* nos artigos. Para o cálculo da pontuação foram desconsideradas as edições identificadas como “vandalismos” – ações de alteração de conteúdo dos artigos voltadas deliberadamente à descaracterização das informações disponíveis e/ou realizadas em desacordo com as regras do site. Os valores presentes na tabela 3 expressam a pontuação obtida pelos participantes e substituem o total de edições (E) e o número de edições menores (Em).

4.3 Técnicas de pesquisa

Foram empregadas como técnicas de pesquisa a *documentação indireta* (pesquisa bibliográfica e pesquisa documental) e a *observação direta intensiva e extensiva* (realização de entrevistas e aplicação de questionários), conforme apresentadas por Lakatos e Marconi (2009).

A pesquisa histórica acerca do surgimento e desenvolvimento da internet e da Wikipedia foi realizada a partir da utilização da bibliografia de referência e de fontes secundárias (páginas de internet). Para as entrevistas, foram inicialmente contatados os *maiores editores*⁵⁴ de 19 artigos do site, integrantes das temáticas/subtemáticas previamente selecionadas. A partir de mensagens postadas nas *páginas de usuário*⁵⁵, foram encaminhados 84 convites de participação. Deste total, 17 usuários responderam aos convites e 14 efetivamente realizaram as entrevistas, dentre as 20 inicialmente previstas para a pesquisa.

Os entrevistados selecionados integram o universo dos *principais usuários colaboradores* dos 12 artigos analisados⁵⁶, distribuídos como segue:

⁵⁴ Conforme as *estatísticas de edição* dos artigos.

⁵⁵ Para efeito de exemplo, vide <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Usuário:Santosdelima>>. Acesso em: 15 de nov. de 2011

⁵⁶ Com exceção do entrevistado do artigo *Romário*, posicionado entre as 20 primeiras posições de participação.

Tabela 4 – Distribuição dos entrevistados por artigo

Tipos culturais selecionados	Artigos escolhidos	Identificação do usuário nas entrevistas ⁵⁷	Total
Cultura tecnomeritocrática	Cifra de César	Cifra de César	01
	Euphoria	Euphoria	01
Cultura hacker	Blender	Blender	01
	Opera	Opera I e Opera II	02
Cultura média	Romário	Romário	01
	Lady Gaga	Lady Gaga I e Lady Gaga II	02
	Avril Lavigne	Avril Lavigne	01
	Ácido desoxirribonucleico	Ácido desoxirribonucleico	01
	Dom Casmurro	Dom Casmurro	01
Alta cultura	Claudio Monteverdi	Claudio Monteverdi	01
	Metamorfozes	Metamorfozes	01
	Emanuel Lasker	Emanuel Lasker	01

Total: 14

Fonte: Pesquisa.

Por meio do uso de ferramentas eletrônicas de mensagem instantânea (*Windows Live Messenger, Gtalk e Yahoo! Messenger*) foram realizadas 12 entrevistas semi-estruturadas, totalizando pouco mais de 40 horas de duração. As 2 entrevistas restantes ocorreram através da troca de mensagens por correio eletrônico, conforme solicitação dos usuários. As questões de investigação foram definidas a partir da seleção prévia das áreas e tópicos de pesquisa a serem analisados, com base no referencial teórico utilizado e nas hipóteses de pesquisa a serem verificadas (FLICK, 2009), conforme o *roteiro de entrevista* (Apêndice A).

A realização das 14 entrevistas foi sucedida pela aplicação de um questionário eletrônico entre os mesmos usuários através da utilização da ferramenta *Google Docs*, com o objetivo identificar os atributos demográficos, socioeconômicos e socioculturais dos participantes (Apêndice B). As faixas de renda média familiar e as questões sobre a posse de itens foram definidas, respectivamente, com base no *Critério de Classificação Econômica Brasil 2010* da Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa (ABEP)⁵⁸ e no *Critério de*

⁵⁷ Para preservar a identidade dos *usuários colaboradores* entrevistados, os mesmos são identificados nas entrevistas somente pelo nome do artigo no qual colaboraram. Os números I e II utilizados não possuem associação com as posições de participação por eles ocupadas e servem apenas para diferenciá-los nos casos em que há mais de um entrevistado no mesmo artigo.

⁵⁸ Segundo a classificação da ABEP 2010, as 8 faixas de renda média familiar adotadas nessa pesquisa estão associadas a diferentes classes econômicas, quais sejam: A1 (acima de R\$ 14.550), A2 (R\$ 9.850 a R\$ 14.549), B1 (R\$ 5.350 a R\$ 9.849), B2 (R\$ 2.950 a R\$ 5.349), C1 (R\$ 1.650 a R\$ 2.949), C2 (R\$ 1.100 a R\$ 1.649), D (R\$ 750 a R\$ 1.099) e E (R\$ 410 a R\$ 749).

Classificação Econômica Brasil 2008 do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE). As questões relativas à medição do nível de capital cultural dos usuários resultam da adaptação das variáveis consideradas pela *Pesquisa da Região Metropolitana de Belo Horizonte* (PRMBH) de 2005, conforme apresentado por Amaral *et al* (2007).

4.4 Análise e interpretação dos dados

A análise dos dados obtidos através da aplicação do questionário utilizou o software “*Système Pour Analyse de Données*” (SPAD) for Windows. O tratamento estatístico foi realizado por meio do método de Análise Fatorial⁵⁹, com o objetivo determinar as correlações existentes entre as variáveis consideradas (atributos demográficos, sócio-econômicos e sócio-culturais) e o perfil de colaboração (nível e posição de participação) dos 14 usuários entrevistados. A utilização do programa possibilitou a identificação do perfil geral dos participantes, potencializando a comparação entre os usuários associados aos diferentes “tipos culturais”.

Com relação aos depoimentos obtidos por meio das entrevistas, utilizou-se a análise qualitativa de conteúdo, conforme os procedimentos expostos por Flick (2009): codificação do texto-fonte a partir de um conjunto de categorias temáticas, redução do texto aos trechos de significado mais relevantes, condensação das passagens similares e organização de uma estrutura tipificadora. Foram selecionados trechos de 8 entrevistas do total de 14 realizadas para apresentação neste trabalho.

A análise dos dados do questionário e dos depoimentos foi complementada pela investigação da estrutura de participação/colaboração do universo de pesquisa, em que foram considerados os 10 *principais usuários colaboradores* de cada artigo selecionado para este estudo (N=106).

Em função da grande heterogeneidade existente entre os níveis de participação (vide Tabela 3), foram desconsiderados o maior colaborador em cada artigo (associados a valores *outliers*). Para definição das tendências centrais de participação, utilizou-se o cálculo da mediana (Md), mais adequada que a média aritmética simples para análise de distribuições

⁵⁹ Conforme Schabbach (2009, p. 37, *nota 16*): “A Análise Fatorial é uma família de métodos estatísticos de análise multidimensional que pode utilizar tanto dados quantitativos quanto qualitativos e codificados, a partir dos quais são extraídos os fatores: variáveis artificiais combinadas das originais que sintetizam o conjunto dos dados”.

heterogêneas. Como medida de dispersão foi utilizado o pseudo-sigma (PSD)⁶⁰, mais resistente que o desvio-padrão para o estudo de dados que não possuem distribuição normal (COSTA *et al*, 2002). Para efeito de exemplo, tomemos a distribuição de frequência dos *níveis de participação* observada no artigo *Blender*, já excluído o valor *outlier* (1440): **291, 33, 15, 12, 11, 10, 9, 9, 9**. Obtém-se média = **44,3** pts., mediana = **11,5** pts., desvio-padrão = **92,8** pts. e PSD = **6,7** pts. Os valores da distribuição de frequência permitem perceber que, dentre as medidas estatísticas selecionadas, a mediana (11,5 pts.) e o PSD (6,7 pts.) são aqueles que descrevem de forma mais precisa as tendências de participação observadas.

Para comparação das tendências de participação *entre os artigos* utilizou-se o Coeficiente de Variação (CV), definido pelo quociente entre o PSD e a mediana (Md). O CV permite a apreensão da dispersão dos dados em relação à tendência central de participação em cada artigo (Md). É expresso em percentual (%) e indica a *relação* existente entre as variáveis consideradas (PSD e Md), independentemente de seus valores absolutos, o que permite a comparação entre artigos com diferentes valores de pseudo-sigma e mediana. Quanto *menor* a dispersão (o valor do CV), *maior* o grau de divisão da participação entre os usuários, isto é, *maior* o *nível de compartilhamento* nas atividades de participação/colaboração.

Buscou-se comparar também o *nível de compartilhamento* da participação dos usuários *entre os tipos culturais*. Para isso, foram calculadas as *médias harmônicas* dos valores do Coeficiente de Variação (CV) correspondentes a cada artigo, agrupados nos diferentes tipos culturais. O cálculo da média harmônica foi escolhido por permitir representar as tendências globais de variação da participação em cada grupo, uma vez que considera os artigos como elementos intercambiáveis quando analisados dentro do conjunto do qual fazem parte.

⁶⁰ Calculado a partir da equação $PSD = IQR/1,35$. IQR (Inter-Quatile Range) é a amplitude interquartílica em uma distribuição de frequência. É dada por $Q3 - Q1$, o terceiro e o primeiro quartis, respectivamente, que delimitam 25% de cada extremidade da distribuição. Quando se divide o IQR por 1,35 o resultado obtido produz o desvio-padrão que se esperaria caso houvesse uma distribuição normal. Dessa forma, “quando os dados não têm distribuição normal, o uso do pseudo-sigma como uma medida de dispersão será mais resistente que o desvio-padrão clássico” (COSTA *et al*, 2002).

5. A DINÂMICA DE PARTICIPAÇÃO/COLABORAÇÃO NA WIKIPÉDIA LUSÓFONA

Os ambientes virtuais que caracterizam o período da web 2.0 organizam-se a partir da troca de uma grande diversidade de produtos culturais não tangíveis, isto é, diferentes bens simbólicos nos quais estão implicitamente inscritas as necessidades sociais que orientam os processos de interação dos agentes envolvidos. No ambiente da Wikipédia, as trocas simbólicas manifestam-se a partir de um diversificado conjunto de práticas de participação e expressam as distinções e semelhanças entre valores, representações e interesses dos usuários colaboradores. Nesse sentido, a definição prévia de diferentes tipos culturais presentes no site e a seleção das temáticas e artigos a eles associados foram adotadas como estratégia inicial para a apreensão das variações e regularidades existentes no processo de participação/colaboração nesse ambiente. Uma vez definidas as primeiras demarcações que possibilitam estabelecer os limites do universo investigado, partiu-se para identificação das características gerais dos grupos considerados.

5.1 A distribuição dos usuários colaboradores entre os tipos culturais

A quantidade de *usuários colaboradores*⁶¹ da Wikipédia por artigo selecionado permite identificar, preliminarmente, uma grande variabilidade entre os diferentes tipos culturais, como demonstra a tabela a seguir:

⁶¹ Os *usuários colaboradores* são definidos nesta pesquisa como todo e qualquer usuário, registrado ou não, que realiza ou já realizou qualquer atividade associada à criação, edição e/ou discussão de conteúdo, em artigos ou qualquer outra página do site, em conformidade com as regras coletivas da Wikipédia. Destes, para efeito da análise do número total de usuário por artigo (N), foram excluídos os usuários identificados como “robôs”. Na Wikipédia os “robôs” são responsáveis por pequenas edições *automáticas*, predominantemente de caráter técnico, voltadas à manutenção da formatação dos artigos. Não são indicativos, portanto, do nível de participação de seus usuários “controladores”, tampouco de conhecimento ou afinidade destes com as temáticas e os tipos culturais nos quais os “robôs” contribuem.

Tabela 5 – Total de usuários colaboradores por artigo

Tipos culturais selecionados	Temáticas e subtemáticas do conteúdo destacado* da Wikipédia	Artigos escolhidos	Total de usuários colaboradores em cada artigo (N)
Cultura tecnomeritocrática	Ciências exatas/ Eletrônica e Informática	Cifra de César	59
	Ciências exatas/Matemática	Euphoria (linguagem de programação)	30
Cultura hacker	Ciências exatas/Eletrônica e Informática	Blender	112
	Ciências exatas/Eletrônica e Informática	Opera	167
Cultura média	Biografias/Desportistas	Romário	527
	Biografias/Cantores e Compositores	Lady Gaga	894
	Biografia/Músicos	Avril Lavigne	1074
	Ciências da natureza/Biologia	Ácido desoxirribonucleico	332
	Arte/Literatura	Dom Casmurro	299
Alta cultura	Biografia/Músicos	Claudio Monteverdi	65
	Arte/Literatura	Metamorfozes	36
	Biografias/Desportistas	Emanuel Lasker	30

Fonte: Pesquisa.

Observa-se que a concentração de usuários colaboradores ocorre, predominantemente, nas temáticas e artigos vinculados à *cultura média*, sobretudo naqueles associados às temáticas da *indústria cultural*⁶² (“Avril Lavigne” e “Lady Gaga”), seguidos pelo artigo “Romário”, vinculado ao *estilo de vida médio* – aqui representado pelas preferências esportivas – e por aqueles relacionados à *cultura escolar* (“Ácido Desoxirribonucleico” e “Dom Casmurro”).

Por sua vez, dentre os colaboradores nos artigos associados à cultura da internet – *cultura tecnomeritocrática* e *cultura hacker* – percebe-se uma significativa redução no número de participantes, assim como ocorre em relação aos artigos vinculados às temáticas da *alta cultura*. Quanto aos usuários relacionados à cultura hacker, há uma quantidade intermediária de colaboradores em comparação aos demais tipos culturais considerados.

Os números apresentados revelam o expressivo nível de penetração dos agentes relacionados à cultura média no universo de artigos analisado. Por outro lado, observa-se a existência de um número limitado de participantes atuantes nas temáticas da alta cultura,

⁶² Refere-se à lógica de produção de bens culturais destinados a não-produtores de bens culturais (“o grande público”), a qual obedece, fundamentalmente, aos imperativos da concorrência pela conquista do mercado e cuja estrutura de seu produto decorre das condições econômicas e sociais de sua produção. (BOURDIEU, 2009)

situação já esperada, uma vez que a participação, neste caso, envolve a produção e difusão de bens simbólicos relativos a um campo cultural cujo acesso é restrito – o *campo da cultura erudita*. No entanto, o pequeno número de usuários colaboradores nos artigos associados às temáticas da cultura tecnomeritocrática, notadamente se comparados àqueles vinculados à cultura hacker (cujas origens e valores são bastante próximos), apresenta-se como um fato inesperado. Ao contrário, supúnhamos que os colaboradores da cultura tecnomeritocrática seriam mais numerosos, por conta de sua potencial afinidade com os valores e práticas constituintes da estrutura de participação da Wikipédia.

A compreensão da lógica de distribuição dos usuários colaboradores pelos tipos culturais passa, dessa forma, pela análise da dinâmica de participação/colaboração existente no site. Nesse sentido, torna-se necessário identificar, de modo mais preciso, as características sociais e culturais que condicionam as motivações, representações, valores, além do conjunto de práticas dos agentes do universo investigado.

5.2 O perfil sócio-cultural dos usuários colaboradores

A existência de relações de homologia entre as práticas de consumo e de produção de bens simbólicos dos agentes sociais, sustentadas pelos efeitos classificatórios e distintivos do habitus (BOURDIEU, 2008), permite adotar, no ponto de partida desta investigação um sistema de categorização dos usuários colaboradores fundamentado nos tipos culturais selecionados com base nas temáticas em que participam na Wikipédia. A identificação do perfil *de facto*⁶³ dos colaboradores do site, no entanto, requer agora a realização do caminho inverso. Ou seja: a verificação da possível correspondência entre as posições e espaços por eles ocupados na sociedade e as características relativas aos tipos culturais presentes na Wikipédia, através da observação do conjunto de práticas, capitais acumulados, preferências e representações sociais que definem, fora do site, seus atributos sociais e culturais mais significativos.

Dado o caráter da pesquisa proposta, foram considerados para esta investigação os *principais usuários colaboradores*⁶⁴ em cada tipo cultural – os potenciais participantes “típicos” de cada grupo –, por permitirem avaliar com mais clareza a diversidade do perfil dos agentes envolvidos.

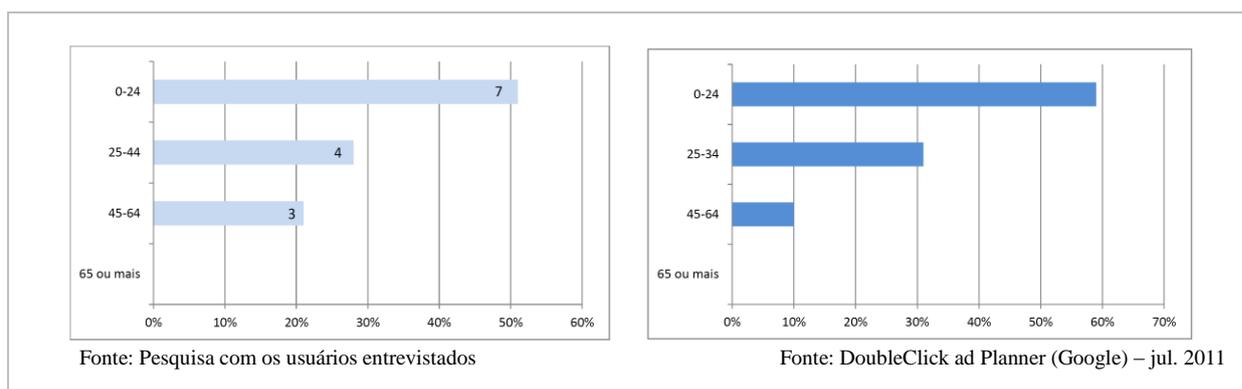
⁶³ Na prática.

⁶⁴ Os *principais usuários colaboradores* são aqueles que apresentam, simultaneamente, os maiores volumes de edições nos artigos e a maior afinidade potencial com as temáticas nas quais participam. Vide Cap. 4 (Tabela 3).

5.2.1 Idade, renda e escolaridade: um panorama geral

Ao se considerar o conjunto dos principais usuários colaboradores de cada artigo nos 4 diferentes tipos culturais – representados pelos 14 entrevistados⁶⁵ da pesquisa – observa-se a predominância da participação de jovens (situados na faixa de 0 a 24 anos), seguidos por aqueles entre 25 e 44 anos e, em menor proporção, pelos usuários com idade entre 45 e 64 anos. Comparando-os com as estimativas⁶⁶ referentes ao perfil geral dos visitantes únicos⁶⁷ do site da Wikipédia – *pt.wikipedia.org* –, que considera tanto os usuários colaboradores quanto os que apenas consultam o site, é possível observar que dentre os usuários “típicos” selecionados na pesquisa, a distribuição entre as diferentes faixas etárias é semelhante à verificada entre os visitantes da Wikipédia em geral (Gráfico 1 e 2).

Gráficos 1 e 2 – Distribuição por idade dos usuários colaboradores da pesquisa (1) e dos visitantes do domínio *pt.wikipedia.org* (2)



Quanto ao perfil econômico, a maior parte dos usuários colaboradores entrevistados na pesquisa situa-se na faixa de renda familiar mensal⁶⁸ até R\$ 3.749 seguidos, em proporção semelhante, por aqueles cuja renda situa-se entre R\$ 3.750 e R\$ 11.249. Em número bem menor encontram-se os usuários colaboradores cuja renda familiar mensal supera os R\$ 11.250.

⁶⁵ Vide Cap. 4 (Tabela 4).

⁶⁶ Fonte: *DoubleClick ad Planner* (Google). Disponível em: <https://www.google.com/adplanner/planning/site_profile?hl=en#siteDetails?uid=domain%253A%2520pt.wikipedia.org&geo=001&lp=true>. Acesso em: 20 de set. de 2011.

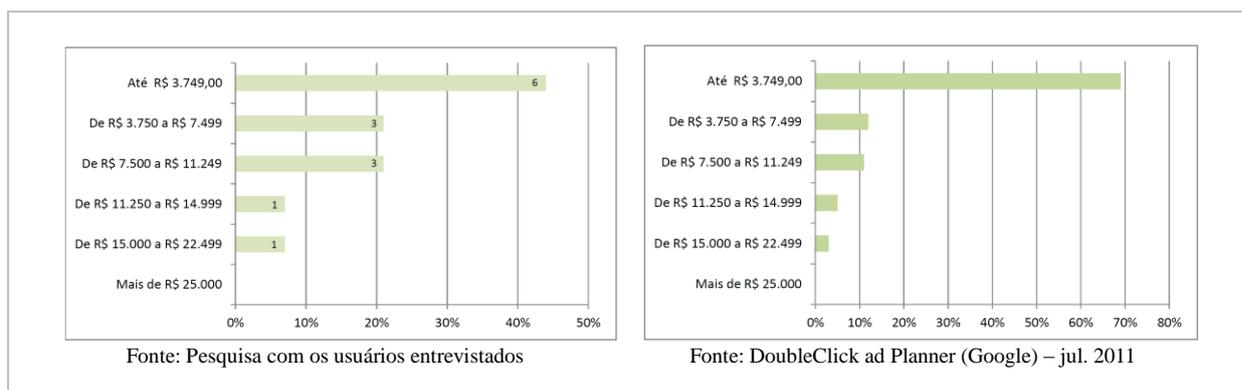
⁶⁷ Número estimado e não duplicado de pessoas que visitam um site.

⁶⁸ O valor mínimo de renda familiar mensal não é inferior a R\$ 2.200 para nenhum dos usuários entrevistados.

Esses resultados apontam para a existência de uma tendência de participação de usuários das classes⁶⁹ médias baixas e intermediárias (classes C2, C1 e B2, B1), seguida, respectivamente pela participação da classe média alta e da classe alta (A2 e A1), em nível significativamente menor.

Em comparação às estimativas do perfil geral dos visitantes do site, o nível de renda dos usuários colaboradores entrevistados é, de um modo geral, bastante superior. Enquanto que quase 70% dos visitantes da Wikipédia possuem renda máxima equivalente à das classes médias inferiores, essa proporção cai para pouco mais de 40% entre os entrevistados. Por sua vez o número de usuários pertencentes à classe A (classes média alta e alta) entre os entrevistados últimos é em torno do dobro verificado dos visitantes do site (Gráficos 3 e 4).

Gráficos 3 e 4 – Distribuição por renda média familiar⁷⁰ dos usuários colaboradores da pesquisa (3) e dos visitantes do domínio pt.wikipedia.org (4)



No que tange ao nível de escolaridade, observa-se a predominância dos usuários com Ensino Superior (completo ou incompleto) entre os entrevistados (mais da metade do total). Os usuários colaboradores com Ensino Médio, por sua vez, aproximam-se dos 30%.

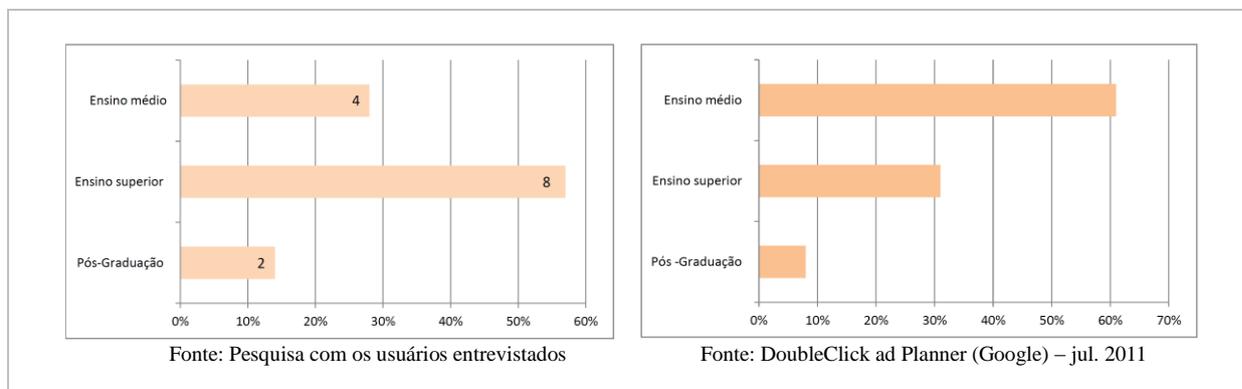
A proporção de usuários com Ensino Médio (completo ou incompleto) entre os entrevistados é equivalente ao total estimado de usuários com Ensino Superior (completo ou incompleto) considerando-se o perfil geral de visitantes da Wikipédia. Da mesma forma, entre esses últimos, os usuários cujo nível de escolaridade não ultrapassa o Ensino Médio são a

⁶⁹ Conforme o *Critério de Classificação Econômica Brasil 2010* da Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa (ABEP) (Vide Capítulo 4, p. 64, nota 58).

⁷⁰ As faixas de renda familiar originais referem-se a valores da renda *anual* em *dólares americanos* (US\$). As faixas apresentadas acima foram elaboradas a partir das originais utilizadas no site *DoubleClick ad Planner*, no entanto, referem-se ao nível renda familiar *mensal* convertido em *reais* (R\$). Utilizou-se a taxa de câmbio de 1dólar = 1,80 reais (cotação de Set. 2011)

maioria absoluta, representando pouco mais de 60% do perfil geral dos visitantes do site (Gráficos 5 e 6).

Gráficos 5 e 6 – Distribuição por nível de escolaridade⁷¹ dos usuários colaboradores da pesquisa (5) e dos visitantes do domínio pt.wikipedia.org (6)



Os dados obtidos por meio das entrevistas, ainda que não generalizáveis a todos os usuários colaboradores da Wikipédia, assinalam a existência de um maior nível de escolaridade e renda familiar em comparação ao perfil geral dos visitantes do site. Isto é, uma relativa elitização da participação, o que é explicável pelo nível de recursos, habilidades e conhecimentos necessários (expressos no nível de capital cultural e econômico dos usuários colaboradores) para a colaboração no site. No entanto, o perfil etário em ambos os universos é significativamente semelhante, revelando, o pequeno nível de penetração da Wikipédia dentre os usuários colaboradores e visitantes na faixa etária superior aos 45 anos. Nesse sentido, os resultados verificados a partir das entrevistas sinalizam um perfil geral dos usuários colaboradores marcado pelas seguintes características: *pessoas em sua maioria jovens, com nível de instrução universitária e integrantes das classes médias da sociedade.*

5.2.2 Atributos sociais e culturais dos usuários colaboradores entrevistados e seu nível e posição de participação nos artigos selecionados

Além do retrato geral dos participantes, conforme apresentado acima, buscou-se identificar as diferenças e regularidades existentes entre os agentes conforme os artigos que representam as suas temáticas de preferência, pressupondo-se que estas são indicadores

⁷¹ As categorias apresentadas acima incluem tanto os usuários que já completaram o nível de estudo no qual estão classificados quanto aqueles que ainda não o concluíram. As categorias adotadas para “Ensino médio” foram adaptadas das categorias originais em inglês “Less than HS diploma” e “High School”. O mesmo ocorre em relação ao “Ensino superior” (derivado das categorias “Some college” e “Bachelors degree”) e “Pós-graduação” (“Graduate degree”).

razoavelmente confiáveis acerca dos valores, gostos e estilos de vida dos usuários colaboradores e que possibilitam apreender de forma mais precisa sua vinculação aos diferentes espaços e posições da sociedade.

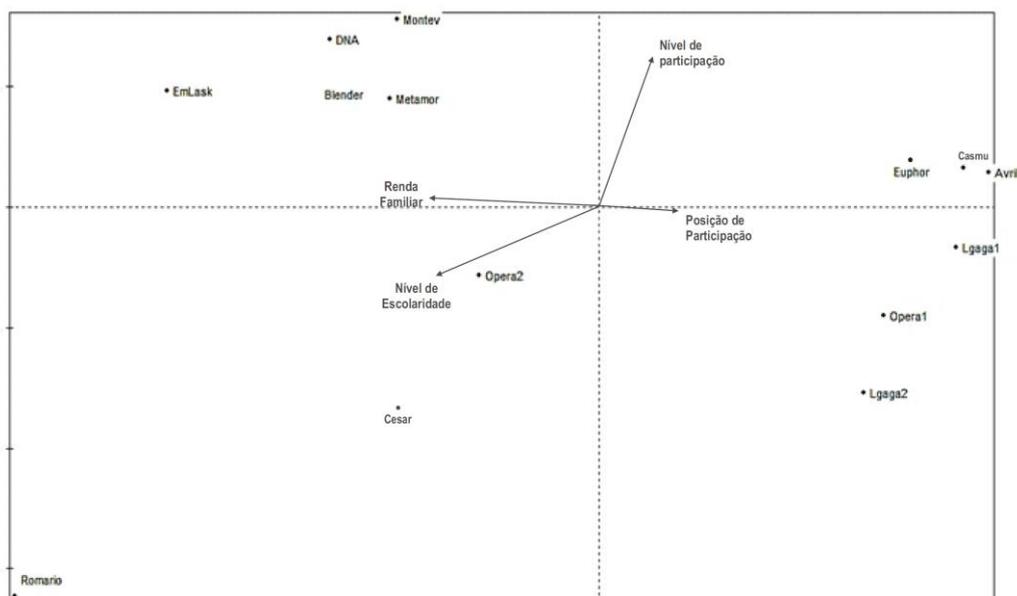
Os gráficos a seguir apresentados possibilitam a visualização das correlações existentes entre as *variáveis sócio-culturais consideradas* (nível de renda familiar, nível de escolaridade, idade, nível de participação etc.) e os *usuários entrevistados*, representados pelos nomes dos artigos nos quais colaboram.

Quanto mais próximos estiverem representados os usuários, maior é o número de atributos que possuem em comum. Os pontos mais distantes do centro dos eixos do gráfico representam perfis de colaboradores muito diferentes do perfil médio dos entrevistados. Variáveis e participantes situados em um mesmo lado de cada eixo, por sua vez, são correlacionados, e se contrapõem (estão menos associados) aos do lado oposto.

A) Renda, escolaridade, idade e participação

As relações existentes entre os usuários colaboradores – aqui representados pelos artigos em que participam – e as variáveis sócio-culturais são sintetizadas pelo gráfico abaixo⁷²:

Gráfico 7 – Renda, escolaridade e participação dos usuários colaboradores por artigo



Fonte: Pesquisa. Operacionalização: SPAD for Windows.

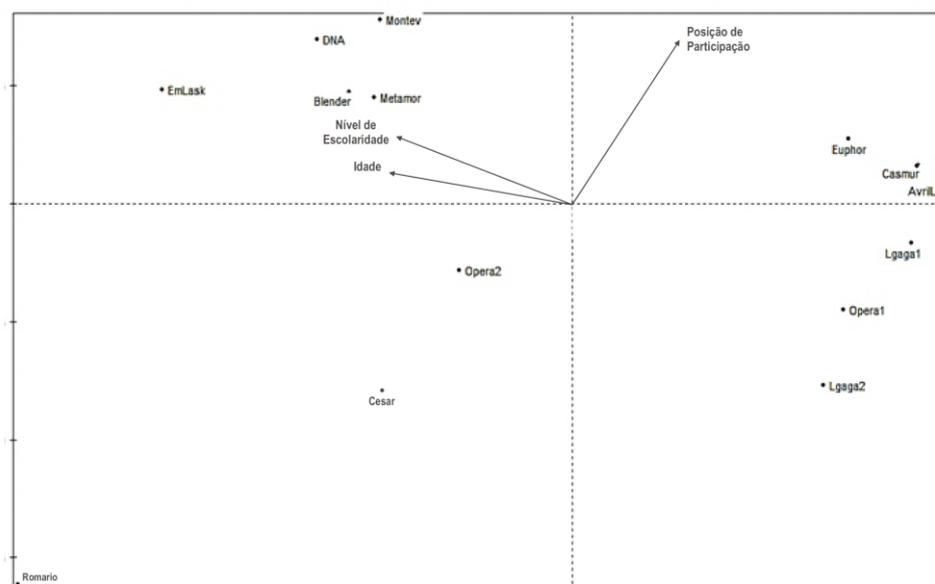
⁷² Análise realizada através da utilização de métodos estatísticos de análise fatorial multivariada (Análise Fatorial dos Componentes Principais) por meio do software “*Système Pour Analyse de Données*” (SPAD) for Windows (Vide Cap. 4).

As relações observadas entre as variáveis e os usuários situados na metade esquerda do gráfico indicam que os colaboradores com maior nível de escolaridade e renda familiar tendem a contribuir, predominantemente, com os artigos associados à alta cultura (Claudio Monteverdi – “Montev”, Metamorfozes – “Metamor” e Emanuel Lasker – “EmLask”), acompanhados, em menor grau, por colaboradores em temáticas vinculadas tanto à cultura da internet (Cifra de César – “Cesar” e Opera – “Opera2”) e à cultura média (Ácido Desoxirribonucleico – “DNA” e Romário – “Romario”). Por sua vez, os colaboradores situados na metade direita realizam contribuições direcionadas, sobretudo, às temáticas da indústria cultural (Lady Gaga – “Lgaga1”, “Lgaga2” e Avril Lavigne – “Avril”), juntamente com os vinculados aos artigos relacionados com a cultura da internet (Euphoria – “Euphor” e Opera – “Opera1”) e, em menor grau, com os da cultura escolar (Dom Casmurro – “Casmu”). Apresentam, comparativamente ao demais, menor nível de escolaridade e renda familiar e são aqueles que se dedicam mais intensamente à realização de contribuições no site, o que se revela tanto através do maior *nível de participação*⁷³, quanto no fato de ocuparem, predominantemente, as primeiras posições entre os principais usuários colaboradores.

Da mesma forma, os colaboradores associados aos artigos das temáticas da indústria cultural e, em menor grau, os que contribuem com as temáticas da cultura da internet e da cultura escolar, tendem a ser significativamente mais jovens que os situados na metade esquerda do gráfico a seguir.

⁷³ O *nível de participação* é obtido através do cálculo do “Ip” ($Ip = 3E - Em$), que gera as pontuações de cada usuário. O cálculo da pontuação combina o volume de edições realizadas por artigo e o nível de afinidade do usuário com as temáticas. Os colaboradores com maior pontuação ocupam as primeiras *posições de participação* nos artigos. (Vide Cap. 4)

Gráfico 8 – Idade, escolaridade e posição de participação por artigo



Fonte: Pesquisa. Operacionalização: SPAD for Windows.

É possível observar, em linhas gerais, a existência de uma estrutura de colaboração presente no site que posiciona, de um lado, os usuários colaboradores de maior idade, escolaridade e médio a baixo nível de participação e, de outro, os usuários mais jovens e mais ativos nos processos de colaboração na Wikipédia. De modo análogo, enquanto os primeiros vinculam-se principalmente aos artigos das temáticas da alta cultura, os segundos tendem a participar, preponderantemente, nos artigos vinculados à indústria cultural.

B) Gostos, práticas culturais e participação na Wikipédia

Juntamente com o nível de escolaridade e de renda familiar, os indicadores referentes aos gostos e às práticas culturais dos usuários entrevistados possibilitam avaliar de forma mais precisa sua vinculação com os espaços e posições sociais relativos aos tipos culturais e temáticas considerados.

Wikipédia. Dentre eles, por exemplo, predomina o interesse manifestado por música e concertos de orquestra, além da visita a museus, centros culturais e o gosto pela leitura de jornais (impressos ou *online*). No entanto, a análise dos depoimentos nas entrevistas permite perceber que os usuários vinculados aos artigos da alta cultura não correspondem exatamente aos agentes “típicos” das elites culturais – os *happy fews* – cujas práticas distintivas inscrevem-se, por efeito do *habitus*, em sua definição e “essência social” desde as primeiras fases da socialização (BOURDIEU, 1983). Para os usuários entrevistados, o capital cultural acumulado resulta, em grande medida, da adoção de estratégias de aquisição baseadas na formação escolar e na obtenção dos respectivos títulos, o que os habilita à inserção no campo do consumo e da produção de bens culturais destinados às frações intelectuais das classes dominantes (BOURDIEU, 2009). Do mesmo modo, a incorporação do *habitus* da alta cultura e o auto-reconhecimento como membro integrante desse universo resultam, fundamentalmente, do capital social acumulado através da imersão no ambiente da cultura erudita e do convívio com agentes já estabelecidos e legitimados nesse ambiente (membros e dirigentes de academias de arte, centros culturais e instituições públicas, intelectuais e artistas reconhecidos pelo campo etc.)

Por outro lado, os agentes vinculados às temáticas da cultura média, em sua maioria, tendem a manifestar o interesse por práticas culturais que costumam expressar, sobretudo, as predisposições e preferências típicas do “gosto médio”. Eles expressariam um interesse maior pelas práticas mais corriqueiras de aquisição de capital cultural, como o gosto pela leitura de livros de literatura e poesia, ou então pelos hábitos culturais de caráter “instrutivo” e “educativo”, como a ida a espetáculos de teatro e dança, práticas estas vinculadas ao consumo de produtos próprios ao campo da indústria cultural.

Contudo, no que diz respeito aos usuários colaboradores nas temáticas associadas à cultura da internet (cultura tecnomeritocrática e cultura hacker), os indicadores das práticas culturais e capital econômico mostraram-se pouco conclusivos, o que reforça a proposta adotada nesta pesquisa de serem considerados como um tipo cultural específico, ao qual pode ser relacionado o consumo de bens também específicos, como se verificará na sequência.

Tabela 6 - Principais Sistemas Operacionais utilizados por tipo cultural

Tipos Culturais	Cultura tecnomeritocrática	Cultura hacker	Cultura média	Alta cultura	Total
Sistemas Operacionais*					
Windows	02	03	06	03	14
Mac OS	-	01	01	-	02
Linux	01	02	-	-	03

Fonte: Pesquisa.

Tabela 7 - Principais Navegadores de Internet utilizados por tipo cultural

Tipos Culturais	Cultura tecnomeritocrática	Cultura hacker	Cultura média	Alta cultura	Total
Navegadores de internet*					
Windows Explorer	-	-	02	01	03
Google Chrome	02	02	02	01	07
Mozilla Firefox	02	02	03	01	08
Opera	-	02	-	-	02
Safari**	-	01	-	-	01

Fonte: Pesquisa.

As tabelas 6 e 7 indicam as preferências quanto aos principais sistemas operacionais e navegadores de internet utilizados pelos entrevistados, distribuídos de acordo com os tipos culturais.

Entre os colaboradores vinculados às temáticas da cultura da internet, os programas relacionados à lógica do *copyleft* (Linux e Mozilla Firefox e, em menor grau, Opera) compartilham significativo espaço com os softwares proprietários, tanto no caso dos navegadores de internet (Mozilla Firefox e Opera), quanto em relação aos sistemas operacionais (Linux). Já entre os colaboradores vinculados às temáticas da cultura média e da alta cultura, os sistemas operacionais baseados na lógica do software livre sequer são

* Os resultados referem-se às respostas obtidas a partir das seguintes questões aplicadas aos 14 usuários entrevistados: i) *Qual(is) sistema(s) operacional(is) você utiliza em seu(s) computador(es) pessoal(is)?*; ii) *Qual navegador você costuma utilizar para acessar a internet?*. Para cada questão o usuário poderia selecionar *uma ou mais opções* dentre as apresentadas no quadro acima (Vide Apêndice B).

** Categoria resultante da escolha da opção “Outro” por um dos entrevistados.

mencionados. Os dados acima permitem observar, dessa forma, a existência de uma tendência de distinção entre as práticas de consumo de softwares entre os usuários investigados, em que a utilização de softwares livres é muito mais expressiva entre os que colaboram nos artigos associados à cultura da internet em comparação aos demais entrevistados.

5.3 Motivações, valores e práticas de participação/colaboração

A identificação do perfil dos participantes entrevistados a partir da investigação dos níveis de capital acumulado (especialmente econômico e cultural), práticas, consumos e preferências culturais revela a existência de um forte grau de vinculação da maior parte dos usuários colaboradores “típicos” analisados aos grupos culturais em que foram preliminarmente alocados. As observações realizadas a seguir, buscam delinear, a partir desses mesmos usuários, as relações existentes entre as motivações, representações, valores e práticas referentes às formas de participação/colaboração desenvolvidas no site.

5.3.1 Os usuários colaboradores da cultura da internet

Um editor-mantenedor da Wikipédia

Cultura tecnomeritocrática, artigo “Cifra de César”, 24 anos, funcionário público.

Eu comecei em 2006 [...] fazendo "edições menores" (edições de pequeno impacto no texto: geralmente correções ortográficas ou ajustes de formatação) [...] acho que por muito tempo tive uma média de 300 a 500 edições por mês, mas já cheguei em um só mês a quase 1000 edições (acho que esse foi o "pico") [...] devo dizer que metade dessas edições não são em artigos, são também em páginas "internas", destinadas a fornecer informações sobre o projeto, ajuda, ou páginas de discussão em geral [...] há alguns [editores] que têm uma média de 5 mil edições por mês, mas editores com essa média de edições raramente se dedicam a acrescentar conteúdo: essa média é atingida facilmente entre editores que se dedicam a fazer edições menores, ou que se dedicam a desfazer edições impróprias, maldosas (é o que chamamos de "combater vandalismo"). Explico tudo isso pra mostrar que, na Wikipédia, estatísticas podem nos enganar facilmente, hehehehe.

Acho que seria o perfil daqueles que trabalham com edições menores e melhorias em geral, como acréscimo de referências, ajustes de formatação, correções ortográficas, ocasionalmente um acréscimo de conteúdo, revisões editoriais básicas... esse tipo de coisa [...] É muito raro eu me dedicar a expandir grandemente um determinado artigo... há muitos editores dedicados a isso, mas não é o meu "interesse maior", digamos assim [...]

Gosto mais de artigos de geografia e de informática, que são as minhas áreas de interesse, inclusive sou graduado em Ciência da Computação e trabalho na área de Tecnologia da Informação [...] mas sou um editor generalista, que não me prendo a uma só área: costumo editar qualquer artigo que veja problemas que podem ser resolvidos rapidamente, independentemente do assunto. Frequentemente acrescento conteúdo, mas normalmente tais acréscimos não são substanciais (por exemplo, um parágrafo ou dois, no máximo) [...] é muito raro eu me dedicar a expandir grandemente um determinado artigo.

De fato, a maioria dos editores que participam da Wikipédia tem conhecimentos na área de informática... e as atividades de manutenção atraem boa parte dos editores com um conhecimento maior nessa área, embora nem por isso sejam particularmente interessados em criar ou expandir artigos sobre informática. Se fosse para nomear, acho que biologia (artigos sobre animais e plantas) e geografia (artigos de localidades) são dois dos temas preferidos [dos que realizam atividades de manutenção do site] juntamente com informática.

Não sei se "utilidade" seria um valor, mas é algo que me vem à cabeça quando penso na Wikipédia: um site útil, talvez o mais útil de todos, hehehehe [...] útil para saber qualquer coisa que seja, sobre qualquer assunto [...] eu sempre fico fascinado em ver que a Wikipédia fala sobre tudo, literalmente. É frustrante procurar uma informação em um site e não existir: essa frustração quase nunca ocorre na Wikipédia [...] sou uma pessoa muito curiosa e interessada em saber das coisas, por isso acesso (não para editar, mas pra ler) praticamente toda vez que entro na Internet. Para mim, não faz muito sentido apenas colaborar, se o que é editado não me servir como fonte de pesquisa. Por isso, diria que é mais importante lê-la que editá-la.

A possibilidade de contribuir gratuitamente, anonimamente (se eu ou qualquer pessoa optar por isso) e o resultado dessa contribuição estar acessível a qualquer pessoa [...] saber que minha colaboração estará disponível em qualquer lugar do mundo [e] que milhões de pessoas verão meu trabalho é também um estímulo. O "espírito" da Wikipédia (levar todo o conhecimento humano a todos livremente) é um ideal muito forte. É isso o que me motiva.

Os depoimentos acima permitem perceber que as práticas de participação dos usuários estão associadas tanto aos processos de formatação dos artigos quanto aos esforços de proteção das páginas do site contra as ações classificadas na Wikipédia como atos de “vandalismo”⁷⁴. Observa-se, desse modo, que sua participação está diretamente relacionada à execução das “tarefas de manutenção” do site, o que se expressa no ambiente da Wikipédia sob a forma da realização de pequenas edições (*minor edits*). O número de contribuições propiciado por esse modo de participação atinge dimensões extraordinárias, ultrapassando dezenas de milhares entre os principais usuários colaboradores do site.

Ainda que os demais usuários colaboradores, vinculados a outros universos culturais, tendam a realizar edições menores e “vigiar” contra “vandalismos” os artigos nos quais contribuem, o trabalho de manutenção realizado pelos entrevistados associados à cultura tecnomeritocrática parece trazer como característica diferencial o fato de não se limitar somente aos artigos associados aos seus assuntos de interesse. Perpassa diversas temáticas e áreas de conhecimento, uma vez que a manutenção da formatação das páginas da Wikipédia, conforme as regras estabelecidas, é por eles percebida como um meio de facilitar o acesso ao conjunto de conhecimentos disponibilizado pelo site, beneficiando a todos neles interessados. Nesse sentido, a vinculação do entrevistado ao universo da cultura tecnomeritocrática – que não se restringe ao mundo da tecnologia da informação – pode ser percebida, sobretudo, através dos valores implícitos em sua forma de participação, que se sobrepõe ao interesse em

⁷⁴ Edições realizadas no site sem que tenham sido contempladas as regras e os procedimentos de participação definidos pela comunidade wikipedista, ou intencionalmente voltadas à descaracterização do conteúdo das páginas resultantes do trabalho de colaboração.

produzir conteúdo em temáticas específicas. A preferência por assuntos não só vinculados à tecnologia, mas também à área das ciências biológicas e da geografia, por parte dos colaboradores dedicados às “tarefas de manutenção”, como demonstra o depoimento acima, indica a existência de predisposições que tendem a privilegiar matérias vinculadas ao “gosto pelo trabalho ‘bem feito’ e as manipulações minuciosas [tal qual se observa nos] mapas de geografia ou [nos] desenhos de ciências naturais” (BOURDIEU, 2009, p. 242), aspectos relacionados a um tipo de trabalho “‘segur[o]’ e ‘gratificante[...]’[,] pois o esforço sabe onde concentrar-se e porque aí o efeito do trabalho é medido com mais facilidade” (*Idem*). Refletem, portanto, valores de classe dos quais deriva a hierarquia das disciplinas escolares, em que a predisposição para o trabalho aplicado e “palpável”, comum aos agentes com níveis intermediários de capital cultural, denota uma trajetória social marcada pelos investimentos escolares, voltados, em grande medida, ao aprimoramento do conhecimento técnico e especializado.

Nesse sentido, torna-se compreensível a vinculação das práticas de participação à motivações em colaborar diretamente relacionadas à *utilidade* da Wikipédia, enquanto meio de difusão de conhecimentos voltado prioritariamente não aos próprios usuários registrados e outros colaboradores, mas, sobretudo, aos usuários visitantes do site de um modo geral. Isto é, a participação é orientada pela possibilidade do aprimoramento coletivo, representado por um projeto de pretensões globais, como tradução do próprio espírito enciclopedista que alimenta a Wikipédia. Observa-se, assim, de modo bastante claro, a existência de uma das características centrais da cultura tecnomeritocrática: a “crença no bem inerente ao desenvolvimento científico e tecnológico como um elemento decisivo no progresso da humanidade, numa relação de continuidade direta com o Iluminismo e a Modernidade” (CASTELLS, 2003, p. 36). As práticas de participação voltadas a pequenas contribuições formais e técnicas, sem se restringir a nenhuma temática em especial, atuam, dessa forma, no sentido de favorecer a difusão de conhecimentos em suas mais diferentes áreas, o que é potencializado pela possibilidade de acesso a esses conhecimentos de forma livre e aberta.

Por outro lado, ainda que para o usuário entrevistado a participação seja vinculada à possibilidade de contribuição anônima à sociedade, o valor do aprimoramento coletivo é em parte acompanhado da visibilidade que os esforços despendidos adquirem na comunidade wikipedista. Pois, a estrutura de participação da Wikipédia – derivada da cultura de base da internet – é, assim como na cultura tecnomeritocrática, “determinada pelo exame dos pares [e] o que define quem pertence à comunidade é o desempenho individual tal como avaliado, e

publicado” (CASTELLS, 2003, p. 36). O importante é colaborar com o site. As práticas desenvolvidas constituem, nesse sentido, um perfil de participação direcionado muito mais à estruturação do *projeto* (termo que em si designa algo em constante construção), do que ao interesse pela colaboração a partir de preferências unicamente de caráter pessoal. O compartilhamento de conhecimentos e de informações, a comunicação aberta e horizontal, além da dedicação com o site em sentido integral, apresentam-se, assim, como valores centrais às práticas que condicionam as formas de participação/colaboração com a Wikipédia, no tocante à cultura tecnomeritocrática.

Um fã de “Ópera” e da web

Cultura hacker, artigo “Opera” I, 19 anos, estudante.

Quais são seus assuntos ou temas preferidos na Wikipédia?

Olha... é tecnologia (computação), jogos e música [...] às vezes eu leio um pouco sobre psicologia e astronomia [...] eu adiciono conteúdo, mas 90% do que escrevo é porque traduzo do artigo em inglês em segundo vem os concertos digamos assim [...] quando eu vejo eu concerto [sic] [...] pequenas coisas como links quebrados em outras línguas tipo espanhol... um outro exemplo: edito um artigo em espanhol só pra adicionar o link do artigo em português...

A Wikipedia é uma possibilidade de obter conhecimento [...] e quanto mais as pessoas estão informadas elas podem escolher fazer o que realmente querem [...] porque qualquer um pode editar. O diferencial é que qualquer um pode contribuir, isso faz ela mais completa, como se pode ver pelo número de artigos maior que essas [enciclopédias] fechadas. Poderia ter um pequeno site onde qualquer um poderia editar mas não teria efeito algum e seria vulnerável. Com a sociedade da Wikipedia as coisas são grandes e ao mesmo tempo ficam controladas. Se torna algo grande e não há vandalismo, coisas tendenciosas, porque há vigias que evitam e desfazem essas coisas. É o único lugar onde está concentrada a história dos softwares, os recursos, ficam classificados, e tem tabelas que comparam os recursos [...] eu traduzi o "História do Navegador Opera" inteiro [...] Em inglês edito algumas coisas: Features of the Opera web browser, List of web browsers, concerto coisas pequenas em outros...eu gosto que essa informação esteja disponível para quem procura saber mais... como eu 😊

Mas por que sobre o navegador Opera, especificamente?

Ah sou fã... então é o que eu tenho mais informações... acredito que já tenha bastante gente capaz de colocar essas informações nos artigos dos outros navegadores... a história de um software específico faz parte da história da área dele em geral. A história dos navegadores se mistura com a história da web [...] os artigos do Internet Explorer, da Mozilla (com o Netscape e o Firefox) e do Opera são fundamentais... na área de padrões por exemplo [...] a Microsoft foi anti competitiva em algumas situações. Acho que se as pessoas souberem dessas coisas elas vão ter mais consciência (sic) de que produto escolher... a escolha é importante pro futuro da web. Então... se não conseguirmos mudar nada no sentido das escolhas nas diversas áreas, pelo menos as enciclopédias são uma boa fonte de informação de como as coisas eram...quando os ETs acharem nossos restos... rrsr

Eu imagino o futuro melhor do que hoje... o papel da web é a globalização das informações... por exemplo, mesmo com a censura que a China tenta, as coisas vão começar a mudar porque as pessoas vão ter acesso. A minha principal motivação pra contribuir é deixar informações disponíveis pra quem estiver interessado. [A web] é a principal forma de comunicação e de espalhar informações [...] na área da biologia, física, mecânica... [...] é a principal forma de comunicação e fonte de conhecimento pra todos hoje. Acessando sites e a Wikipedia defini muitas coisas na minha maneira de pensar e conheci pessoas muito especiais 😊

Observa-se nos depoimentos do entrevistado vinculado pertencente à cultura hacker, assim como percebido no caso anterior, o interesse na participação voltada às tarefas de manutenção dos artigos, caracterizadas pela execução de pequenos “consertos” técnicos e formais. No entanto, a produção de conteúdo nas temáticas de preferência (tecnologia, jogos, música etc.) adquire aqui um nível de relevância significativamente maior em comparação ao usuário anteriormente considerado. Como é possível perceber, a participação na Wikipédia é motivada, em grande medida, pelas possibilidades de ampliação do acesso a informações e conhecimentos entre os demais usuários colaboradores e visitantes do site por meio das atividades de produção de conteúdo em um ambiente de participação aberta e livre, como o possibilitado pelo site. Suas práticas de colaboração, no entanto, são direcionadas, sobretudo, aos assuntos e temáticas nos quais há um engajamento direto e nas quais, em função de seus valores culturais e de suas preferências, considera como os mais relevantes. As práticas de participação/colaboração diferenciam-se, nesse sentido, daquelas voltadas ao interesse maior na participação do projeto como um todo, independentemente das temáticas dos artigos, ainda que o senso comunitário esteja também presente nos depoimentos deste usuário.

A colaboração com a Wikipédia, por outro lado, constitui-se como um agente potencializador não só do estabelecimento de vínculos de sociabilidade na internet, mas também de acesso ao conhecimento e à informação, percebidos, predominantemente, como elementos fundamentais ao desenvolvimento da liberdade individual. Dentre as características observadas que associam o usuário ao universo hacker, além do estabelecimento de vínculos sociais pela rede, está o trabalho realizado com paixão, direcionado a temas ou objetos típicos do mundo hacker, como exemplifica o engajamento no desenvolvimento do artigo sobre o software Opera, o navegador mais utilizado por esse grupo cultural⁷⁵. O modo de expressão marcado pela presença de manifestações simbólicas próprias à cultura da internet – 😊 – denota, por sua vez, a incorporação de um modo de comunicação caracterizado tanto por um maior nível de informalidade, quanto pela familiaridade com as interações virtuais, que se estende, eventualmente, ao nível dos relacionamentos afetivos.

A ideia de liberdade individual, manifestada, sobretudo, como liberdade de escolha (de softwares, de formas de comunicação) e de acesso à informação, figura como aspecto de destaque nas representações acerca de suas contribuições. As críticas de conteúdo político

⁷⁵Fonte:<www.computerworld.com/s/article/9136920/One_in_four_hackers_runs_Opera_to_ward_off_other_criminals>. Acesso em: 20 de out. de 2011.

dirigidas aos regimes autoritários e às ações “anti-competitivas” de grandes corporações do mundo da informática, conforme verificadas no depoimento, por sua vez, traduzem o desejo de rompimento, tal como enfatiza Himanem (2001, p. 26), “do cadeado da gaiola de ferro” que caracteriza o mundo da produção comercial, linear e hierarquizada, o que se opõe frontalmente à liberdade, o valor supremo para a comunidade hacker. A importância da Wikipédia e, sobretudo, de novas tecnologias como a web, são percebidas, portanto, como instrumentos de libertação não só na medida em que se constituem como meios capazes de conduzir ao aprimoramento coletivo através da disponibilização de informações e conhecimentos produzidos em diferentes áreas especializadas, mas também, e principalmente, como um meio que possibilita aos usuários da rede “escolher fazer o que realmente querem”.

O valor da liberdade individual manifesta, dessa forma, a existência de aproximações bastante significativas com o sentido de liberdade ao qual se associam as práticas de participação/colaboração existentes entre os criadores da internet. O valor da liberdade como aqui manifestado, apresenta significativas aproximações com a ideia de liberdade disseminada pelos movimentos engajados na produção compartilhada de softwares, presentes nas “4 liberdades” do manifesto GNU: liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade nº 0); liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade nº 1); [...] 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). (MURILLO, 2010, p. 77).

No entanto, ainda que a liberdade assuma o papel central entre as motivações dos hackers, os interesses particulares só são aceitos entre eles e a reputação pessoal é preservada se suas práticas não forem vistas de modo predominantemente interesseiro (CASTELLS, 2003). É nesse sentido que os interesses individuais cedem espaço para os interesses de uma coletividade, em que os primeiros são preservados dentre dos limites aceitos pelos membros do grupo como um todo. Essa condição se verifica também nos depoimentos, pois, ainda que o valor da liberdade individual tenda a se apresentar como elemento preponderante, a participação não ocorre de modo exclusivista e reconhece claramente a contribuição dos demais usuários colaboradores. Observa-se, assim, que o compartilhamento e o acesso aberto aos conteúdos adquirem uma dupla dimensão: manifestam a expressão criativa individual levada a cabo através do trabalho realizado com dedicação, e estabelecem vínculos sociais voltados ao desenvolvimento de um projeto coletivo motivado por ideais de liberdade.

5.3.2 Os usuários colaboradores da cultura média

As relações entre a cultura da internet e as culturas vinculadas aos espaços e posições sociais incorporados pelo processo de expansão da nova tecnologia ao longo das duas últimas décadas, revelam, no ambiente da Wikipédia, a existência de motivações e práticas que articulam, de diferentes formas, aspectos proeminentes tanto da cultura tecnomeritocrática e da cultura hacker, quanto da cultura das classes altas e médias, demarcando aproximações e distanciamentos entre os tipos culturais considerados.

A paixão pelo futebol e a obsessão pela precisão

Cultura média, artigo “Romário”, 48 anos, bancário.

Costumo vigiar e atualizar diversas páginas, tendo editado [artigos sobre] futebol. [Sou] pesquisador atuante do site <www.rsssfbrazil.com>, braço brasileiro de um site internacional de história e estatísticas do futebol [e tenho] 40 anos de pesquisas sobre o tema (acredite, comecei a ler a revista PLACAR, minha fonte inicial, quando ela foi fundada, em 1970, com 8 anos), que tenho prazer de compartilhar com outros interessados [...] O futebol, por mover tantas paixões, toma um tempo muito grande, por conta de debates e conflito de edições, além de muito vandalismo. Gostaria de escrever sobre religião, mas isso tornaria o desgaste ainda maior, pois é outro tema conflituoso, digamos assim.

Acho que o meu maior foco é na precisão, pois tenho obsessão por dados ou fatos o mais perto da exatidão possíveis, o que tento repassar nos diversos artigos que colaboro [...] A minha obsessão por precisão [...] não percebo na grande maioria dos trabalhos que leio [...] muitos interesses menores que cercam esse esporte, afetam jornalistas e participantes do meio, afastando-os da verdade dos fatos. Eu sou muito frio ao fazer meus trabalhos, não deixando que meus sentimentos influenciem neles. [Isso se revela em] preocupações, por exemplo, [a respeito do] verdadeiro o público de partidas na década de 1920, superestimadas pela imprensa ou em desfazer lendas como a de racismo no futebol carioca com a chegada do time do Vasco da Gama ao Campeonato Carioca da primeira divisão em 1923, apresentando fontes consistentes.

O meu artigo preferido é o do Fluminense Football Club, não apenas por paixão, mas por conta de muitos anos de pesquisa no FLUMEMÓRIA, órgão do clube que armazena muito material histórico, além da Biblioteca Nacional, recebendo por isso consultas de órgãos de imprensa renomados e de pesquisadores do tema de muitos estados e de alguns países [...] Sendo tão apaixonado pelo Fluminense, você não encontrará nenhum pesquisador, jornalista ou torcedor do Flamengo que tenha feito uma relação dos maiores públicos, como a que coloquei disponível recentemente sobre este club.

Quais seriam as características encontradas na Wikipédia que considera as mais estimulantes à sua participação?

Principalmente a amplitude do universo de pessoas que tem acesso as informações, garantindo que as informações se difundam de uma forma que nenhuma outra ferramenta pode reproduzir, segundo penso [...] Produção compartilhada de conhecimento, difusão de informações extremamente abrangente e que ajuda a interligar o conhecimento do mundo, que, segundo também acredito, é uma forma de aproximar as diversas sociedades, dentro e fora de espaços nacionais [...] Isso é muito legal, desde que os envolvidos sejam pessoas sérias [...] Em um sentido mais amplo, é sensacional, sem dúvida, pois há muitos assuntos que não domino e que a Wikipédia pode oferecer respostas rápidas.

Uso a Wikipédia como primeira fonte, mas desconfio de informações novas, tentando confirmá-las em outras fontes. Basta me interessar por um tema qualquer, como a história de uma cidade ou país, que procuro na Wikipédia, como disse, desconfiando apenas de novas revelações [...] [Considero mais importante] produzir conteúdo, pois conheço as fontes de minhas afirmações, desconfiando daquilo que não conheço, na tentativa da exatidão que procuro em todos os momentos [...] A Wikipédia não é uma diversão para mim, talvez uma distração, mas não diversão, pois por levar as minhas contribuições muito a sério, acabo por me aborrecer de quando em quando, com vandalismos, principalmente [...] se gosto de ter a liberdade de digitar, esta mesma liberdade se aplica ao vândalo. Prefiro ainda assim a liberdade, para que a Wikipédia e seus artigos não tenham donos.

No âmbito da cultura média, a intersecção com os elementos da cultura da internet pode ser inicialmente observada nas participações vinculadas às temáticas relativas ao estilo de vida e ao gosto médio (aqui representado pelas preferências esportivas – o futebol). No depoimento acima apresentado é possível perceber a manifestação de representações e práticas típicas ao universo da cultura tecnomeritocrática, tais como a preocupação com o rigor e com a precisão das informações, a análise cuidadosa dos dados compartilhados e o destaque conferido ao controle dos conteúdos editados. Do mesmo modo, a existência de práticas de colaboração direcionadas ao trabalho de atualização das páginas do site e ao controle dos atos de vandalismo no ambiente da Wikipédia evidenciam a disseminação das “tarefas de manutenção” – claramente presentes entre aqueles associados à temática da cultura tecnomeritocrática – no universo de participantes ocupantes de posições e espaços sociais relativos à cultura média. Contudo, o trabalho paciente e minucioso e as atividades de manutenção dos artigos distribuídas em diferentes assuntos e áreas de preferência como verificado no primeiro depoimento, é aqui direcionado a um conjunto limitado de temáticas, definidas de acordo com as preferências pessoais e valores culturais.

O rigor na produção de artigos sobre futebol aqui verificado reflete, por sua vez, um modo de participação marcado pela paixão pelo objeto de trabalho. Tal situação traduz no ambiente dos participantes associados à cultura média o fato de que o comportamento hacker não está necessariamente vinculado ao universo da tecnologia da computação, mas antes diz respeito à postura adotada pelos agentes diante do ofício realizado. Assim como fazem os hackers, percebe-se aqui, em primeiro lugar, o desejo de tornar concretas as paixões, mesmo sob o custo da realização de tarefas menores e menos interessantes para a criação do todo. Contudo, ainda que possam ser observadas aproximações com o espírito hacker, os elementos definidores das práticas desse grupo cultural – a diversão, o estabelecimento de vínculos sociais e o trabalho por paixão – não são encontrados de maneira integrada, como exemplifica o depoimento acima. O mesmo será evidenciado em relação aos demais usuários colaboradores associados à cultura média, o que revela apenas uma aproximação relativa

deste grupo cultural com os valores e práticas definidores dos fundamentos da cultura da internet. De modo semelhante, não será percebida entre esses usuários a existência de formas de colaboração engajadas em sentido integral na “manutenção” do *projeto* de construção colaborativa da Wikipédia, ainda que estas ações sejam claramente reconhecidas e valorizadas, juntamente com a possibilidade da produção compartilhada e aberta de conhecimentos. Assim, a produção de *conteúdo* nos artigos torna-se aqui fator proeminente no processo de colaboração.

Engajamento pela música e pela Wikipédia

Cultura média, artigo “Avril Lavigne”, 18 anos, estudante.

Minha primeira contribuição foi como IP. Eu editei pela primeira vez o artigo da Avril Lavigne. Queria melhorar esse artigo, pois estava muito ruim, e hoje depois de várias e várias edições, ele é um artigo destacado. Edito muito sobre música. Crio artigos de álbuns em geral, bandas, etc [...] das 11 imagens que tem hoje na wiki-pt (capas de álbuns e várias outras coisas) mais de 7 mil foram eu que coloquei [...] meu recorde de dias sem entrar foi 2 dias pelo que eu lembro, isso desde 2009. Foi quando eu fiquei mais ativo [...] Cada dia estou mais ativo. Agora estou na posição 19 dos que mais contribuíram na história da wiki-pt.

Os motivos [para ingressar na Wikipédia] foram vários [...] [d]entre eles [o] de poder ajudar em uma parte deficitária do site que é a falta de artigos, de poder contribuir para um dos maiores sites do mundo e de poder, principalmente, divulgar sobre a Avril [...] Outros interesses fui adquirindo [...] [o] de poder ajudar a wiki, divulgar, mostrar que é um local de conhecimento infinito, quebrar o mito de ser um site ruim [...] Se fizer uma entrevista com 100 pessoas e fizer uma pergunta se a wiki é boa ou não, mais da metade irá falar que não, justamente pela falta da usuários e a sobra de vândalos.

Vi que tinha muito além do que fazer ao invés de ficar só nos artigos da Avril. Vi que artigos dependem de outros artigos. Por exemplo, quando você cria um artigo de um álbum de um artista, é necessário que você crie o artigo da gravadora, crie as categorias [...] Sempre que tenho um dúvida sobre uma palavra, vou a wiki pesquisar. Caso eu não ache, ai eu vou na internet e crio esse assunto na wiki [...] Os assuntos diversos que ela tem [são] algo que nenhum outro site tem [...] e também os próprios usuários. São de valor inigualável. Há usuários que ajudam muito, são de grande valor [...] ajudam uns aos outros. Sempre que quero fazer uma coisa, mas não sei fazer, aparece[m] usuários pra ajudar.

Todos conhecem [a Wikipédia], mas são poucos [os] que estão por trás. Nem todos conhecem os usuários, mas a partir do momento que você fala que faz parte do site, muitas delas ficam impressionadas [...] A parte [ruim] [é quando] os usuários querem brigar com você, os conflitos internos [...] isso é o mais ruim do site [...] Muitos bons usuários se afastaram por causa disso, isso traz uma má fama e isso afasta usuários novatos. Isso é muito complicado, pois afeta bons usuários e a comunidade como todo.

Eu contribuo mais do que pesquiso [...] eu prefiro contribuir mais, pois pessoas pesquisando tem de sobra, mas pessoas por trás ajudando na produção é a minoria [...] todos pesquisam mas nem todos querem ter o trabalho de contribuir [...] [também] falta de conhecimento de que a wiki é livre, por isso a [importância da] divulgação. Eu mesmo não imaginava que ela era livre. Eu conhecia a wiki desde 2003, mas só em 2008 descobri que eu podia editar, pela falta de divulgação. Ser um projeto livre e sem fins lucrativos, sem anúncios [...] que qualquer um pode participar, sem critérios socioeconômicos, são coisas que me estimulam [...] Poder contribuir com um dos maiores sites do mundo é muito gratificante.

A ideia de liberdade, que peso teria para você em suas contribuições no site?

O mais determinante. O que determina minha estada na wiki.

Mais que a ideia de comunidade?

Igual. Nem mais nem menos. São os pilares.

Voltadas à disseminação de bens simbólicos específicos às suas áreas de interesse, as formas de participação aqui observadas tendem a priorizar o aprimoramento da qualidade das informações presentes nos artigos. Nesse sentido, a percepção acerca da qualidade da colaboração pessoal com a Wikipédia está indissociavelmente ligada à importância conferida às práticas de expansão de conteúdo nas áreas nas quais contribuem. Da mesma forma, o engajamento dos usuários colaboradores em áreas afins aos principais artigos em que contribuem, na medida em que essas áreas percebidas como “deficitárias” em comparação às outras na quais já são assíduos participantes, revela a existência de práticas de participação caracterizadas tanto por um volume de edição muito expressivo, quanto pelo forte interesse na criação de novos artigos.

A ideia de liberdade, portanto, é aqui claramente associada às possibilidades de segmentação e personalização dos temas de preferência, viabilizada pela possibilidade de livre expansão do conteúdo do site. Nesse sentido, de modo análogo à cultura empresarial que permitiu a disseminação da internet na sociedade (CASTELLS, 2003), as práticas de colaboração dos usuários vinculados ao campo da indústria cultural assumem uma função complementar em relação àquelas desempenhadas pelos usuários entrevistados associados às temáticas da cultura da internet e, sobretudo, à cultura tecnomeritocrática. Enquanto que o modo de contribuição dos últimos tende a estar dedicado, fundamentalmente, ao trabalho pontual e técnico-formal, o qual permite manter a estrutura de produção livre e compartilhada em funcionamento, o papel assumido pelos primeiros consiste, basicamente, em expandir o volume de conteúdo disponibilizado pelo site. Nesse sentido, os investimentos na qualidade dos artigos são percebidos como estratégias fundamentais para a alteração a imagem da Wikipédia perante os ainda resistentes ela, configurando-se como um chamariz para novos usuários e futuros colaboradores para a expansão e popularização do site.

As formas de participação aqui evidenciadas permitem constatar, portanto, a manifestação na Wikipédia dos efeitos de “um novo sistema de comunicação eletrônica [...] formado a partir da fusão da mídia de massa personalizada globalizada com a comunicação mediada por computadores” (CASTELLS, 2010, p. 450). Um sistema que, por um lado, multiplica as potencialidades do estabelecimento de vínculos entre os colaboradores com

interesses comuns através da lógica da segmentação e da diversificação das preferências e, por outro, abre espaço aos conflitos de interesse entre os colaboradores, ainda que este segundo fenômeno, no caso dos colaboradores entrevistados da cultura média, não seja preponderante.

Música, valores e senso comunitário

Cultura média, artigo “Lady Gaga” I, 17 anos, estudante.

A minha principal motivação foi a temática musical e é nela que eu pretendo continuar exercendo o meu trabalho na Wikipédia. [...] atuo predominantemente em artigos de música contemporânea, mas sempre que posso ajudo outros editores em diversas áreas. Já fiz pequenas colaborações em cinema, literatura, esportes, dentre outros assuntos. Mas o meu foco sempre foi música.

[...] o mais importante para mim é a qualidade do artigo. Não importa se o tema não seja um sucesso, mas sim a maneira como é aplicado e se encaixa nas normas da Wiki. Pode parecer um tanto rígido, mas eu concordo em diversas normas como a de verificação. Tudo deve ter uma fonte para ser colocado. Se não há uma referência ou ela não é confiável, eu prefiro não adicioná-la, pois penso que assim estarei mentindo para mim mesmo e [para] diversas pessoas que conferem a página.

Seria incoerente dizer que não [...] qualquer editor divulga aquilo que gosta. Mesmo trabalhando em assuntos que não goste[m] ou diferentes, de forma geral todos buscam melhorar o conteúdo daquilo que gostam. Sim, eu divulgo os artistas que admiro, mas de uma forma que não sou remunerado e faço por pura vontade [...] Os meus artistas favoritos me proporcionam mensagens que me inspiram todos os dias, aos quais sou grato por ter tido a oportunidade de ter conhecido e sempre apoiarei as suas carreiras. Valores como superação, amor, respeito, amizade, igualdade, força me foram transmitidos pela Kerli, pela Christina Aguilera e pelo Paramore. Mesmo que eu tenha conhecido eles um tanto tarde, sempre procuro saber o que estão fazendo, seja pelas redes sociais, entrevistas ou reportagens na mídia [...] O que me motiva é o meu amor por eles. Sempre. Jamais deixarei de divulgar a mensagem que eles passam. Sei que eles podem ter defeitos, mas mesmo assim isso não impede que eu continue gostando dos seus trabalhos.

Os valores que eles me passam se relacionam com a de confraternidade da Wikipédia, de civilidade, de honestidade e de ajudar o próximo [...] pois a Wikipédia é como uma comunidade qualquer: dentro de suas regras, exige valores para que todos possam conviver bem [...] fiz amizades muito boas na Wikipédia. Tem o Vítor, que me ajuda desde o início, a HannahWiki, uma jovem ativa que sempre quer melhorar e não tem vergonha de perguntar e ou assumir seus erros e que ajudei nos seus primeiros momentos na Wiki. Portanto, não tenho porque me preocupar com discussões desnecessárias [...] Mesmo que duas ou mais pessoas tenham brigado, se alguém precisar de alguma coisa ou tirar alguma dúvida, sabe-se que a outra responderá, mas desde que a primeira se comunique com educação. Volta e meia eu acabo editando artigos que vejo outros editores precisando de ajuda, mesmo que não me chamem a atenção, pois sei como é ter de construir uma página sozinho, então não me custa nada deixar o meu tempo na Wikipédia para auxiliar um usuário.

Ninguém é dono de nenhum artigo [...] a Wiki é livre, ou seja, qualquer um pode criar uma conta e editar [...] é possível escrever sobre temas imensamente distintos com uma comunidade de colaboradores. Quando se tem um grande volume de material, é magnífico poder relatar algo e no final ver uma página específica sobre aquilo, da mesma maneira em que se encontraria em outra enciclopédia, muitas vezes com mais conteúdo. A Wiki está aí para quem, confiando ou não nela, precisa saber sobre algo. Muitos podem simplesmente pesquisar no Google, mas a enciclopédia está aí para organizar tudo de uma maneira objetiva para que os leitores tenham uma análise mais geral [...] a liberdade de conhecimento é algo magnífico e se mais pessoas dessem uma chance à Wikipédia e fizessem um teste de como é editar, seria ótimo para terem consciência de que mesmo um tanto trabalhoso, pode ser divertido.

Se por um lado a constituição de comunidades virtuais estabelecidas por meio da comunicação mediada por computadores pode ser considerada como resultado do processo de evolução de uma sociedade em massa para uma “sociedade segmentada” (*bunshu shakai*), como defende Youichi Ito, fato que torna a audiência cada vez mais dividida entre ideologias, valores, gostos e estilos de vida (CASTELLS, 2010, p. 425), por outro o campo da indústria cultural, do qual derivam os produtos simbólicos que estimulam a constituição de laços virtuais, tal como ocorre na Wikipédia, mantém preservadas suas características fundamentais.

Como aponta Bourdieu (2009, p. 105), a estrutura desse campo é organizada de modo a produzir “bens culturais destinados a não-produtores de bens culturais”, visando à rentabilidade econômica dos investimentos e, conseqüentemente, a extensão máxima do número de pessoas a ser atingido ao direcionar-se a um público qualificado como público “médio”. De modo semelhante, a arte média, produzida para esse público e “cujas obras [...] encontram-se inteiramente definidas por ele” (BOURDIEU, 2009, p. 136) caracteriza-se pela “exclusão sistemática de todos os temas capazes de provocar controvérsia ou chocar [...], em favor de [...] 'lugares comuns' que possibilitam a projeção das mais diferentes categorias de público” (*Idem*, p. 137). Nesse sentido, as relações constituídas na Wikipédia a partir das redes de troca de produtos da indústria cultural, tendem a ser marcadas por formas de interação mais amistosas e consensuais, se comparadas, por exemplo, com a dinâmica de participação/colaboração que envolve as trocas relativas aos produtos da alta cultura. Assim sendo, as características dos bens simbólicos do campo da indústria cultural favorecem o estabelecimento de laços sociais orientados não só pela troca de informações, mas em grande medida por experiências pessoais, através das quais se constituem vínculos afetivos. Estes elementos potencializam, por sua vez, o desenvolvimento de um forte senso comunitário, mesmo sem a existência de vínculos pessoais diretos entre os integrantes. Da mesma forma, vinculam a ideia de liberdade à de participação dentro de uma coletividade com regras a serem seguidas e valorizadas por seus membros. Para esses usuários, tal como se observa entre os outros entrevistados, a liberdade define-se pelo livre acesso a qualquer pessoa interessada à colaboração com o conjunto de usuários colaboradores do site.

A Wikipédia para aprender e ensinar

Cultura média, artigo “Dom Casmurro”, 18 anos, estudante.

[Contribuo] desde 2007. Sou um editor relativamente novo, mas com muitas edições [...] tenho feito boas edições [nas áreas de] artes, música, mitologia, cultura em geral, e também temas sociais [...] Eu mesmo me interesso por isso no dia a dia [...] Acho que foi minha educação. Sempre gostei de livros e fui incentivado a lê-los. Então a Wikipédia é só uma extensão das minhas preferências. Eu gosto de literatura mesmo, e livros sobre cinema. Adoro cinema e quando posso compro livros sobre diretores. Também tenho filmes [...] Não me interessaria por exemplo em editar artigos sobre ciência. Não é o meu forte, eu poderia fazer um bom artigo sobre isso, através de traduções, mas não ficaria realizado como fico editando o que gosto, sabe?

Muitas vezes [...] eu apenas tenho um interesse por um assunto, mas não o conheço. Então leio sobre, faço pesquisas, levanto fontes, e acabo sabendo sobre aquilo que há pouco tempo eu só tinha interesse. Com esse material, eu faço edições na área. Isso acontece principalmente com artigos sobre álbuns de música [...] você passa a pesquisar sobre isso e descobre fontes. Ai você tem material para criar um bom artigo sobre esse disco. E isso pode acontecer em diversas áreas que eu não conheço absolutamente nada, mas que passo a ficar conhecendo para poder editar na Wikipédia e passar o que eu aprendi pra frente. Aliás esse é o grande legado do site.

Fiz minha conta na wiki pra editar e exercitar minha linguagem, minha escrita, pra disseminar e aprender conhecimento... [...] Consegui aprender e acredito que consigo ensinar também. Mesmo os conflitos são necessários porque eles são uma consequência do fato da Wikipédia ser também uma comunidade. E eles só existem para mostrar que há diversidade de opiniões e ideias, e elas são importantes para construirmos um mundo melhor para todos [...] Acho que uma das minhas principais motivações é aprender e ensinar, mesmo que anonimamente (e, no fundo, a comunidade sabe o que você edita, e então acaba acontecendo de você ser conhecido por outros usuários por aquilo que você faz). Eu tenho prazer em escrever, e a Wikipédia permite que eu faça isso, que eu escreva sobre os assuntos que acho relevante, que eu gosto, sem preconceitos. Acho que [os artigos sobre] Machado de Assis e Mitologia grega devem estar ajudando bastante os estudantes que pesquisam sobre isso pra escola ou pra estudar.

[A Wikipédia] um grande exemplo social e também tecnológico [...] faz parte da Web 2.0. Ela agrega hoje o próprio conceito de rede, e o seu objetivo, que seria fornecer Conhecimento e permitir que esse Conhecimento seja elástico, mudado, desenvolvido, alterado, isso é muito importante nos dias de hoje, é uma grande conquista do homem poder ter uma enciclopédia em mãos e poder alterá-la. É claro que isso requer responsabilidade, mas só o fato dela agregar pessoas do mundo inteiro, possibilitar o aprendizado, incentivar o pensamento livre e a educação, já é um grande exemplo para sabermos o sentido da tecnologia, porque ela existe, e como pode ser usada a nosso favor, para o melhor de todos.

Nós vivemos num século que já assistiu de tudo, já fez de tudo, já experimentou de tudo, e toda a cultura e o mundo inteiro estão retalhados em pedaços. O papel das enciclopédias ao longo dos séculos tem sido catar esses pedaços e expô-los. Por isso a wikipédia é importante. E também tem aquela coisa que nós sentimos, de estamos num deserto contemporâneo, em que não temos mais grandes artistas, em que o mundo está rodando em torno de negócios e dinheiro, que quase não há mais atitude cultural, e então uma enciclopédia mais uma vez serve para convenceremos a nós mesmos que o mundo é interessante. Eu tenho essas ideias filosóficas sobre enciclopédias e sobre a wikipédia. O homem viveu e fez muito e parece que está cansado e que a única coisa que lhe resta é escrever sobre sua vida... Ahaaha, mas resumindo, a liberdade é um dos grandes valores associados à wikipédia. E a acessibilidade, lógico. Nunca antes pudemos acessar assim tantas informações, mas isso não é exclusividade da wiki, a Internet possibilita isso sempre. São essas coisas.

Assim como se verifica em relação aos demais usuários colaboradores associados à cultura média, a produção de conteúdo nos artigos na Wikipédia assume o papel central nas

práticas de participação do usuário vinculado à temática da cultura escolar. No entanto, é sobretudo para este usuário e para aqueles vinculados à temática da alta cultura que a produção e difusão de conhecimentos no site constituem-se como o principal objetivo das colaborações.

Como destaca Bourdieu (2008, 2009), o conhecimento sistematizado e aprendido na escola – o capital escolar – é o principal meio encontrado pelas classes médias para apropriação, através de altos investimentos intelectuais, da cultura legítima produzida pelas altas classes da sociedade. De modo semelhante, a boa vontade cultural, isto é, o reconhecimento aliado à busca do aprimoramento do conhecimento a respeito das obras e das práticas legítimas, expressos, muitas vezes, através da adoção de uma postura autodidata, tende a se constituir como uma das principais estratégias de acúmulo de capital cultural pelos agentes ocupantes das posições intermediárias da sociedade. Nesse sentido, é possível observar que, dentre os usuários colaboradores vinculados à temática da cultura escolar, a participação no site assume papel de grande relevância no processo de “aprimoramento” cultural, na medida em que permite expandir tanto as oportunidades de contato, quanto as possibilidades de aquisição das habilidades necessárias à incorporação da alta cultura. As estratégias de acúmulo de capital cultural nesse ambiente tomam forma através da apropriação independente, isto é, extra-escolar, dos bens simbólicos percebidos como distintivos, através de pesquisas e levantamento de fontes em áreas comumente associadas à cultura erudita, como artes e mitologia, ou outras temáticas afins, de acordo com as preferências dos usuários entrevistados.

As tarefas de edição dos artigos, do mesmo modo, constituem-se como um meio potencializador das aptidões necessárias à ascensão cultural, como demonstra o interesse pelo exercício da linguagem escrita possibilitado pela participação no site. Nesse sentido, a valorização na Wikipédia das regras derivadas da academia vai ao encontro do desenvolvimento das habilidades relativas à produção da “*formal language* – mais complexa e mais favorável à elaboração verbal e ao pensamento abstrato” (BOURDIEU, 2009, p. 221), em oposição à *public language* das classes intermediárias e populares. Como consequência, o acúmulo de capital cultural verificado entre esses usuários entrevistados tende a resultar na concentração da produção de conteúdo em um número mais restrito de colaboradores em comparação aos demais participantes vinculados às outras temáticas da cultura média. De modo semelhante, a manifestação do interesse em “ensinar”, através da difusão de conhecimentos no site, ainda que esteja estreitamente relacionada com o interesse em

“aprender”, incide em uma distribuição desigual dos níveis de participação, na medida em que exigem a existência de algum “capital prévio” para a produção de conteúdo, não só nas temáticas da cultura escolar, mas também da alta cultura.

Por outro lado, esses usuários expressam valores e práticas que se aproximam significativamente das observadas não só dentre os outros participantes associados à cultura média, mas também em relação àqueles vinculados à cultura hacker e à tecnomeritocrática. Pois a dinâmica aprender-ensinar envolve também a percepção de que existe uma comunidade de colaboradores e visitantes do site a ser beneficiada pelo acesso aos conteúdos disponibilizados na Wikipédia e de que estes devem estar ao alcance de todos. Da mesma forma, ainda que seja reconhecida a existência de conflitos derivados da estrutura aberta de participação, estes são percebidos como resultado da diversidade de opiniões, entendida como elemento favorecedor do espírito livre do site.

Porém, enquanto que entre os usuários colaboradores vinculados à temática hacker a liberdade está associada ao livre acesso à informação e às possibilidades de escolha daí resultante, aqui as potencialidades libertárias da Wikipédia e da internet são relacionadas às possibilidades de aprendizado, à disseminação da educação e ao desenvolvimento do pensamento livre. Nesse sentido, aproxima-se consideravelmente das representações associadas à cultura tecnomeritocrática, uma vez que o papel do site, dado seu conteúdo enciclopédico, é percebido como um meio de progresso e integração de todo o gênero humano, retomando os valores do Iluminismo e da Modernidade.

Como lembra Bourdieu (2008, 2009), a medida em que os agentes das classes médias, através do cultivo dos esquemas aprendidos na escola, acumulam capital cultural, tende a se manifestar entre eles um progressivo afastamento da postura de boa vontade cultural e do zelo escolar. É favorecido o desenvolvimento de um comportamento marcado pelo “diletantismo esclarecido e [pela] familiaridade eclética que pode estender-se ou aplicar-se a esferas ainda não reconhecidas e consagradas pela escola” (BOURDIEU, 2009, p. 243-244). Ou seja, tendem a aproximar-se de uma “cultura desinteressada” e “livre”, não subordinada, por um lado, ao enquadramento das disciplinas escolares e voltada, por outro, ao engajamento cultural com fins não puramente utilitários. Não se trata, no entanto, de uma cultura de fato “sem interesses”, mas sim capaz de dissimulá-los e, nesse ato de dissimulação, dar a si a aparência de legitimidade, isto é, estabelecer-se como um *signum* social, uma espécie de “cultura de luxo”, impregnada “por uma ideologia humanista, personalista e espiritualista” (BOURDIEU, 2009, p. 245), que define os agentes da alta cultura.

5.3.3 Os usuários colaboradores da alta cultura

Do entusiasmo participativo à resignação elitista

Alta cultura, artigo “Claudio Monteverdi”, 47 anos, servidor público e artista plástico.

[Colaboro com a Wikipédia] praticamente todos os dias desde minha adesão, mas ultimamente meu volume de contribuição caiu muito [...] a frequência não é o principal indicador no meu caso, mas o volume de contribuição [...] Prefiro trabalhar na criação e edição de textos, pois gosto de escrever [...] já teve dias em que passei oito horas direto criando texto, mas ultimamente eu quase que só entro para conferir a lista de artigos vigiados e ver se não foram vandalizados.

Minha motivação para entrar no mundo Wiki [era] contribuir com trabalho voluntário [...] o interesse na proposta idealista da criação coletiva de um vasto corpo de conhecimento acessível em larga escala gratuitamente [...] é [também] compensador ver que minha contribuição pessoal se torna importante para outros, e que o conhecimento que adquiri pode ser multiplicado [...]

Consegui resultados excelentes destacando na Wikipédia mais de 40 artigos inteiramente escritos por mim, entre eles artigos importantes como os de Mozart, Bach e Haendel, São Francisco de Assis, Helena Blavatsky, Michelangelo, Escultura do Classicismo grego, Pintura da Roma Antiga, Palladianismo, etc. Isso também representa uma conquista pessoal valiosa, ainda mais sabendo que antes de eu editá-los não havia quase nada de informação qualificada nestas respectivas páginas. Além disso, alguns outros artigos que editei majoritariamente se encontram entre os mais visitados da wiki-pt, como o Renascimento e o Barroco. Só o artigo do Renascimento tem uma visita entre 50 mil e 130 mil pessoas por mês, 600 mil leitores por ano no pior dos cenários. Agora me diga, qual historiador ou teórico da arte hoje em dia consegue 600 mil leitores???

Tornar seu trabalho conhecido e divulgado é parte do objetivo de vida de todo intelectual, classe onde me incluo, e só posso dizer que meu sucesso nisso, ainda que às vezes um paradoxal “sucesso anônimo”, só foi possível graças à internet. Certamente [a Wikipédia] foi a plataforma para uma divulgação em maior escala de minhas imagens, pois de lá foram tomadas para os mais variados usos por milhares de pessoas de todo o mundo, que as colocaram em inúmeras páginas, blogs e portais; várias acabaram ilustrando até artigos da Encyclopædia Britannica Online e muitos artigos acadêmicos. Isso sem citar a própria Wikipédia, que tem fotos minhas ilustrando milhares de artigos em várias línguas.

Com o passar do tempo meio que esgotei meus campos de interesse e fui diminuindo as contribuições, hoje em dia só escrevo um novo artigo a cada dois ou três meses, e já não proponho mais nada para destaque [...] Foram se acumulando os aborrecimentos do cotidiano da wikipédia, as disputas inúteis sobre bizantinismos, as ofensas gratuitas, as perseguições, as campanhas de difamação baseadas na inveja e na mentira deslavada, a burocracia que cresce a cada dia e se torna a cada dia menos eficiente, a eterna praga dos vândalos, ter de aguentar amadores ignorantes pontificando sobre temas de todo alheios ao seu conhecimento, dar-se conta que a Wikipédia tem muito pouca credibilidade entre os acadêmicos e professores – e com boas razões! - tornando todo nosso esforço meio fútil... as inconsistências internas do projeto se revelaram e o glamour inicial foi-se apagando, sendo substituído pelo cansaço, a frustração e a irritação.

Quando você pensa na Wikipédia que valores você poderia dizer que associa a ela?

Serviço público, idealismo, educação, cultura, civilização, bondade, fraternidade, união global, no lado brilhante, mas no outro também tem muito de utopia irrealista, burocracia inútil e irritante e amorismo juramentado elevado ao patamar de ciência rrsrs... [...] De qualquer maneira, acho que no fim das contas o balanço do projeto é positivo, vale pelo menos como uma nobre tentativa de se criar um mundo melhor para todos.

Como aponta Bourdieu (2009), a cultura “livre” e “desinteressada” que demarca as diferenças das classes altas em relação às outras classes sociais, organiza-se fundamentalmente a partir de um sistema de categorias de percepção, linguagem e pensamento que traz como objetivo implícito a *distinção* dos integrantes dessa classe em relação àqueles “que só tiveram acesso à aprendizagem veiculada pelas obrigações de um ofício ou a que lhes foi transmitida pelos contatos sociais com seus semelhantes” (BOURDIEU, 2009, p. 221). Essa busca da distinção social, desse modo, tende a expressar interesses contrários aos associados a ambientes marcados pelas formas de produção aberta e compartilhada de conteúdo, como a Wikipédia.

No entanto, os valores relacionados aos agentes da alta cultura parecem encontrar eco no “espírito de liberdade” da cultura hacker presente no site, a qual, como lembra Himanen (2001), não se restringe aos indivíduos estritamente vinculados à computação. Da mesma forma, as motivações dos hackers, voltadas à passagem da fase de “sobrevivência” em direção à da “diversão” (HIMANEN, 2001, p. 14), os afastam dos interesses meramente utilitários, ao conciliarem, no processo aberto de produção e difusão de conteúdos na internet, trabalho e divertimento. Nesse sentido, a cultura hacker parece se constituir como o elo de ligação entre a Wikipédia e os valores e práticas associados aos colaboradores da alta cultura, juntamente com os ideais humanistas que sustentam o espírito enciclopedista. Esses ideais, conforme mencionado no depoimento acima, associam o site, em “seu lado brilhante”, a valores como “serviço público”, “educação”, “cultura”, “civilização”, “bondade”, “fraternidade”, “união global”, o que parece explicar o interesse inicial em colaborar, indicando uma postura de boa vontade em relação à Wikipédia.

Tal qual se verifica entre os entrevistados associados à cultura média e, em menor grau, à cultura hacker, os colaboradores vinculados à temática da alta cultura tendem a direcionar-se à produção de conteúdo em temáticas de interesses específicas, definidas conforme o conjunto de preferências que caracterizam o universo das elites culturais. No entanto, uma vez no universo de produção compartilhada e horizontal de conteúdos – por um efeito de projeção do habitus de seu universo cultural no universo da Wikipédia, o que é possibilitado pelo compartilhamento de valores com o site, como o “espírito livre” e o ideal enciclopédico – tendem a superestimar as potencialidades de difusão dos conhecimentos relacionados ao campo da produção erudita nesse ambiente, bem como o reconhecimento por seu trabalho na Wikipédia. Da mesma forma, uma vez que esses “bens culturais [são] objetivamente destinados (ao menos a curto prazo) [apenas] um público de produtores de bens

culturais que também produzem bens culturais [...]” (BOURDIEU, 2009, p. 105), sua alteração pelos demais produtores de conteúdo do site não “habilitados” a fazê-lo, são interpretadas pelos colaboradores vinculados à alta cultura como uma manifestação da ausência dos instrumentos legítimos à apropriação desses bens, situação que conduz a severas disputas acerca da legitimidade dos participantes. Conforme verificado no depoimento, essas disputas consolidam progressivamente a adoção de uma postura de resignação dentre os agentes associados à alta cultura e, da mesma forma, o desenvolvimento de um posicionamento elitista diante dos outros produtores, como estratégia de demarcação das diferenças sociais, ainda que em um ambiente de produção compartilhada de conteúdo.

Uma vez desfeito o otimismo inicial em relação à Wikipédia, as estratégias de participação/colaboração desses usuários parecem ser orientadas partir de duas motivações principais: por um lado, a tentativa de demarcação dos espaços e posições por eles ocupados e, por outro, a busca da consolidação de vínculos sociais para a difusão de bens simbólicos entre os agentes e classes com os quais já constituem relações na sociedade. Isto é, tomam a Wikipédia como instrumento para a constituição de laços sociais, predominantemente, com agentes que compartilham o mesmo *habitus* e os mesmos estilos de vida fora do ambiente do site. Desse modo, observam-se entre eles motivações de produção de conteúdo marcadas pela disseminação do *signum* social dos agentes, manifestado sob a forma da exposição do talento ou dom pessoal, dos capitais acumulados e herdados, da origem social etc.

Um historiador contador de histórias

Alta cultura, artigo “Metamorfoses”, 44 anos, historiador e escritor.

Tentei começar [a editar na Wikipédia] em 2004, mas não acertei... foi apenas em 2005 que finalmente decidi "desvendar" o mistério de escrever por meio de fórmulas e produzir os hipertextos... [...] Sou, portanto, bem antigo ali [...] naquela época não havia os tutoriais que ensinam o passo a passo para se familiarizar com a terminologia wiki, nem tampouco editores dispostos a ensinar. Mais tarde surgiram os tutoriais, depois de verdadeiras "campanhas" como a "não morda os novatos" e coisas parecidas... [...] Eu mesmo fui dos que começaram a tratar bem os neófitos de lá...

Antes havia uma certa autoridade por parte dos administradores - que com o tempo foi sendo corroída, quer pelas disputas bobas (foi o meu caso), quer por erros de quem não poderia cometê-los... [...] Existem, na verdade, os "moradores" da wiki... pessoas que, por diversas razões, parecem viver mais tempo ali do que na "vida real"... isto acaba gerando uma gama de conflitos que a "vida real" não comporta - tais como perseguições, uso do anonimato para denegrir os outros, enfim... há sempre um clima de animadversão pulsando nos relacionamentos ali [...] Basta alguém se ver contrariado em algo, que logo surgem "do nada" os acusadores... alguns são mais terríveis que outros... [...] as disputas surgiam por todos os motivos... desde um simples itálico num verbete, até questões de fundo maior, como o uso ou não de imagens com direitos autorais... Mas boa parte delas tinha origem sim, em pequenas coisas que cresciam, se acumulavam...

Eu não queria ser [administrador da Wikipédia], vivia recusando convites... daí me colocaram e fui o mais votado até então... Rapaz, tem gente que ainda é administrador e já era quando eu cheguei por lá... [...] é algo muito ruim virar administrador ali... tem de tentar controlar todo tipo de gente que aparece na internet... e, como eu sempre usei meu nome real, isso acabou me forçando a passar um bom tempo sob pseudônimo...

No começo eu pensava em retratar as coisas (pessoas, especialmente) da minha cidade; depois, claro, as afeitas aos meus interesses pessoais: Academias de Letras, escritores, verbetes sobre História e sobre a Bahia. Isto nos "pega" mais diretamente... Hoje brinco de dizer que crio verbetes sobre os meus amigos e parentes... he, he... coloquei isto na minha página de usuário e... alguém criou uma conta só para colocar em votação de apagamento um dos meus amigos! Foi mantido, claro... [...] Acontece que é mais fácil falar de quem conhecemos, ou ilustrar [...] Fazer tais verbetes é para mim dupla satisfação: homenagem um amigo e informo... Ou, então, falar de meus parentes que se destacaram no passado - como Rodrigues Lima, Plínio de Lima e, até, o Haroldo Lima... não, mentira! eu não falo do Haroldo... não gosto dele [...] mas, particularmente, gosto de editar coisas que estejam ruizinhas e são úteis aos jovens que ali acedem para consultas.

História, essa é a [temática] principal [...] Dentro de história: biografias; também já me dediquei bastante sobre literatura, em sendo escritor... Sou historiador, membro do Instituto Histórico e Geográfico de Montes Claros (Minas Gerais), e com alguns trabalhos publicados ou participação em diversos estudos... [...] Gosto, ao mesmo tempo, de partilhar [...] compartilhar, é melhor [...] Sabe, uma vez recebi em minha casa um grupo de estudantes - traziam aquilo que haviam "pegado" na wiki e vinham em busca de mais conhecimento. Escuta, você deve ser bem novo... mas já escutou um cantor baiano chamado Moraes Moreira? Moraes tinha um primo, historiador, Ordálvio. Eu estava em casa quando um rapaz, que formou-se em História na minha cidade, ligou-me. Queria saber como eu havia conseguido a fotografia do Barão do Sincorá. Respondi-lhe que a tinha e ele, então, voltou até Caetitê - onde moro, trazendo um livro do Ordálvio, com uma página em branco dizendo: "espaço reservado para a fotografia do Barão do Sincorá"... Eu tinha colocado a imagem na Wiki, cortada claro, e pude enviar a cópia ao Ordálvio que, pouco antes de morrer, a publicou num livro... Ele passara a vida em busca dessa imagem... [...] Creio que essas situações são impagáveis e, para mim, sem a wiki, não teriam sido possíveis... são pequenos testemunhos do que "compartilhar" nos proporciona...

É possível observar por meio dos depoimentos que a principal diferença entre os vínculos instituídos entre os agentes associados à alta cultura em comparação aos demais entrevistados diz respeito a uma tendência maior verificada entre os primeiros de utilizar a Wikipédia prioritariamente para a demarcação de suas características distintivas. A exposição das habilidades e talentos pessoais, propiciada pelo acesso livre aos trabalhos expostos no site, aliada à produção de conteúdo de perfil predominantemente exclusivista em temáticas típicas da alta cultura, como belas artes e música erudita, são características marcantes entre esses usuários.

Diferentemente das motivações mais fortemente expressas entre os participantes associados às temáticas da cultura média e tecnomeritocrática, o objetivo principal não é a adesão ao projeto da Wikipédia. Para aqueles vinculados à alta cultura, o ambiente do site passa a ser percebido e utilizado como um meio, utilizado para o fortalecimento dos vínculos com os agentes ocupantes de posições afins, por tratarem-se daqueles capazes de reconhecer a raridade dos bens que possuem ou produzem, assim como de seu talento ao produzi-los.

Contudo, a forte associação da alta cultura aos ideais humanistas, manifestada através da valorização da liberdade e da expressão individual, juntamente à afinidade com valores do mundo acadêmico (do qual se origina a cultura tecnomeritocrática), torna possível o reconhecimento dos interesses e dos esforços gerais direcionados à construção de uma enciclopédia aberta de âmbito mundial. Pois é justamente a partir desses valores que a alta cultura se aproxima e encontra pontos em comum com a cultura da internet.

5.4 Estrutura de participação/colaboração

A análise das entrevistas realizadas com os usuários colaboradores “típicos”, associados às temáticas relativas aos tipos culturais definidos na pesquisa, permite vislumbrar as motivações e o perfil geral das práticas por eles desenvolvidas no processo de colaboração com a Wikipédia.

De modo complementar às entrevistas e à identificação do perfil dos usuários, as colocações a seguir buscam traçar um esboço preliminar da estrutura de participação/colaboração existente no universo considerado, a partir da análise das diferenças e regularidades existentes quanto ao nível de participação e de compartilhamento referente aos 10 *principais usuários colaboradores* dos 12 artigos selecionados (total de 106 participantes⁷⁶). Os usuários foram selecionados com base no cálculo do *nível de participação*⁷⁷. Este tende a considerar os colaboradores com maior vinculação com as temáticas e os tipos culturais selecionados e com maior volume de edições, mesmo entre os participantes cujas práticas não privilegiam a produção de conteúdo nos artigos.

Os dados obtidos por meio do uso de ferramentas estatísticas e com resultados válidos para universo analisado distribuem-se conforme a tabela abaixo.

⁷⁶ O número menor de participantes em relação ao inicialmente esperado (n=120) ocorre devido à participação de alguns usuários em mais de um dos 12 artigos analisados.

⁷⁷ Vide Capítulo 4.

Tabela 08 – Estatísticas de participação dos 10 principais usuários colaboradores por artigo

Artigo	Amplitude (A)		Mediana (Md)	Pseudo-Sigma (PS)	Coeficiente de Variação (CV)	Tipo Cultural
	Mín.	Máx.				
Lady Gaga	70	570	104	36,3	34,9%	Cultura média (ind. cultural)
Romário	47	394	54,5	24,1	44,2%	Cultura média (estilo de vida médio)
Euphoria	3	932	4,5	2,1	46,6%	Cultura tecnomeritocrática
Cifra de César	6	28	7,5	3,7	49,3%	Cultura tecnomeritocrática
Dom Casmurro	15	353	54,5	24,1	55,9%	Cultura média (cultura escolar)
Blender	9	1440	11,5	6,7	58,2%	Cultura hacker
Opera	24	204	42	18,9	66,1%	Cultura hacker
Ácido Desoxir.	21	233	48,5	37	76,4%	Cultura média (cultura escolar)
Claudio Monteverdi	9	188	12	9,3	77,2%	Alta cultura
Avril Lavigne	64	5087	288	225,7	78,4%	Cultura média (ind. cultural)
Emanuel Lasker	5	103	6	5,9	98,8%	Alta cultura
Metamorfoses	4	107	6	6,3	104,9%	Alta cultura

Fonte: Pesquisa.

Os resultados individuais *por artigo* permitem verificar a existência de grandes amplitudes no nível de participação dos principais usuários colaboradores, independentemente dos tipos culturais aos quais estão vinculados. O artigo Avril Lavigne (A=5023) e em menor medida, os artigos Blender (A=1431) e Euphoria (A=829) apresentam as maiores amplitudes de participação. No outro extremo, está o artigo Cifra de César (A=22), seguido pelos artigos Emanuel Lasker (A=98) e Metamorfoses (A=103).

Por outro lado, quando se observa os usuários colaboradores *por tipos culturais*, verifica-se que a tendência central (Md) quanto ao nível de participação é significativamente baixa em relação aos artigos vinculados à cultura tecnomeritocrática (Md=4,5 e Md=7,5) e à alta cultura (Md=6, Md=6 e Md=12). Por outro lado, atinge os maiores valores nos artigos associados à cultura média (*indústria cultural* – Md=104 e Md=288, *estilo de vida médio* – Md=54,5 e *cultura escolar* – Md=54,5 e Md=48,5).

A existência de um maior nível de participação como tendência central das práticas de colaboração nos artigos vinculados à cultura média pode ser observada entre os depoimentos dos usuários entrevistados. Pois suas práticas de participação/colaboração, além de estarem relacionadas à constituição de vínculos sociais através do site, são potencializadas pela formação de laços de amizade e outras formas de vínculo afetivo, em que a produção de *conteúdo* assume papel de destaque, da mesma forma que permite a consolidação dessas relações. Situação semelhante pode ser verificada entre os colaboradores da temática da cultura escolar. Porém, entre eles, os significativos níveis de participação e de produção de

conteúdo estariam motivados pelo desejo do aprimoramento das habilidades intelectuais e do acúmulo de capital cultural através de práticas autodidatas (o “aprender”), complementadas pela troca de conhecimentos com usuários colaboradores em temáticas afins (o “ensinar”).

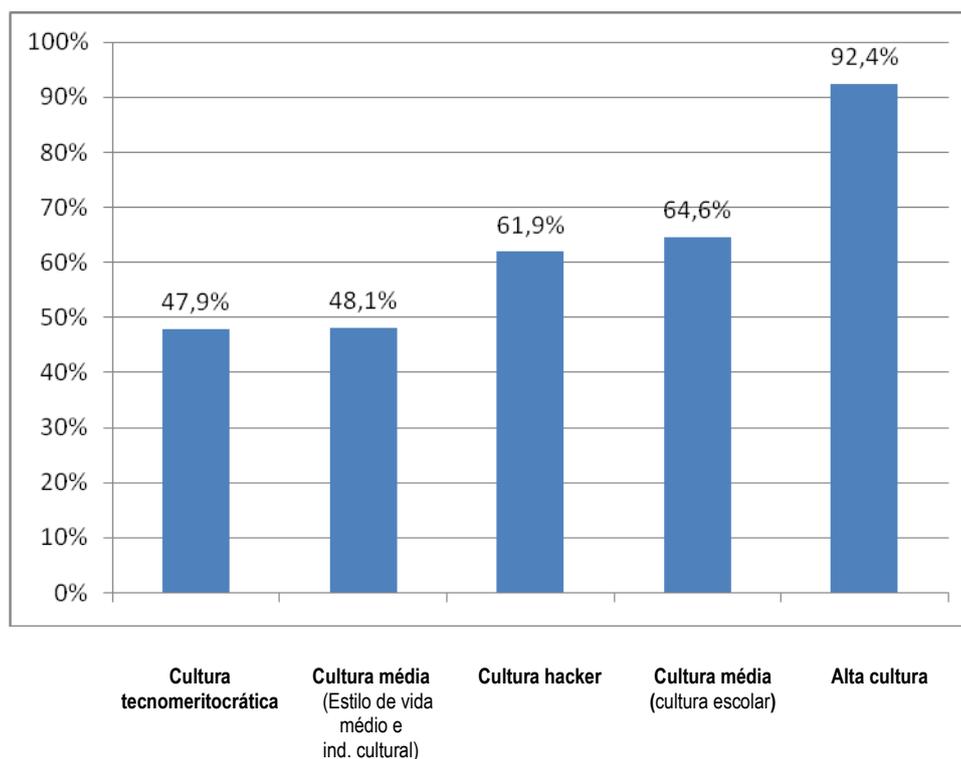
A existência dos menores níveis de participação entre os usuários colaboradores vinculados à cultura tecnomeritocrática, por sua vez, podem ser explicadas pelas formas de colaboração predominantes entre eles. Estas tendem a privilegiar a realização de pequenas edições, cuja principal característica é a não concentração em nenhuma temática em específico, pois, de um modo geral, colocam em segundo plano a produção de conteúdo. Quanto à tendência ao baixo nível de participação entre os usuários colaboradores nas temáticas da alta cultura, a explicação pode estar associada, conforme relatado pelos entrevistados, às dificuldades de interação com os demais participantes. Essa situação conduziria a formas de colaboração menos mobilizadas pela ação conjunta, caracterizadas pela tendência à adoção de uma postura de resignação e pelo progressivo afastamento em relação ao site.

O gráfico abaixo foi elaborado a partir do cálculo da *média harmônica* dos Coeficientes de Variação (CV)⁷⁸ relativos aos grupos de artigos subdivididos por tipo cultural e representa os *níveis de dispersão da participação* em relação à mediana (tendência central de participação). Os tipos culturais com os *menores valores de CV* indicam maior *homogeneidade* no nível de participação dos usuários e, portanto, *maior nível de compartilhamento*⁷⁹ nos artigos.

⁷⁸ Em função da heterogeneidade do nível de participação dos usuários em cada artigo, o Coeficiente de Variação foi obtido a partir da relação PSD/Md (vide Capítulo 4). Expresso em percentual (%), indica aproximadamente a variação média (PSD) em relação à tendência central (Md) do nível de participação verificada dos usuários de cada artigo.

⁷⁹ Diz respeito ao “nível de divisão” das ações de participação/colaboração. É adotado com o sentido de *repartir; distribuir por vários indivíduos*.

Gráfico 10 – Nível de dispersão da participação por tipo cultural



Fonte: Pesquisa.

A análise dos dados permite perceber a tendência a uma *menor* dispersão no nível de participação (*maior* compartilhamento) entre os usuários colaboradores associados a cultura tecnomeritocrática e à cultura média (nas temáticas relativas ao estilo de vida médio e à indústria cultural). Observa-se no primeiro tipo cultural uma variação média de 47,9% em relação à tendência central do nível participação dos usuários. Em relação ao segundo, os resultados são equivalentes: 48,1% de variação. Níveis de dispersão maiores são verificados entre os colaboradores associados à cultura hacker e à cultura média (cultura escolar), na medida em que a variação em relação à tendência central do nível de participação dos usuários aumenta. Entre os primeiros atinge 61,9% e, entre os participantes vinculados à cultura escolar, alcança 64,6%. Os maiores níveis de dispersão (menor compartilhamento) são observados entre os colaboradores do tipo cultural da alta cultura, cuja variação média em relação à tendência central se aproxima dos 100% (atinge 92,4%). Isto é, é o tipo cultural no qual há as maiores desigualdades na “divisão” nas práticas de participação/colaboração, o que traduz a tendência da concentração da produção dos artigos entre um número menor de usuários colaboradores, conforme observado nas entrevistas.

As mesmas tendências podem ser observadas através de cada artigo isoladamente.

Tabela 09 – Nível de dispersão da participação por artigo

Artigo	Coefficiente de Variação (CV)	Tipo Cultural
Lady Gaga	34,9%	Cultura média (ind. cultural)
Romário	44,2%	Cultura média (estilo de vida médio)
Euphoria	46,6%	Cultura tecnomeritocrática
Cifra de César	49,3%	Cultura tecnomeritocrática
Dom Casmurro	55,9%	Cultura média (cultura escolar)
Blender	58,2%	Cultura hacker
Opera	66,1%	Cultura hacker
Ácido Desoxir.	76,4%	Cultura média (cultura escolar)
Claudio Monteverdi	77,2%	Alta cultura
Avril Lavigne	78,4%	Cultura média (ind. cultural)
Emanuel Lasker	98,8%	Alta cultura
Metamorfoses	104,9%	Alta cultura

Fonte: Pesquisa.

Os artigos relacionados à cultura média (estilo de vida médio e indústria cultural) – à exceção do artigo Avril Lavigne – juntamente com os associados à cultura tecnomeritocrática, tendem a apresentar os *menores níveis de dispersão (CV)*, seguidos pelos artigos relacionados à cultura hacker e à cultura escolar, com níveis intermediários. Os artigos associados à alta cultura possuem os menores níveis de compartilhamento.

Os resultados obtidos a partir da análise dos níveis de participação nos 12 artigos selecionados para este estudo revelam significativas aproximações com as práticas identificadas por meio das entrevistas, envolvendo os 14 usuários “típicos” vinculados às diferentes temáticas consideradas, o que indica a existência de significativas regularidades nas práticas de participação/colaboração dos *principais usuários colaboradores* associados a cada tipo cultural.

6. CONCLUSÃO

A Wikipédia, como qualquer outra comunidade *online*, é um ambiente de interação simbólica, resultante das relações desenvolvidas entre os usuários colaboradores ao aderirem à dinâmica de participação desse universo. Essas interações são orientadas por valores, representações e práticas culturais intimamente relacionadas tanto às origens históricas da internet, quanto ao seu processo de expansão na sociedade ao longo das últimas décadas, através do qual agentes de diferentes espaços e posições sociais penetram progressivamente num ambiente inicialmente restrito aos primeiros usuários/criadores “da rede das redes” (CASTELLS, 2010). Nessa dinâmica, os agentes envolvidos são não só transformados pelo uso da nova tecnologia, mas atuam também como transformadores desta.

Os colaboradores da Wikipédia considerados neste estudo demonstram, de forma bastante significativa, os efeitos desse processo de “dupla transformação”, o qual se revela, por um lado, a partir da manifestação de valores e práticas típicos da “cultura internet” entre os agentes cujos espaços e posições sociais são, por vezes, distintos aos dos grupos que originaram essa cultura. Por outro, a presença de novos integrantes nos ambientes virtuais e, em especial, na Wikipédia, condiciona fortemente as tendências de expansão do acesso ao conteúdo produzido, bem como o modo pelo qual se estrutura a dinâmica de participação/colaboração.

Como ressalta Castells (2010), a cultura dos primeiros usuários/criadores da internet deu origem a uma arquitetura de rede aberta, que continuará sendo assim sob o ponto de vista tecnológico. No entanto, o amplo acesso público à rede, que limita significativamente as restrições governamentais e comerciais – o que é claramente percebido na Wikipédia – contrapõe-se às consideráveis desigualdades de ordem sócio-cultural no que tange às possibilidades reais de contribuir com o site. Embora as limitações quanto à capacidade de generalização dos resultados desta pesquisa, a investigação aqui realizada permitiu vislumbrar uma significativa assimetria entre o perfil do conjunto de usuários que “visita” o site e o daqueles que efetivamente colaboram com o mesmo. O caráter “livre” do ambiente da Wikipédia revela seus limites ao serem observadas as restrições à participação decorrentes do nível de escolaridade, de renda e da quantidade de tempo livre exigidos para a realização das colaborações no site, o que reduz o real alcance do *projeto* wikipedista: a criação de um repositório universal de conhecimento aberto à contribuição de todos.

Da mesma forma, os diferentes graus de penetrabilidade dos agentes situados em espaços e posições sociais distintos – cuja participação na produção de conteúdo tende a reproduzir suas práticas de consumo cultural – condiciona a atratividade da Wikipédia aos diferentes públicos de visitantes e colaboradores, bem como o nível de importância por eles conferido ao site como meio de difusão de informações e conhecimentos.

Embora não se possa subestimar a complexidade do ambiente analisado, isto é, as nuances existentes entre os caracteres sócio-culturais dos usuários colaboradores e a fluidez das proximidades e distâncias sociais e culturais que os separam, as estratégias qualitativas e quantitativas de análise permitiram identificar, grosso modo, um significativo grau de vinculação dos participantes investigados com os valores, representações, interesses e práticas que caracterizam os tipos culturais considerados. São justamente as aproximações e os distanciamentos verificados entre os usuários, expressos de modo mais detalhado por meio dos depoimentos, que permitem identificar a vinculação das práticas de participação/colaboração na Wikipédia com os diferentes espaços e posições sociais ocupados pelos colaboradores.

Assim, as interações entre os participantes do site tendem a demarcar o sistema de oposições que define o conjunto de relações dos agentes na sociedade. Na pesquisa isto é exemplificado pela forte tendência de concentração dos usuários colaboradores nos artigos relacionados à cultura média, sobretudo naqueles associados às temáticas da indústria cultural. O total de participantes nesses artigos contrapõe-se ao número dezenas de vezes menor de usuários participantes nas temáticas relacionadas à alta cultura. Por outro lado, as dificuldades de interação entre estes últimos e os demais colaboradores – ainda que não se restrinjam somente a eles –, aliadas à sua desilusão em relação ao site e à predominância de artigos associados às temáticas da cultura média, revelam as limitações potenciais à constituição de um site de conteúdo realmente “enciclopédico”. Isto é, caracterizado por sua vocação universalista, ao efetivamente direcionar-se à reunião, organização e difusão de informações e conhecimentos (BURKE, 2003) que contemplem, em proporções semelhantes, todas as áreas do saber humano.

As potencialidades do “livre acesso”, o qual define o espírito da Wikipédia e a forma de produção horizontal herdada da cultura internet, deparam-se, ainda, com a grande variação nos níveis de participação verificados entre os principais usuários colaboradores dos artigos de acordo com os diferentes tipos culturais. Enquanto que a participação tende a ocorrer de modo mais igualitário entre os colaboradores associados à cultura de base da internet

(vinculados, principalmente, à cultura tecnomeritocrática), quanto mais os artigos se aproximam das temáticas relacionadas ao campo da produção erudita, maior tende a ser o nível de concentração da participação, realizada a partir de poucos colaboradores.

Por outro lado, a diversidade das práticas de participação/colaboração mostra-se intimamente associada à lógica subjacente do processo de formação e disseminação da internet na sociedade, caracterizado desde seu início pela existência de correntes e subcorrentes “comunais” e “libertárias”. Se, no primeiro caso, tendiam à restrição do acesso a uma minoria de usuários especialistas que utilizavam a internet como *hobby*, no outro se apoiavam na capacidade auto-reguladora da nova tecnologia. Ou seja, na ideia de que muitos contribuem para muitos, porém cada um com a própria voz e na espera de uma resposta individualizada (CASTELLS, 2010). Essa tensão existente entre uma “cultura do eu” e “os sonhos comunais de cada indivíduo” (*Idem*), traduzida pela capacidade de multipersonalização da internet, expressar-se-á nas comunidades virtuais sob a forma de vínculos especializados entre aqueles que compartilham valores e interesses comuns. Do mesmo modo, originará diversas formas de utilização da nova tecnologia, voltadas tanto para fins instrumentais e especializados, quanto para usos “amplos” e “solidários”, marcados, neste último caso, tanto pelo estabelecimento de vínculos pessoais, quanto pelo compartilhamento de grandes ideais.

Assim como as origens da internet expressam a existência de uma dualidade fundamental, as motivações dos usuários colaboradores da Wikipédia – das quais derivam a diversidade das práticas dos participantes – parecem estar orientadas por dois grandes eixos de valores: um deles associado ao *senso comunitário* e outro à ideia de *liberdade individual*.

O *senso comunitário* manifestado pelos usuários investigados neste estudo se expressa basicamente sob dois modos distintos. Por um lado, desenvolve-se a partir do estabelecimento de laços interpessoais que agregam às relações de participação uma dimensão emocional. Isto é, embora provavelmente mais fracos que os laços pessoais íntimos e presenciais, a constituição de vínculos entre os colaboradores parece orientar-se pela ação social de tipo afetivo, determinada por “afetos ou estados emocionais” dos agentes (WEBER, 1999, p. 15) e motivada pelo compartilhamento de valores e interesses específicos. Este tipo de ação é percebido de modo mais claro entre os colaboradores da cultura média, e, sobretudo, entre aqueles vinculados às temáticas da indústria cultural.

Por outro lado, a constituição do *senso comunitário* parece estar vinculada a uma postura orientada por ações conscientes a serviço de uma “causa” e subordinadas a convicções

ligadas à crença no valor “absoluto e inerente a um determinado comportamento enquanto tal, independentemente do resultado” (WEBER, 1999, p. 15). Isto é, ações “racionais referentes a valores” (*Idem*). São, no caso da Wikipédia, o tipo de ação predominante nas práticas de participação/colaboração definidas a partir da execução das tarefas de “manutenção”, “conserto” e/ou “vigilância” do site. Com o objetivo de garantir a continuidade e a expansão do *projeto* coletivo no qual estão engajados, são norteadas pelos grandes ideais associados às contribuições – a produção compartilhada de informações e conhecimentos e sua expansão em prol do bem-comum de toda a sociedade –, os quais transcendem os laços pessoais e os resultados imediatos. Vinculadas aos valores da “cultura de base” da internet, tais ações se manifestam, sobretudo, dentre os usuários colaboradores da cultura tecnomeritocrática, além dos participantes das temáticas da cultura hacker.

Conforme lembra Castells (2010), ainda que os laços interpessoais estabelecidos a partir das comunidades *online* sejam marcados por regras e dinâmicas próprias aos ambientes virtuais, eles não se opõem, nem necessariamente enfraquecem, aqueles firmados no mundo “real”. Isto é, as relações estabelecidas entre os usuários com preferências afins não parecem substituir a importância dos vínculos em outras esferas sociais. Ao contrário: permitem a interação com múltiplas comunidades parciais, expandindo, por um lado, os limites de sociabilidade estabelecidos a partir das formas tradicionais, e reforçando, por outro, a tendência de “privatização da sociabilidade” pelos indivíduos, marcada pela reconstrução das redes sociais ao redor de seus interesses e necessidades.

Se por um lado, portanto, a expansão dos limites da sociabilidade está associada à constituição do senso comunitário, por outro, as possibilidades abertas pela internet de reconstrução das redes sociais e de diversificação dos modos de interação são capazes de ampliar as formas de expressão individual. É este o sentido principal que a ideia de liberdade individual – associada à noção de “enciclopédia livre” – parece assumir na Wikipédia. No entanto, como lembra Castells (2010), a expansão dos limites da sociabilidade e da expressão individual possibilitada pela internet (e por outros meios de comunicação eletrônica) tem sido acompanhada pelo desenvolvimento de um “padrão social/cultural” marcado pela diferenciação e crescente estratificação social entre os usuários. Sob essa influência, as mensagens (ou os bens simbólicos) consumidas, produzidas e disseminadas através da rede são segmentadas e diversificadas por meio da exploração, por parte dos usuários, das vantagens interativas geradas pelas novas tecnologias (CASTELLS, 2010), nas quais as diferenças quanto ao nível de capital econômico e capital cultural são decisivas para o

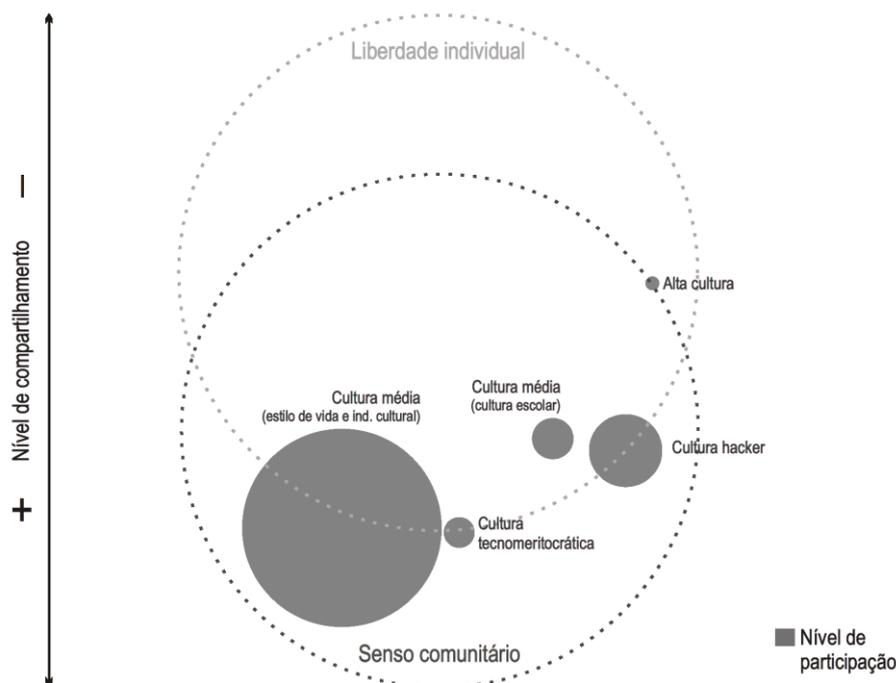
desenvolvimento das potencialidades de interação e para seu uso em proveito do indivíduo. Os resultados obtidos nesta pesquisa a respeito das diferenças entre o perfil dos usuários visitantes e o dos colaboradores da Wikipédia parece confirmar tal tendência.

Na medida em que, entre determinados grupos de usuários, o engajamento no *projeto* de construção coletiva da Wikipédia, sustentado por valores mais “amplos” e “solidários”, especializa-se sob a forma de preferências particularistas, o interesse na participação e na manutenção da lógica de compartilhamento tendem a ceder lugar a um uso instrumental do site, em que, nas práticas de participação na Wikipédia, a ideia de liberdade confunde-se com uma “cultura do eu” (CASTELLS, 2010). Entre os entrevistados, tal situação mostrou-se de modo mais claro entre os colaboradores interessados em manter as relações de distinção e a demarcação das distâncias sociais por meio das formas de consumo e produção de bens simbólicos: os colaboradores vinculados às temáticas da alta cultura.

Para eles, o senso comunitário em relação ao site parece sustentar-se, inicialmente, por um espírito de “boa vontade” em relação aos ideais da Wikipédia, através dos valores associados como “serviço público”, “fraternidade”, “união global” etc. Contudo, quando em contato com as diferentes culturas de classe que perpassam a dinâmica de participação/colaboração, seu senso comunitário tende a se converter, progressivamente, em uma postura “utilitarista”. Dessa forma, as contribuições dos usuários associados à alta cultura são ações orientadas, preponderantemente, pela utilização da Wikipédia como “condição” ou “meio” para alcançar conscientemente seus próprios fins (WEBER, 1999), aproximando-se da concepção de liberdade individual conforme definida neste trabalho⁸⁰. Mais do que em qualquer outro grupo de usuários, para esses colaboradores o site representa um instrumento para a diversificação e expansão dos vínculos com agentes em posições e espaços sociais afins na “*sociedade real*” – isto é, *fora* da Wikipédia – através do compartilhamento, *entre esses agentes*, de bens simbólicos capazes de atuar como signos de distinção e como instrumentos de manutenção das distâncias sociais em relação a outros espaços, posições e culturas de classe.

⁸⁰ *Liberdade individual* diz respeito à habilidade de um indivíduo em “usar e desenvolver suas *próprias* capacidades sob o controle de sua *própria* consciência para seus *próprios* fins humanos”⁸⁰ (MACPHERSON, 1973 *apud* CUNNINGHAM, 2009, p. 53, grifos nossos).

Esboço geral da dinâmica de participação/colaboração na Wikipédia



Este estudo buscou traçar um esboço preliminar da dinâmica de participação/colaboração existente em um ambiente altamente complexo e heterogêneo como a Wikipédia. Sua complexidade resulta, justamente, das dificuldades em se estabelecer um delineamento preciso de seus limites e da diversidade interna que caracteriza esse objeto de investigação. No entanto, o diálogo com o arcabouço teórico pertinente à investigação aqui realizada possibilitou o estabelecimento de conexões entre o conjunto de elementos empíricos identificados no estudo e a observação dos fenômenos sócio-culturais em um âmbito mais amplo, tanto em relação à internet, quanto no que diz respeito à lógica do sistema de relações diferenciais existente entre os agentes potencialmente reunidos no ambiente do site.

Cabe agora a novos trabalhos expandir o escopo das investigações aqui realizadas, tanto no sentido de verificar sua aplicabilidade e pertinência em outros recortes do objeto de estudo, quanto de possibilitar uma delimitação mais precisa das tendências gerais que, mesmo em sua fluidez, caracterizam essa grande constelação da “Galáxia da internet”.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Daniela Assunção C. do; FÍGOLI, Leonardo Hipólito C.; NORONHA, Ronaldo de. Desigualdades sociais e capital cultural. In: AGUIAR, Neuma (org.). **Desigualdades sociais, redes de sociabilidade e participação política**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. p. 101-118.
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. p. 127-135.
- BOURDIEU, Pierre. Espaço social e gênese das classes. In: **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989. p. 133-161.
- BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. 9ª Edição. Campinas: Papyrus, 2008a.
- BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2008b.
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 6ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- BURKE, Peter. **Um história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. Cap. V. p. 78-108.
- CAMPOS, A. **Conflitos na colaboração: um estudo das tensões em processos de escrita coletiva na web 2.0**. 2009. 191f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, UFRGS. Porto Alegre, 2009.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 6ª Edição. São Paulo: Paz e Terra, 2010. v. 1. Cap. 1 e 5.
- COLEMAN, E. Gabriella. Revoluções silenciosas: o irônico surgimento do software livre e de código aberto e a constituição de uma consciência legal hacker. In: LEAL, Ondina F.; SOUZA, Rebeca H. V. (Orgs.). **Do regime de propriedade intelectual: estudos antropológicos**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2010.
- COSTA, Nilce Helena de Araújo Diniz et al. Novo método de classificação de coeficientes de variação para a cultura do arroz em terras altas. **Pesquisa Agropecuária Brasileira**, Brasília, v. 37, n. 3, p. 243-29, mar. 2002
- CUNNINGHAM, Frank. **Teorias da democracia: uma introdução crítica**. Porto Alegre: Artmed, 2009. p. 38-54.
- FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3ª Edição. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011. (Coleção Cibercultura).
- GREGIANIN, Leonardo; PINHEIRO, Eduardo. **Wikipédia: a enciclopédia livre e gratuita da Internet**. São Paulo: Novatec, 2010.
- HENGE, G. S. **Sujeitos e saberes: redes discursivas em uma enciclopédia on-line** (manuscrito). 2009. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras,

UFRGS. Porto Alegre, 2009.

HIMANEN, Pekka. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

LEUF, Bo; CUNNINGHAM, Ward. **The Wikiway: quick collaboration on the Web**. Boston: Addison-Wesley, 2001.

LOPES, João Teixeira. Sociabilidade e consumos culturais: contributos para uma sociologia da fruição cultural. **Revista da Faculdade de Letras: Sociologia**, Porto, 08, p. 179-188, 1998.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. 4ª Edição. São Paulo: Atlas, 2004.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 7ª Edição. São Paulo: Atlas, 2009.

MURILLO, Luis Felipe Rosado. Tecnologia, política e cultura na comunidade brasileira de software livre e de código aberto. In: LEAL, Ondina F.; SOUZA, Rebeca H. V. (Orgs.). **Do regime de propriedade intelectual: estudos antropológicos**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2010.

O'REILLY, Tim. **O que é Web 2.0 – Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software**. Traduzido por Miriam Medeiros, 2006. Disponível em: <<http://www.cipedia.com/doc/102010>>. Acesso em: 24 de set. de 2011.

SCHABBACH, Leticia Maria. **Análise Sócio-Criminal das Delegacias de Polícia de Porto Alegre. Estudo 07/2009**. Porto Alegre: Polícia Civil/Academia de Policia Civil/Serviço de Pesquisa, novembro 2009.

WEBER, Max. **Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva**. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999. Vol. 1. Cap. 1.

WEBER, Max. A “objetividade” do conhecimento das Ciências Sociais. In: COHN, Gabriel (org.). **Weber: sociologia**. 7ª Edição. São Paulo: Ática, 2006. p. 79-127.

YIN, Robert. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4ª Edição. Porto Alegre: Bookman, 2010.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Roteiro de Entrevista

Identificação geral do entrevistado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dados demográficos gerais: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 idade; 1.2 sexo; 1.3 cidade/país; 1.4 estado civil;
Trajétoria de participação/colaboração no site	<ol style="list-style-type: none"> 1. Período de tempo em que colabora com a Wikipédia; 2. Razões que o levaram a colaborar com o site;
Interesses de participação/colaboração	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principais atividades realizadas na Wikipédia; 2. Áreas de conhecimento e temáticas de preferência; 3. Áreas do conhecimento e temáticas dos artigos que consulta e que produz;
Representações e valores associados à Wikipédia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os principais valores que associa ao site e seu nível de importância para motivação das colaborações; 2. Representações de conteúdo ético (bom x mau) e estético (agradável x desagradável) a respeito: <ol style="list-style-type: none"> 2.2 da estrutura de participação/colaboração do site; 2.3 das próprias práticas; 2.4 das práticas outros usuários conhecidos; 2.5 da internet como um todo;
Ações/estratégias de participação/colaboração	<ol style="list-style-type: none"> 1. Características das participações/colaborações: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 número e frequência de criação de artigos; 1.2 número e frequência de edições; 1.3 número e frequência de discussões; 1.4 número e frequência de participação na eleição de membros da estrutura administrativa; 1.5 temáticas em que mais produz;
Identificação dos espaços e posições sociais dos usuários colaboradores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tipos e quantidade de capitais acumulados: <ol style="list-style-type: none"> 1.1 escolaridade; 1.2 profissão; 1.3 posição ocupada no local de trabalho; 1.4 posição ocupada na família; 1.5 renda pessoal/familiar; 2. Tipos e quantidade de capitais herdados: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 profissão dos pais e avós; 2.2 escolaridade dos pais e avós; 2.3 condições de aquisição do capital escolar (tipo de escola e desempenho escolar); 2.4 condições de aquisição do capital econômico (trabalho próprio, herança, etc.);

APÊNDICE B – Questionário

Wikipédia lusófona: perfil sociocultural e socioeconômico dos usuários do site

Responda as questões abaixo de acordo com seus hábitos e preferências pessoais.

* Required

No período dos últimos doze meses, quantas vezes você foi a: *

	Nenhuma	Até duas vezes	3 a 6 vezes	7 a 12 vezes	Mais de 12 vezes
Exposições de Arte e Museus	<input type="radio"/>				
Centros Culturais	<input type="radio"/>				
Bibliotecas	<input type="radio"/>				
Espetáculos de Teatro ou Dança	<input type="radio"/>				
Concertos de Orquestra	<input type="radio"/>				

Com que frequência você lê jornal (versão impressa ou on-line)? *

não considere os sites de notícias

- Sempre
- Raramente
- Às vezes
- Nunca

Você possui instrumento musical? *

- Sim
- Não

Se SIM, qual(is)?

APÊNDICE B – Questionário (continuação)

Wikipédia lusófona: perfil sociocultural e socioeconômico dos usuários do site

* Required

Qual navegador você costuma utilizar para acessar a internet? *

marque aquele(s) que você mais utiliza

- Windows Explorer
- Mozilla Firefox
- Google Chrome
- Opera
- Other:

Qual(is) sistema(s) operacional(is) você utiliza em seu(s) computador(es) pessoal(is)? *

- Windows
- Mac OS
- Linux
- Other:

Responda as questões abaixo conforme suas preferências pessoais *

	Gosto Muito	Gosto Pouco	Não Gosto
Ler livros de literatura e poesia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ler livros técnicos e científicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Assistir programas de documentários e entrevistas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ouvir jazz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ouvir música de orquestra	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Você frequentou a maior parte do Ensino Médio (2º Grau) em: *

- Escola pública municipal
- Escola pública estadual
- Escola pública federal
- Escola particular

APÊNDICE B – Questionário (continuação)

Wikipédia lusófona: perfil sociocultural e socioeconômico dos usuários do site

* Required

A residência onde você mora é: *

- Própria
- Alugada
- Cedida
- Other:

Qual o número de dormitórios? *

- Até um
- Dois
- Três
- Quatro
- Cinco ou mais

Responda de acordo com os bens que possui em sua residência: *

	Não tenho	Tenho um	Tenho dois	Tenho três	Tenho quatro ou mais
Televisor em cores	<input type="radio"/>				
Aparelho de DVD	<input type="radio"/>				
Rádio	<input type="radio"/>				
Banheiro	<input type="radio"/>				
Automóvel	<input type="radio"/>				
Empregada mensalista	<input type="radio"/>				
Máquina de lavar	<input type="radio"/>				
Geladeira	<input type="radio"/>				
Freezer (independente ou 2ª porta da geladeira)	<input type="radio"/>				

APÊNDICE B – Questionário (continuação)

Qual a sua renda familiar média?

considere os ganhos de todos que moram com você

- De R\$ 410 a R\$ 750
- De R\$ 751 a R\$ 1.100
- De R\$ 1.101 a R\$ 1.650
- De 1.651 a R\$ 2.950
- De R\$ 2.951 a R\$ 5.350
- De R\$ 5.351 a R\$ 9.850
- De R\$ 9.851 a R\$ 14.550
- Mais de R\$ 14.550

Por favor, informe sua data de nascimento. *

Agradecemos sua colaboração!